



**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PPKn KELAS VII DI SMP N 1 SALATIGA**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Ramadhan Edi Saputra

NIM 3301414121

**JURUSAN POLITIK DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian
Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Unnes pada :

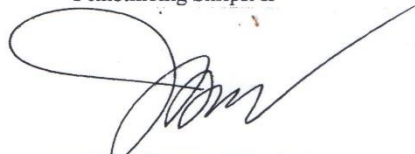
Hari : Senin
Tanggal : 17 Desember 2018

Pembimbing Skripsi I



Prof. Dr. Maman Rachman, M.Sc.
NIP. 194806091976031001

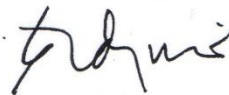
Pembimbing Skripsi II



Andi Suhardiyanto, S.Pd., M.Si.
NIP. 197610112006041002

Mengetahui :

Ketua Jurusan / Program Studi



Drs. Tijan, M.Si.
NIP. 196211201987021001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 2 Januari 2019


Penguji I



Dr. AT. Sugeng Pr, M.Si.

NIP. 196304231989011002

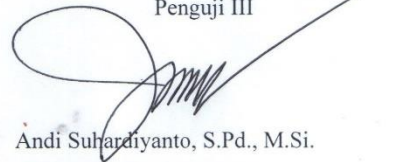
Penguji II



Prof. Dr. Maman Rachman, M.Sc.

NIP. 194806091976031001

Penguji III



Andi Suhardiyanto, S.Pd., M.Si.

NIP. 197610112006041002

Mengetahui:

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Dr. Nabilah Solehatul Mustofa, M.A

NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 17 Desember 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ramadhan', with a long horizontal stroke extending to the right.

Ramadhan Edi Saputra

NIM. 3301414121

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. “Karena setelah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya setelah kesulitan ada kemudahan”, (Q.S Al Insyirah : 5-6)
2. Selalu ada keindahan dalam setiap masalah, itu adalah cara kita untuk belajar. (Kahlil Gibran)
3. Terus berdoa dan berusaha karena Allah SWT sudah menentukan takdir yang terbaik untuk kita.
4. Dalam mengejar mimpi dan kesuksesan, yang terpenting bukanlah cepat atau lambat, tetapi konsisten.

Persembahan :

Atas rahmat dan karunia yang diberikan Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua, Bapak Mujiyono dan Ibu Nuryantiningsih yang selalu memberikan segalanya untuk anak tercintanya.
2. Adik-adiku tersayang, Fathurahman Dwi Aryono dan Salsa Aulia Ramadhani.
3. Seluruh keluarga besar Siswo yang telah memotivasi dengan sering menanyakan “kapan wisuda?”
4. Sahabat istimewa dan kawan-kawanku tercinta yang tidak bisa disebutkan satu persatu, keluarga besar kost hidayah serta keluarga besar PPKn angkatan 2014.
5. Almamater tercinta Jurusan Politik dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.

SARI

Saputra, Ramadhan Edi. 2018. *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII di SMP N 1 Salatiga*. Skripsi. Jurusan Politik dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Prof. Dr. Maman Rachman, M.Sc., dan Andi Suhardiyanto, S.Pd., M.Si. 80 hlm.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, PPKn

