

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN
KREATIVITAS GURU TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VIII DI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 JIKEN KABUPATEN
BLORA TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Oleh

ATEM PURNAMASARI

NIM: 15210009



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN
KREATIVITAS GURU TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELASS VIII
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 JIKEN
KABUPATEN BLORA TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh
ATEM PURNAMASARI
NIM: 15210009

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima
sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua : Taufiq Hidayat, M.Pd

Sekretaris : Ayis Crusma Fradani, M.Pd

Anggota : Drs. Sarjono, M.M

Drs. Heru Ismaya, M.H

Ali Mujahidin, S.Pd. M.M

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Mengesahkan :
Rektor,



Drs. Sujiran, M.Pd.
NIDN/0002106302

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu negara sangat erat kaitannya dengan dunia pendidikan, karena pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, dalam menghadapi perubahan dan pembangunan suatu negara. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan.

Pendidikan adalah 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 negaranya (Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS bab 1 ayat 1).

Secara umum, tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi di dalam diri para peserta didik. Mengacu pada pengertian dan tujuan pendidikan diatas, pendidikan dapat dijalani melalui dua hal yaitu : pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan formal yaitu pendidikan yang bisa didapat dengan mengikuti kegiatan atau program pendidikan yang terstruktur serta terencana oleh badan pemerintahan. Pendidikan non formal adalah pendidikan yang bisa didapat melalui aktivitas kehidupan sehari-hari yang tak terikat oleh lembaga bentukan pemerintahan.

Lembaga pendidikan seperti sekolah memiliki peranan penting dalam melaksanakan program pendidikan. Sekolah adalah suatu lembaga yang digunakan untuk kegiatan belajar bagi para pendidik serta menjadi tempat memberi dan juga menerima pelajaran yang sesuai dengan bidangnya. Di dalam kegiatan belajar pasti ada beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya guru, siswa, sarana prasana dan lain sebagainya.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung adalah guru. Guru merupakan ujung tombak dan titik sentral untuk mewujudkan kemajuan pendidikan di sekolah. Betapapun baik dan lengkapnya kurikulum, metode, media atau sumber belajar, sarana dan prasarana lainnya tanpa adanya guru profesional mustahil tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran untuk mempermudah proses kegiatan belajar guru dalam menyampaikan materi dan siswa menguasai materi pelajaran dengan tujuan menimbulkan minat, motivasi, kreativitas, meningkatkan aktivitas siswa, dan membuat pembelajaran menjadi bermakna yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal maka dibutuhkan media yang dapat menunjangnya.

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Djamarah dalam buku strategi belajar mengajar Media pembelajaran mempunyai keunggulan sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar peserta didik, memperjelas informasi/pesan pembelajaran, memberi tekanan pada bagian-bagian penting dan memberi variasi pembelajaran dimana guru

dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam melibatkan siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar (2010:121). Dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dasar dan dapat menarik perhatian siswa. Akan tetapi kenyataan dilapangan menurut pengamatan peneliti di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora, banyak siswa yang merasa jenuh atau bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

Hal ini dikarenakan guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi, siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, penggunaan media pembelajaran kurang maksimal, pemilihan media pembelajaran kurang sesuai dengan materi, guru masih sangat terbatas dalam menggunakan media pembelajaran alasan guru umumnya karena rumit membuatnya dan mahal harganya, sehingga mereka tidak mampu membuat dan membeli media pembelajaran. Akibatnya hasil belajar siswa kurang maksimal. Media pembelajaran sebenarnya tidak harus media yang canggih dan mahal. Media pembelajaran dapat diperoleh dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu diperlukan kreativitas guru dalam menciptakan media dari alam sekitar.

Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa. Oleh karena itu, dalam memenuhi harapan tersebut diperlukan kreativitas dan keterampilan guru dalam membuat, memilih, menggunakan media yang dapat mempengaruhi proses dan kualitas pembelajaran. Kreativitas guru merupakan istilah yang banyak digunakan, baik dilingkungan sekolah maupun luar sekolah.

Pada umumnya orang menghubungkan kreativitas dengan produk-produk kreasi itu merupakan hal yang penting untuk menilai kreativitas. Guru merupakan salah satu komponen yang sangat berperan penting dan utama, karena keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh guru. Dengan kata lain hasil belajar yang optimal akan tercapai apabila guru memiliki kreativitas dalam pembelajaran. Kreativitas guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, karena semakin guru kreatif dalam menyampaikan materi maka semakin mudah siswa memahami pelajaran dan menjadikan siswa lebih kreatif dalam belajar.

Taljan mengungkapkan dalam buku yang berjudul menumbuhkan kreativitas dan prestasi guru bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik benar-benar baru sama sekali maupun yang merupakan modifikasi dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada (2012:15). Suparlan mengutarakan pendapatnya dalam buku menjadi guru kreatif bahwa, Guru adalah seorang yang tugasnya terkait dengan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam semua aspeknya, baik spritual dan emosional, intelektual, maupun aspek lainnya (2005:12). Jadi Kreativitas guru adalah kemampuan seorang guru dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dengan cara melahirkan sesuatu yang baru dalam pembelajaran. Dalam pengamatan yang peneliti lakukan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora belum tercapai secara maksimal khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Hal ini disebabkan kurangnya kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Dimana seseorang guru belum sepenuhnya bisa meningkatkan

hasil belajar siswa, sebab kreativitas guru dalam hal aplikasi kompetensi-kompetensi dasar dalam mengajar masih belum maksimal terutama dalam hal pengelolaan kelas, penggunaan metode mengajar yang masih kurang, penggunaan media pembelajaran yang terbatas, teknik, ataupun pendekatan pembelajaran yang relevan antara kebutuhan siswa dan materi yang disajikan.

Untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh guru ada beberapa hal yang bisa dilakukan antara lain aktif membaca, gemar berapresiasi, mencintai seni, respek terhadap perkembangan, menghasilkan sejumlah karya dan dapat memberi contoh dari hal-hal yang dituntut siswa. Jika kreativitas yang dimiliki guru sudah meningkat secara tidak langsung akan memberikan kemudahan siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau hasil dari adanya proses belajar mengajar. Akan tetapi tidak semua bentuk perilaku yang baru adalah hasil belajar, demikian pula tidak semua pengalaman individu merupakan proses belajar. Dalam buku proses belajar mengajar Oemar Hamalik berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (2010:30).

