

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat saat ini sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.¹

Apabila media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang mampu membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat

¹Prof. Dr. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2010, hal.2

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

grafis, photographis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²

Dalam proses pembelajaran di dalam kelas, siswa sering merasa bosan dengan metode yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Siswa dituntut untuk miliki kreativitas dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini guru juga ditantang lebih kreatif dalam penyampaian materi agar siswa dapat lebih cepat memahami materi yang di berikan dan mampu mengembangkan materi yang diberikan menjadi suatu pemahaman yang baru.

Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas siswa perlu adanya perubahan pada diri siswa dan lingkungan sekolah dengan penggunaan media *online*. Adanya penggunaan media *online* dalam proses pembelajaran di sekolah, siswa lebih mudah mendapatkan informasi-informasi tentang pelajaran dari berbagai sumber yang terdapat pada media *online* tersebut.

Setiap siswa memiliki bakat dan kemampuan yang berbeda-beda karena itu membutuhkan pendidikan yang berbeda-beda pula. Menurut Renzuli di dalam Munandar Utami mengatakan pendidikan bertanggung jawab untuk memandu (mengidentifikasi dan membina) serta memupuk (mengembangkan dan meningkatkan) bakat siswa tersebut, karena menentukan keberbakatan siswa bukan hanya dari *intelelegensi* (kecerdasan) siswa melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi.³

²Ibid, hal.3

³Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta. 2016. hal. 6

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kreativitas membangun setiap individu, karena dapat menyebabkan terjadinya suatu perubahan perilaku secara orisinil yang ada pada diri manusia.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran ekonomi sangat diperlukan kreativitas, agar proses pembelajaran ekonomi berjalan secara kondisi aktif dan dapat melatih proses-proses pemikiran yang bersifat kreatif.

Dalam pembelajaran kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru guru telah menggunakan komputer atau laptop dan jaringan *wi-fi* yang di sediakan oleh pihak sekolah untuk menunjang kreativitas guru dan siswa. Tersedianya fasilitas *wi-fi* ada di sekolah lebih memudahkan dalam proses belajar mengajar di kelas untuk mencari informasi-informasi baru yang berkaitan dengan pelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru, menunjukkan bahwa kurangnya kreativitas siswa saat proses belajar mengajar di dalam kelas, hal ini dapat penulis lihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

1. Masih ada siswa yang tidak memanfaatkan fasilitas yang disediakan di sekolah
2. Masih ada siswa tidak menyimpan informasi yang didapat dari media *online*
3. Masih ada siswa yang tidak mau mencari tahu informasi dari media *online*
4. Masih ada siswa yang menyalahgunakan pemakaian media *online*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan latar Belakang dan gejala-gejala diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Media Online Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Sekolah Menengah Kejuruan Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru"**

B. Penegasan Istilah

1. Media adalah tengah, perantara, pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁴ Menurut penulis, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi.
2. *Online* adalah sebutan umum untuk sebuah bentukmedia yang berbasis pada telekomunikasi dan multimedia dengan memiliki informasi yang bersifat *update* (terbaru), aktual dan menjangkau seluruh dunia yang memiliki akses internet.⁵ Menurut penulis, *Online* adalah istilah yang terhubung dengan internet atau dunia maya, baik itu terhubung dengan akun media sosial, *email* dan berbagai jenis akun lainnya yang digunakan lewat internet.
3. Kreativitas adalah suatu proses kegiatan mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, yang berdaya guna dalam

⁴Prof. Dr. Azhar Arsyad, *Op Cit*, hal.3

⁵ Setiawan Santana K, *Jurnalisme Kontemporer*, Jakarta: yayasan Obar Indonesia, 2005 hal. 137

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbagai bidang untuk memecahkan suatu masalah.⁶ Menurut penulis kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menemukan hal baru dalam proses pembelajaran yang didapatkan dari mana saja.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalah penelitian ini ialah:

- a. Bagaimana penggunaan media *online* pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru
- b. Bagaimana kreativitas siswa dalam kegiatan belajar kewirausahaan
- c. Bagaimana pengaruh media *online* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran kewirausahaan

2. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah pada Penggunaan Media *Online* Terhadap Kreativitas siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan kelas XI Khusus di Sekolah Menengah Kejuruan Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut: seberapa besar Pengaruh Penggunaan Media *Online* dapat meningkatkan kreativitas

⁶Rachmawati dan Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana, 2010, hal. 14

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa MataPelajaran Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Penggunaan Media *Onlinedapat* meningkatkan Kreativitas Siswa Pada MataPelajaran Kewirausahaan di Sekolah Sekolah Menengah Kejuruan Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat bagi Kepala Sekolah yaitu sebagai bahan masukan kepala sekolah di Sekolah Menengah Kejuruan Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru dalam rangka penggunaan media *online* terhadap kreativitas siswa.

b. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi para guru dalam meningkatkan penggunaan media *online* terhadap kreativitas siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Bagi Guru

Manfaat bagi guru supaya guru bisa menerapkan media *online* dalam proses pembelajaran agar siswa lebih kreatif dalam proses belajar mengajar di Sekolah Menengah Kejuruan Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun karya ilmiah, serta dapat menyelesaikan program strata satu (S1) pendidikan program studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) jurusan pendidikan ekonomi fakultas tarbiyah dan keguruan.