

**INOVASI MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM UPAYA
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SOSIOLOGI KELAS XI IPS 5
DI SMA N 1 PASAMAN**

TESIS

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.*



OLEH

OSSY ANA PRIMA

NIM: 20161034

**KONSENTRASI SOSIOLOGI ANTROPOLOGI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : OSSY ANA PRIMA

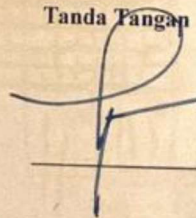
NIM : 20161034

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd
Pembimbing



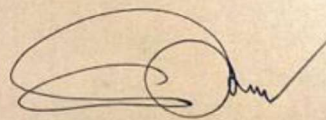
27 Oktober 2022

Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Padang

Koordinator Program Studi

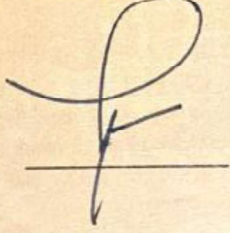
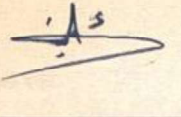



Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002



Prof. Dr. Agusti Efi, M.A.
NIP. 19570824 198110 2 001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Prof. Dr. Syafril Anwar, M.Pd</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Khairani, M.Pd</u> (Anggota)	
3	<u>Dr. Erianjoni, S.Sos. M.Si</u> (Anggota)	

Mahasiswa

Mahasiswa : OSSY ANA PRIMA

NIM. : 20161034

Tanggal Ujian : 26 Januari 2022

Pernyataan Keaslian Tesis

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul

**INOVASI MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM UPAYA MENINGKATKAN
KREATIFITAS DAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI KELAS XI IPS 5 DI SMAN
1 PASAMAN**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima

Padang, 19 April 2022

Yang memberi pernyataan



Ossy Ana Prima

Kata Pengantar

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, ilham, kesehatan, kekuatan, dan hidayah sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir tesis ini dengan judul “Inovasi Multimedia Interaktif dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sosiologi Kelas XI IPS 5 SMAN 1 Pasaman”

Penyusunan Tesis ini tidak lepas dari adanya kerjasama, bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Padang.
2. Ketua Prodi PIPS Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang Ibu Prof Dr Agusti Evi, MA yang telah memberikan pengarahan dan motivasi sehingga Tugas Akhir Tesis ini terselesaikan dengan baik.
3. Bapak Prof. Dr. Syafri Anwar, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, senantiasa memberikan saran dan motivasi hingga penulisan Tugas Akhir Tesis ini terselesaikan dengan baik.
4. Kepala SMA Negeri 1 Pasaman Bapak Ahmad Hosen, S. Pd, M.M yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Pasaman.
5. Guru Sosiologi SMA Negeri 1 Pasaman Ibu Mairoza selaku Observer yang telah banyak membantu sehingga proses penelitian berjalan dengan lancar.
6. Semua Siswa kelas XI IPS 5 SMA Negeri 1 Pasaman yang telah memberikan keceriaan dan membantu saya untuk mencari data.

7. Ibunda Ernawati dan Ibunda Mertua Eliyarmis tercinta yang telah memberikan untaian kasih sayang tanpa pamrih yang senantiasa mendoakan, dan memberi dukungan semangat kepada saya.
8. Suami saya Bobby Mr. Jaya yang telah memberikan semangat dan motivasi tak henti-hentinya.
9. Anak-anak saya Qimora Balqis Imaya dan Reyvan Abiyyu Imaya dan keponakan saya Adit Pratama yang selalu setia menemani dalam penyelesaian tesis ini.
10. Sahabat-sahabat saya yang telah membantu saya menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman seperjuangan angkatan 2020 yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas motivasi dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik serta saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis.

Padang , 20 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pengesahan	
Pernyataan Keaslian Karya Tulis	
Kata Pengantar	
Daftar Isi	
Daftar Tabel	
Daftar Gambar	
Daftar Lampiran	
Abstract	
BAB I Pendahuluan.....	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Rumusan Masalah.....	8
C.Tujuan Penelitian.....	8
D.Manfaat Penelitian.....	9
BAB II Kajian Teori.....	11
A.Pengertian Multimedia.....	11
B.Pengertian Kreativitas.....	11
C.Pengertian Hasil Belajar.....	20
D.Studi Relevan.....	23
E.Kerangka Berfikir.....	26
BAB III Metodologi Penelitian.....	28
A.Jenis Penelitian.....	28
B.Setting Penelitian.....	28
C.Teknik Analisa Data.....	28
D. Prosedur Penelitian.....	28
E.Teknik Pengumpulan Data.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Deskripsi Lokasi	34
B. Hasil Penelitian	35
C. Pembahasan.....	76
D. Keterbatasan Penelitian.....	81

