**BAB II**

 **TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
3. **Pengertian Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, sehingga yang menjadi target dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu [proses belajar mengajar](http://belajarpsikologi.com/macam-macam-metode-pembelajaran/). Alat bantu yang dimaksudkan adalah alat bantu *visual* maupun *audiovisual*, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan *(a source)* dengan penerima pesan *(a receiver)*. Banyak pakar dan juga organisasi diantaranya mengemukakan tentang pengertian media. Menurut AECT

*(Association of Education and Communication Technology, 1997*) (Arsyad, 2014:3) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Definisi lain juga ditegaskan oleh Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2012:58) bahwa “media pembelajaran adalah keseluruhan alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2014:3) juga mengartikan bahwa:

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau *elektronis* untuk menangkap, memproses, dan menyusul kembali informasi visual dan verbal.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas maka dapat disimpulkan atau dapat dipahami bahwa media merupakan alat bantu yang dapat membantu pendidik dalam proses mengajar sehingga pesan yang disampaikan lebih cepat tersampaikan ke peserta didik. Media juga dapat membatu peserta didik termotivasi dalam belajar sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya dan lebih terangsang lagi dalam belajar, sehingga proses pembelajaran akan lebih mudah dan tujuan pembelajaran yang telah dirancang akan lebih mudah tercapai.

1. **Manfaat Media Pembelajaran**

Bagaikan jembatan yang menghubungkan dua sisi, peran tersebut dimainkan oleh media pembelajaran dalam sebuah sistem pengajaran. Peran tersebut menjadi amat vital karena media pembelajaran tidak hanya bertanggung jawab terhadap sampainya pesan pembelajaran kepada peserta didik, tetapi juga memastikan bahwa pesan yang disampaikan tidak mengalami penurunan atau penyimpangan makna, dengan demikian, sebuah proses belajar mengajar terjadi dengan efektif dan sempurna. Menurut Kemp dan Dayton (Sanjaya, 2012:72-73) media pengajaran memiliki beberapa manfaat:

1) penyampaian pesan pembelajaran lebih terstandar; 2)pem-belajaran dapat lebih menarik; 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan pengetahuan; 4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek; 5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; 6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan; 7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan; 8) peran guru perubahan kearah yang positif.

Sudjana & Rivai (Arsyad, 2013:28-29) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memeran-kan, dan lain-lain.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil peserta didik, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan gairah dan motivasi belajar, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa, serta perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

1. **Pemilihan Media Pembelajaran**

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Seperti yang dikemukakan oleh Profesor Ely (Sadiman dkk, 2012:85) bahwa :

Pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaian juga perlu dipertimbangkan.

Sehubungan dengan ini Dick dan Carey (Sadiman dkk, 2012:86) menyebutkan bahwa :

 Di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus di beli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa di gunakan dimana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terkhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Pemilihan media pembelajaran selain memperhatikan faktor-faktor pemilihannya, juga harus memperhatikan kriteria pemilihan media. Kesalahan pada saat pemilihan, baik jenis media maupun pemilihan topik yang ingin dimediakan akan membawa akibat yang fatal. Menurut Arsyad (2014:74-76) ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media yaitu :

1)sesuai dengan tujuan yang ingin di capai; 2) tepat untuk medukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, atau generalisasi; 3) praktis, luwes dan bertahan; 4) guru terampil menggunakannya; 5) pengelompokan sasaran; 6) mutu teknis.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik oleh karena itu, kriteria pemilihan media adalah hal yang penting dan perlu dilakukan oleh setiap guru maupun pendidk lainnya sebelum menerapkan media pembelajaran dengan pertimbangan, guru dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

1. **Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran saat ini sudah sangat berkembang. Sejalan dengan perkembagan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemamfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Arsyad (2013:31) mengklasifikasikan media atas empat kelompok yaitu: “1) media hasil teknologi cetak; 2) media hasil teknologi audio-visual; 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer”.

