

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pendidikan merupakan wahana bagi sumber daya manusia untuk mengembangkan dirinya. Pendidikan adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, sehingga pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam sebuah negara.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan mengenai pengertian pendidikan sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dimulai. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pencapaian tujuan pendidikan itu.

Harapan yang tidak pernah sirna dari seorang guru adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh peserta didik.

Ini merupakan masalah yang cukup sulit dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dirasakan karena peserta didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga makhluk sosial yang berlainan latar belakangnya.

Dalam proses belajar mengajar dalam kelas, tugas guru yang sebagian besar terjadi dalam kelas adalah membelajarkan siswanya dengan menyediakan kondisi belajar yang optimal. Menyadari tugas guru yang dituntut untuk mengupayakan situasi yang dapat meningkatkan perhatian siswa, membangkitkan dan memelihara serta mendorong aktifitas siswa, maka upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk menciptakan situasi tersebut salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif. Salah satu diantara metode pembelajaran yang dianggap efektif dan kreatif adalah media pembelajaran *microsoft powerpoint*.

Banyak sekali media belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan teknologi dan multimedia menjadi sebuah cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi. Komputer merupakan satu teknologi informasi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam pembelajaran ekonomi.

Salah satu media pembelajaran yang dianggap mudah digunakan oleh pengajar adalah *microsoft powepoint* (H. Heri Istiyanto di <http://istiyanto.com/>). Dikatakan bahwa *microsoft powerpoint* merupakan perangkat lunak yang mudah dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Dalam *Powerpoint* terdapat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan. *Microsoft powerpoint* merupakan salah satu aplikasi dari *microsoft*, disamping *microsoft word* dan *microsoft excel* yang telah dikenal banyak orang. Ketiga aplikasi termasuk dalam *microsoft office*. Pada dasarnya, aplikasi *microsoft powerpoint* berfungsi untuk membantu guru dalam menyajikan presentasi. Pembelajaran Ekonomi melalui media *microsoft powerpoint* sangat membantu siswa terutama dalam pemahaman konsep kognitif mereka.

Aplikasi *powerpoint* menyediakan fasilitas *slide* untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu *slide* dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : *front picture*, *sound* dan *effect* dapat dipakai untuk membuat *slide* yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka para pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang akan kita sampaikan.

Penerapan media pembelajaran *microsoft powerpoint* yang sesuai dengan cara dan prinsip yang tepat, akan mencapai beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar mengajar tersebut, seperti meningkatkan minat belajar sehingga menjadikan peserta didik berprestasi dengan baik. Namun kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya. Demikian pula masih terdapat guru yang masih menerapkan sistem pembelajaran konvensional yang dalam proses pembelajarannya tersebut hanya menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Hal ini membuat siswa menjadi pasif dalam menerima materi ajar dan cenderung menjadikan suasana belajar kaku, monoton dan kurang menggyairahkan, sehingga siswa kurang aktif dan tidak bersemangat dalam belajar. Hal tersebut dapat mengurangi minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang merupakan syarat awal yang harus dimiliki setiap orang sebelum belajar karena tanpa minat keberhasilan sulit dicapai.

Dari informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi bahwa selama ini dalam kegiatan pembelajaran ekonomi di SMA Bina Dharma 1 Bandung masih menggunakan metode belajar konvensional yaitu metode ceramah yang sekali – kali divariasikan dengan metode lain seperti latihan soal, diskusi, dan tanya jawab.

Metode ini memosisikan siswa sebagai objek pembelajaran dan guru sebagai pusat kegiatan belajar. Rangkuman nilai ulangan harian ekonomi adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1

Nilai Ulangan Harian Ekonomi kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung

No	Nomor Induk	Nama	Nilai ulangan
1	121310001	Abdul Yazid Kustomi	60
2	121310003	Aisyah Rima Noviany	73
3	121310040	Angga N.	69
4	121310004	Anisa Saftiani	72
5	121310005	Ayi Sudrajat	63
6	121310007	Deny Maulana Yusuf	70
7	121310008	Deri Ahmad Maulana	63
8	121310009	Elsa Elsita	72
9	121310010	Endang Purnamasari	73
10	121310011	Fauziah Zaky Firdaus	63
11	121310012	Febia Anjar Rahadita	70
12	121310014	Jimmy Maulana	70
13	121310015	Kiki Kurniawan	65
14	121310016	M. Zaeni Dahlan	73
15	121310017	Meisy Nurfauziah	73
16	121310018	Mia	73
17	121310019	Mira Marlina	74
18	121310020	Muhammad Iqbal Silanudin	60
19	121310021	Murti Ferdian Dwi Sulistianti	74
20	121310022	Neng Resa Marlina Putri	73
21	121310041	Neni G.	73
22	121310023	Nurwanti	76
23	121310024	Nurya Apriani	75

24	121310025	Pradika Harry Herdyana	70
25	121310026	Qori Nurlaela Dewi	74
26	121310027	Reni Agustiani	74
27	121310028	Rika Nurhaeni	76
28	121310029	Risa Dewi Astari	77
29	121310031	Rizal Maulana	67
30	121310032	Rukmana	72
31	121310033	Silpi Alpiyanti Hasanah	75
32	121310034	Siti Nurjanah	73
33	121310035	Soraya Fitria Efendi	73
34	121310036	Teguh Mutakin	70
35	121310037	Trisnawati	72
36	121310038	Wildan Soedjuangon Mangaradja	60
37	121310039	Wisnu Nugraha	63

Sumber :Guru Mata Pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Bina Dharma 1

Dari hasil ulangan harian diatas, pada kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung, 37 siswa yang nilainya masih dibawah nilai KKM yaitu Kriteria Ketuntasan Minimum Mata Pelajaran . KKM yang terdapat pada SMA Bina Dharma 1 Bandung mata pelajaran ekonomi adalah 75. Hal ini membuktikan bahwa metode konvensional kurang mendukung dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

Pada setiap mata pelajaran tentu saja diperlukan minat dan perhatian peserta didik. Namun, karena selain metode yang konvensional terdapat beberapa mata pelajaran yang oleh kebanyakan peserta didik dianggap

membosankan dan menjenuhkan, satu diantaranya mata pelajaran ekonomi. Pada pelajaran ekonomi aktifitas siswa sangat diperlukan,

karena pelajaran ekonomi tidak hanya dituntut mendengar atau memperhatikan, tetapi dituntut untuk mengaplikasikan materi yang diterimanya, dalam bentuk mengerjakan dan menyelesaikan soal – soal, Jadi dalam hal ini siswa dituntut lebih aktif dan kreatif.