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	67
A . Simpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

TABEL	Hal
1. Sarana dan prasarana SMAN 1 Pasaman.....	34
2. Jumlah siswa kelas XI IPS 5.....	35
3. Nilai UTS siswa kelas XI IPS.....	36
4. Prestasi belajar sosiologi kelas XI IPS 5.....	59
5. Perbandingan Prestasi belajar	59
6. Hasil refleksi Siklus I.....	60
7. Perbandingan prestasi belajar.....	60
8. Hasil Refleksi siklus 2.....	60

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Peserta Didik mengamati video yang diberikan guru.....	40
Gambar 2. Peserta didik mempresentasikan hasil pemikirannya di depan kelas	41
Gambar 3. Peserta didik mengamati gambar.....	43
Gambar 4. Peserta didik menyampaikan jawaban	55
Gambar 5. Pemberian motivasi melalui Teka teki	57
Gambar 6. Peserta didik mengamati gambar	58

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I
- Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II
- Lampiran 3. LKPD Siklus 1
- Lampiran 4. LKPD Siklus II
- Lampiran 5. Hasil Observasi Guru Menggunakan Multimedia Siklus I
- Lampiran 6. Hasil Observasi Guru Menggunakan Multimedia Siklus II
- Lampiran 7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I
- Lampiran 8. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II
- Lampiran 9. Catatan Lapangan Siklus I
- Lampiran 12. Catatan Lapangan Siklus II
- Lampiran 13. Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 5 Pra Tindakan, Siklus I dan II
- Lampiran 14. Dokumentasi

ABSTRACT

Ossy Ana Prima, 2022. "Innovation of Interactive Multimedia in Efforts to Increase Creativity and Sociology Learning Outcomes in Class XI IPS 5 at SMAN 1 Pasaman". Thesis. Padang State University Graduate School.

This research was compiled with the aim of increasing the creativity and learning outcomes of students using interactive multimedia for class xi ips 5 SMAN 1 Pasaman. Learning creativity referred to in this study, namely the ability of students to be able to solve a problem and be able to produce a creative work. Class XI IPS 5 consists of 34 students. This type of research is Classroom Action Research (CAR), in which the teacher is the executor of learning while the researcher is the observer. In class XI IPS 5 SMAN 1 Pasaman. The pre-action stage showed that the learning achievement of class XI IPS 5 students on IPS subjects was low. The class average score reached 62.74 while the learning completeness was 8.82%. In cycle I, student learning completeness increased by 70.58% (initial condition of 8.82% increased to 70.58%). In cycle II, with the improvement and modification of learning multimedia, accompanied by the management of forming groups and giving rewards, student achievement increased by 88.23% (the condition of the first cycle 70.58% increased to 88.23%). Learning achievement in cycle II has met the indicators of success because $\leq 75\%$ of students have achieved KKM.

Keywords: Interactive multimedia innovation, creativity and learning outcomes

ABSTRACT

Ossy Ana Prima, 2022 “Inovasi Multimedia Interaktif Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sosiologi Kelas XI IPS 5 di SMAN 1 Pasaman”.Tesis. Sekolah Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik menggunakan multimedia interaktif kelas xi ips 5 SMAN 1 Pasaman. Kreativitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu kemampuan peserta didik untuk bisa memecahkan suatu masalah dan bisa menghasilkan suatu karya kreatif. Kelas XI IPS 5 terdiri dari 34 peserta didik. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana guru sebagai pelaksana pembelajaran sedangkan peneliti sebagai pengamat. Pada siswa kelas XI IPS 5 SMAN 1 Pasaman. Tahap pra tindakan, menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas XI IPS 5 pada mata pelajaran IPS tergolong rendah. Nilai rata-rata kelas mencapai 62,74 sedangkan ketuntasan belajar sebesar 8,82 %. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 70,58% (kondisi awal 8,82% meningkat menjadi 70,58%). Pada siklus II, dengan adanya perbaikan dan modifikasi multimedia pembelajaran, disertai manajemen pembentukan kelompok dan pemberian reward, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 88,23 % (kondisi siklus I 70,58 % meningkat menjadi 88,23 %). Prestasi belajar pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan karena dari $\leq 75\%$ siswa sudah mencapai KKM.