Media pembelajaran yang tepat sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapainya diperlukan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang tepat dan matang dari guru. Berdasarkan hasil observasi awal penulis di SMPN 1 Salatiga, penerapan media pembelajaran sangat minim digunakan oleh guru padahal infrastruktur penunjang sudah tersedia di dalam kelas, hasil belajar siswa cukup namun belum memuaskan. Salah satu faktornya adalah proses pembelajaran yang kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan: 1) Penerapan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Salatiga 2) Ada tidak peningkatan hasil belajar siswa dari penerapan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran PPKn kelas VII di SMPN 1 Salatiga.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Grup Design*. Desain ini digunakan untuk membandingkan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis validitas menggunakan korelasi product moment. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes berupa hasil belajar kognitif siswa. Teknik analisis data menggunakan teknik statistik inferensial dengan melakukan uji T.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan media pembelajaran interaktif di kelas memiliki dampak positif terhadap guru, siswa dan pembelajaran. Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan ketika diterapkan media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan tanpa media. Perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan angka 5,97. Artinya bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMPN 1 Salatiga.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, saran yang dapat diberikan yaitu : Bagi guru hendaknya melakukan tahap persiapan secara matang, memperbaiki kualitas pengajaran dan berupaya membuat pembelajaran yang kreatif, efektif dan inovatif agar mampu mencapai target dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Bagi sekolah supaya meningkatkan fasilitas penunjang pembelajaran di kelas sebagai usaha dalam peningkatan dan pengembangan mutu pembelajaran di sekolah.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII di SMP N 1 Salatiga.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada para pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ketua Jurusan Politik dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Semarang Drs. Tijan, M.Si yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran administrasi dalam penyusunan skripsi.
4. Pembimbing I Prof. Dr. Maman Rachman, M.Sc. yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan saran-saran dalam proses penyusunan skripsi.
5. Pembimbing II Andi Suhardiyanto, S.Pd., M.Si. yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberi saran-saran selama proses penyusunan skripsi.
6. Dosen wali Puji Lestari, S.Pd, M.Si. yang telah membimbing selama perkuliahan.
7. Kedua orang tua dan adik-adik yang tercinta yang telah memberikan doa dan restu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepala SMPN 1 Salatiga Wartono S.Pd, M.Pd. yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
9. Rakijo, S.Pd., M.Pd. selaku guru PPKn kelas VII SMPN 1 Salatiga yang telah membantu dan membimbing selama kegiatan penelitian.
10. Siswa-siswi kelas VII SMPN 1 Salatiga atas partisipasinya membantu kelancaran penelitian dalam skripsi ini.

11. Sahabat dan teman-teman tercinta yang telah memberikan pengalaman dan kenyamanan sehingga penulis dapat menyelesaikan jenjang perguruan tinggi.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan pendidikan selanjutnya.

Semarang, 17 Desember 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN BIMBINGAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	<u>xi</u>
DAFTAR GAMBAR	<u>xii</u>
DAFTAR LAMPIRAN	<u>xiii</u>
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Batasan Istilah	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	9
A. Deskripsi Teoritis	9
1. Belajar dan Proses Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Belajar	9
b. Prinsip-Prinsip Belajar.....	10
c. Pengertian Pembelajaran	11
2. Media Pembelajaran Interaktif	12
a. Pengertian Media Pembelajaran	12
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	14
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	15
d. Program Aplikasi Microsoft PowerPoint	18
3. Hasil Belajar	20

a.	Pengertian Hasil Belajar	20
b.	Indikator Hasil Belajar	21
c.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
4.	Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran	24
B.	Kerangka Berpikir	26
C.	Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN		29
A.	Desain Penelitian	29
B.	Populasi Penelitian	30
C.	Sampel dan Teknik Sampling	31
D.	Variabel Penelitian	33
E.	Alat dan Teknik Pengumpulan Data	34
F.	Validitas dan Reabilitas Alat	36
1.	Validitas Alat	36
2.	Reabilitas Alat	39
3.	Analisis Tingkat Kesukaran	41
4.	Analisis Daya Pembeda	42
G.	Hipotesis Statistik	45
H.	Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		49
A.	Gambaran Umum Dan Objek Penelitian	49
B.	Hasil Penelitian	50
C.	Pembahasan	63
BAB V PENUTUP		73
A.	Simpulan	73
B.	Saran	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 *Desain Pretest–Posttest Control Grup*