Kemp dan Dayton (Arsyad, 2013:39) juga mengelompokkan media ke dalam delapan jenis yaitu: “1) media cetakan; 2) media panjang; 3) *everhead transparacies*; 4) rekaman *audiotape*; 5) seri *slide* dan film *strips*; 6) penyajian *multi-image*; 7) rekaman video dan film hidup; 8) komputer”.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glagsow (Arsyad, 2013:35-37) membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu:

1) Pilihan Media Tradisional

1. Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*
2. Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu
3. Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *catridge*
4. Penyajian multimedia yaitu *slide* plus suara *(tape)*, *multi-image*,
5. Visual dinamsi yang diproyeksikan yaitu film,televisi, video
6. Cetak berupa buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas *(hand-out)*
7. Permainan dapat berupa teka-teki, simulasi, permainan papan
8. Realita dapat berupa model, *specimen* (contoh)
9. Manipulatif (peta, boneka)

2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir

1. Media berbasis telekomunikasi yang berupa *telecomfrence*, kuliah jarak jauh
2. Media berbasis mikroprosesor dapat berupa *computer-assisted-instruction*, permainan computer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact video*, *disc.*

Jadi dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis mulai dari media pembelajaran tradisional hingga media pembelajaran berbasis teknologi yang sudah semakin berkembang di dunia pendidikan. Semakin berkembang dan banyaknya jeni-jenis media pendidikan saat ini akan lebih mempermudah pendidik untuk memilih jenis media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tercapailah suatu tujuan pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **Media Berbasis Multimedia**

Pembelajaran multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto). Film (*video)* dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya. Jadi dengan demikian dalam satu proses pembelajaran melalui multimedia, siswa tidak belajar hanya dari satu jenis media saja, akan tetapi dari berbagai macam media secara bersamaan atau satu kesatuan yang di rancang secara utuh. Hal ini diperjelas oleh Hofstteter (Rusman dkk, 2013:296-297) yang menyatakan bahwa:

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dengan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (*video* dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakaian untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Menurut Sanjaya, (2012:222-223) ada lima manfaat penggunaan multimedia khususnya untuk siswa sebagai subjek belajar yaitu:

1) Pengguaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat melayani perbedaan gaya belajar; 2) pembelajaran akan lebih bermakna artinya multimedia memungkinkan mengajak siswa untuk lebih aktif belajar; 3) multimedia dapat digunakan untuk pembelajaran individual, yang berarti dalam hal tertentu sebagian tugas guru khususnya yang berhubungan dengan menanamkan pengetahuan dapat diwakili dengan multimedia; 4) multimedia dapat memberikan wawasan yang lebih luas untuk mempelajari topik tertentu; 5) multimedia dapat mengemas berbagai jenis materi pelajaran.

Jadi secara sederhana multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Ia bisa berupa kombinasi antar teks, grafik, animasi, suara, dan *video*. Definisi sederhana ini telah pula mencakup salah satu jenis kombinasi yang diuraikan pada bagian terdahulu, misalnya kombinasi *slide* dan *tape audio*. Dengan demikian, arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, *video*, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini dengan sendirinya memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi itu.

1. **Media Presentasi *SildeDog***
	* + 1. Media Presentasi

Upaya memudahkan pemahaman mengenai media presentasi, maka diawali dengan mengemukakan pengertian presentasi. Presentasi disini mempunyai pengertian secara umum adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memberikan informasi melalui suatu tampilan atau suara yang bersumber pada ide atau pemikiran seorang presenter (penyaji) untuk menyajikan, sehingga pembaca atau pendengar presentasi dapat tertarik dan mengerti apa yang telah diinformasikan.

Menurut Sanjaya (2012:169) Presentasi merupakan metode pembelajaran dengan cara penyampaian melalui penjelasan informasi oleh penyampai pesan (dosen, guru, instruktur atau mahasiswa yang ditugasi untuk memamparkan suatu ide, gagasan, atau penemuan)

Jadi dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa presentasi adalah salah satu bentuk komunikasi yang menyampaikan suatu topik, pendapat, atau informasi kepada orang lain dalam bentuk yang menarik sehingga pendengar dapat mengerti pesan atau informasi yang disampaikan.

