

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar yang diartikan bahwa perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Media yang digunakan pendidik sebagai pengantar pesan kepada peserta didik dan juga merupakan sebagai wahana untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar dan memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Sependapat definisi itu, Miarso (Sumantri, 2015 : 303) “mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri siswa”. Dan Briggs (2015:303) “menyatakan media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional”. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Media yang di maksud hendaknya dapat menyalurkan pesan dengan baik sehingga terjadi proses pembelajaran yang lebih bermutu. Media memiliki multi makna, baik dilihat terbatas maupun secara luas.

Gagne (Susilana dan Riyana, 2009:6) mengemukakan “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Sedangkan Latuheru (Arsyad, 2014) mengartikan “media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan sampai itu sampai kepada penerima yang dituju”.

Jadi dapat kita artikan bahwa media sebagai perantara, pembawa penghantar atau saluran. Dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan media yang ada pada dirinya untuk menyampaikan konsep abstrak, yang sering sulit dipahami oleh siswa-siswanya meskipun mungkin diulangi beberapa kali dengan mendayagunakan media diluar diri guru secara tepat. Media dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting sebagai alat bantu yang menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif. Setiap proses belajar mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan alat serta evaluasi.

Alat bantu pengajaran atau lebih populer disebut media pembelajaran harus menjadi bagian *integral* dari proses belajar mengajar terutama dalam metode mengajar. Pentingnya media pembelajaran tidak semata-mata dalam proses mengajar tetapi juga dalam proses belajar. Mengacu pada pendapat di atas, maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi pelajaran dari sumber kepada penerima dalam kegiatan pembelajaran

sehingga terjadi kegiatan komunikasi timbal balik yang dapat merubah pola pikir kearah perilaku indikator dan hasil belajar yang dikehendaki oleh kurikulum atau tuntutan meteri pelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran.

Sangatlah kurang menarik menyampaikan materi pembelajaran tanpa menggunakan media sebagai pengantar penyampaian ide atau gagasan. Oleh kerana itu peranan media sangatlah penting terutama dapat mempertinggi prestasi belajar yang dicapainya, dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2014:29) yaitu:

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 anak 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.

Penggunaan media dalam proses belajar-mengajar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga hasil dan motivasi juga akan meningkat. Hal ini didukung karena adanya pengalaman yang diperoleh siswa melalui media yang digunakan. Biasanya dalam suatu proses komunikasi, walaupun pesan atau informasi sudah diberikan oleh sumber dan ditunjukkan kepada penerima melalui media, akan tetapi bila tidak ada *feed back* maka proses komunikasi itu tidak sempurna. Hal ini disebabkan karena bila tidak ada *feedback* maka pemberi pesan tidak mengetahui apakah isi pesannya itu

diterima atau tidak, apalagi untuk mengerti dan mengetahui isi pesan. Arsyad (2014:25) mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

Media berfungsi untuk tujuan instruksional di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis di lihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa media memiliki fungsi yang sangat luas dan penting, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, yaitu digunakan guru dalam proses pembelajaran walaupun dalam pengadaan dan pemanfaatannya senantiasa masih menghadapi berbagai kendala.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Sadiman (2010:83) menyatakan “pemilihan media pembelajaran harus melihat komponen perancangan pembelajaran yaitu (1) tujuan, (2) materi pelajaran, (3) metode, (4) evaluasi dan (5) siswa”. Hal ini apabila diuraikan dalam pemilihan media yaitu sebagai berikut:

1) Tujuan

Media pembelajaran hendaknya sesuai dan menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran

Materi yang dipilih hendaknya relevan dan tidak *out of date*.

2) Metode atau pendekatan

Sebagai contoh : pemilihan media demonstrasi akan lebih banyak memerlukan media dari pada metode ceramah.

3) Evaluasi

Sebetulnya evaluasi mengukur keberhasilan tujuan. Oleh karena media yang dipilih selain mengacu tujuan juga harus terkait pada evaluasi yang digunakannya.