Tabel 3.2 *Daftar Jumlah Populasi*

Tabel 3.3 *Uji Test Homogenitas*

Tabel 3.4 *Hasil Perhitungan Uji Validitas Soal dengan Microsoft Excel 2016*

Tabel 3.5 *Hasil Analisis Reabilitas Uji Coba Instrumen*

Tabel 3.6 *Hasil Hitung Tingkat Kesukaran Soal*

Tabel 3.7 *Tabel Hasil Daya Pembeda*

Tabel 4.1 *Data hasil pre test*

Tabel 4.2 *Data hasil post test*

Tabel 4.3 *Output hasil uji independent T-Test*

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 *Kerangka Berfikir*

Gambar 3.1 *Variabel Penelitian*

Gambar 3.2 *Kriteria Daya Beda*

Gambar 4.1 *Siswa mengerjakan Pretest*

Gambar 4.2 *Siswa Aktif Bertanya*

Gambar 4.3 *Siswa Mengerjakan Posttest*

Gambar 4.4 *Siswa Kurang Memperhatikan*

Gambar 4.5 *Siswa Kelas Kontrol Mengerjakan Posttest*

Gambar 4.6 *Diagram Perbandingan Rata-Rata Hasil Pretest dan Posttest*

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.** *Data Siswa Kelas VII B (Kelas Kontrol) dan Kelas VII C (Kelas Eksperimen) SMP N 1 Salatiga*
- Lampiran 2.** *Soal Uji Coba*
- Lampiran 3.** *Soal Pretest & Posttest*
- Lampiran 4.** *Lembar Jawab*
- Lampiran 5.** *Kunci Jawaban*
- Lampiran 6.** *Uji Homogenitas*
- Lampiran 7.** *Uji Validitas Soal*
- Lampiran 8.** *Uji Reabilitas Alat*
- Lampiran 9.** *Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba*
- Lampiran 10.** *Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba*
- Lampiran 11.** *Uji Independent T Test Rata-Rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol*
- Lampiran 12.** *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen*
- Lampiran 13.** *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol*
- Lampiran 14.** *Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen*
- Lampiran 15.** *Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol*
- Lampiran 16.** *Surat Bukti Penelitian*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 mengatur bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dapat ditempuh melalui dua cara, yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Sistem pendidikan di Indonesia yang diterapkan sekarang ini diharapkan mampu menjamin peningkatan mutu pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, maupun global.

Kualitas mutu pendidikan di Indonesia juga harus ditingkatkan dengan cara melakukan pembaharuan dalam pendidikan yang harus terus dilakukan dan hendaknya dilakukan secara terencana, terarah dan berkesinambungan. Pendidikan di Indonesia hendaknya lebih mengarah pada model pembelajaran yang mampu membuat peserta didik memperoleh suatu prestasi yang nantinya dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi dan informasi yang saat ini harus dapat dimanfaatkan, salah satunya dalam inovasi belajar. Sudah menjadi tuntutan pendidik jika harus dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif.

Tujuan Pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional diatas perlu adanya sarana untuk mencapainya salah satunya dengan menyelenggarakan program pendidikan melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 penjelasan pasal 77J ayat (1) menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dengan semangat Bhinneka Tunggal Ika serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Upaya untuk mewujudkan tujuan tersebut harus didukung dari semua pihak baik dari guru, kurikulum, fasilitas dan tentunya siswa itu sendiri. Hal yang dapat diterapkan oleh guru yaitu dengan mengembangkan model pembelajaran PPKn yang efektif, kreatif dan, inovatif. Model pembelajaran yang tepat akan menentukan berhasil atau tidaknya tercapainya tujuan tersebut.

Dalam kenyataan saat ini model pembelajaran sering diabaikan oleh guru, banyak guru PPKn yang masih menggunakan metode ceramah. Peserta didik hanya sebatas mendengar penjelasan dari guru tanpa ada interaksi yang menarik maupun media pembelajaran yang digunakan sangat minim. Hal tersebut membuat peserta didik beranggapan bahwa pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang membosankan, sulit dimengerti, bahkan tak jarang membuat peserta didik mengantuk dalam pelajaran sehingga hal tersebut dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut, baik dalam karakteristik maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembangan ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik.

Supaya pembelajaran berjalan dengan baik diperlukan penerapan media pembelajaran yang baik juga dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Daryanto (2013:13) dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat memengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media harus memerhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap

penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penerapan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam segi inovasi belajar. Ketika diterapkan juga diharapkan mampu merubah pembelajaran PPKn menjadi lebih menarik bagi peserta didik dan diharapkan membantu mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi penulis yang dilaksanakan di SMPN 1 Salatiga, guru lebih sering menerapkan pembelajaran dengan metode konvensional atau dengan metode ceramah. Sangat minim sekali penggunaan media pembelajaran didalam kelas padahal fasilitas yang disediakan mulai dari LCD proyektor dan Spiker juga sangat mendukung akan tetapi tidak dimanfaatkan dengan maksimal oleh guru. Keterbatasan media yang digunakan oleh guru mengakibatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn rendah dan tidak memenuhi kriteria kelulusan. Perlu adanya solusi yang tepat supaya masalah dalam hasil belajar siswa dapat terpecahkan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian adalah penelitian yang dilakukan Ni Made Mas Yoni Pradesa, Nyoman Jampel, Wayan Suwatra tahun 2014 pada jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran

Interaktif Berbasis Flash Mata Pelajaran Pkn Kelas VI SD menyimpulkan bahwa Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran PKn yang layak pakai, sesuai dengan tahap-tahap pembuatan Multimedia pembelajaran interaktif, kebutuhan dan karakteristik pengetahuan siswa, mampu memberikan daya tarik, dapat memudahkan siswa belajar secara klasikal maupun individual, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapula penelitian lain yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pkn Dengan Model Addie Untuk Siswa Kelas VII SMP” oleh Luh Ayu Rukianing, I Wayan Romi Sudhita, Luh Putu Putrini Mahadewi tahun 2014, menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif ini dikatakan efektif ditinjau dari uji efektivitas yang telah dilakukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan eksperimen yang prosedural untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMPN 1 Salatiga. Maka dari itu penulis melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII di SMP N 1 Salatiga”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPkn kelas VII di SMP N 1 Salatiga?
2. Adakah peningkatan hasil belajar siswa dari penerapan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran PPKn kelas VII di SMP N 1 Salatiga?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PPKn di SMPN1 Salatiga.
2. Mengetahui ada atau tidak peningkatan hasil belajar siswa dari penerapan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran PPKn kelas VII di SMP N 1 Salatiga.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Manfaat penelitian ini dalam pengembangan ilmu pengetahuan yaitu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, serta manfaat media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah khususnya dalam pelajaran PPKn melalui penerapan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Guru

Guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai pengembangan wawasan untuk berinovasi dalam mengembangkan kualitas mutu pembelajaran khususnya pelajaran PPKn di jenjang sekolah menengah pertama. Guru termotivasi untuk memperbaiki kualitas pengajaran dan berupaya membuat pembelajaran yang kreatif, efektif dan inovatif agar mampu mencapai target dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi sekolah agar dapat meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran di sekolah dengan meningkatkan fasilitas sekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran agar dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan bersama.

E. Batasan Istilah

Menghindari penafsiran yang berbeda tentang penelitian ini, maka diberikan penjelasan istilah sebagai berikut.

1. Penerapan

Penerapan yang dimaksud adalah suatu proses, cara atau perbuatan menerapkan sesuatu teori atau metode dengan maksud untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini merujuk pada penerapan media pembelajaran interkatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Dalam penelitian ini media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif siswa dengan guru, siswa dengan siswa dan siswa dengan media yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis software Microsoft PowerPoint 2016.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar sehingga terjadi perubahan perilaku pada diri siswa dan perubahan tersebut dapat diamati dan diukur. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu pada ranah kognitif. Hasil belajar kognitif dimaksudkan untuk mengukur tingkat kemampuan pengetahuan, pemahaman dan tingkat kemampuan penerapan siswa.

4. Mata Pelajaran PPKn

Mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara agar memiliki rasa nasionalisme, cinta tanah air, demokratis dan berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang berdasarkan Pancasila. Dalam penelitian ini penulis memfokuskan dalam pokok bahasan bab kedua materi kelas VII yaitu norma dan keadi

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoretis

1. Belajar dan Proses Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu komponen kehidupan yang paling penting dalam kehidupan manusia. Belajar telah dimulai sejak manusia pertama ada di dunia sampai berakhirnya kehidupan di muka bumi. Proses belajar dapat dilakukan disekolah maupun luar sekolah, yaitu masyarakat dan keluarga. Belajar juga bisa melalui jalur formal dan nonformal. Apabila proses belajar diselenggarakan secara formal disekolah-sekolah dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap (Arsyad, 2014:1).

Hamalik (2009:37) menyatakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan pernyataan tersebut Sardiman (2010:20) berpendapat bahwa belajar adalah penambahan pengetahuan, yaitu usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian yang seutuhnya. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:295) belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan ajar.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dalam pengertian luas dapat kita simpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan kepribadian melalui interaksi dengan lingkungannya.

b. Prinsip Prinsip Belajar

Daryanto (2013:27) menyebutkan ada beberapa prinsip prinsip belajar diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
- 2) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
- 3) Belajar harus dapat menimbulkan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
- 4) Belajar itu proses kontinyu maka harus bertahap menurut perkembangannya.
- 5) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan diskoveri.
- 6) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
- 7) Belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
- 8) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.

- 9) Belajar adalah proses hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan, stimulus yang diberikan, dan respons yang diharapkan.
- 10) Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali kali agar pengertian dan keterampilan atau sikap itu mendalam ada siswa.

c. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, dimana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Dimiyati dan Moedjiono 2006:157). Banyak orang beranggapan bahwa belajar adalah mengumpulkan atau menghafal fakta-fakta yang terdapat dalam materi. Selain itu, ada juga yang berpendapat bahwa belajar sebagai suatu latihan seperti yang sering dilakukan pada latihan membaca dan menulis.