Kata Kunci : Inovasi multimedia interaktif, kreativitas dan hasil belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam membentuk kepribadian manusia. Proses pembentukan kepribadian manusia sendiri berjalan seumur hidup dari lahir sampai akhir hayat. Proses pembentukan tersebut dapat ditempuh melalui jalur formal, informal, dan non formal. Dalam pendidikan formal, proses pembelajaran memiliki kontribusi yang besar, karena pada umumnya seseorang akan melalui sistim pendidikan dari SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Didalam proses pembelajaran formal tersebut seringkali menemui beberapa permasalahan. Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran tentu berkaitan dengan siswa, guru, sekolah dan lingkungan sekolah. Kesemuanya memiliki kontribusi yang sama pentingnya dalam peningkatan kualitas pendidikan di suatu sekolah. Namun dalam proses pembelajarannya, interaksi antara guru dan siswa menjadi suatu keharusan, sehingga peran guru dalam pembelajaran sangatlah penting.

Proses pembelajaran bukan hanya sekedar guru menyampaikan materi pelajaran dan siswa menerimanya, melainkan juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi, melainkan berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses pembelajaran adalah suatu proses yang menantang siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yakni merangsang kerja otak secara maksimal.

Penerapan Kurikulum 2013 memberikan kebebasan kepada sekolah terutama kepada para guru untuk memakai berbagai jenis metode maupun media pembelajaran secara kreatif yang sesuai dengan materi pelajaran yang tersedia yang dapat memfasilitasi siswa agar mudah menerima penjelasan materi yang diberikan oleh guru. Dalam melaksanakan kegiatan

pembelajaran terpadu hendaknya mempertimbangkan alokasi waktu yang tersedia. Hal ini harus disadari dan dipertimbangkan, karena dalam pembelajaran terpadu terdapat peluang besar adanya kekurangan waktu pembelajaran yang tidak sesuai dengan yang terjadwal, apabila dalam menggunakan waktu guru tidak merencanakan proporsi penggunaan dan kontrol waktu dalam pembelajaran. Untuk dapat mengefektifkan waktu yang tersedia pengajar dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

Jadi dewasa ini peran guru menjadi semakin meningkat, dulu pembelajaran berpusat pada guru, namun sekarang pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran supaya peserta didik mencapai keberhasilan sesuai tujuan yang telah direncanakan. Dalam proses pembelajarannya seorang guru hendaknya mengetahui latar belakang siswa serta kebutuhan siswa, sehingga nantinya guru bisa memberikan pembelajaran dengan maksimal. Seorang siswa menurut Kristi dalam Kesuma (2013 : 10) menyebutkan bahwa “Siswa adalah jiwa yang terus berubah, berproses, bertumbuh, berkembang, dan bertransformasi sehingga mereka bukan objek pembelajaran”. Melalui sistem pendidikan yang baik, seharusnya guru dan sekolah bekerjasama untuk memenuhi hak-hak peserta didik berdasarkan tahap perkembangan dan kebutuhan setiap pribadi peserta didik.

Tujuan belajar sendiri menurut Kesuma (2013 : 10) adalah membuat siswa senang belajar, membuat mereka menikmati belajarnya, membuat mereka menemukan relasi-relasi pengetahuan berdasarkan apa yang mereka pelajari”. Sebagai guru yang profesional hal ini menjadi suatu keharusan, bahwa dalam proses belajar mengajar sebisa mungkin membuat suasana belajar yang menyenangkan, dengan pembelajaran yang menyenangkan maka akan meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa. Apalagi dalam era modernisasi ini, guru diberikan berbagai kemudahan, misalnya adanya LCD di setiap kelas.

Jadi pelaksanaan pendidikan erat hubungannya dengan kinerja guru yang memang dituntut profesional. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi yang dilakukan peneliti sebagai guru, dari kelima kelas yang diajar oleh peneliti, penelitian tindakan kelas yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, berfokus pada kelas XI IPS 5. Di kelas tersebut ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan pembelajaran, dimana siswa tersebut kurang aktif dalam pembelajaran sosiologi sehingga mereka pun tidak menunjukkan prestasi dengan hasil belajar yang selalu rendah.