4) Siswa

Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa, yaitu disesuaikan dengan dengan kemampuan siswa dalam membaca, mendengar dan melihat.

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa seluruh kegiatan pembelajaran diserahkan sepenuhnya kepada guru yang bertugas mengelola proses pembelajaran di sekolah untuk senantiasa dapat menggunakan media pembelajaran dalam usahanya menjadi guru profesional. Alat bantu bantu pengajaran atau populer disebut media pembelajaran harus menjadi bagian *integral* dari proses belajar mengajar terutama dalam metode mengajar. Hal ini yang menunjukkan penting sebuah media dalam proses belajar mengajar.

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada, dan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya. Pemilihan media pembelajaran seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media pembelajaran merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain juga perlu diperhatikan dan dipertimbangkan baik dari segi alokasi waktu dan sumber serta prosedur penilaiannya.

d. Pembelajaran

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berupa pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. AECT (Haling, 2007:14) mengemukakan “pembelajaran adalah usaha pembelajar yang bertujuan untuk menolong pembelajar dalam belajar. Pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa yang mempengaruhi terjadinya proses belajar mengajar.” Sementara Hamalik (2001:57) mengemukakan :

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pembelajaran yang terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya. Material meliputi: buku-buku, papan tulis, kapur, Audio. Fasilitas dan perlengkapan berupa: ruang kelas, perlengkapan, dan prosedur meliputi: jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya.

Arikunto (2001: 12) mengemukakan “ pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh objek yang sedang belajar”. Dari beberapa pendapat pengertian pembelajaran di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi

pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses pembelajaran merupakan komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan.

Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya berupa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan media. Demikian pula kunci pokok pembelajaran ada pada guru (pengajar), tetapi bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru yang aktif sedang siswa pasif.

Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Jadi, jika pembelajaran ditandai oleh keaktifan guru sedang siswa hanya pasif. Maka pada hakikatnya kegiatan itu hanya disebut mengajar. Demikian pula bila pembelajaran di mana siswa yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru untuk mengelolanya secara baik dan terarah, maka hanya akan disebut belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menuntut keaktifan guru dan siswa.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sistematis yang diawali dengan penyusunan rencana pelajaran atau persiapan proses pembelajaran dan diakhiri dengan penilaian atau evaluasi yang dilakukan guru pengajar dan siswa yang melakukan aktivitas belajar atau yang diajar.

Menurut Syah (Hamalik, 2001:216) bahwa tahapan dalam kegiatan pembelajaran mengacu pada tiga tahapan yaitu “tahap prainstruksional, yaitu persiapan sebelum mengajar dimulai, tahap instruksional yaitu saat-saat mengajar, dan tahap evaluasi dan tindak lanjut yaitu penilaian atas hasil belajar siswa dan penindaklanjutannya. Lebih jelasnya mengenai tahapan dalam kegiatan pembelajaran di atas, diuraikan sebagai berikut:

1. Tahapan Prainstruksional

Tahapan prainstruksional merupakan langkah persiapan yang harus dilakukan guru sebelum mengajar. Pada tahap ini, guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP) atau Satuan Acara Pembelajaran(SAP), pada tahap ini guru masuk kelas dianjurkan memeriksa kehadiran siswa, kondisi kelas, dan kondisi peralatan yang tersedia dengan alokasi waktu yang tersedia pada mata pelajaran yang diajarkan. Pada tahapan ini pula, guru melakukan “pemanasan” dengan menanyakan perihal materi yang disajikan sebelumnya, serta materi yang diajarkan.

Selanjutnya guru melakukan kegiatan apersepsi (*apperception*) dengan mengungkapkan kembali secara sekilas materi yang diajarkan sebelumnya lalu menghubungkannya dengan materi pelajaran yang akan segera diajarkan. kegiatan ini penting, sebab kegiatan belajar dan memahami materi pelajaran itu kebanyakan; bergantung pada pengenalan siswa terhadap hubungna antara pengetahuan yang telah dimiliki siswa dengan pengetahuan yang akan diajarkan.