* + - 1. Media Presentasi *SlideDog*

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar terhadap tatanan dan cara hidup manusia. Setiap jenis pekerjaan dituntut untuk dapat dikerjakan dengan cara yang cepat dan tepat dan solusi terbaik adalah penggunaan Teknologi Informasi. Begitu pula dengan program aplikasi terutama yang berfungsi untuk presentasi, dengan adanya program aplikasi yang berfungsi untuk presentasi sangat bermanfaat bagi pendidik untuk mendesain sendiri media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satu media presentasi yang sangat baik digunakan oleh pendidik adalah media presentasi *SlideDog.*

Menurut Rogiers, dkk (2016) mengatakan bahwa “*SlideDog* adalah *software* presentasi yang menjanjikan kebebasan untuk *mendesaign* bentuk dan tampilan presentasi yang ingin dikembangkan. Hasil presentasinyapun akan tampak lebih *professional*, dengan menggunakan *SlideDog file* presentasi dapat divariasikan dengan beragam jenis *file* seperti *PowerPoint*, *PDF, file* presentasi lain yang dibuat dengan *software Prezi*, *video* dan *movie file*, halaman *web* dan beragam *file* lainnya”.

Cara kerja *software* ini berbeda dengan *software* sejenis (pembuat presentasi), dimana dengan menggunakan *SlideDog* maka bahan-bahan presentasi berupa bermacam-macam jenis *file* dan lokasinya akan diolah dan dikumpulkan hanya dengan satu *interface* (antarmuka). Selanjutnya aplikasi *SlideDog* akan berinteraksi dengan aplikasi lain untuk membuka atau memainkan *file*-*file* tersebut sehingga ketika dipresentasikan kepada *audients*, akan didapatkan tayangan presentasi yang tetap bagus kualitasnya sebagaimana pada *file* aslinya. *SlideDog* dapat mendeteksi dari sekian macam aplikasi atau *software* pembuka *file* (jenis *file* tertentu) untuk memainkannya saat melakukan presentasi. *SlideDog* akan bekerja secara *online* jika si presenter menambahkan *file* yg berlokasi di internet untuk dibuka atau dimainkan misalnya dari *video* *YouTube* atau sebuah halaman *blog*. Tetapi jika hanya menambahkan *file-file* yang tersimpan di komputer maka *SlieDog* dapat digunakan secara *offline* (tidak terkoneksi jaringan internet).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *SlideDog* merupakan sebuah program presentasi berbasis multimedia yang dapat menggabungkan beberapa media presentasi lainnya yang dapat membantu pendidik dalam mengkolaborasikan media-media dengan mudah tanpa mengubah *file* asli dari prsentasi yang telah dibuat. *SlideDog* bisa digunakan untuk berbagai aktifitas presentasi, seperti presentasi dalam dunia bisnis, presentasi dalam dunia kerja, maupun digunakan dalam dunia pendidikan.

Media tersebut juga sangat baik untuk merangsang peserta didik dalam proses pembelajaran karena banyaknya media yang dapat digabungkan sehingga peserta didik lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran. Pendidik juga dapat menambahkan *video* pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya monoton dengan kata-kata. Media ini sudah sangat kompleks dari semua media pembelajaran karena hampir semua media bisa digabung dalam satu *interface*, tinggal kreatifitas pendidik sajalah yang diperlukan dalam pembuatan media ini sehingga media pembelajarannya lebih menarik. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian atau atensi serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yang tentunya akan membuat siswa tertantang untuk mempelajari dan dapat memberikan pengalaman yang lebih, karena pada saat media ini digunakan ada dua indera yang berperan secara kesamaan yaitu indera penglihatan dan pendengaran.

Media pembelajaran ini perlu ditanggapi secara  positif oleh para pendidik. Media pembelajaran tersebut dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar. Media ini sangat bermanfaat sekali bagi pendidik yang cepat lelah di depan layar komputer, karena media ini didesain sedemikian rupa sehingga dapat di kontrol dengan menggunkan *handpone* sebagai remote kontrol, dengan adanya media presentasi *SlideDog*, diharapkan dapat menarik minat belajar siswa dan memotivasi siswa belajar untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga hasil belajar siswa akan meningkat