Sedangkan Trianto mengutarakan pendapatnya dalam buku model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik bahwa, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial

(2007:171). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pengelompokan disiplin ilmu sosial yang terpilih yang menunjukkan kesadaran bahwa mata pelajaran tersebut berada dalam suatu struktur ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan. Pada jenjang pendidikan menengah, ruang lingkup kajian semakin diperluas dari jenjang pendidikan dasar sehingga siswa akan cepat bosan apabila dalam proses pembelajarannya tidak menarik untuk siswa tersebut, dan kebosanan serta ketidak tertarikannya siswa tersebut bisa mengakibatkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Alasan peneliti memilih Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora sebagai tempat penelitian dikarenakan berdasarkan hasil observasi sebelumnya peneliti melihat di sekolah ini siswa banyak terlihat acuh dalam menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru, beberapa siswa lebih asyik ngobrol dengan teman sebangkunya hal ini disebabkan guru lebih banyak menggunakan cara yang konvensional serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti di sekolah tersebut dengan tujuan ingin mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran dan kreativitas yang dimiliki oleh para guru sehubungan dengan pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti ingin mengkaji bahwa diduga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar.

Dari dugaan di atas maka peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora 2018/2019”.

B. Rumusan Masalah

Menurut Sugiyono, rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini rumusan masalah yang dikemukakan sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora 2018/2019 ?
2. Adakah pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora 2018/2019 ?
3. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora 2018/2019 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang diperoleh setelah penelitian selesai, sesuatu yang akan dicapai atau dituju dalam sebuah penelitian.

Tujuan penelitian berkaitan erat dengan rumusan masalah yang ditetapkan dan jawabannya terletak pada kesimpulan penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora 2018/2019.
2. Pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora 2018/2019.
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah kegunaan hasil penelitian nanti, baik bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu, dalam manfaat penelitian ini harus diuraikan secara terperinci manfaat atau apa gunanya hasil penelitian nanti.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam kemajuan ilmu pengetahuan khususnya dibidang pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah refrensi terkait penggunaan media pembelajaran, kreativitas guru, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dapat memberikan

penjelasan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pemacu siswa agar dapat lebih mudah meningkatkan hasil belajar siswa, dari siswa yang memiliki hasil belajar rendah menjadi siswa yang memiliki hasil belajar tinggi khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai cara meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran dikelas dan memberikan wacana dan informasi bagi guru.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini memberikan motivasi dalam proses pembelajaran yang lebih bervariasi untuk meningkatkan mutu dan kualitas sekolah tempat penelitian, sehingga bisa menarik banyak calon peserta didik untuk sekolah di sekolah tersebut.

d. Bagi orang tua

Dengan meningkatkan hasil belajar juga akan mendorong prestasi siswa lebih baik yang bisa membuat banyak calon siswa yang tertarik untuk bersekolah di tempat penelitian di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora sehingga para wali murid juga akan percaya dan tenang jika anaknya sekolah di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora.

e. Bagi peneliti

Sebagai wadah untuk mengimplementasikan pengetahuan yang telah dimiliki dan sebagai wadah untuk menambah wawasan.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah salah satu instrument dari riset karena merupakan salah satu tahapan dalam proses pengumpulan data. Definisi operasional juga bisa dijadikan pedoman untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan penelitian.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi-materi yang cukup sulit disampaikan apabila hanya disampaikan dengan kata-kata ataupun penjelasan dipapan tulis.

2. Kreativitas Guru

Kreativitas guru merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seorang guru dalam mengolah pembelajaran dalam usahanya mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan secara maksimal.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku ataupun peningkatan pemahaman pengetahuan dan pengalaman sebagai dampak adanya proses pembelajaran.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Dari definisi operasional di atas dapat disimpulkan bahwa maksud dari penelitian adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mempermudah proses penyampaian pengetahuan yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa. Dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran guru harus memiliki kreativitas yang tinggi agar dapat menarik perhatian siswa yang kemudian akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora yang diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tahun 2018/2019.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad dalam buku media pembelajaran Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlact dan Ely dalam Arsyad mengatakan 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 teks, dan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (2011:3).

Banyak media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan dapat mempermudah penyampaian materi dari guru kepada siswa. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto berpendapat dalam buku yang berjudul media pembelajaran bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (2013:8). Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-

bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

Sementara itu, Hamalik dalam buku Haling yang berjudul perencanaan pembelajaran mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pembelajar dan pebelajar dalam proses pembelajaran (2007:94).

Beberapa pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media seorang guru diharapkan bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. 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.

Sudjana dalam buku hasil karya Pengewa yang berjudul perencanaan pembelajaran menyebutkan fungsi alat atau media pembelajaran menjadi enam kategori, dalam buku yang berjudul perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

2. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
3. Pemanfaatan media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
4. Penggunaan media digunakan untuk melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
5. Penggunaan media digunakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam merangkap pengertian yang diberikan guru.
6. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan akan mempertinggi mutu belajar mengajar (2010:172).

Levie dan Lentz dalam Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran.
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. (2011:20-21)

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas mengenai fungsi media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan. Karena dengan menggunakan media akan

mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pada saat kegiatan belajar. Siswa juga akan merasa senang dan mudah dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru tanpa merasa bosan.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Klasifikasi dan pengelompokan media pembelajaran sangat beragam dan berbeda beda antar para ahli. Djamarah menulis di dalam buku yang berjudul Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru tentang macam-macam media pembelajaran sebagai berikut :

1. Dilihat dari jenisnya, terdiri dari media auditif, media visual, dan audiovisual.
2. Dilihat dari daya liputnya, terdiri dari media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput terbatas ruang dan tempat dan media untuk pengajaran individual.
3. Dilihat dari bahan pembuatannya, terdiri dari media sederhana dan media kompleks (2002:140-142).

Sedangkan menurut Azhar Arsyad macam-macam media pembelajaran ada dua yaitu :

1. Media Tradisional
 - a. Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, film strips.
 - b. Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
 - c. Audio seperti rekaman piringan, pita kaset.
 - d. Penyajian multimedia seperti slide plus suara (tape), multi image.