2. Tahapan Intruksional

Tahapan kedua yaitu tahap intruksional, ini merupakan tahap dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, guru menyajikan materi pelajaran (pokok bahasan) yang disusun secara lengkap dengan persiapan model, metode dan strategi mengajar yang dianggap cocok dengan materi pelajaran. Setelah guru mengajarkan materi pelajaran, maka guru hendaknya dapat membuat kesimpulan mengenai uraian atau materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu, guru harus memberi waktu yang cukup untuk dapat menyusun kesimpulan materi pelajaran yang telah diajarkan, kesimpulan tersebut disampaikan oleh guru maupun oleh siswa.

3. Tahapan Evaluasi dan Tindak lanjut

Tahapan terakhir dalam kegiatan pembelajaran adalah kegiatan evaluasi dan tindak lanjut. Pada tahap ini, guru melakukan penilaian keberhasilan belajar siswa yang berlangsung pada tahap instruksional dengan melakukan post test. Post test merupakan kebalikan dari pre test yaitu alat pengukuran prestasi belajar siswa sesudah penyajian materi yang diajarkan, hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran yang disajikan oleh guru.

Hasil dari kegiatan test tersebut dapat menjadi pedoman dalam upaya tindak lanjut, baik yang bersifat pengayaan maupun perbaikan. Selanjutnya, sebelum guru meninggalkan kelas, guru dianjurkan untuk memberikan kepada siswa mengenai pokok bahasan yang akan diajarkan kepada siswa pada pertemuan berikutnya. Ini merupakan langkah yang sangat penting dan

kadang dilupakan oleh guru karena bagi para siswa dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi materi baru dengan cara membaca sumber yang ada di rumah atau di perpustakaan.

2. Media *Trendy Flash*

Ferdinan (Heriyanto, 2011) *Trendy Flash Site Builder* adalah *software* yang digunakan dalam pembuatan *web* dan presentasi yang interaktif berbasis *flash*. Dalam pemanfaatannya dapat *online* di mana *Trendy Flash* disebut *web Flash* dapat juga dimanfaatkan secara *offline* yaitu digunakan sebagai media presentasi berbasis *flash*. *Trendy Flash Site Builder* merupakan *software* buatan *Trendy Flash*. *Software* ini juga dapat dimanfaatkan dalam membuat media presentasi *flash* yang menarik serta mudah digunakan. Dalam membuat presentasi dengan menggunakan *Trendy Flash* dapat menghasilkan desain yang menarik dan gambar yang statis atau memiliki animasi menarik yang tinggal disesuaikan pada *select thema* dan *select design*.

Penyusunan media *Trendy Flash*, sebagai media presentasi pembelajaran terlebih dahulu guru menyusun rancangan proses pembelajaran (RPP) yang menjelaskan bahwa media *Trendy Flash* dalam proses pembelajaran, dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian menyusun poin-poin pembahasan materi yang akan dimasukkan kedalam media *Trendy Flash*. Selanjutnya menyusun poin-poin materi pembelajaran kedalam media *Trendy Flash* dengan berdasarkan skenario pembelajaran dengan memanfaatkan icon atau menu yang terdapat pada media *Trendy Flash*. Setelah itu menyimpan data yang telah dibuat sebagai

media *Trendy Flash* yang siap dipakai dalam proses pembelajaran. Ferdinan (Heriyanto, 2011:) menyatakan “menu-menu yang dapat digunakan dalam *Trendy flash*, yaitu:

Hal ini apabila digambarkan dalam pemanfaatannya yaitu sebagai berikut :

1. *Create new site*

Create new site digunakan untuk membuat lembar kerja baru pada *trendy flash*. Di dalam *create new site* terdiri dari browser, di mana pada ini kita menentukan di mana letak file *trendy flash* yang kita buat nantinya akan di save. Kemudian ada “*name for new project*” pada kolom ini dituliskan nama file *trendy flash* yang di save. Lalu klik *create project* untuk mulai bekerja pada lembar kerja *trendy flash*.