* + - 1. Kelebihan dan Kekurangan Media Presentasi *SlideDog*

Berbicara mengenai media pastilah semua media mempunyai kelebihan dan kekurangan, terlebih lagi media presentasi *SlideDog*. Kelebihan media presentasi *SlideDog* menurut Rogiers, dkk (2016) adalah sebagai berikut:

1. Merupakan fitur yang sangat berguna karena memungkinkan membuat *playlist* presentasi dengan menggabungkan berkas dan media *type* yang berbeda dengan satu presentasi tunggal secara *offline*
2. Menerima segala macam format *file*
3. Mudah untuk digunakan
4. *Desaignnya* yang menarik dan terkesan professional
5. Dapat menggunakan *remote control*

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan kelebihan media *SlideDog* yaitu:

* + - 1. Dapat menggabungkan beberapa media
			2. *Desig*-nya menarik
			3. Pengguna dapat memasukkan berbagai gambar, lagu bahkan *video* kedalam presentasi yang dibuat dengan mudah.
			4. Dapat digunakan secara *offline*.
			5. Sangat mudah digunakan

Walaupun memiliki banyak kelebihan, media presentasi *SlideDog* juga tak terlepas dari beberapa kekurangan. Adapun kekurangan media presentasi *SlideDog* menurut Rogiers, dkk (2016) yaitu:

Tidak bisa memodifikasi *file* yang sudah dibuat menjadi file presentasi

Instalasi lambat

Beberapa fitur hanya bisa diproses pada versi professional

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari media presentasi *SlideDog* adalah instalasi yang lambat dam membutuhakan memori yang berkapasitas tinggi, masih kurangnya referensi atau buku megenai media ini sehingga untuk mempelajari harus mencari referensi di internet, dan tidak semua orang menggunakan media presentasi ini karena seseorang harus men-*donwload* terlebih dahulu *software* *SlideDog*.

1. **Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**
	1. **Pengertian PKn**

Dalam setiap negera mempunyai kurikulum yang berbeda, dalam mewujudkan kurikulum itu sendiri pemerintah Indonesia membekali warga negeranya dengan pendidikan kewarganegaraan. Setiap mata pelajaran pun mempunyai tujuan masing-masing, seperti halnya pada mata pelajaran PKn yang tujuannya tersebut sangat penting diajarkan bagi setiap peserta didik baik pada pendidikan dasar maupun perguruan tinggi. Menurut Syarbaini (2014:2) mengatakan bahwa:

Pendidikan kewarganegaraan adalah suatu bidang kajian yang mempunyai objek telah kebajikan dan budaya kewarganegaraan, menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan yang secara koheren diorganisasikan dalam bentuk program kurikuler kewarganegaraan, aktivitas social-kultural, dan kajian ilmiah kewarganegaraan.

Menurut Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 (Winarno, 2014:13) bahwa:

Pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara (PPBN) agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara kesatuan republik Indonesia.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKn adalah mata pelajaran yang berusaha membentuk kepribadian peserta didik, mempertinggi budi pekerti sehingga menjadi warga Negara yang baik serta dapat diandalkan sehingga dapat membangun dirinya sendiri serta dapat bertanggung jawab atas pembangunan bangsa dan juga dapat melestarikan nilai moral dan budaya bangsa Indonesia.

* 1. **Tujuan Pembelajaran PKn**

Setiap mata pelajaran pasti mempunyai tujuan tertentu yang ingin dicapai. Seperti halnya pada mata pelajaran PKn, banyak tujuan-tujuan yang ingin dicapai sehingga pembelajaran PKn itu sendiri ada. Menurut Djahiri (1997:4), tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah:

Untuk meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan memahami, menghayati, dan meyakini nilai-nilai moral pancasila sebagai pedoman berprilaku dalam kehidupan bermasyrakat, berbangsa, dan bernegara sehingga menjadi warga yang bertanggung jawab dan dapat diandalkan serta mampu berstudi lanjut pada tingkat lebih tinggi.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk tingkat sekolah (Winarno, 2014:18-19). Tujuannya adalah agar peserta didik memliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpukan bahwa tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah melestarikan dan mengembangkan nilai moral, membangun dan membina peserta didik menuju manusia yang seutuhnya, membina pemahaman dan kesadaran terhadap hubungan antara warga Negara dengan Negara, membekali peserta didik dengan sikap dan perilaku berdasarkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

1. **Hasil Belajar**
	1. **Pengertian Belajar**

Dalam proses kehidupan, belajar sangat berperan penting di dalamnya. Belajar sebagai  karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk lain, merupakan aktivitas yang selalu dilakukan sepanjang hayat manusia, bahkan tiada hari tanpa belajar. Menurut Sudjana (Jihad & Haris, 2012:2) bahwa:

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat di tunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.