Hamalik (2009:57) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas,

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi belajar anatara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengatur terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Daryanto, 2013:4). Suatu perantara yang digunakan dalam pembelajaran dinamakan media. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Daryanto (2013: 51) mengemukakan bahwa multimedia interaktif atau media interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Media merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hamalik (dalam Arsyad 2013:4) menyatakan acapkali media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi, dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2013:4) media pembelajaran

sendiri merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Penerapan media dalam pembelajaran memang sangat di sarankan karena penerapan media yang baik merupakan salah satu pokok penting yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Diperlukan suatu variasi teknik pembelajaran agar suatu pembelajaran dapat efektif.

Terdapat hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain tujuan pembelajaran, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan sarana, konteks penggunaan, dan mutu teknis. Dengan kata lain, dengan adanya media tersebut dapat tercipta lingkungan belajar mengajar interaktif yang memberikan respon terhadap kebutuhan belajar siswa dengan jalan menyiapkan kegiatan belajar yang melibatkan peran serta aktif siswa guna menjamin terwujudnya kegiatan pembelajaran yang efektif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran interaktif adalah perantara pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran serta didalamnya terjadi interaksi baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media pembelajaran sangat membantu peran tenaga pengajar dalam menyampaikan materinya, dari segi visual, audio, atau visual audio. Menurut

Seels dan Richey (dalam Arsyad 2014:31) berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dibagi ke dalam empat kelompok, yaitu.

- 1) Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.
- 2) Teknologi audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
- 3) Teknologi komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang mikro-prosesor.
- 4) Teknologi gabungan teknologi cetak dan komputer adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Arsyad 2013:38) mengklasifikasikan media dalam lima kelompok, yaitu : (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trip); (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi); (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext).

Berdasarkan teori diatas media pembelajaran interaktif dapat dikelompokkan kedalam jenis media teknologi audio-visual karena media pembelajaran interaktif sebagai media yang didalamnya lebih spesifik terdapat audio dan visual yang berfungsi menyampaikan materi.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang amat penting dan saling berkaitan yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan. Penerapan media pembelajaran yang tepat akan sangat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan media yang tidak tepat hanya akan menghambur-hamburkan biaya dan tenaga, terlebih bagi ketercapaian tujuan pembelajaran akan jauh dari apa yang diharapkan. Sebagai salah satu sarana pembelajaran, sekolah harus dapat menyediakan media yang tepat untuk menunjang kegiatan belajar mengajar agar tidak jenuh dalam menerima pembelajaran di kelas.

Sehingga dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (dalam Arsyad 2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru bertujuan agar siswa dapat belajar secara aktif. Menurut Levie & Lentz (dalam Arsyad 2013:20) terdapat empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu.

- a) *Fungsi atensi*, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran dengan makna visual yang ditampilkan.
- b) *Fungsi afektif*, gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c) *Fungsi kognitif*, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam
- d) *Fungsi kompensatoris*, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli tersebut, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar antara lain :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Paparan tentang manfaat media oleh ahli di atas dapat disintesakan bahwa, media bermanfaat untuk mengatasi permasalahan yang dialami guru dan siswa dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu dalam penyampaian bahan pembelajaran kepada siswa untuk meningkatkan kualitas siswa yang aktif dan interaktif sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah. Aktif yang dimaksud adalah siswa dapat berinteraksi dengan siswa lain, siswa dengan guru, atau siswa dengan media yang digunakan. Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai suatu penyampaian materi menggunakan video, film, animasi, gambar, dan suara menggunakan bantuan komputer yang juga direspon secara aktif oleh siswa sehingga terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran interaktif harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, pendekatan dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik media pembelajaran interaktif adalah:

1. Bersifat interaktif, yaitu mampu membangkitkan respon pengguna media.
2. Bersifat mandiri, yaitu media yang dibuat mudah digunakan oleh pengguna tanpa ada bimbingan orang lain dan berisi materi yang sesuai.

Selain memenuhi kedua karakteristik tersebut, media pembelajaran interaktif sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut.