- e. Setak seperti buku teks, modul, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out).
- f. Permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan.
- g. Realita seperti model, specimen (contoh) dan manipulatif.

2. Media Teknologi Muthakir

- a. Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen, kuliah jarak jauh.
- b. Media berbasis mikropocessor seperti computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, hypermedia, compact video disc (2011:54).

d. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Dengan adanya berbagai macam media pembelajaran yang semuanya dapat di pakai dalam kegiatan pembelajaran, maka sebelum menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran guru harus memilih media yang mana yang paling tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Karena pemilihan media yang tepat akan membuat proses belajar semakin efektif dan hasil yang di inginkan pasti tercapai.

Heinich dalam Arsyad mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE. (ASSURE adalah singkatan dari *Analyze learner characteristics, State objective, Select or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate*). Model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut :

1. *Analyze learner characteristics*: menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, apakah mereka siswa sekolah lanjutan atau perguruan tinggi, anggota organisasi pemuda, perusahaan, usia, jenis kelamin, latar belakang budaya, dan sosial ekonomi, serta menganalisis karakteristik khusus mereka yang meliputi antara lain pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal mereka.
2. *State objective*: menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, yaitu perilaku atau kemampuan baru apa (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang diharapkan siswa miliki dan kuasai setelah proses belajar mengajar selesai.
3. *Select or modify media*: memilih, memodifikasi, atau merencanakan dan mengembangkan materi dan media yang tepat.
4. *Utilize*: menggunakan materi dan media. Setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu diperlukan untuk menggunakannya.
5. *Require learner response*: meminta tanggapan dari siswa. Guru sebaiknya mendorong siswa untuk memberikan respons dan umpan balik mengenai keefektivan proses belajar mengajar.
6. *Evaluate*: mengevaluasi proses belajar. Tujuan utama evaluasi di sini adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektivan media, pendekatan, dan guru sendiri (2011:67-69).

Menurut Haling sebagai pedoman pemilihan media pembelajaran, antara lain dapat dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut :

1. Sebelum memilih media pembelajaran, pembelajar harus menyadari bahwa tidak ada satu pun yang paling baik untuk semua tujuan. Tiap media tertentu

mempunyai kebaikan dan kelemahan, serta keserasian tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

2. Pemilihan media hendaknya dilakukan secara objektif, artinya benar-benar digunakan dengan dasar pertimbangan efektivitas pembelajaran, bukan karena kesenangan pembelajar atau sekedar selingan.
3. Pemilihan media hendaknya memperhatikan syarat-syarat sebagai berikut :
 - a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - b. Ketersediaan bahan media.
 - c. Biaya pengadaan.
 - d. Kualitas atau mutu teknik (2007:104).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media untuk kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan beberapa pertimbangan, dikarenakan kita perlu menyelaraskan antara materi, media yang digunakan, siswa, keadaan kelas, dan lain sebagainya. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan rencana.

2. Kreativitas Guru

a. Pengertian Kreativitas Guru

Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah guru. Guru mempunyai pengaruh yang cukup dominan terhadap proses pembelajaran dikelas. Siswoyo mengatakan dalam buku ilmu pendidikan bahwa “pendidik pada lingkungan sekolah disebut guru, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik” (2007:119). Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 tahun 2008 tentang Guru, salah satu kriteria

guru berprestasi adalah guru yang mampu menghasilkan peserta didik berprestasi akademik atau non-akademik.

Kemudian Suparlan mengemukakan bahwa, Guru adalah seorang yang tugasnya terkait dengan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam semua aspeknya, baik spritual dan emosional, itelektual, maupun aspek lainnya (2005:12). Dari beberapa pengertian tentang guru diatas, maka dapat disimpulkan bahwa guru bukan hanya pemberi ilmu pengetahuan saja melainkan guru juga memiliki tugas sebagai tenaga profesional yang mampu mencerdaskan dalam segala aspek baik spiritual, emosional, intelektual. Guru yang profesional harus memiliki kreativitas yang tinggi.

Menurut Surayin dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata kreatif mengandung makna: memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, dan bersifat daya cipta. Menurut Surayin istilah kreativitas mengandung makna: kemampuan untuk mencipta, daya cipta, dan perihal berkreasi (2007:258). Jadi, kreatif adalah suatu kemampuan untuk memunculkan atau menimbulkan sesuatu.

Sedangkan Poerwadarminta dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia mengemukakan bahwa kreativitas adalah memiliki daya cipta, mempunyai kemampuan untuk menciptakan (2005:526). Kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.

Tidak jauh berbeda dari pendapat sebelumnya dalam buku sepuluh cara jadi orang yang jenius kreatif Tomi Buzan, mengartikan kreativitas sebagai kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru menyelesaikan dengan cara yang

khas dan untuk lebih meningkatkan imajinasi, perilaku dan produktivitas (2003:4). Kemudian Talajan menyebutkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (2012:15).

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu penemuan baru yang dimunculkan atau mengembangkan hal yang sudah pernah ada, guna memperbaiki masalah yang terjadi pada suatu hal yang sering terjadi dalam dunia pendidikan, untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Sedangkan peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas guru adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh guru dalam menciptakan suasana belajar yang membuat siswa merasa nyaman dan senang dengan menggunakan ide-ide baru yang bisa memacu motivasi belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang sehingga akan meningkatkan hasil belajar.

b. Ciri-Ciri Guru Kreatif

Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Namun, kreativitas tidak selalu dimiliki oleh guru berkemampuan akademik dan kecerdasan yang tinggi. Hal ini dikarenakan kreativitas tidak hanya membutuhkan keterampilan dan kemampuan, kreativitas juga membutuhkan kemauan atau motivasi. Keterampilan, bakat, dan kemampuan tidak langsung mengarahkan seorang guru melakukan proses kreatif tanpa adanya faktor dorongan atau motivasi.

Rusman mengatakan dalam buku Model-Model Pembelajaran-Mengembangkan Profesionalisme Guru bahwa guru yang kreatif dapat digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar yaitu :

1. Keterampilan membuka pelajaran.
2. Keterampilan bertanya.
3. Keterampilan memberi penguatan.
4. Keterampilan mengadakan variasi.
5. Keterampilan menjelaskan (*Explaining Skills*).
6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil.
7. Keterampilan mengelola kelas.
8. Keterampilan pembelajaran perseorangan.
9. Keterampilan menutup pembelajaran (2011:80-92).