Apabila dalam proses pembelajaran ekonomi dibuat menyenangkan, dimana penggunaan media pembelajaran yang tepat dan dapat membangkitkan minat serta pemahaman siswa pada ekonomi, maka siswa akan merasa lebih senang dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga tidak ada lagi keluhan tentang kurangnya minat dan rendahnya hasil belajar ekonomi siswa.

Berdasarkan data hasil observasi dan asumsi bahwa bila pembelajaran dilakukan pada situasi yang menyenangkan, peneliti mengajukan judul penelitian pada skripsi ini: **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X diSMA Bina Dharma 1 Bandung”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa yang belum optimal disebabkan guru masih menggunakan metode konvensional.

2. Hasil belajar siswa yang belum optimal dikarenakan guru kurang menerapkan media pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa yang masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* dapat menjadi alternative pada mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Bina Dharma 1 Bandung?
2. Berapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Bina Dharma 1 Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

Secara khusus tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* pada mata pelajaran ekonomi di kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *microsoftpowerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kelangsungan ilmu pendidikan, khususnya penerapan media pembelajaran *microsoft powerpoint* pada mata pelajaran ekonomi

1.5.2 Secara Praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam penerapan media pembelajaran *microsoft powerpoint* yang digunakan untuk meningkatkan kualitas di sekolah, khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru-guru mata pelajaran ekonomi dalam menentukan media yang cocok digunakan untuk menyampaikan materi agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas dan juga meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi siswa

Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran, siswa dapat semangat belajar dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman antara pembaca dan penulis dalam menafsirkan istilah-istilah yang digunakan dalam judul yang penulis ajukan,

maka terlebih dahulu penulis mengemukakan istilah-istilah menurut para ahli.

1. Sadiman (2008 : 7) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.
2. *Microsoft powerpoint* menurut (Jufriady Hidayat, 2008:<https://onoravindra.wordpress.com/>) berpendapat sebagai berikut: *Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini sudah dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai *fitur* menu yang menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa dioalah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya.
3. Nana Sudjana (2010:213) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.
Berdasarkan pengertian di atas maka yang dimaksud dengan judul

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, dengan menggunakan program *microsoft powerpoint* yang sudah dirancang khusus untuk menyampaikan materi pelajaran dapat membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dengan menampilkan *clip art* dan animasi yang menarik, dimana akan memengaruhi kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin *Medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang artinya pengantar atau perantara. Dengan kata lain, media merupakan pengantar atau perantara pesan dari penyampai kepada penerima.

Dalam bukunya, Arsyad (2011 : 3) menuliskan beberapa pendapat dari para ahli mengenai definisi media pembelajaran, yaitu :

1. Gerlach dan Ely yang dikutip dari buku media pembelajaran (2011 : 3)
Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.
2. *Association of Education and Communication Technology* (AECT)
Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.
3. Gagne dan Briggs yang dikutip dari buku media pembelajaran (2011 : 3)
Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.
4. Sadiman (2008 : 7) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.
5. Menurut Nunuk Suryani & Leo Agung (2012: 43), yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan proses belajar-mengajar yang menjurus kepada pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai macam alat yang membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik (1986) dalam Arsyad (2011: 15) mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sadiman (2008: 17-18) menyatakan tentang kegunaan media pendidikan yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar-bisa digantikan dengan realita, gambar, bingkai, *film* bingkai, *film*, atau model.
 - b) Objek yang kecil-dibantu dengan *proyektor mikro*, *film* bingkai, *film*, atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lewat rekaman *film*, *video*, *film* bingkai, foto maupun secara *verbal*.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk *film*, *film* bingkai, gambar, dan lain-lain.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

- a) Menimbulkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya ini harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuan dalam:
- a) Memberikan perangsang yang sama
 - b) Mempersamakan pengalaman
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama

Menurut Hamalik (1994) dalam Nunuk Suryani & Leo Agung (2012: 146), fungsi media pembelajaran antara lain:

- (1). Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif.
- (2). Bagian integral dari keseluruhan situasi belajar-mengajar.
- (3). Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman-pemahaman yang bersifat *verbalisme*.
- (4). Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- (5). Mempertinggi mutu belajar-mengajar.

Sedangkan media memiliki peran dalam pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Pujiriyanto (2012: 26), peran media dalam pembelajaran yang berpusat pada guru media berfungsi untuk mendukung keberadaan guru di dalam kelas. Media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan dan mengembangkan proses belajar serta mendukung pembelajaran yang efektivitasnya tergantung guru. Kemudian fungsi media dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, yaitu media dapat memberikan kesempatan kepada

guru untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk mendiagnosis dan memperbaiki masalah-masalah pembelajaran, berefleksi, berdialog dengan siswa, dan memberikan pendampingan khusus secara individual atau dengan kata lain media justru membantu guru menjadi manager kreatif dalam memberikan pengalaman belajar bermakna bukan sekedar penyampaian informasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang digambarkan harus mampu *menstransfer* keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya *verbalisme*.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran siswa dapat tertarik untuk lebih giat belajar, sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat.

Menurut Sudjana dan Rivai (2008 : 2) manfaat media pembelajaran yang adalah :

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

Manfaat dari media pembelajaran dijelaskan oleh Arief Sadiman (2010: 17) antara lain sebagai berikut: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Kemp & dayton (1986: 3-4) dalam Arsyad (2011: 21-23) sebagai berikut :

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
2. Pembelajaran bisa lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
5. Pembelajaran dapat diberikan di aman diinginkan atau diperlukan
6. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
7. Peran guru dapat berubah ke arah lebih positif

Etin Solihatin (2012:186) menjelaskan manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga dalam kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.

Sedangkan menurut Zainal Aqib (2013: 51), manfaat media pembelajaran diantaranya adalah :

- (1) meyeragamkan penyampaian materi,
- (2) pembelajaran lebih jelas dan menarik,
- (3) proses pembelajaran lebih interaktif,
- (4) efisiensi waktu dan tenaga,
- (5) meningkatkan kualiatas hasil belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran yang paling utama adalah membantu proses interaksi antara guru dan murid dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan menarik minat siswa untuk belajar. Pemanfaatan media pembelajaran tersebut juga harus disesuaikan dengan komponen pendidikan lainnya agar dapat saling mendukung.