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Berdasarkan karakteristik dan fungsi dari media pembelajaran interaktif di atas, dapat dijabarkan bahwa media pembelajaran interaktif yang baik adalah media yang menimbulkan keinteraktifan yang membuat siswa dapat merespon materi yang disampaikan. Respon yang diharapkan adalah respon aktif untuk ikut memberikan jawaban, keputusan, pemilihan, maupun percobaan yang ada dalam media. Media pembelajaran interaktif juga dapat digunakan secara individu oleh pengguna tanpa adanya pengarahan dari orang lain. Media yang digunakan juga mampu memberikan pengontrolan terhadap kecepatan belajar siswa. Artinya, jika

siswa belum bisa memahami materi dalam media, maka siswa tersebut dapat mengulangi materi dengan media tersebut.

d. Program Aplikasi Microsoft PowerPoint

Cepi (2009:100) menyatakan bahwa *Microsoft PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, lokakarya dan sebagainya. Pendapat ini didukung oleh Asyhar (dalam Sugianto, 2013) bahwa “Microsoft PowerPoint adalah program aplikasi presentasi untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, seminar, Meeting, dan sebagainya”.

Sejalan dengan pendapat diatas, Mulyawan (2013) menyatakan bahwa *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office* yang digunakan untuk presentasi dan merupakan program berbagai multimedia. Program *Microsoft PowerPoint* dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dalam berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Berbagai fitur menu didalamnya mampu menjadikan media tersebut menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi, didalamnya meliputi pengelolaan tekt, warna, gambar, serta animasi yang dapat diolah sendiri sesuai dengan keinginan pengguna.

Mulyawan (2013) program *Microsoft PowerPoint* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan jika diterapkan dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Kelebihan program *Microsoft PowerPoint*

- a) Penyajian menarik karena terdapat permainan warna, huruf dan animasi.
 - b) Lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
 - c) Pesan informasi visual mudah dipahami peserta didik.
 - d) Guru tidak perlu banyak mengulang dan menjelaskan bahan ajar.
 - e) Media dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 2) Kekurangan program *Microsoft PowerPoint*
- a) Menyita waktu dan tenaga untuk mempersiapkan.
 - b) Terlalu direpotkan oleh perangkat komputer yang kadang terjadi kesalahan atau eror.
 - c) Perangkat pendukung seperti lcd proyektor yang letaknya tidak mendukung sehingga peserta didik kesulitan untuk melihat sajian bahan ajar yang ditampilkan.
 - d) Peserta didik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini agar jalannya presentasi tidak terjadi banyak hambatan.

Dalam penelitian ini aplikasi Microsoft PowerPoint yang digunakan sudah sesuai dengan fungsi, manfaat dan karakteristik media pembelajaran interaktif artinya media dan software yang digunakan sudah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai instrumen dan alat penelitian yang relevan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Purwanto (2014:46) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dialami siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar. Perubahan perilaku tersebut disebabkan karena siswa telah mencapai penguasaan materi yang dipelajarinya, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran sejauh mana siswa telah menguasai materi yang dipelajari dan mengukur kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Selain itu, hasil belajar dapat menjadi ukuran ketercapaian tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui hasil belajar siswa diperlukan alat evaluasi yang sesuai. Hasil belajar diidentikkan dengan perubahan yang terjadi pada siswa baik dalam aspek kognitif, psikomotor dan afektif.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Mudjiono bahwa Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar tersebut dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka raport, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar (Mudjiono, 2009: 3-4).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh siswa meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah melaksanakan kegiatan belajar. Melalui proses belajar interaksi dengan lingkungannya maka siswa akan memperoleh pengalaman, dengan pengalaman tersebut siswa akan memperoleh makna serta perubahan baik dalam aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

b. Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya untuk mengetahui hasil belajar yang ideal dapat dilakukan pengamatan pada setiap ranah belajar yang telah mengalami perubahan sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui indikator hasil belajar. Indikator belajar menurut Bloom membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotorik.

Sejalan dengan Bloom, Purwanto (2014: 48) dalam usaha memudahkan, memahami, dan mengukur perubahan perilaku, maka perilaku kejiwaan manusia dibagi menjadi tiga domain atau ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengertian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan, dan pengolahan

dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah (Purwanto, 2014:50).

2) Hasil belajar afektif

Krathwohl dalam Purwanto (2014:51) membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3) Hasil belajar psikomotorik

Pengukuran ranak psikomotorik dilakukan terhadap hasil-hasil belajar yang berupa penampilan. Namun demikian biasanya pengukuran ranah ini disatukan atau dimulai dengan pengukuran ranah kognitif sekaligus. Simpson mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas (Purwanto, 2014: 53).