Proses pembelajaran dikelas biasanya berkaitan dengan cara atau metode pembelajarannya. Metode atau cara pembelajaran, berkaitan dengan sifat profesionalisme guru dalam mengajar. Seorang guru yang profesional sebaiknya mampu menerapkan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi dan inovatif tentu akan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Namun pada kenyataannya, proses pendidikan di Indonesia tidak semua berjalan dengan lancar dan tidak semua guru dapat menempatkan dirinya pada situasi dan kebutuhan siswa. Seperti yang diungkapkan Nini Subini (2012 : 89) mengenai kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan oleh guru, salah satunya adalah “Berkaitan langsung dengan proses pembelajaran, terutama saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas seperti berpikir egosentris, merasa paling pintar, tidak menguasai materi, mengajar tanpa mendidik, dan sebagainya” . Disini guru memang tidak menjadi faktor utama penentu kualitas pendidikan, namun disini guru memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Seperti yang ditegaskan oleh Nini Subini (2012 : 45) bahwa “Yang paling menentukan mengenai kualitas pendidikan di Negara ini adalah guru, Walaupun selama ini telah terjadi beberapakali pergantian kurikulum, yang terpenting adalah pelaksanaan dan hasil yang didapatkan”.

Permasalahan yang berkaitan dengan profesionalisme guru tersebut menyebabkan kondisi siswa yang pasif karena pembelajaran masih terpusat pada guru. Pada tahap observasi

yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan beberapa permasalahan antara lain ada beberapa siswa yang belum ada kesiapan dalam menerima pelajaran, terlihat siswa belum mempersiapkan alat tulis dan buku pelajaran sosiologi, saat guru menjelaskan materi ada peserta didik yang asik berbicara diluar materi pelajaran, pada saat diminta berdiskusi dengan teman sebangku, banyak peserta didik yang berdiskusi sendiri di luar materi, saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan pelajaran padahal ada guru yang sedang menjelaskan materi.

Multimedia Interaktif merupakan sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dengan adanya multimedia interaktif, proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dalam mengikuti proses pembelajaran siswa juga akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik yang akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Ada berbagai macam multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh guru.

Salah satu multimedia yang dapat digunakan oleh guru adalah Power Point dan menggabungkan kahoot dalam aktivitas belajar sosiologi. Kahoot merupakan media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre- test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan pengayaan. Media kahoot memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam media kahoot memiliki alokasi waktu yang terbatas, siswa dilatih berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan media kahoot. Keunggulan lain dari media kahoot yaitu jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang sedang ditampilkan.

Dalam proses pembelajaran di SMAN 1 Pasaman selama ini, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di kelas hanya diarahkan kepada kemampuan peserta didik untuk menghafal sejumlah informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran di kelas lebih mengedepankan kegiatan ‘*teaching activities*’ atau aktifitas mengajar guru daripada ‘*learning activities*’ atau aktifitas belajar siswa, karena kegiatan pembelajaran masih berpusat kepada guru (*teacher centered*).

Dari segi penataan tempat duduk pun, banyak bangku di bagian depan yang masih kosong, siswa lebih memilih tempat duduk dibagian belakang. Jika dilihat dari hasil evaluasi belajar pun banyak siswa yang tidak tuntas.

Nilai Evaluasi Pra Penelitian

No	Kode Siswa	Pra Penelitian	
		Pre tes	Pos tes
1	01	50	70
2	02	55	65
3	03	60	70
4	04	60	75
5	05	65	70
6	06	65	70
7	07	60	70
8	08	50	70
9	09	55	70
10	10	50	70
11	11	60	70
12	12	70	75
13	13	60	70
14	14	60	65
15	15	50	60
16	16	50	70
17	17	60	70
18	18	50	60
19	19	50	60

20	20	65	70
21	21	50	60
22	22	70	75
23	23	60	60
24	24	65	70
25	25	70	75
26	26	60	60
27	27	60	70
28	28	60	65
29	29	50	70
30	30	50	70
31	31	60	78
32	32	50	78
33	34	65	75
34	35	70	80
Jumlah		2345	2715
Rata-rata		58,64	67,88

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran pada tahap pra penelitian masih memakai model yang lama, dimana kebiasaan guru dengan model tradisional, karena guru tersebut beralasan lebih mudah dan praktis, sehingga sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Kenyataan hal ini tidak bisa dipungkiri, hampir (90%) pada umumnya guru lebih memilih menggunakan model ceramah atau sejenisnya, walaupun hal itu sah-sah saja, namun dengan tanpa disadari, sering beberapa orang guru yang mengeluh karena mereka harus kembali memberikan perbaikan atau remedial, yang seakan-akan menghambat waktu. Padahal itu semua bukan karena siswa yang tidak mampu atau tidak memiliki kemampuan kompetensi, akan tetapi justru gurulah yang kurang bisa mengarahkan siswa dengan kemampuan kompetensi yang dimilikinya menjadi suatu hasil yang diharapkan. Dengan hasil yang masih jauh dari standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) = 75. Otomatis pembelajaran kurang bermakna. Pada tahap pra penelitian untuk nilai rata-rata pre tes sebesar (58,64), sedangkan rata-rata pos tes sebesar (67,88).