Selanjutnya, Hamalik (Jihad & Haris, 2012:2) menyajikan dua defenisi yang umum tentang : “1) Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman; 2) belajar adalah suatu proses tingkah laku individual melalui interaksi dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan berproses yang didapat dari pengalaman dan interaksi yang dapat menambah pengetahuan dan perubahan-perubahan tingkah laku lainnya.

* 1. **Ciri-Ciri Belajar**

Belajar sangat berperan penting dalam perubahan tingkah laku masing-masing individu, seperti yang telah dikemukakan oleh para ahli. Namun belajar juga mempunyai ciri-ciri yang menjadi karakteristik perilaku belajar. Adapun ciri belajar menurut Muhibbin (Jihad & Haris, 2010:6), yaitu:

a) Perubahan internasional dalam arti bukan pengalaman atau praktik yang dilakukakn dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan keberulan;

b) perubahan positif dalam arti baik, brmanfaat, serta sesuai dengan harapan. Adapun perubahan aktif artinya tidak terjadi dengan sendirinya seperti karena proses kematangan, tetapi karena usaha siswa itu sendiri; c) perubahan efektif dan fungsional dalam arti perubahan tersebut membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi siswa. Perubahan proses belajar fungsional dalam arti bahwa ia relatif menetap dan setiap saat apabila dibutuhkan, perubahan tersebut dapat diproduksi dan dimanfaatkan.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar adalah adanya perubahan dalam belajar yang meliputi perubahan intensional (disengaja), positif dan aktif (bermanfaat dan hasil usaha sendiri), dan efektif dan fungsional (berpengaruh dan mendorong timbulnya perubahan baru) bagi seorang pembelajar

* 1. **Prinsip-Prinsip Belajar**

Dalam proses pembelajaran guru dituntut sebagai panutan utama untuk mengembangkan potensi-potensi peserta didik. Upaya untuk mendorong terwujudnya perkembangan potensi peserta didik tersebut tentunya merupakan suatu proses penting yang tidak dapat diukur dalam periode tertentu, apalagi dalam waktu yang sangat singkat. Meskipun demikian, perkembangan pada peserta didik dapat dicermati melalui instrument-instrument pembelajaran yang dapat digunakan guru.

Oleh karena itu proses pembelajaran harus mengarah pada upaya mencapai perkembangan potensi-potensi anak tersebut. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada peserta didik. Berbicara tentang pembelajaran, prinsip-prinsip pembelajaran juga diperlukan oleh seorang pendidik, mengingat prinsip belajar adalah landasan berpikir dan sumber motivasi agar proses belajar dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik antara pendidik dengan peserta didik. Adapun prinsip-prinsip belajar menurut William Burton (Hamalik, 2013) yaitu: “1) Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi dan melampaui; 2) proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu; 3) pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid; 4) pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu; 5) proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan; 6) proses belajar dan hasil usaha belajar secara materil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual dikalangan murid-murid; 7) proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid; 8) proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan; 9) Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur; 10) hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah; 11) proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingam yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan; 12) hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan; 13) hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya; 14) hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik; 15) hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda; 16) hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis”.