Dalam penelitian ini yang dijadikan indikator dalam hasil belajar yaitu ranah kognitif karena penelitian ini terfokus pada pengukuran seberapa besar peningkatan hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran interaktif. Penilaian hasil belajar kognitif dapat dinilai dengan cara tes tertulis.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hamalik (2009:199) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal yang berasal dari siswa tersebut, dan faktor ekstern yang berasal dari luar diri siswa tersebut. Faktor dari diri siswa

terutama adalah kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Faktor internal meliputi tujuan, minat, aktivitas, kecakapan, kebiasaan belajar, serta penguasaan materi. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sekolah berupa cara memberi materi pelajaran, bahan ajar, media dan sebagainya.

Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkahlaku yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Meskipun demikian, hasil yang dicapai masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

4. Hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Peraturan pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 penjelasan pasal 77J ayat (1) ditegaskan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dengan semangat Bhinneka Tunggal Ika serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Saputra,dkk (2016:7) menjelaskan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran penyempurnaan dari

mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang semula diterapkan di kurikulum 2006. PPKn diharapkan mampu menjadi salah satu mata pelajaran yang mampu memberikan kontribusi dalam solusi atas krisis multidimensional di Indonesia. Mata pelajaran PPKn berusaha membina perkembangan moral anak didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, agar dapat mencapai perkembangan secara optimal dan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membina perkembangan moral peserta didik dengan nilai pancasila sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan selanjutnya dapat mampu berkontribusi dan solusi atas permasalahan yang dihadapi Indonesia saat ini. Saputra dkk (2016:5) ada 2 tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yaitu.

a. Tujuan umum

Secara umum tujuan mata pelajaran PPKn pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni :

- (1) Sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen, dan tanggung jawab kewarganegaraan;
- (2) Pengetahuan kewarganegaraan
- (3) Ketrampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan.

b. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan mata pelajaran PPKn yang berisikan keseluruhan dimensi tersebut sehingga peserta didik mampu :

- (1) Menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengamalan nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial.
- (2) Memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- (3) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- (4) Berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial kultural.

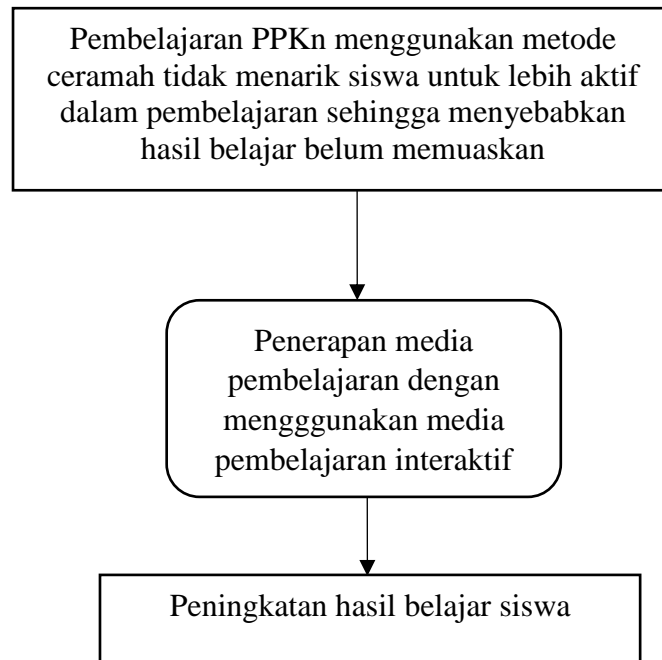
B. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar yang sering dilakukan oleh banyak pendidik adalah menggunakan metode ceramah, metode ceramah sering kali menjadi salah satu metode yang kurang efektif jika dilakukan. Metode ceramah tidak mendorong siswa untuk aktif dan cenderung malas dalam mencari tambahan pengetahuan. Oleh karena itu diperlukan suatu alat bantu menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah diterima oleh siswa. Alat bantu itulah yang disebut dengan media pembelajaran.

Pada dasarnya media pembelajaran dapat membangkitkan kegiatan belajar siswa. Tetapi dalam prakteknya penerapan media pembelajaran pun juga jarang sekali digunakan oleh guru. Media pembelajaran tidak sebatas hanya alat tulis serta buku pelajaran, tetapi sudah berkembang dengan adanya teknologi dan informasi, yaitu dengan media pembelajaran interaktif.