Berdasarkan pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran memudahkan anak siswa menerima materi pelajaran, mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi, dapat menarik perhatian siswa dan menimbulkan semangat atau minat belajar siswa.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (2011:36) mengemukakan, jenis media berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu :

- a) Media hasil teknologi cetak
- b) Media hasil teknologi *audio-visual*
- c) Media teknologi yang berdasarkan komputer
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Sudjana dan rivai (2008: 3) mengemukakan, bahwa ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, yaitu:

- a) Media *grafis*, seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media *grafis* sering juga disebut media dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain.
- c) Media *proyeksi* seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan *OHP*, dan lain-lain.
- d) Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Klasifikasi media pembelajaran (Dina Indriana, 2011: 54-56) sebagai berikut:

- 1). Menurut bentuk informasi yang digunakan dalam media pembelajaran, media pembelajaran dikategorikan sebagai berikut:
 - a). media visual diam

- b). media visual gerak
 - c). media audio
 - d). media audio visual diam
 - e). media audio visual gerak
- 2). Menurut bentuk dan cara penyajiannya, media pembelajaran dikategorikan sebagai berikut:
- a). Media grafis, bahan cetak, dan gambar diam
 - b). Media proyeksi diam
 - c). Media audio
 - d). Media gambar/ film
 - e). Media televisi
 - f). Multimedia

Berdasarkan macam-macam media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihannya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran.

2.1.2 Media *Microsoft Powerpoint*

a. Pengertian *Microsoft Powerpoint 2007*

Pengertian *Microsoft Powerpoint* yang dinyatakan dalam <http://id.wikipedia.org/wiki/microsoft.powerpoint>. Sebagai berikut:

Microsoft powerpoint 2007 adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *microsoft* di dalam paket aplikasi *microsoft office*. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, kalangan perkantoran, para pendidik, siswa, dan trainer. Dimulai pada versi *microsoft office sytem 2003*, *microsoft* mengganti nama dari sebelumnya *microsoft powerpoint* saja menjadi *microsoft office powerpoint*. Versi terbaru dari *powerpoint* adalah versi 12 (*microsoft office powerpoint 2007*) yang tergabung ke dalam paket *microsoft office system 2007*.

Sementara itu, menurut (JufriadyHidayat,2008 :

<https://oniravindra.wordpress.com/>) menyatakan bahwa:

Microsoft powerpoint merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *microsoft office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikannya sebagai media alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaannya.pada prinsipnya program *microsoft powerpoint* ini terdiri dari beberapa unsur dan pengontrolan operasionalnya. Unsur yang dimaksud terdiri dari *slide*, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai timing yang kitainginkan, atau berjalan secara manual, yaitu dengan mengklik tombol mouse. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kontrol operasionalnya menggunakan cara manual.

Presentasi merupakan kegiatan yang sangat penting dalam komunikasi suatu gagasan pada orang lain dengan berbagai tujuan. Adapun alat perangkat lunak dalam komputer yang bisa digunakan untuk melakukan presentasi adalah *powerpoint*. Media *powerpoint* adalah salah satu program untuk *slide* presentasi yang sangat mudah dioperasionalkan (Adi Kusrianti, 2007: v). Lewat *powerpoint* orang dapat menuangkan ide dalam bentuk visual yang menarik dalam waktu singkat.

Powerpoint bisa dipresentasikan berbasis teknologi web, sehingga bahan presentasi dapat ditayangkan lewat internet. Selain itu, di *powerpoint*

ada fitur-fitur yang dapat disisipkan seperti teks, gambar, foto, suara, dan film. Penambahan fitur-fitur pada *powerpoint* membuat presentasi lebih menarik. Presentasi *powerpoint* bertujuan untuk menjelaskan segala sesuatu. Konsep dasar penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran sejarah lebih ditekankan pada proses pemahaman materi yang ditampilkan oleh guru.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *microsoft powerpoint 2007* merupakan program aplikasi untuk presentasi. Untuk membuat presentasi diawali dengan membuat kerangka atau *outline* kemudian menyiapkan *slide* yang baik dengan tampilan yang menarik.

b. Efektivitas Pembuatan Media Presentasi dengan *Microsoft Powerpoint*

Presentasi adalah sebuah keterampilan yang perlu dikuasai setiap pekerja profesional saat ini. Bagi guru, presentasi dengan menggunakan *powerpoint* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan media presentasi menarik, guru dapat mengkomunikasikan dengan baik materinya.

Adapun hal yang perlu dilakukan dan diperhatikan pada saat pembelajaran yang menggunakan media presentasi dengan *powerpoint* yang efektif, sebagai berikut :

Persiapan

1. Menentukan topik materi yang akan dipresentasikan

Langkah-langkah Langkah-langkah bekerja dengan *Powerpoint*

1. Menentukan materi, latihan soal, gambar, dan animasi yang sesuai
2. Mendesain semua materi, latihan soal, gambar, dan animasi ke dalam tampilan slide
3. Menambahkan video yang disesuaikan dengan materi sebagai video pembuka
4. Menyimpan data dengan menggunakan *flasdisk*

Teknik Presentasi

1. Membuat suasana yang santai dan rileks untuk pendengar, misalnya dengan gauran yang relevan, atau ambil perhatian pendengar dengan bahasa tubuh atau perisitwa yang dramatik.
2. Menggunakan kata ganti “personal” (misalnya kita) memberikan presentasi.
3. Melakukan kontak mata dengan pendengar.
4. Mempresentasikan topik dengan menggunakan suara yang ramah/akrab.
5. Menggunakan kata/kalimat transisi yang memberitahukan pendengar bahwa kamu akan menuju ke pemikiran yang lain.
6. Berilah pertanyaan-pertanyaan kepada pendengar untuk melibatkan mereka.
7. Mangambil kesimpulan sesuai dengan materi yang telah disampaikan.

Media adalah salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang lebih maju dan variatif dapat dibuat dengan memanfaatkan kemajuan teknologi komputer. *Microsoft powerpoint* adalah salah satu program (*software*) yang menawarkan kemudahan membuat media presentasi pembelajaran audio-visual berbasis komputer. Berbagai trik perlu dipahami melalui belajar dan latihan tanpa mengenal rasa bosan untuk membuat dengan mudah media presentasi pembelajaran yang menarik.