2. *Edit existing site*

Edit existing site adalah komponen yang terdapat pada *trendy flash*, berfungsi untuk mengedit lembar kerja *trendy flash* yang pernah di *save* filenya berbentuk *project.ptr*. mencari *file project* yang pernah kita simpan. *Trendy flash* menyimpan *file project* dengan ekstensi *dot ptr* (**.ptr*). sayang, *file project* ini tidak bisa diaktifkan dengan klik ganda atau *open windows explorer*. Jadi jalan satu-satunya adalah melalui menu *edit existing site* setelah kita menjalankan *trendy flash site builder*.

3. *Select thema*

Setelah kita mengetahui cara penggunaan dasar *trendy flash*, langkah selanjutnya adalah menentukan tema. Tema dalam *trendy flash* berkaitan dengan animasi *background* presentasi. Banyaknya tema yang

disediakan sesuai dengan jenis lisensinya. Pemilihan tema haruslah disesuaikan dengan presentasi yang kita buat.

4. *Select design*

Desain berkaitan dengan tata letak *text* dan *style* tombol navigasi sebuah presentasi *trendy flash*. Setelah kita menentukan tema, langkah selanjutnya adalah menentukan desain. Melalui menu desain ini kita dapat mengatur tampilan menu beserta animasi loadingnya. Terdapat banyak pilihan desain yang disediakan oleh *trendy flash*, anda dapat memilih sesuai tema yang anda tentukan sebelumnya.

5. *Title*

Langkah ini digunakan untuk memasukkan "*title*" (judul presentasi), kolom ini nantinya pada *trendy flash* diisi sesuai dengan presentasi yang akan dibuat dalam proses pembelajaran.

6. *Edit home page*

Home page atau biasa diistilahkan berada dalam bahasa Indonesia adalah halaman yang pertama ditampilkan dalam sebuah situs. Dapat juga disebut sebagai halaman utama. Dapat berisi indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Juga dapat berisi definisi pelajaran.

7. *Edit other page*

Edit other page digunakan untuk menyusun materi presentasi. Sebuah presentasi tidaklah mungkin hanya terdiri dari satu halaman saja, sebab fungsinya untuk menjelaskan sesuatu secara menyeluruh. Dalam *trendy flash*, halaman-halaman tersebut diwakili oleh sebuah menu. Setiap menu

terdiri dari tiga bagian, yaitu *title* atau judul, isi, dan *search engine*. Disini merupakan inti dari presentasi yang kita buat, sehingga pemuatan isi presentasi haruslah benar-benar tepat.

8. *Edit contact page*

Halaman kontak merupakan bagian di mana dalam sebuah presentasi atau lebih khususnya lagi *company profile*. Di sinilah tempat ditampilkannya informasi si pembuat presentasi. Halaman kontak juga berfungsi sebagai sarana interaksi pengunjung dengan pihak yang memiliki presentasi tersebut.

9. *Edit image size etc*

Ada kalanya presentasi yang dibuat memerlukan sebuah visualisasi berupa gambar misalnya logo instansi atau gambar-gambar yang berkaitan dengan apa yang dijelaskan dalam presentasi. *Edit image size etc* digunakan untuk menentukan ukuran dan posisi gambar agar sesuai dengan keinginan yang akan tampil dalam presentasi.

Kelebihan dan kelemahan dengan menggunakan media *Trendy flash*, Ferdinan (Heriyanto, 2011) ada beberapa kelebihan dan kelemahan dalam media *Trendy Flash* diantaranya yaitu:

1. Kelebihan

- a. Memberikan pengalaman dengan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik karena kemampuannya memberikan presentasi menarik dengan tampilan *background* dan navigasi

berbasis *flash* dapat disertakan dengan gambar relief dengan materi yang disampaikan.