Potensi sekolah yang ada, seperti lcd proyektor dan media teknologi lainnya harus dapat di optimalkan agar dapat dimanfaatkan dengan baik untuk proses pembelajaran, maka dari itu perlu penerapan media pembelajaran interaktif yang dapat menjadi salah satu solusi tepat meningkatkan minat peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran sehingga meningkat pula hasil belajarnya. Hasil belajar yang difokuskan adalah hasil belajar kognitif tetapi juga tidak mengesampingkan hasil belajar afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan kajian teori dan empiris tersebut dapat dibuat kerangka berfikir seperti tertuang dalam gambar.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis

Hipotesis penelitian mempunyai fungsi memberi jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik dengan data. Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menentukan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Ha = Terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PPKn kelas VII SMPN 1 Salatiga.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMPN 1 Salatiga, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan media pembelajaran interaktif dikelas memiliki dampak positif terhadap guru, proses belajar mengajar, maupun kepada siswa. Dengan adanya gambar dan suara dalam media tersebut dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menambah keaktifan siswa dalam proses belajar dikelas. Adanya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan media, menggali rasa keingintahuan siswa sehingga sikap aktif siswa muncul, seperti keaktifan dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan serta tanggung jawab siswa dalam menyampaikan pendapat. Peningkatan keaktifan siswa juga diiringi dengan peningkatan hasil belajar. Dibuktikan dengan perbedaan dan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan jika dibandingkan dengan tanpa media. Berarti penerapan media pembelajaran interaktif sangat baik jika diterapkan dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran PPKn karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penerapan media pembelajaran interaktif pada kelas eksperimen dan tanpa media pembelajaran pada kelas kontrol. Dari hasil perbandingan rata-rata menunjukkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen

lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada hasil hitung statistik menunjukkan hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMP N 1 Salatiga. Terdapat tiga faktor mengapa penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar. Pertama, media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan interaksi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Kedua, media interaktif yang disajikan secara baik dan sistematis memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Ketiga, terciptanya suasana belajar yang menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang baru kepada siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di SMP N 1 Salatiga, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru ketika dalam proses pembelajaran dengan penerapan media interaktif, guru hendaknya melakukan tahap persiapan secara matang sebelum pembelajaran agar terhindar dari resiko sehingga pada proses penerapannya berjalan dengan baik sesuai dengan harapan. Guru harus memperbaiki kualitas pengajaran dan berupaya membuat pembelajaran yang kreatif, efektif dan inovatif agar mampu mencapai target dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam penerapannya juga harus mempertimbangkan waktu penyajian media. Karena dari pengalaman peneliti, persiapan yang kurang

matang serta waktu penyajian yang lama akan merugikan siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi sekolah supaya dapat meningkatkan fasilitas penunjang proses pembelajaran yang dapat menunjang peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.
3. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian terkait dengan media pembelajaran interaktif, hendaknya perlu membuat desain media pembelajaran yang lebih terkonsep dan lebih interaktif agar tujuan penelitian bisa tercapai dengan baik. Direkomendasikan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif dan pengaruh terhadap hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik sebab dalam penelitian ini belum membahas mendalam mengenai dua ranah tersebut. Hal tersebut dimaksudkan agar nantinya studi mengenai media pembelajaran dapat berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar dasar Evaluasi Pembelajaran Edisi 2* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hikmah, Ulfah Nur. 2016. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Globalisasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn* . Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Mulyawan, Dani. 2013. Jurnal Pengaruh Penggunaan Microsoft Powerpoint.
- Purwanto. 2014. [Evaluasi Hasil Belajar](#). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto dan Sulistyastuti. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rachman, Maman dan Muhsin. 2004. *Konsep dan Statistik Analisis*. Semarang: UPT, Unnes Pres.
- Rudi, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rahmaibu, Farida Hasan. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trihendradi.2013.*Langkah Mudah Menguasai SPSS 21*.Yogyakarta: CV Andi
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tentang Fungsi Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Peraturan pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 77J ayat (1)
- Saputra, dkk. 2016. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*.
- Zaenul Stiyawan. 2017. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Stop Motion dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI IPA SMA N 1 Donorojo, Jepara*. Skripsi. Jurusan Politik dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.