Melalui media pembelajaran *microsoft powerpoint* sangat mendukung siswa untuk memahami konsep-konsep dari pokok bahasan matapelajaran ekonomi ketika mereka mampu mengerti dan menerima konsep tersebut, tentu saja mereka mempunyai modal untuk mengerjakan soal-soal yang didukung juga dengan frekuensi latihan yang tinggi.

c. Keunggulan Media *Microsoft Powerpoint*

Keunggulan media *microsoft porpoint* yang dinyatakan dalam <http://pamongsakaba.wordpress.com/2009/09/29/pemnafaatan-microsoft-powerpoint-untuk-media-pembelajaran/>, sebagai berikut:

- a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- b) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- c) Pesan informasi secara *visual* mudah dipahami peserta didik.
- d) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- e) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- f) Dapat disimpan dalam data optik atau magnetik. (*CD/Disket/Flasdisk*), sehingga praktis untuk di bawa ke mana-mana.

Isroi (2003) dalam (Arif Hakim, 2010: 35) menyatakan, bahwa ada beberapa keunggulan *microsoft powerpoint* dibandingkan program lain, sebagai berikut:

- a) Menyediakan banyak pilihan media presentasi:
 - 1) *OverheadTransparancies* (transparansi *Overhead*): menggunakan *Slide proyektor* atau OHP,
 - 2) *Slide Show Presentation* (presentasi *Slide Show*): menggunakan *LCD dan InFocus*,
 - 3) *Online Pesentation* (Presentasi Online), melalui internet atau *LAN*,
 - 4) *Print Out* dan *Handout*: presentasi dicetak dan dibagikan pada peserta.
- b) Presentasi Multimedia: kita dapat menambahkan berbagai multimedia pada *slide* presentasi, seperti: *clip art, picture*, gambar animasi (*GIF* dan *Flash*), *background audio* atau *music*, narasi, *movie (video clip)*.
- c) Pemaketan *slide* presentasi ke dalam *CD*. *Powerpoint 2007* memiliki fasilitas untuk memaket *slide* presentasi ke dalam *CD*. Presentasi ini dapat ditampilkan langsung (*autorun*) dan masih dapat ditampilkan walaupun tidak *terinstall* program *powerpoint*.

- d) Modus *Slide Show* yang lengkap.
- e) *Custom animation*. Powerpoint memiliki fasilitas *custom animation* yang sangat lengkap. Dengan fasilitas ini presentasi dapat menjadi lebih ‘hidup’, menarik, dan interaktif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *microsoft powerpoint* mempunyai keunggulan dalam menyampaikan informasi materi ajar melalui presentasi yang menarik dengan berbagai animasi, sehingga peserta didik semangat pada saat mengikuti proses belajar mengajar.

d. Kelemahan Media Microsoft Powerpoint

Menurut <http://kumpulan-cerpen-salmah.blogspot.com/2010/05/media-pembelajaran-berbasis-teknologi.html>, mengatakan bahwa kelemahan media *powerpoint* adalah:

- a) Biaya lebih mahal. Berbeda dengan media gambar yang murah karena bisa dibuat atau diambil dengan mudah lewat kamera dan tinggal di vetak, media *powerpoint* memerlukan sedikit biaya lebih karena berbasis teknologi. Sehingga perlu adanya komputer, lalu dalam pembuatannya pun kadang perlu terhubung internet untuk mendapatkan hasil terbaik, dan penggunaannya pun *LCD* sehingga secara peralatan media ini memerlukan peralatan yang cukup banyak.
- b) Apabila penyajian *slide* tidak menarik, akan cepat membosankan. Pada dasarnya *powerpoint* juga merupakan media *visual* tetapi lebih menarik daripada media gambar dia karena gambar yang dalam *slide powerpoint* bisa saja dibuat bergerak, lalu bisa ditambah suara, atau bahkan *video* yang berarti media ini menjadi tidak hanya sekedar media *visual* tapi bisa juga campuran. Namun demikian, segala percampuran itu akan terlihat jelek dan membosankan apabila seorang guru tidak mampu menggabungkan atau membuat *slide* yang baik.
- c) Perlu kreativitas yang lebih. Seperti diungkapkan pada point pertama bahwa *slide* yang tidak menarik akan menjadikan siswa cepat bosan.

Sehingga diperlukan kreativitas dari guru untuk membuat *slide* yang menarik.

- d) Membutuhkkan keterampilan di bidang komputer. Sebenarnya program *microsoft powerpoint* adalah program yang sederhana dan dasar dalam komputer bahkan untuk mengoperasikannya juga mudah, tetapi kadang ada pendidik yang kesulitan untuk membuatnya karena tidak mengenal komputer.

Menurut Ouda Teda Ena (2000) dalam Arif Hakim (2010: 35) dalam penelitiannya LCIC (*Indonesia Language and Culture Intensive Coures*) mengemukakan beberapa keterbatasan media *microsoft powerpoint* sebagai berikut:

- a) Keterbatasan program ini adalah pada umpan balik yang berupa tulisan. Program ini tidak mempunyai fasilitas yang memungkinkan pembelajar memberikan umpan balik dalam bentuk tulisan atau suara. Namun demikian keterbatasan program dalam menyediakan fasilitas untuk umpan balik suara ini bisa diatasi dengan strategi pembelajaran gabungan, yaitu menggabungkan pembelajaran mandiri dan berpasangan. Sesudah menjalankan program komputer, pembelajar diberi tugas untuk berinteraksi dengan pembelajar yang lain. Sedangkan untuk mengatasi keterbatasan dalam memberikan umpan balik berupa tulisan dapat di atasi dengan mempergunakan fasilitas *hyperlink*. Pada waktu ada tugas menulis pembelajar dihubungkan dengan program yang mempunyai fasilitas menulis seperti *microsoft word* misalnya.
- b) Keterbatasan utamanya ialah pembelajar tidak bisa berinteraksi langsung untuk menuliskan komentar ataupun menjawab pertanyaan yang ada. Fasilitas yang ada hanya memfasilitasi tanggapan dalam menawarkan fasilitas yang cukup untuk membuat sebuah program pembelajaran dengan mudah dengan hasil yang menarik.

Berdasarkan berbagai pernyataan di atas dicermati dan ditarik kesimpulan bahwa media *microsoft powerpoint* diciptakan khusus untuk merancang suatu presentasi secara naratif, dalam menjelaskan fakta, konsep maupun prinsip yang dapat didesain sedemikian rupa oleh guru sesuai dengan situasi, kondisi siswa, karakteristik materi pembelajaran, waktu dan tempat yang bertujuan untuk meningkatkan semangat pada saat proses pembelajaran.