- b. Memberikan tingkat pemahaman dan perhatian terhadap materi pelajaran yang disampaikan sehingga banyak pengalaman yang bisa diperoleh siswa. Dengan poin-poin materi pelajaran dalam media *trendy flash* yang disampaikan, siswa lebih mudah mendefinisikan pelajaran yang dipresentasikan.
- c. Pembuatan media presentasi pembelajaran dengan menggunakan media *trendy flash* sangat mudah dalam pemanfaatannya di mana icon atau menu yang terdapat dalam *trendy flash* cepat dimengerti tetapi tidak mengurangi hasil pada media yang akan dibuat nantinya tetap menghasilkan media presentasi yang menarik.

2. Kelemahan

Tidak ada suatu media yang benar-benar sempurna untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran karena di samping banyak kelebihan pasti terdapat kekurangan dari suatu meskipun itu hanya satu, begitupun dengan *Trendy Flash*. Beberapa kekurangan dari media *Trendy Flash*: 1) tidak disediakan secara *freeware* atau gratis melainkan *open source* atau berbayar. 2) kurangnya *template* yang disediakan dalam aplikasi. 3) Animasi yang disediakan terbatas. Bisa saja masih terdapat beberapa kekurangan di dalam media *Trendy Flash*, tergantung dari tidak terpenuhinya kebutuhan yang kita harapkan dalam merancang sebuah presentasi. Tetapi dengan adanya media *Trendy Flash* ini, kita dapat

mempelajari dan memanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran. sekaligus membuka dan menambah wawasan dan pengetahuan kita bahwa masih ada alternatif media presentasi lain yang bisa kita manfaatkan, bukan hanya satu atau monoton pada satu media secara terus menerus yang menciptakan kejenuhan serta kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Arti Pendidikan kewarganegaraan secara umum adalah suatu upaya sadar dan terencana mencerdaskan warga negara khususnya generasi muda. Caranya dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa agar mampu berpartisipasi aktif dalam pembelaan negara. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia, baik pada jenjang pendidikan dasar, menengah maupun tinggi. UUD NO. 2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 39 ayat 2 dinyatakan bahwa setiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan wajib memuat pendidikan pancasila, pendidikan agama dan pendidikan kewarganegaraan. Rifwan, dkk (2006 :2) mengemukakan bahwa :

Setiap warga negara pada hakekatnya dituntut untuk dapat hidup berguna dan bermakna bagi negara dan bangsanya. Untuk itu diperlukan bekal ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) yang berlandaskan pada nilai-nilai agama, moral dan budaya bangsa. Fungsinya adalah sebagai panduan dan pegangan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Konteks pendidikan Kewarganegaraan nilai budaya bangsa menjadi pijakan utama, karena tujuan pembelajaran ialah untuk menumbuhkan wawasan

dan kesadaran bernegara, juga sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan budaya bangsa. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan Kewarganegaraan harus memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral, dan sikap perilaku siswa.

Misi dari Pendidikan Kewarganegaraan sendiri adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Sejatinya, Pendidikan Kewarganegaraan adalah studi tentang kehidupan kita sehari-hari, mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik, warga negara yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menangani issue kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Generasi penerus melalui Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan akan mampu mengantisipasi hari depan yang senantiasa berubah dan selalu terkait dengan konteks dinamika budaya, bangsa, negara, dan hubungan internasional serta memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan perilaku yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila. Semua itu diperlukan demi tetap utuh dan tegaknya Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri warga negara Republik Indonesia. Selain itu bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani.

Pendidikan Kewarganegaraan yang berhasil akan membuahkan sikap mental yang cerdas, penuh rasa tanggung jawab dari peserta didik. Sikap ini disertai dengan perilaku yang :

- 1) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta menghayati nilai-nilai falsafah bangsa
- 2) Berbudi pekerti luhur, berdisiplin dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Rasional, dinamis, dan sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara.
- 4) Bersifat profesional yang dijiwai oleh kesadaran bela negara.