Taljan menerjemahkan ciri-ciri guru kreatif adalah :

1. Guru kreatif memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar.
2. Guru kreatif memiliki sikap yang ekstrovert atau bersikap lebih terbuka dalam menerima hal-hal baru dan selalu ingin mencoba untuk melakukannya dan dapat menerima masukan dan saran dari siapapun.
3. Guru kreatif biasanya tidak kehilangan akal dalam menghadapi masalah tertentu.
4. Guru kreatif sangat termotivasi untuk menemukan hal-hal yang baru baik melalui observasi, pengalaman, dan pengamatan langsung dan melalui kegiatan-kegiatan penelitian (2012:34).

Berdasarkan penjabaran para ahli diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa ciri-ciri guru kreatif yaitu guru yang memiliki suatu motivasi yang tinggi dalam mengenal masalah-masalah yang bernilai. Mereka selalu memiliki ide-ide baru untuk menghidupkan suasana belajar.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Guru

Kreativitas dapat ditumbuh kembangkan melalui suatu proses yang terdiri dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya. Coleman dan Hammen dalam mardianto buku psikolog pendidikan landasan untuk pengembangan strategi pembelajaran mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah kemampuan kognitif, sikap yang terbuka dan sikap yang bebas (2014:164-165). Selain itu Wijaya, Cece dan Tabrani Rusyan menyebutkan dalam buku kemampuan dasar guru dalam proses belajar mengajar bahwa tumbuhnya kreativitas dikalangan guru dipengaruhi beberapa hal, diantaranya :

1. Iklim kerja yang memungkinkan para guru meningkatkan pengetahuan dan kecakapan dalam melaksanakan tugas.
2. Kerjasama yang cukup baik antara berbagai personel pendidikan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.
3. Pemberian penghargaan dan dorongan semangat terhadap setiap upaya yang bersifat positif bagi para guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Perbedaan status yang tidak terlalu tajam diantara personel sekolah sehingga memungkinkan terjalinnya hubungan manusiawi yang lebih harmonis.
5. Pemberian kepercayaan kepada para guru untuk meningkatkan diri dan mempertunjukkan karya dan gagasan kreatifnya.

6. Menimpakan kewenangan yang cukup besar kepada para guru dalam melaksanakan tugas dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan tugas.
7. Pemberian kesempatan kepada para guru untuk ambil bagian dalam merumuskan kebijaksanaan-kebijaksanaan yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan disekolah yang bersangkutan, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar (1991:189-190).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan sebagai berikut, dalam meningkatkan kreativitas guru dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan faktor-faktor yang dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki oleh guru. Selain itu juga diperlukan kerja sama dari pihak-pihak yang ada di dalam lingkungan sekolah tersebut.

d. Cara Meningkatkan Kreativitas Guru

Kreativitas guru adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan kepada anak didik disekolah. Sebagai seorang pendidik, guru dituntut lebih kreatif dari pada murid.

Pentingnya kreativitas bagi seorang murid akan menjadi pentingnya kreativitas bagi guru. Pentingnya kreativitas guru dalam pembelajaran menurut Talajan antara lain :

1. Kreativitas guru berguna bagi peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran.
2. Kreativitas guru berguna dalam transfer informasi lebih utuh.

3. Kreativitas guru berguna dalam merangsang siswa untuk lebih berfikir secara ilmiah dalam mengamati gejala masyarakat atau gejala alam yang menjadi objek kajian dalam belajar.
4. Kreativitas guru akan merangsang kreatifitas siswa (2012:54).

Usaha yang akan dilakukan kepala sekolah dalam meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran yaitu :

1. Melalui pemberian supervisi.
2. Pemberian pembinaan dan pengembangan.
3. Pemberian reward bagi guru yang memiliki kreativitas yang tinggi.
4. Memagangkan guru.
5. Melakukan studi kasus.
6. Menciptakan suasana kerja yang menyenangkan.
7. Memberikan kebebasan.

Selain usaha kepala sekolah ada juga usaha dari dalam diri guru untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran antara lain :

1. Memperluas wawasan.
2. Mengembangkan lingkungan fisik pembelajaran.
3. Mengembangkan keterbukaan.
4. Optimalisasi pemanfaatan teknologi pembelajaran.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dipandang sebagai salah satu indikator bagi mutu pendidikan, karena hasil belajar adalah bagian dari hasil pendidikan. Hasil adalah suatu istilah yang digunakan untuk menunjuk sesuatu yang dicapai

seseorang setelah melakukan suatu usaha. Bila dikaitkan dengan belajar berarti hasil menunjuk sesuatu yang dicapai oleh seseorang yang belajar dalam selang waktu tertentu. Hasil belajar lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Hasil belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Dalam buku yang berjudul landasan psikologi proses pendidikan Nana Syaodih berpendapat bahwa hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik (2007:102-103).

Menurut Bloom dalam buku suprijono yang berjudul belajar dan pembelajaran, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehation* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*. Psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual (2013:22-24).

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar melalui pembelajaran yang kemudian diberikan suatu nilai hasil belajar yang diberikan oleh guru (pendidik).

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam buku yang berjudul belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya slameto mengutarakan pendapatnya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah faktor jasmani seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologis seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan, kesiapan, dan faktor kelelahan.
2. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat (2010:54).

c. Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa sebagaimana yang diungkapkan oleh Sapriya (2009:12) bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial pada kurikulum sekolah (satuan pendidikan), pada hakikatnya merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut Trianto Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial (2007:171).