2.1.3 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2010:213) dalam bukunya *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* mendefinisikan, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah pengalaman belajarnya. R.Gagne (dalam Sudjana, 2010:213), mengemukakan bahwa hasil belajar harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku, melalui stimulus respon dan hasil belajar bersyarat.

Sebagai pertanda bahwa seseorang telah melakukan proses belajar adalah perubahan perilaku tersebut misalnya, dari tidak tahu sama sekali menjadi samar-samar, kurang mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi terampil, anak pembangkang menjadi penurut, dan lain-lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil proses pembelajaran diri sendiri dan pengaruh lingkungan, baik perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotor dalam diri siswa.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa menurut Muhibbin Syah (2010:129-137) adalah sebagai berikut:

a) Faktor internal siswa

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, meliputi dua aspek yakni:

1. Aspek fisiologis

Kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menambah tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah, apalagi jika disertai sakit kepala misalnya, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang atau tidak berbekas.

2 Aspek psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa. Namun diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang esensial itu adalah sebagai berikut:

(a) Intelegensi siswa

Intelegensi siswa pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat (Reber, 1988). Jadi intelegensi sebenarnya bukan persoalan kualitas otak saja, melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya. Tingkat intelegensi (IQ) siswa tidak dapat diragukan lagi sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

(b) Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons (*respons tendency*) dengan cara yang relatif terhadap objek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

(c) Bakat siswa

Secara umum, bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang (Chaplin, 1972; Reber, 1988) yang dikutip dari buku psikologi pendidikan (2010). Bakat akan mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

(d) Minat siswa

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat seperti yang dipahami dan dipakai orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu.

(e) Motivasi siswa

Motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: 1) motivasi intrinsik; 2) motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam motivasi intrinsik adalah perasaan menyenangkan terhadap materi pembelajaran. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Pujian dan hadiah, peraturan/tata tertib sekolah, suri teladan orang tua, guru dan seterusnya merupakan contoh-contoh konkret motivasi ekstrinsik yang dapat mendorong siswa untuk belajar.

b) Faktor eksternal siswa

Faktor eksternal siswa terdiri dari dua macam, yaitu:

1 Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti guru, para tenaga kependidikan (kepala sekolah dan wakil-wakilnya) dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Selanjutnya yang termasuk lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut. Lingkungan sosial yang banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri.

2 Lingkungan nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

c) Faktor pendekatan belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai keefektifan segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar materi. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedmikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu (Lawson, 1991). Disamping faktor-faktor internal dan eksternal siswa sebagaimana yang telah dipaparkan, faktor pendekatan belajar siswa berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses belajar siswa.

2.1.4 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Keberhasilan sebuah pembelajaran bergantung pada tujuan, materi, pelajaran, sarana dan prasarana kondisi belajar, media pembelajaran, lingkungan belajar, metode pembelajaran dan evaluasi.

Merujuk penjelasan di atas, bahwa media pembelajaran adalah salah satu yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan proses belajar mengajar. Fungsi utama dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Microsoft Powerpoint merupakan perangkat lunak yang mudah dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Dalam *Powerpoint* terdapat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan.

Media ini dibuat untuk merangsang timbulnya semacam motivasi dalam diri siswa untuk lebih memperhatikan materi pelajaran sehingga ada rasa keterkaitan dalam belajar karena tidak merasa jenuh, sehingga terjadinya komunikasi antara siswa dengan guru.

2.2 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Chrissendy Felicia/2011	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Microsoft Powerpoint</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa	SMA Laboratorium Upi Bandung	Metode Eksperimen	Bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa	1. Unit analisis siswa 2. Efektivitas pembuatan media presentasi dengan <i>microsoft powerpoint</i>	1. Mata pelajaran pada saat penelitian 2. Tempat Penelitian 3. Metode yang digunakan
2	Yanti Waryanti/2011	Pengaruh Penggunaan Media <i>Microsoft Powerpoint</i> Terhadap Peningkatan Minat Belajar siswa	SMA Pasundan Majalaya	Metode <i>Quasi Eksperimental Design</i>	Penggunaan media <i>microsoft powerpoint</i> berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa	1. Unit analisis siswa 2. Kajian teori mengenai <i>Microsoft powerpoint</i>	1. Variabel Dependen penelitian terdahulu Peningkatan Minat Belajar Siswa 2. Mata pelajaran pada saat penilitan 3. Tempat Penelitian 4. Metode yang digunakan
3	Yenyen U'Yainah/2011	Hubungan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> dengan Prestasi Belajar Siswa	SMA Pasundan 7	Metode Aosiatif Kausal	Prestasi belajar siswa kelas XII IPS di SMA Pasundan 7 Bandung termasuk cukup	1. Unit analisis siswa 2. Metode Penelitian yang digunakan	1. Variabel Dependen penelitian terdahulu Prestasi Belajar Siswa 2. Mata pelajaran pada saat penelitian 3. Tempat penelitian

2.3 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan judul penelitian yang digunakan, yaitu Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa, maka terdapat dua konsep utama yang memerlukan penjelasan yang akan diukur melalui variabel-variabel penelitian berdasarkan teori yang melandasinya, konsep tersebut media pembelajaran *microsoft powerpoint* dan hasil belajar siswa.

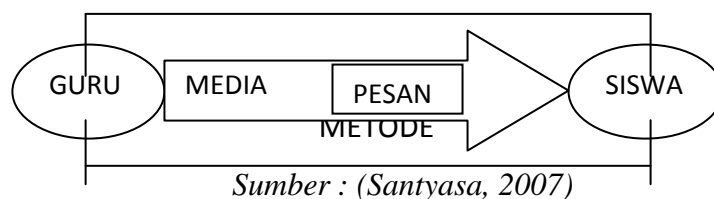
Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil proses pembelajaran diri sendiri dan pengaruh lingkungan, baik perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotor dalam diri siswa.

R.Gagne (dalam Sudjana, 2010:213), mengemukakan bahwa hasil belajar harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku, melalui stimulus respon dan hasil belajar bersyarat. Pengertian tersebut memberikan gambaran kepada kita bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Keberhasilan sebuah pembelajaran pun bergantung pada tujuan, materi, pelajaran, sarana dan prasarana kondisi belajar, media pembelajaran, lingkungan belajar, metode pembelajaran dan evaluasi. Oleh karena itu hendaknya guru pandai memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga siswa merasa berminat untuk belajar ekonomi dengan suasana yang menyenangkan.