- 5) Aktif memanfaatkan ilmu pengetahuan teknologi dan seni untuk kepentingan kemanusiaan, bangsa dan negara.

Melalui Pendidikan Kewarganegaraan, warga negara Republik Indonesia diharapkan mampu “memahami, menganalisa, dan menjawab masalah–masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa dan negaranya secara konsisten dan berkesinambungan dengan cita–cita dan tujuan nasional seperti yang digariskan dalam Pembukaan UUD 1945 “

4. Pemanfaatan Media *Trendy Flash* Dalam Pembelajaran PKn

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan memanfaatkan media *Trendy Flash* dapat dilakukan dengan berpedoman pada langkah umum pembelajaran. yaitu pada pembelajaran langsung dimana mata pelajaran PKn dengan menggunakan media *Trendy Flash* dalam model pembelajaran langsung yang bersifat *teacher center*. Pembelajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa.

Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan. Pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran yang bersifat *tacher center*. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung, guru harus mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan pada siswa secara langkah demi langkah. Pembelajaran langsung dibutuhkan keaktifan, kelihaihan, keterampilan dan kreatifitas guru tanpa menghilangkanan peran siswa sebagai subyek didik. Aqip (2013 :11)

mengemukakan lima fase pembelajaran langsung yang menggunakan media pembelajaran yaitu:

- (1) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, (2) mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan, (3) bimbingan pelatihan, (4) mengecek pemahaman dan pemberian umpan balik, (5) memberikan pelatihan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran PKn dengan memanfaatkan media *Trendy Flash* adalah sebagai berikut:

- a) Persiapan pembelajaran
 - 1) Guru melakukan apersepsi
 - (a) Mempersiapkan kelas dalam pembelajaran (absensi, kebersihan kelas, dan lain-lain)
 - (b) Guru menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.
 - 2) Guru memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
 - 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b) Penyajian materi
 - 1) *Eksplorasi*
 Dalam kegiatan *eksplorasi*, guru :
 - (a) Menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media *Trendy Flash*.

- (1) Guru terlebih dahulu membuka file dari *Trendy Flash* pada laptop.
- (2) Guru mengklik icon fullscreen agar tampil dari presentasi *Trendy flash* terlihat dengan ukuran satu layar monitor.
- (3) Guru menggunakan tombol panah pada *keyboard* untuk mengoperasikan materi presentasi dari *section* ke *section* lainnya.

(b) Melibatkan siswa mencari informasi tentang materi pelajaran.

2) *Elaborasi*

Dalam kegiatan *elaborasi*, guru:

- (a) Memfasilitasi siswa melalui pemberian tugas.
- (b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum dipahami.
- (c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggapi pertanyaan yang diberikan oleh teman.

3) *Konfirmasi*

Dalam kegiatan *konfirmasi*, guru:

- (a) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- (b) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pahaman, dan memberikan penguatan.

Kegiatan penutup

- 1) Guru dan siswa sama-sama menarik suatu kesimpulan dengan kata-kata sendiri.
- 2) Guru memberi tugas rumah kepada siswa.
- 3) Guru menutup pembelajaran.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar selain ranah kognitif dan psikomotor, ranah afektif juga salah satu tolak ukur di mana siswa dikatakan berhasil dalam mengikuti suatu pembelajaran. perubahan sikap dan perilaku yang terjadi pada diri setiap manusia sebagai hasil dari aktivitas tertentu. Terjadinya perubahan sikap dan perilaku dalam belajar tentu menjadi kepuasan tersendiri bagi pengajar atau guru yang bersangkutan, tentu kearah yang positif dan bersifat relatif permanen. Syarif Sumantri (2015 :2) mendefenisikan belajar sebagai berikut:

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Pengalaman diperoleh seseorang dalam interaksi dengan lingkungan, baik yang tidak direncanakan maupun yang direncanakan sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif menetap.