Adapun prinsip-prinsip menurut Damyati dan Mudjiono (2006:42-49) yaitu: “1) Perhatian dan motivasi; 2) Keaktifan; 3) Keterlibatan langsung/Berpengalaman; 4) Pengulangan; 5) tantangan; 6) Baliakan dan Penguatan; 7) Perbedaan Individual”.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar merupakan sebuah pedoman baik bagi pendidik maupun peserta didik itu sendiri untuk mencapai tujuan yang telah dirancang dalam pembelajaran yang tersususun secara sistematis, sehingga dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik seperti pengalaman langsung yang dialami oleh peserta didik yang dapat memeberikan pengaruh besar dalam hasil pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran apabila dia terlibat secara langsung dalam pembelajaran dalam artian peserta didiklah yang yang secara langsung mempraktekkan apa yang telah disampaikan oleh pendidik. Dengan terlibatnya peserta didik secara langsung, peserta didik mempunyai tantangan tersendiri dalam proses belajarnya maka dengan tidak sengaja pula peserta didik tersebut sudah belajar karena belajar adalah mengalami.

* 1. **Hasil Belajar**

Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk peubahan perilaku yang relatif menetap. dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hamalik (Jihad & Haris, 2012:15) menyatakan bahwa: “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta apersepsi dan abilitas”. Menurut Julia (Jihad & Haris, 2012:15) menyatakan bahwa: “Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya”.

Selanjutnya, Bloom (Jihad & Haris, 2012:14-15) berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu:

1)^Pengetahuan yang meliputi a) pengetahuan fakta; b) pengetahuan tentang *procedural*; c) pengetahuan tentang konsep; d) pengetahuan tentang prinsip.

2) Keterampilan yang juga meliputi a) keterampilan untuk berfikir atau keterampilan kognitif; b) keterampilan untuk bertindak; c) keterampilan untuk bereaksi atau bersikap; d) keterampilan berinteraksi.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang nyata yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik serta pengalaman belajar dan nilai yang diperoleh siswa saat diberikan *post-test.* *Post-test* diberikan kepada siswa setelah perlakuan atau pembelajaran untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah di rancang sebelumnya.

* 1. **Indikator Hasil Belajar**

Menurut Sudjana (Jihad & Haris, 2012:20-21) ada dua kriteria yang menjadi indikator hasil belajar yaitu:

 1)^Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya. Kriteria dari sudut prosesnya menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri. Untuk mengukur keber-hasilan pengajaran dari sudut prosesnya dapat dikaji melalui beberapa persoalan di bawah ini: a) Apakah pengajaran direncanakan dan dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru dengan melibatkan siswa secara sistematis? b) Apakah kegiatan siswa belajar dimotivasi guru sehingga melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesabaran, kesungguhan, dan tanpa paksaan untuk memperoleh tinggi penguasaan, pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pengajaran itu? c) Apakah guru memakai multi media? d) Apakah siswa mempuyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya? e) Apakah proses pengajaran dapat melibatkan semua siswa dalam kelas? f) Apakah sarana pengajaran atau proses belajar mengajar cukup menyenangkan dan merangsang siswa belajar? g) Apakah kelas memiliki sarana belajar yang cukup kaya, sehingga menjadi laboratorium belajar?

2)^Kriteria ditinjau dari hasilnya. Di samping tinjauan dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Berikut ini adalah beberapa persoalan yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan keberhasilan pengajaran ditinjau dari segi hasil atau produk yang di capai siswa: a) Apakah hasil belajar yang di peroleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh? b) Apakah hasil belajar yang dicapai siswa dari proses pengajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa? c) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa tahan lama diingat dan mengendap dalam pikirannya, serta cukup mempengaruhi perilaku dirinya? d) Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajaran?

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perubahan tingkah laku dalam bentuk perubahan pada peserta didik dapat diukur atau tidaknya bisa dilihat dari segi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Perubahan yang dimaksudkan di sini yaitu terjadinya peningkatan dan pengembangan dari peserta didik itu sendiri yang dapat diukur misalnya segi penampilan, tingkah laku, pengetahuan seperti dari tidak tahu menjadi tahu.