Sadiman (2008 : 7) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Kehadiran media adalah proses belajar mengajar mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, tanpa media yang tepat komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal.

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.



Gambar 2.1

Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran

Semua bentuk sarana pendidikan disyaratkan mampu membantu peserta didik memahami bahan ajar yang diberikan oleh guru. Disamping harus mampu membangkitkan semangat pada proses belajar mengajar. Sarana pendidikan sebagai media pendidikan harus mampu membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, serta penciuman. Untuk tujuan tersebut maka seorang guru perlu memiliki sebuah media pembelajaran yang memadai, agar bahan ajar dapat diserap peserta didik dengan sebaik-baiknya.

Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Media memungkinkan siswa menyaksikan obyek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantaraan gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan siswa memperoleh gambaran yang nyata.

Pembelajaran dengan menggunakan media *microsoft powerpoint* diharapkan akan dapat mempresentasikan materi ajar yang menarik dan mampu meningkatkan minat untuk belajar. Menurut (Jufriady Hidayat, 2008 : <https://oniravindra.wordpress.com/>) berpendapat sebagai berikut :

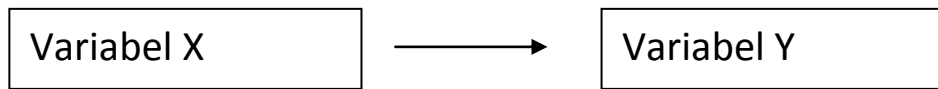
Microsoft powerpoint merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Dalam komputer, biasanya program itu sudah dikelompokkan dalam program *microsoft office*. Program itu sudah dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai *fitur* menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikannya media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media *microsoft powerpoint* diciptakan khusus untuk merancang sesuatu presentasi secara naratif, dalam menjelaskan fakta, maupun prinsip yang dapat di desain sedemikian rupa oleh guru sesuai dengan situasi, kondisi siswa, karakteristik materi pembelajaran, waktu dan tempat yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat dibantu dengan menggunakan media *microsoft powerpoint* untuk mempresentasikan yang sulit guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat dapat direalisasikan dengan kehadiran media *microsoft powerpoint*.

Pembelajaran ekonomi dapat dilakukan dengan menggunakan media *microsoft powerpoint* untuk menyajikan materi ajar menjadi menarik sehingga siswa merasa lebih semangat pada saat proses belajar mengajar ekonomi dengan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan urain tersebut maka dapat disimpulkan dengan paradigma penelitian sebagai berikut:



Sumber: Sugiyono (2007 : 5)

Gambar 2.2

Paradigma sederhana

Keterangan :

Variabel X = Variable Independen

Variabel Y = VariabelDependen

GarisPanah = GarisPenghubung

2.4 Asumsi dan Hipotesis

2.4.1 Asumsi

Menurut Arikunto (2010 : 107), “Asumsi adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas”. Sedangkan menurut Surakhmad (dalam Arikunto 2010: 104), “Asumsi adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”.

Berdasarkan pengertian tersebut diatas, maka asumsi yang penulis rumuskan sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* dapat diterapkan di dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Ekonomi kelas X diSMA Bina Dharma 1 Bandung Guru mata pelajaran Ekonomi dianggap telah menggunakan Media pembelajaran *Microsoft Powerpoint*.
- b. Fasilitas untuk pelaksanaan Media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung dianggap ada dan cukup memadai.

2.4.2 Hipotesis

Hipotesis dijadikan dasar berpijak bagi peneliti sebagai jawaban sementara yang akan dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Pengertian hipotesis seperti dikemukakan oleh Arikunto (2010 : 110) bahwa : “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.” Adapun hipotesis dalam

penelitian ini adalah : “Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Besar Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung”.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka suatu penelitian memerlukan suatu metode penelitian. Sugiyono (2009:3) mengemukakan, bahwa metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Adapun masalah yang penulis teliti dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran *microsoftpowerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung, maka metode yang paling tepat dalam penelitian adalah Metode penelitian Asosiatif Kasual.

Menurut Sugiyono (2009:37) dalam bukunya “Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D”, penelitian asosiatif kausal adalah suatu penelitian yang mencari hubungan antara variabel dengan variabel yang lain mempunyai hubungan sebab akibat.

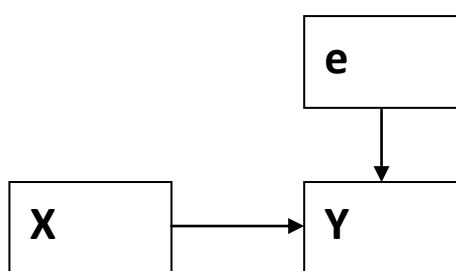
Jadi, asosiatif kausal ini merupakan suatu metode yang bersifat sebab dan akibat (kausal), sehingga dalam penelitiannya ada variabel independen dan dependen. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar siswa artinya ketika pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft powerpoint* diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung maka akan semakin efektif pula proses belajar mengajar pada siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa,

media pembelajaran *microsoft powerpoint* sebagai variabel independen (sebab) dan hasil belajar siswa sebagai variabel dependen (akibat).

3.2 Desain Penelitian

Agar suatu penelitian dapat terarah maka penulis perlu menentukan variabel-variabel yang akan diteliti dan menentukan operasional variabel agar mempermudah dalam melakukan penelitian. Desain penelitian akan berguna bagi semua pihak yang terlibat dalam proses penelitian. Menurut Menurut M. Nasir (2003:84) adalah sebagai berikut “Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”.

Desain penelitian dalam penelitian ini, dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1

Desain Penelitian

Keterangan :

X = Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint*

Y = Hasil Belajar Siswa

E = Variabel epsilon, yaitu variabel di luar X yang mempengaruhi keadaan Y

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian ini yang akan diteliti adalah media pembelajaran *microsoftpowerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung yang berjumlah 37 orang. Kemudian yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung yang merupakan variabel dependen (Y). Hasil belajar siswa diukur dari nilai ulangan harian dalam mata pelajaran ekonomi. Untuk variabel independen (X) yang diteliti adalah media pembelajaran *microsoftpowerpoint*.