Nursid Sumaatmaja dalam Trianto berpendapat Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sendiri bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat (2007:121). Mengingat manusia dalam konteks sosial itu demikian luasnya, maka pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tiap jenjang harus dibuat batasan-batasan sesuai dengan kemampuan peserta didik pada tingkat masing-masing jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah, dan juga dengan jenjang pendidikan tinggi.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama pada saat ini menyatukan pelajaran Ekonomi, Geografi, dan Sejarah, menjadi satu yang disebut “IPS Terpadu” seperti yang dijelaskan dalam buku karya Numan Sumantri yang berjudul *Pembaharuan Pendidikan IPS* bahwa, pendidikan Ilmu

Pengetahuan Sosial adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah (2001:74). Namun setiap cabang ilmu sosial mempunyai titik berat perhatian yang berbeda-beda, misalnya: Sejarah sangat memperhatikan aspek waktu, Geografi sangat memperhatikan aspek keruangan, Ekonomi sangat memperhatikan aspek kelangkaan sumber

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan, bahwa ilmu-ilmu sosial merupakan dasar dari Ilmu Pengetahuan Sosial. Akan tetapi perlu dicamkan bahwa tidak semua ilmu-ilmu sosial secara otomatis dapat menjadi bahan atau pokok bahasan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama di Indonesia memiliki tujuan untuk menekankan pada pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme, dan aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau *space* wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang tertuang dalam Permendikbud No 68 Tahun 2013. Begitu pula dengan tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia tingkat Sekolah Menengah Pertama sederajat, sebagaimana yang diungkapkan oleh Arnie Fajar (2005:114), yakni :

- a. Mengembangkan kemampuan berfikir, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial.
- b. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan.

- c. Meningkatkan kemampuan berkompetensi dan bekerja sama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Sedangkan menurut Sapriya (2011:201) tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu :

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama

Berdasarkan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah dijelaskan diatas, maka untuk mengembangkan tujuan tersebut diperlukan suatu ruang lingkup keilmuan untuk mencapai tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas. Arnie Fajar (2005:114) menjelaskan beberapa ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama yang dapat dikaji oleh peserta didik, yaitu sebagai berikut :

- a. Sistem Sosial dan Budaya.
- b. Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
- c. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

- d. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan.
- e. Sistem Berbangsa dan Bernegara.

Bahan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bersumber dari masyarakat dan alam sekeliling kita. Bahan tersebut disusun dalam topik-topik yang berisikan konsep-konsep dan generalisasi yang harus disajikan kepada siswa-siswa sesuai dengan perumusan arti Ilmu Pengetahuan Sosial. Konsep dasar dari ilmu-ilmu sosial yang digunakan sebagai bahan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai berikut :

- a. Konsep Sejarah adalah ilmu yang mengkaji kisah perbuatan-perbuatan manusia pada masa lampau dan masa sekarang.
- b. Konsep Geografi adalah suatu studi tentang hubungan keruangan, meliputi aspek-aspek fisik, biotic, dan sosial, tetapi dapat dibedakan dengan ilmu-ilmu lain karena geografi memusatkan perhatiannya/studinya pada penyebaran atau distribusi, gejala/fenomena serta hubungan dengan gejala-gejala dengan tempat atau ruang.
- c. Konsep ekonomi adalah suatu pelajaran tentang bagaimana orang dan masyarakat memilih tanpa uang mempekerjakan sumber-sumber produksi yang langka, untuk menghasilkan bermacam-macam barang sepanjang waktu dan mendistribusikannya untuk konsumsi, sekarang dan yang akan datang.

Penelitian ini difokuskan pada satu pokok materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora yaitu Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan. Tujuan dari pembelajaran tersebut adalah menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang dari masa

penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan. Pokok bahasan pada penelitian ini yaitu kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia, mendeskripsikan latar belakang kedatangan bangsa barat, kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia.

4. Penilaian Ilmu Pengetahuan Sosial

Penilaian merupakan kegiatan yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan untuk memperoleh, menganalisis dan menafsirkan hasil belajar peserta didik sehingga menjadi informasi yang bermakna untuk pengambilan keputusan dalam menentukan tingkat pencapaian kompetensi. Proses pengambilan nilai biasanya dilakukan dengan berbagai cara seperti penilaian tes dan penilaian non tes, yang kemudian dibagian akhir nanti hasil penilaian dirata-rata. Apakah hasil tersebut sudah sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan adalah 70. Jika nilai yang didapat siswa kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal maka siswa dinyatakan belum tuntas dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, maka dari itu harus dilakukan remidi agar dapat mencapai nilainya yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan merupakan pengetahuan teoritis baru atau revisi terhadap teori lama, yang dapat digunakan sebagai premis dalam penyusunan kerangka maupun dalam kegiatan analisis yang lain. Penelitian relevan berfungsi

untuk menjelaskan posisi, perbedaan atau memperkuat hasil penelitian tersebut dengan penelitian yang telah ada.

Berikut ini adalah penelitian yang berkenaan dengan penelitian ini :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dasam (2010) yang berjudul “Pengaruh Fasilitas Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi 2009/2010”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI program keahlian akuntansi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Semarang. Berdasarkan analisis linier berganda secara simultan menunjukkan adanya pengaruh antara fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar mata pelajaran produktif akuntansi siswa kelas Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Semarang sebesar 80,2%. Secara persial, variabel fasilitas pembelajaran sebesar 52,2% dan variabel kreativitas guru sebesar 68,7%. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa fasilitas pembelajaran dan kreativitas guru berpengaruh positif baik secara persial maupun secara simultan terhadap hasil belajar siswa kelas XI program keahlian akuntansi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Semarang tahun pelajaran 2009/2010.

Persamaan dan perbedaan yang mendasar dengan penelitian ini yaitu : persamaan dengan penelitian ini yaitu dalam variabel Y yang membahas tentang hasil belajar. Perbedaannya yaitu pada skripsi Dasam menggunakan kelas XI sebagai populasinya, sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan kelas VIII sebagai populasinya.

2. Septi Maya Sari (1399551) dengan judul penelitian “Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan

Agama Islam Kelas VIII SMPN 3 Batanghari”. Hasil analisis pada hasil belajar siswa pada kelas yang diajar dengan menggunakan kreativitas guru, dengan demikian hipotesis alternatif pada penelitian ini diterima yaitu adanya pengaruh kreativitas guru dalam pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VIII SMPN 3 Batanghari dengan r_{hit} sebesar 0,254 lebih besar dari pada r_{tab} sebesar 0,205 dengan taraf signifikansi 5% dan $df= 92$. Artinya antara kreativitas guru dalam pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Batanghari memiliki tingkat interpretasi yang rendah.

