

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan bagian-bagian pokok pendahuluan yang terdiri dari: a) latar belakang, b) batasan masalah, c) rumusan masalah, d) tujuan penelitian, e) manfaat penelitian.

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran di sekolah sangat membosankan, apabila tidak didukung dengan pembelajaran yang menarik dan kreatif. Rusman (2013:1) menyatakan, pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi, disamping itu masih ada tambahan komponen-komponen yang lain. Komponen-komponen tersebut guru harus menetapkan media-media pembelajaran yang akan digunakan saat proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam satu sistem, untuk mempermudah berkomunikasi dalam pembelajaran. Dengan ini media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen pada sistem pembelajaran, dapat membantu komunikasi berlangsung secara optimal. Melalui media, guru akan mudah memberikan informasi kepada siswa terkait dengan materi yang diajarkan.

Terdapat juga fungsi media pembelajaran yaitu sebagai perantara atau penyampaian isinya berupa informasi pengetahuan seperti visual atau verbal, untuk kepastian pembelajaran. Secara umum media pembelajaran juga merupakan alat bantu proses pembelajaran, yang dapat membantu guru dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa. Pemanfaatan media dapat mempermudah guru membimbing siswa pada proses pembelajaran. Bantuan media pembelajaran juga

mempermuda guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan kepada siswanya. Sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi, guru harus memilih, menentukan, dan menyusun media pembelajaran. Menyesuaikan dengan materi yang akan di ajarkan, yang berguna bagi siswa serta dapat mempengaruhi keberhasilan guru dalam pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: kesiapan sekolah dalam menerapkan kurikulum yang berlaku, memfasilitasi berbagai macam sumber/media pembelajaran, serta kesiapan kepala sekolah, guru dan karyawan lainnya dalam proses pembelajaran. Kemudian diperlukan media-media pembelajaran yang efektif, dan menarik. Supaya siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, guna untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien sangat diperlukan, guna mewujudkan tujuan pembelajaran yang tepat. Pada pembelajaran sebelum diberlakukannya K-13 tingkat keaktifan siswa sangatlah kurang bahkan dapat dikata pasif, atau biasanya disebut *teacher-centered*. Sedangkan setelah diberlakukannya K-13, siswa diharuskan lebih aktif dan guru hanya sebagai fasilitator yang biasanya disebut *student-centered*. Menurut Fathurrohman (2015:115) yang menyebabkan siswa secara aktif membangun pengetahuan dan mampu menyelesaikan masalah dengan cara berpasangan atau berkelompok.

Terdapat solusi untuk mengatasi permasalahan dalam proses peningkatan hasil belajar PPKn, maka dapat menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien, contohnya dengan penggunaan media pembelajaran *Power Point* dan media pembelajaran video. Menurut Anang (2015:19) Program *Power point* ini disampaikan secara khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, maupun perorangan. Sedangkan menurut Sukiman (2012:187-188). Media pembelajaran video adalah seperangkat komponen

atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

Penulis berasumsi bahwa kedua media pembelajaran tersebut dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar PPKn dan kreativitas pada siswa. Kreativitas itu sendiri berawal dari kata kreatif, yang mana kreativitas merupakan aktivitasnya. Kreativitas merupakan proses seseorang untuk menciptakan ide yang baru, baik berupa gagasan ataupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya Supriadi dalam Narwanti (2014:4). Penulis mengharapkan proses pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar PPKn dan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melakukan suatu penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Yang Berbeda Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VII SMPN 9 Surabaya”.

B. Batasan Masalah

Sehubungan dengan adanya keterbatasan waktu, dana, pengetahuan-pengetahuan dan supaya penelitian ini dapat dilakuka secara lebih mendalam maka tidak semua masalah akan diteliti. Pembatasan masalah dalam penelitian ini harus ada dan dalam hal ini penelitian difokuskan pada:

1. Media pembelajaran *power point* dan video.
2. Hasil belajar PPKn yang dicapai yang meliputi ranah kognitif
3. Kelas VII A dan VII D, untuk kelas-kelas yang lainnya tidak diteliti.
4. Kreativitas tinggi dan rendah yang dimiliki siswa.
5. Semester gasal 2018-2019.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* dan video terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 9 Surabaya.
2. Apakah ada pengaruh kreativitas tingkat tinggi dan rendah terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 9 Surabaya.
3. Apakah ada pengaruh interaksi penggunaan media pembelajaran *power point* dan video dengan kreativitas terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 9 Surabaya.

D. Tujuan Penelitian

Dengan mengetahui rumusan masalah yang diteliti, tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* dan video terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 9 Surabaya.
2. Guna mengetahui pengaruh kreativitas tingkat tinggi dan rendah terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 9 Surabaya.
3. pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 9 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Guru, sebagai wawasan dalam memilih media pembelajaran PPKn yang cocok dalam rangka memperbaiki kualitas belajar peserta didik.
2. Sekolah, sebagai landasan mengambil kebijakan dalam menerapkan media pembelajaran PPKn untuk menghasilkan *output* yang berkualitas.

3. Penelitian ini dalam digunakan untuk menambah wawasan dan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya yang lebih kreatif dan inovatif.
4. Universitas, sebagai landasan untuk mengambil kebijakan dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa menulis skripsi serta meningkatkan kemampuan dosen pembimbing.