Siswa yang hadir saat evaluasi berlangsung yaitu 30 siswa, atau 90% siswa yang tidak tuntas pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) 75, dengan nilai rata-rata kelas adalah

58,64. Jadi sejumlah 30 siswa atau 90% siswa tidak tuntas dalam evaluasi. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 30 siswa yang mengikuti evaluasi belajar, 90% siswa dinyatakan tidak tuntas. Berdasarkan hal tersebut, dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran maka peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan inovasi multimedia interaktif agar siswa dapat lebih aktif, antusias dalam mengikuti proses pembelajaran Sosiologi, serta mempermudah siswa untuk memahami pelajaran sosiologi, dengan begitu maka prestasi belajar pun menjadi meningkat.

Dengan menerapkan inovasi multimedia interaktif ini, diharapkan dapat meningkatkan persentase siswa yang tuntas nilai KKM, keaktifan siswa meningkat, tumbuhnya sikap tanggung jawab siswa, serta terciptanya interaksi yang baik antar siswa. Pemilihan indikator hasil belajar oleh peneliti, memiliki beberapa pertimbangan, yang pertama rendahnya nilai evaluasi siswa yang jauh dari standar yang telah ditetapkan dan yang kedua adalah siswa kelas XI IPS 5 memang dituntut untuk bisa memahami materi dengan nilai yang memenuhi standar atau tuntas KKM, karena di kelas XI IPS 5 ini akan menghadapi materi yang jauh lebih sulit dari kelas terdahulu, sehingga dituntut peningkatan hasil belajar. Jadi pemilihan inovasi multimedia interaktif ini sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta sesuai dengan permasalahan yang ada dikelas. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka penulis berkeinginan untuk melaksanakan penelitian Tesis yang mengarah kepada Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“Inovasi Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Sosiologi Mata Pelajaran Kelompok Sosial Kelas XI IPS 5 di SMAN 1 Pasaman”**

B. Identifikasi Masalah

1. Guru masih dominan menggunakan pembelajaran konvensional seperti metode ceramah.
2. Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain.
3. Sudah terdapat multimedia di sekolah, tetapi jarang digunakan dalam pembelajaran Sosiologi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan multimedia untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar sosiologi bagi siswa kelas XI IPS 5 di SMA N 1 Pasaman

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Inovasi Multimedia Interaktif dalam pembelajaran sosiologi dapat meningkatkan kreativitas belajar sosiologi?
2. Bagaimana hasil belajar sosiologi siswa setelah adanya Inovasi Multimedia Interaktif dalam pembelajaran sosiologi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, batasan, dan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sosiologi dapat meningkatkan kreativitas siswa.
2. Untuk mengetahui bagaimana prestasi siswa setelah adanya inovasi multimedia interaktif dalam pembelajaran?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat menambah referensi penelitian dalam dunia pendidikan, khususnya dalam karya tulis ilmiah dalam rangka mengembangkan khasanah ilmiah.
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Memberi informasi kepada sekolah tentang inovasi multimedia dalam proses pembelajaran Sosiologi di kelas XI IPS 5 yang sudah berlangsung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi kepala sekolah untuk memanfaatkan multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Guru

- 1) Membantu guru untuk menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran Sosiologi sehingga menarik dan tercipta hubungan yang harmonis antara siswa dan guru.
- 2) Membantu guru mengetahui masalah-masalah yang menjadi penghambat dalam kreativitas dan prestasi belajar sosiologi bagi siswa kelas XI IPS 5 di SMA N 1 Pasaman
- 3) Konsep-konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa disederhanakan melalui multimedia dalam pembelajaran Sosiologi.

c. Siswa

- 1) Dengan inovasi multimedia yang interaktif ini siswa akan tertarik untuk berpartisipasi aktif sehingga pengetahuan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Sosiologi dapat meningkat.
- 2) Dengan multimedia pembelajaran yang di dalamnya terdapat gambar dan video akan membantu siswa untuk memahami memahami pesan/informasi dalam pembelajaran sosiologi yang memiliki materi cenderung abstrak