Persamaan dan perbedaan yang mendasar dengan penelitian ini yaitu : persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan sekolah SMPN sebagai lokasi penelitian. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu dalam penelitian Septi Maya Sari hanya menggunakan dua variabel saja sedangkan penulis menggunakan tiga variabel dalam penelitiannya.

3. Penelitian yang dilakukan Hariyati (2014) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMPN 12 Palu” berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu di SMPN 12 Palu, dapat dilihat dengan koefisien sebesar 0,797 sehingga dikategorikan kuat.

Persamaan dan perbedaan yang mendasar dengan penelitian ini yaitu : persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan kreativitas

guru sebagai variabel independen. Perbedaan penelitian ini adalah penelitian Hariyati hanya menggunakan dua variabel saja sedangkan penulis menggunakan tiga variabel dalam penelitiannya.

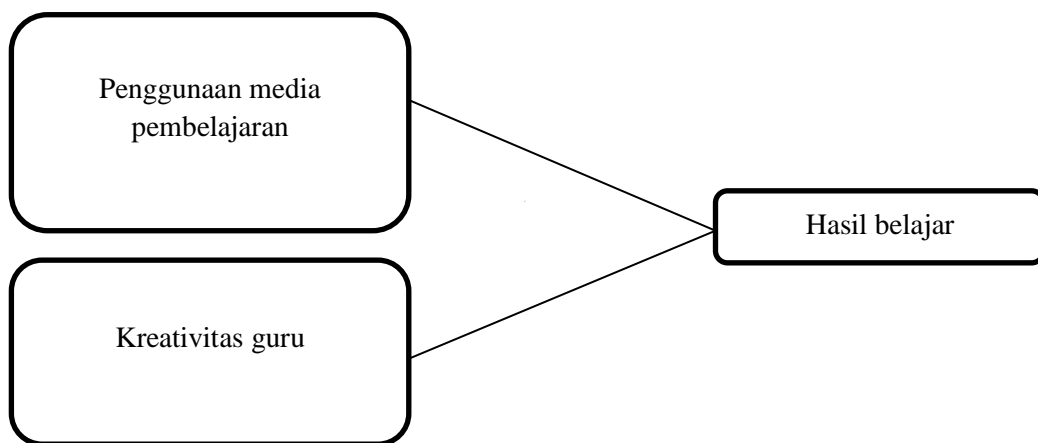
C. Kerangka Berfikir

Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan optimal dan mengarah pada tujuan yang ditetapkan, maka guru harus memiliki strategi pembelajaran dan kreativitas dalam mengajar yang dapat mendukung proses belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar guru harus dapat memilih media yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Karena media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi dan informasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang menarik dalam kegiatan belajar akan memacu minat belajar siswa, akan tetapi sebaliknya jika media yang digunakan oleh guru cenderung monoton maka siswa akan merasa bosan dalam proses belajar, dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Media yang berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar, dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan daya serap atau daya tangkap siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Kreativitas mengajar terkait dengan kemampuan mengajar yang dapat menciptakan suatu konsep yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada di dalam konsep metode belajar mengajar yang mana untuk memberikan rangsangan kepada siswa agar memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga membuat siswa merasa tertantang dalam pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang belajar dengan pendekatan pemecahan masalah lebih baik dari siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada tingkat ketuntasan tertentu. Dengan pembelajaran yang kreatif yang dilakukan oleh guru, maka diharapkan menghasilkan hasil belajar siswa, yang pada akhirnya akan memenuhi hasil yang sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Agar penelitian lebih mudah dipahami maka digambarkan kerangka berfikir sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Sugiyono berpendapat dalam buku penelitian pendidikan bahwa, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan (2014:96). Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir diatas, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora.
2. Ada pengaruh yang signifikan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora.
3. Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Setiap penelitian harus direncanakan. Untuk itu diperlukan suatu desain penelitian. Menurut jenis dan bentuknya penelitian ini merupakan bentuk penelitian kuantitatif yang menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Sugiyono mengartikan penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik/ dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (2014:14).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *ex-post facto*. Istilah *ex-facto* yaitu terdiri dari tiga kata *ex* yang berarti observasi atau pengamatan, *post* artinya sesudah, dan *facto* adalah fakta atau kejadian. Dalam arti seluruhnya, pengamatan yang dilakukan setelah kejadian lewat (Suharsimi Arikunto, 2010 : 17). Penelitian ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan dengan cara mencari besarnya pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh variabel bebas yaitu Media Pembelajaran (X1), dan Kreativitas Guru (X2) terhadap variabel terikat yaitu Hasil Belajar (Y). Adapun penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Tempat, Subyek, dan Waktu penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora, dan subyek penelitiannya adalah siswa kelas VIII semester genap tahun ajaran 2018/2019.

b. Waktu Penelitian

Proses penelitian ini dimulai pada bulan desember 2018 sampai dengan juli 2019, dengan pembagian waktu sebagai berikut :

Tabel 3.1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu pelaksanaan
1.	Perencanaan, pengajuan judul, penyusunan proposal, seminar proposal, penyusunan instrumen penelitian, pengajuan izin penelitian dan uji coba instrumen penelitian	Desember 2018- Maret 2019
2.	Tahap pelaksanaan eksperimen, pengambilan data dengan instrumen yang telah diuji validitas analisis butir dan reliabilitasnya	Maret 2019-Mei 2019
3.	Tahap penyelesaian analisis data penyusunan laporan penelitian	Juni 2018-Juli 2019

2. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*Independent*) dan variabel terikat (*Dependent*) antara lain :

- a. Variabel *Independen* (variabel bebas) : penggunaan media pembelajaran (X_1) dan kreativitas guru (X_2).
- b. Variabel *Dependen* (variabel terikat) : hasil belajar.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono berpendapat bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (2014:117). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora dengan jumlah seluruhnya adalah 133 siswa yang terdiri dalam 5 kelas. Adapun data anggota populasi kelas VIII dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini :

Tabel 3.2
Data Jumlah Siswa

Kelas	Jumlah Siswa
VIII A	27
VIII B	27
VIII C	26
VIII D	26
VIII E	27
Jumlah	133

2. Sampel

Sampel adalah sampel sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang

dimiliki oleh populasi tersebut (2014:11). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan teknik *probability sampling*. dengan menggunakan *simple random sampling*. *probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. *Simple random sampling* adalah suatu teknik sampling yang dipilih secara acak, tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Setiap unsur populasi harus memiliki kesempatan sama untuk bisa dipilih menjadi sampel. Ukuran sampel dalam penelitian ini ditentukan melalui pengambilan undian secara acak, dan yang terpilih sebagai sampel yaitu 52 siswa. Jadi populasi 133 diambil sampel sebanyak 52 siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan bagian yang terpenting dalam sebuah penelitian. Sugiyono menyatakan bahwa pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (2014:308). Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data yang memenuhi standart data yang ditetapkan. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan teknik pengumpulan data antara lain :

1. Angket (*kuesioner*)

Sugiyono mengartikan dalam buku penelitian pendidikan bahwa *kuesioner* merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (2013:199). *kuesioner* dalam penelitian ini terdiri dari pertanyaan yang dibagikan kepada responden dan dipergunakan untuk mengumpulkan data yang

berkaitan dengan variabel media pembelajaran dan kreativitas guru. Data diperoleh dengan cara menghimpun informasi yang didapat melalui pernyataan dan pertanyaan tertulis yang diisi dengan *check list* dengan *skala likert*, dimana responden tinggal membubuhkan tanda check (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi atau dialami oleh responden. Jika data telah diperoleh, maka jawaban diberi skor.

Dengan data ini dapat diketahui pengaruh media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Dokumentasi

Arikunto berpendapat dalam buku prosedur penelitian suatu pendekatan praktik bahwa metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya (2010:274). Teknik yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora Tahun Ajaran 2018/2019 yang telah menempuh pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui ulangan tengah semester genap tahun ajaran 2018/2019 sebagai dasar ukuran hasil belajar siswa.

Metode dokumentasi dalam penelitian ini juga digunakan untuk mengumpulkan data tentang jumlah siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora, nama-nama siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora, dan foto-foto kegiatan penelitian.

D. Instrumen Penelitian

Arikunto mengartikan dalam buku metode penelitian kualitatif bahwa instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik (2006:160). Instrumen penelitian yang digunakan adalah dokumentasi dan lembar angket atau *kuesioner*. Metode dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data yang berupa nama-nama siswa beserta jumlah dan foto kegiatan. Sedangkan lembar *kuesioner* yang berisi sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrument

No	Variabel	Indikator	No Item	Jumlah Item
1.	Media Pembelajaran	Penggunaan media pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5	5
		Sikap siswa terhadap penggunaan media	6, 7, 8, 9, 10	5
		Frekuensi penggunaan media pembelajaran	11, 12, 13, 14, 15	5
		Manfaat dalam penggunaan media pembelajaran	16, 17, 18, 19, 20	5
2.	Kreativitas Guru	Merancang dan menyiapkan bahan ajar/materi pelajaran	1, 2	2
		Pengelolaan kelas	3, 4, 5	3
		Pemanfaatan waktu	6, 7, 8	3
		Penggunaan metode pembelajaran	9, 10, 11, 12	4
		Penggunaan media pembelajaran	13, 14, 15, 16	4
		Pengembangan alat evaluasi	17, 18, 19, 20	4

Penelitian ini menggunakan *Skala Likert* untuk mengukur variabel media pembelajaran dan kreativitas guru ditentukan dengan memberi skor dari jawaban angket yang diisi responden dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. jika jawaban selalu maka diberi nilai 5.
- b. jika jawaban sering maka diberi nilai 4.
- c. jika jawaban kadang-kadang maka diberi nilai 3.
- d. Jika jawaban hampir tidak pernah maka diberi nilai 2.
- e. jika jawaban tidak pernah maka diberi nilai 1.

Tabel 3.4
Alternatif Jawaban Menurut Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor Untuk Pertanyaan	
	Positif	Negatif
Selalu (SL)	5	1
Sering (SR)	4	2
Kadang-Kadang(KK)	3	3
Hampir Tidak Pernah (HTP)	2	4
Tidak Pernah (TP)	1	5

Suatu instrumen dapat dikatakan memenuhi persyaratan apabila instrumen tersebut sekurang-kurangnya valid dan reliabel (Arikunto, 2010: 211). Mengetahui validitas dan reliabel pada instrumen tersebut maka Sebelum penelitian diadakan uji coba instrumen terlebih dahulu. Uji coba instrumen dilakukan terhadap 27 siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora Tahun Ajaran 2018/2019 yang tidak menjadi bagian dari sampel penelitian. Hasil uji coba inilah yang nantinya menjadi dasar untuk menentukan validitas dan reliabilitas instrument.

1. Uji Validitas

Validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Secara teknis pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen. Kisi-kisi tersebut terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolok ukur dan nomor butir (item) pertanyaan-pertanyaan yang telah dijabarkan dari indikator. Untuk memantapkan kecermatan validitas isi butir-butir soal tadi dinilai ketepatannya oleh lebih dari satu pakar penilai. Para penilai ini memberikan penilaian terhadap setiap butir tes, yakni sejauh mana butir-butir tes itu representatif. Penilaian dilakukan dengan cara memberi skor 1 (sangat tidak setuju) sampai dengan 5 (sangat setuju). Selanjutnya dilakukan perhitungan validitas isi dengan formula Aiken sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

$s = r - lo \Rightarrow s$ = selisih antara skor yang ditetapkan rater (r) dan skor terendah.

V = Indeks validitas butir.

n = Banyaknya rater.

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi.

lo = Angka penilaian validitas yang terendah.

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai.

Validasi butir-butir instrumen dilakukan oleh satu dosen dari IKIP PGRI Bojonegoro, satu kepala sekolah dan satu guru Sekolah Menengah Pertama

Negeri 2 Jiken Kabupaten Blora selanjutnya diuji cobakan dan dianalisis dengan V Aiken. Penskoran dilakukan dengan memberikan respon atas kesesuaian butir yang ditulis sesuai indikator dan sub indikator dari setiap variabel dengan kriteria penskoran , (5) = sangat setuju, (4) = setuju, (3) = ragu, (2) = tidak setuju dan (1) = sangat tidak setuju.