* 1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

 Masalah belajar adalah masalah yang selalu aktual dan dihadapi oleh setiap orang. Tidak bisa disangkal bahwa dalam belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, sehingga bagi pelajar sendiri adalah penting untuk mengatahui faktor-faktor yang dimaksud. Hal ini menjadi lebih penting lagi tidak hanya bagai peserta didik tetapi juga bagi pendidik di dalam mengatur dan mengendalikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar hingga dapat terjadi proses belajar yang optimal. Menurut Slameto (2003:54) mentakan bahwa:

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar yang terdiri dari tiga faktor yaitu factor jasmaniah, factor psikologis, dan factor kelelahan, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu yang dikelompokkan menjadi tiga factor yaitu, factor keluarga, factor sekolah, dan factor lingkungan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor intern dan factor ekstern sangat berpengaruh terhadap hasil bejar siswa yang dapat meningkatkan atau bahkan menurunkan hasil belajar siswa. Kedua factor tersebut harus saling mendukung sehingga dapat membuat peserta didik meningkatkan hasil belajarnya yang telah disusun untuk mencapai suatu tujuan. Namun faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal siswa antara lain kemampuan yang dimiliki siswa tentang materi yang akan disampaikan.

1. **Kerangka Pikir**

Mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang berusaha membentuk kepribadian peserta didik, mempertinggi budi pekerti sehingga menjadi warga Negara yang baik serta dapat diandalkan sehingga dapat membangun dirinya sendiri serta dapat bertanggung jawab atas pembangunan bangsa dan juga dapat melestarikan nilai moral dan budaya bangsa Indonesia. Pendidikan dan pembelajaran kewarganegaraan tidak hanya membebani siswa dengan pengetahuan teoritis saja, melainkan juga membekali mereka dalam pengembangan sikap dan keterampilan menghadapi tantangan dan masalah dalam kehidupan. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi-materi pembelajaran PKn sehingga peserta didik lebih memahami arti penting pembelajaran PKn.

Kondisi awal pada proses pembelajaran mata pelajaran PKn di kelas VIII SMP Negeri 2 Pallangga Kabupaten Gowa, guru belum menggunakan media berbasis IT seperti audio, *video*, media presentasi, dan lain sebagainya. Media yang digunakan hanya berupa media sederhana seperti buku paket, papan tulis dan spidol. Media yang digunakan tidak divariasikan dengan media yang menarik sehingga peserta didik cenderung bosan, sehingga menurunkan minat dan gairah belajar siswa yang berakibat pada hasil belajar siswa yang rendah.

Melihat kondisi seperti ini, diharapkan ada tindakan pembaharuan terhadap proses pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran PKn. Salah satunya adalah penggunaan media berbasis IT. Media presentasi *SlideDog* merupakan media berbasis multimedia yang dapat menggabungkan beberapa media prsentasi seperti *Video, Power Point, FocusSky* dan masih banyak lagi. Kelebihan media tersebut dapat membantu pendidik dalam mengkolaborasikan media-media lainnya sehingga siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Seperti yang telah dikemukakan Sudjana & Rivai (Arsyad, 2013:28-29) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memeran-kan, dan lain-lain.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar sehingga materi pembelajaran dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik. Selain untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar, media pembelajaran berbasis IT juga mengurangi rasa bosan peserta didik pada saat mendengarkan uraian dari pendidik sehingga lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai pembelajaran. Jika pendidik menggunakan media presentasi *SlideDog,* minat peserta didik dalam pembelajaran akan meningkat dikarenakan media presentasi *SlideDog* mempunyai kelebihan tersendiri dari media-media yang lainnya yakni dapat menggabungkan beberapa media yang ingin digunakan oleh pendidik, dengan meningkatnya minat belajar peserta didik maka otomatis akan mempengaruhi dan akan meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kondisi Awal

Hasil belajar siswa rendah

Guru belum menggunakan media berbasis teknologi

Penggunaan media presentasi *SlideDog* di kelas VIII SMP Negeri 2 Pallangga Kabupaten Gowa

Guru menggunakan media sederhana seperti buku paket, papan tulis, dan spidol

Tindakan

Melalui penggunaan media presentasi *SlideDog* di kelas VIII SMP Negeri 2 Pallangga Kabupaten Gowa hasil belajar siswa meningkat

Kondisi Akhir

1. **Hipotesis**

Berdasarkan tinjauan pustaka sebelumnya, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H1 : Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan media presentasi *SlideDog* pada mata pelajaran PKn di kelas VIII SMP Negeri 2 Pallangga Kabupaten Gowa.