3.4 Populasi

Penelitian ini tidak lepas dari yang namanya populasi, pengertian populasi dikemukakan Sugiyono (2008:80) bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Arikunto (2010:173), mengemukakan bahwa populasi yaitu:

“Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya disebut studi populasi atau studi sensus”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka populasi bukan hanya orang saja, tetapi juga benda-benda alam yang lain. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek itu. Jadi populasi merupakan

keseluruhan objek penelitian, karena sumber data yang diperoleh itu jelas secara kuantitatif dan jumlahnya dapat di hitung, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung dalam satu kelas yang berjumlah 37 orang siswa.

3.5 Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Sugiyono (2008:38) menyatakan, bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel ini dibedakan menjadi dua kategori utama yaitu variabel bebas/independen yaitu variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Sedangkan variabel terikat/dependen yaitu variabel yang timbul akibat variabel bebas atau respons dari variabel bebas.

Berdasarkan hal di atas maka penjelasan variabel-variabel tersebut adalah:

1. Variabel bebas (*Independent Variable* atau variabel X)

Menurut Sugiyono (2009:3) variabel bebas adalah “variabel yang mempengaruhi variabel terikat dan menjadi penyebab atas sesuatu hal atau timbulnya masalah lain”. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas, yaitu media pembelajaran *microsoftpowerpoint* (sebagai variabel X) adalah salah satu program berbasis multimedia yang di rancang khusus untuk menyampaikan presentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu dapat digunakan untuk menyampaikan informasi berupa bahan pengajaran dari seorang guru kepada peserta didik yang bertujuan merangsang peserta didik untuk

mengikuti pembelajaran yang menarik sehingga dapat memberikan motivasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Variabel terikat (*Dependent Variable* atau variabel Y)

Menurut Sugiyono (2009:3) variabel terikat adalah “variabel yang apabila dalam hubungannya dengan variabel lain, variabel tersebut diterangkan atau dipengaruhi oleh variabel lainnya”. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dalam penelitian ini yang merupakan variabel terikat adalah hasil belajar siswa (sebagai variabel Y). Hasil belajar siswa (sebagai variabel Y) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah pengalaman belajarnya.

Untuk memperjelas variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Tabel Operasional Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator
Media Pembelajaran <i>Microsoft Powerpoint(X)</i>	Efektivitas Pembuatan Media Presentasi dengan <i>Microsoft Powerpoint</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan topik materi yang akan dipresentasikan • Langkah-langkah bekerja dengan <i>Powerpoint</i> <ol style="list-style-type: none"> 5. Menentukan materi, latihan soal, gambar, dan animasi yang sesuai 6. Mendesai semua materi, latihan soal, gambar, dan animasi ke dalam tampilan slide 7. Menambahkan video yang disesuaikan dengan materi sebagai video pembuka 8. Menyimpan data dengan menggunakan <i>flasdisk</i> • Teknik Presentasi <ol style="list-style-type: none"> 8. Membuat suasana yang santai dan rileks untuk pendengar, 9. Menggunakan kata ganti “personal”

		<p>(misalnya kita) memberikan presentasi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Melakukan kontak mata dengan pendengar. 11. Mempresentasikan topik dengan menggunakan suara yang ramah/akrab. 12. Menggunakan kata/kalimat transisi yang memberitahukan pendengar bahwa kamu akan menuju ke pemikiran yang lain. 13. Berilah pertanyaan-pertanyaan kepada pendengar untuk melibatkan mereka. 14. Mengambil kesimpulan sesuai dengan materi yang telah disampaikan.
Sumber Skripsi : Chrissendy Felicia (2011)		
	Keunggulan Media <i>Microsoft Powerpoint</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyajiannya menarik 2. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji. 3. Pesan informasi secara <i>visual</i> mudah dipahami peserta didik. 4. Guru tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan. 5. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan 6. Dapat disimpan dalam data optik atau magnetik <i>CD/Disket/Flasdisk</i>
http://pamongsakaba.wordpress.com/2009/09/29/pemnafaatan-microsoft-powerpoint-untuk-media-pembelajaran		
	Kelemahan Media <i>Microsoft Powerpoint</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Biaya lebih mahal. 2. Apabila penyajiannya tidak menarik, akan cepat membosankan. 3. Perlu kreativitas yang lebih. 4. Membutuhkan keterampilan di bidang komputer.
http://kumpulan-cerpen-salmah.blogspot.com/2010/05/media-pembelajaran-berbasis-teknologi.html		
Hasil Belajar (Y)	Ulangan Harian	Nilai ulangan harian

3.6 Rancangan Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

3.6.1 Rancangan Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan dalam pengumpulan data dan penelitian. Dalam pengumpulan data tersebut diperlukan teknik-teknik tertentu, sehingga data diharapkan dapat terkumpul dengan benar-benar relevan sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Pustaka

Teknik ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis. Menurut Surjana (2008:68-69) penelitian kepustakaan ini diperoleh dengan mengumpulkan data dan informasi literatur-literatur yang ada untuk ditelaah serta catatan yang diperoleh di bangku kuliah maupun media massa lainnya. Hal ini juga dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang akan digunakan sebagai landasan perbandingan antara teori dengan prakteknya di lapangan. Data sekunder yang diharapkan diperoleh melalui metode ini, yaitu dengan *browsing* di internet, membaca berbagai literatur, hasil kajian dari peneliti terdahulu, catatan perkuliahan, serta sumber-sumber lainnya yang relevan dengan masalah yang diteliti.

b. Observasi

Metode Observasi (<http://aadesanjaya.blogspot.com>) adalah “pengumpulan data yang dilakukan dengan sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dan gejala-gejala pisis untuk kemudian dilakukan pencatatan”. Jadi, observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidki dengan cara mengamati dan mencatat secara teliti.

Dalam penelitian ini observasi yang digunakan bersifat kuantitatif yakni dengan mencatat jumlah peristiwa-peristiwa penting tingkah laku tertentu. Diharapkan dengan teknik ini mendapatkan gambaran lingkungan sekolah ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung.

c. Teknik Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan sejumlah pernyataan atau pernyataan tertulis kepada responden yang bertujuan untuk memperoleh mengenai permasalahan yang diteliti. Menurut Sugiyono (2009:199), menyatakan bahwa angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup (angket berstruktur) artinya angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberi tanda ceklis (√).