Melalui belajar tentu akan ada hasil yang ingin dilihat, telah disinggung sebelumnya bahwa belajar dengan serius akan membawa dampak positif dari segi sikap. Tidak hanya itu, belajar juga tentu memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan atau kognitif dan psikomotor. Ketika proses belajar mengajar telah usai, hal utama yang diharapkan oleh guru adalah tujuan

pembelajarannya dapat tercapai secara optimal dan menciptakan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi peserta didik serta menunjukkan prestasi hasil belajar yang meningkat secara signifikan.

Susanto (2014 :5) mengatakan “hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar”. Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan, sikap, dan keterampilan siswa yang dapat ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru setelah memberikan materi pelajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran terdapat berbagai hal yang berpengaruh atau faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Wasliman (Susanto, 2014:12) diklasifikasikan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal
- 2) Faktor Eksternal

Adapun uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi

belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

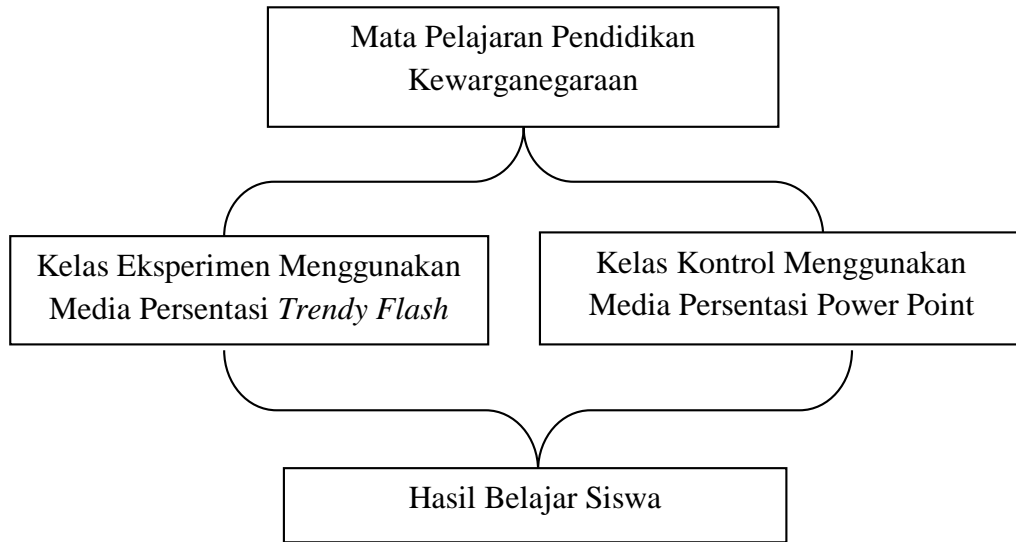
- 2) Faktor eksternal; faktor eksternal yang berasal dari diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

B. Kerangka Pikir

Uraian sebelumnya sudah dijelaskan mengenai apa yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Berikut ini dikemukakan hal yang menjadi landasan pemikiran, di mana landasan ini mengarahkan penulis dalam menganalisis data. Sehingga dapat diketahui pemanfaatan media *Trendy Flash* terhadap hasil belajar siswa. Dalam hal ini pencapaian tujuan pembelajaran PKn. Maka guru peneliti berusaha untuk bagaimana cara agar siswa dapat tertarik dan mudah menerima atau mengetahui materi pelajaran yang diajarkan. Salah satunya dengan menggunakan inovasi media *Trendy Flash* dapat menyajikan persentase berbasis *Flash* yang dapat menarik perhatian siswa dan terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, dapat dituangkan dalam bagan sebagai berikut:

Gambar: 2.1 Skema kerangka pikir



C. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_1 : Ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diajar dengan menggunakan media *Trendy Flash* pada mata pelajaran PKn kelas VII MTS-ALQALAM TEPPPO Kab. Majene.

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diajar menggunakan media *Trendy Flash* pada mata pelajaran PKn kelas VII MTS-ALQALAM TEPPPO Kab. Majene.