Analisis item yang digunakan peneliti ialah dengan memakai butir-butir item yang disetujui ketiga rater dan penulis anggap telah mewakili dari variable penelitian, mempertahankan butir-butir item yang disetujui ketiga rater dengan memperbaiki butir-butir soal yang disarankan oleh para rater, dan menggugurkan butir yang tidak disetujui oleh ketiga rater. Selain dengan uji validitas Aiken, angket tersebut diuji dengan validitas empiris yaitu dengan cara diujikan dahulu ke siswa selain kelas yang akan diteliti.

2. Uji Reliabilitas

Realibilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi, 2006:178). Instrumen yang baik adalah instrumen yang sudah reliabel yaitu yang akan menghasilkan data yang dipercaya. Instrumen yang reliabel adalah walaupun berkali-kali di ambil hasilnya tetap sama. Pengujian reliabilitas dengan bantuan SPSS *for windows realise* 16.0 menggunakan metode *cronbach's Alpha*, maka r hitung diwakili oleh nilai alpha. Jika nilai *cronbach's Alpha* > 0,60 maka kuesioner yang diuji coba telah terbukti reliabel (Sujarweni, 2014:193).

E. Teknik Analisis Data

Pengolahan data pada penelitian ini, maka diperlukan suatu analisis dengan menggunakan perhitungan statistik regresi. Akan tetapi, sebelum melakukan analisis data terlebih dahulu perlu dilakukan beberapa uji prasyarat analisis, yaitu :

1. Uji Prasyarat Analisis

Pada penelitian ini ada beberapa analisis yang dipenuhi sebelum pengujian hipotesis untuk memenuhi persyaratan tersebut diperlukan uji normalitas, uji linieritas dan uji multikolinieritas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi, variabel residual atau pengganggu memiliki distribusi normal (Ghozali, 2009:147). Model regresi yang baik adalah yang memiliki distribusi normal atau mendekati normal. Menguji normalitas data salah satu cara yang digunakan adalah dengan melihat *normal probability plot* yang membandingkan distribusi kumulatif dari distribusi data normal, maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti garis diagonalnya (Ghozali, 2005:112).

b. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (*independen*). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen (Ghozali, 2006:95). Untuk mendeteksi adanya multikolinieritas dapat dilakukan dengan mengkorelasikan antara variabel bebas dan dapat dilihat dari nilai VIF.

Apabila korelasi antara variabel bebas nilai toleransinya melebihi 0,01 dan nilai $VIF < 10$ dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengandung multikolinieritas (Ghozali, 2006:96).

c. Uji Heterokedastisitas

Uji Heterokedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variabel dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Untuk mendeteksi ada tidaknya Heterokedastisitas dilakukan dengan cara melihat grafik *scatter plot* antara nilai prediksi variabel terikat (Z_{pred}) dengan residualnya (S_{resid}). Model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi Heterokedastisitas. Untuk mengetahui Heterokedastisitas dapat dilakukan dengan mengamati grafik *scatter plot* melalui program *SPSS 16 For Windows*. Dari grafik *scatter plot* jika terlihat titik-titik menyebar secara acak serta tersebar baik di atas maupun di bawah 0 pada sumbu Y, berarti model regresi tersebut tidak mengandung Heterokedastisitas (Ghozali 2006:125).

2. Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi digunakan untuk membuat model matematis yang menunjukkan hubungan antar variabel dipergunakan untuk membuat model matematika antara variabel X_1 dan X_2 secara bersama dengan Y.

Langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu :

- a. Dari menu utama *SPSS 16 For Windows* pilih menu *Statistic* kemudian submenu *Regression*, lalu pilih linear.
- b. Tampak layar *windows linear regression*.

- c. Pada *box dependent* isikan variabel hasil belajar siswa kelas VIII.
- d. Pada *box independent* isikan variabel media pembelajaran dan kreativitas guru.
- e. Tekan OK (Ghozali 2005:46).

Rumus regresi berganda adalah :

$$Y = a + b_1x_1 + b_2x_2$$

Keterangan :

Y = variabel terikat hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a = konstanta

b₁ = koefisien regresi untuk x₁

b₂ = koefisien regresi untuk x₂

x₁ = media pembelajaran

x₂ = kreativitas guru

(Sugiono:2015)

Dalam analisis ini terdapat uji lain yang harus dipenuhi untuk menguji keberartian dari analisis regresi linier berganda tersebut yaitu uji parsial (t) dan uji simultan (uji F).

a. Uji Parsial (Uji t)

Untuk menguji pengaruh secara individual penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap hasil belajar. Apabila dari perhitungan dengan bantuan *SPSS 16 For Windows* diperoleh probabilitas (p_{value}) < 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variabel media pembelajaran dan kreativitas guru berpengaruh terhadap hasil belajar. Begitu juga sebaliknya apabila diperoleh probabilitas (p_{value}) > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa

variabel media pembelajaran dan kreativitas guru tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa (Ghozali 2006:117).

b. Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan digunakan untuk menguji bersama-sama pengaruh variabel X_1 , X_2 dan Y . Pembuktian kebenaran hipotesis digunakan uji F yaitu untuk mengetahui sejauh mana variabel media pembelajaran dan kreativitas guru mampu menjelaskan atau berpengaruh terhadap variabel hasil belajar siswa secara simultan (bersama-sama). Caranya dengan membandingkan probabilitas (p_{value}) dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Apabila dari perhitungan dengan bantuan *SPSS 16 For Windows* diperoleh probabilitas (p_{value}) $< 0,05$ maka dapat dikatakan variabel media pembelajaran dan kreativitas guru berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial secara simultan (bersama-sama). Sebaliknya apabila probabilitas (p_{value}) $> 0,05$ maka variabel X_1 , X_2 tidak berpengaruh terhadap Y secara simultan.

1. Jika nilai signifikansi $< (0,05)$, atau koefisien F_{hitung} signifikan pada taraf kurang dari 5% maka H_a diterima.
2. Jika nilai signifikansi $< (0,05)$, atau koefisien F_{hitung} signifikan pada taraf lebih dari 5%, maka H_a ditolak.

Hipotesis yang diajukan yaitu :

1. H_a diterima artinya penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru secara simultan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.
2. H_a ditolak artinya penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

c. Koefisien determinasi (R_2)

Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 dan 1. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen. Dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengukur kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen yaitu nilai adjusted R_{square} (R_2).