Tabel 3.2
Skala Likert

Tipe	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(sumber : Sugiyono, 2008: 93-94)

Berdasarkan pengertian di atas, maka data yang diharapkan diperoleh menggunakan angket untuk penelitian yang akan dilakukan adalah memperoleh data primer yang berasal dari responden untuk kemudian diolah dan melihat hasil antara pengaruh media pembelajaran *microsoftpowerpoint* terhadap hasil belajar siswa.

d. Wawancara

Wawancara menurut Arikunto (2010 : 198) adalah sebuah dialog yang digunakan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana perkembangan pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar mata pelajaran ekonomi, maka peneliti berusaha mencari data dari guru ekonomi melalui wawancara.

3.6.2 Rancangan Instrumen Penelitian

Data yang akan dianalisa dalam penelitian ini berkaitan dengan hubungan antara variabel – variabel penelitian. Adapun rancangan instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah:

a. Uji Validitas

Uji validitas berkenaan dengan ketetapan alat ukur terhadap konsep yang diukur sehingga benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Arikunto (2010 : 211) mengatakan bahwa : “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”.

Dalam validitas uji instrumen ini digunakan rumus *PearsonProductMoment*, adapun rumusnya sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

keterangan :

- r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
 $\sum XY$ = jumlah hasil kali skor X dan Y setiap responden
 $\sum X$ = jumlah skor X
 $\sum Y$ = jumlah skor Y
 $(\sum X)^2$ = kuadrat jumlah skor X
 $(\sum Y)^2$ = kuadrat jumlah skor Y
N = Jumlah responden uji coba

b. Uji Realibilitas

Realibilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah dikatakan baik. Dengan demikian suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap.

Menurut Riduwan (2010:107). Pengujian realibilitas instrumen dianalisis dengan metode perhitungan belah dua (ganjil-genap), dengan langkah perhitungan sebagai berikut:

Langkah 1: Menghitung total skor

Langkah 2 : Menghitung Korelasi *ProductMoment* dengan rumus:

$$r_b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Sumber : Riduwan (2012:106)

Keterangan:

r_b = Koefisien korelasi

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara skor suatu butir dengan skor normal

$\sum X$ = Jumlah skor total dari seluruh responden dalam menjawab 1 soal yang diperiksa validitasnya

$\sum Y$ = Jumlah total seluruh responden dalam menjawab seluruh soal pada instrument tersebut

N = Jumlah responden uji coba.

Langkah 3: Menghitung reliabilitas seluruh tes dengan rumus *Spearman Brown*

$$r_i = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

Sumber : Riduwan (2012:107)

Langkah 4 : Mencari r_{tabel}

Langkah 5 : membuat keputusan membandingkan r_{11} dengan r_{tabel}

Dengan kaidah keputusan : Jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel, dan

Jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel

Hasil perhitungan koefisien seluruh item yang dinyatakan dengan r_{11} tersebut dibandingkan dengan derajat reliabilitas evaluasi dengan tolak ukur taraf kepercayaan 95%. Kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebagai pedoman untuk penafsiran adalah:

Tabel 3.3
Kriteria Reliabilitas Suatu Penelitian

Interval Koefisien Reliabilitas	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat reliabel
0,600 – 0,800	Reliabel
0,400 – 0,600	Cukup reliabel
0,200 – 0,400	Kurang reliabel
0,00 – 0,200	Tidak reliabel

Data yang diperoleh dideskripsikan menurut masing-masing variabel yaitu media pembelajaran *microsoftpowerpoint* sebagai variabel bebas, sedangkan hasil belajar siswa di SMA Bina Dharma 1 Bandung sebagai variabel terikat.

3.7 Rancangan Analisis Data

Data yang akan dianalisa dalam penelitian ini berkaitan dengan hubungan antara variabel – variabel penelitian. Adapun analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.7.1 Hipotesis yang Diajukan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terdiri dari:

$H_0 : \rho = 0$: Tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran *microsoftpowerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

$H_1 : \rho \neq 0$: Terdapat pengaruh antara media pembelajaran *microsoftpowerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

3.7.2 Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang akan diuji berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka statistik yang digunakan adalah statistik parametrik. Akan tetapi apabila data tidak berdistribusi normal maka statistik yang digunakan adalah statistik nonparametrik.

Perhitungan uji normalitas secara manual dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Mencari skor terbesar dan terkecil

2) Menentukan rentangan (R)

$$R = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

3) Mencari banyaknya kelas (BK)

$$BK = 1 + 3.3 \text{ Log } n$$

4) Mencari nilai panjang kelas (i)

$$I = \frac{R}{BK} \quad (\text{Riduwan, 2012:188})$$

5) Membuat tabulasi dengan tabel penolong

6) Mencari rata-rata (mean)

7) Mencari simpangan baku (standar deviasi)

8) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara :

a) Menentukan batas kelas

b) Mencari nilai z core untuk batas kelas interval dengan rumus :

$$z = \frac{\text{BatasKelas} - \bar{x}}{s}$$

c) Mencari luas 0-Z dari tabel kurva normal 0-Z dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas

- d) Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka 0-Z
- e) Mencari frekuensi yang diharapkan (f_e) dengan cara mengalihkan luas interval dengan jumlah responden ($n=64$)
- f) Menghitung chi-square (χ^2) dengan rumus :

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

χ^2 = nilai Chi square

f_o = frekuensi yang diobservasi

f_e = frekuensi yang diharapkan

- 9) Membandingkan χ^2 hitung dengan χ^2 tabel dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel artinya distribusi data tidak normal

Jika χ^2 hitung $\leq \chi^2$ tabel artinya distribusi data berdistribusi normal

Untuk memudahkan perhitungan uji normalitas untuk kedua variabel penelitian yaitu variabel media pembelajaran *microsoft powerpoint* dan hasil belajar siswa.

3.7.3 Teknik Pengujian Hipotesis

Analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah melalui Analisis Regresi Linier sederhana, dan Koefisien Determinasi sederhana.

a. Uji Regresi Sederhana

Pada penelitian ini, penulis akan melakukan uji statistik analisis regresi untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y

sehingga dapat ditaksir nilai dari variabel tidak bebas (Y) jika variabel bebasnya (X) dapat diketahui atau sebaliknya, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

(Sumber : Sugiyono 2009 : 262)

Di mana a dan b dapat di ketahui dengan rumus sebagai berikut:

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Keterangan :

- Y = Hasil Belajar Siswa
- X = Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint*
- n = Banyaknya Populasi
- a = Nilai Konstan
- b = Angka Arah atau Koefisien Regresi

b. Koefisien Determinasi Sederhana

Persentase koefisien determinasi itu diartikan sebagai besarnya pengaruh yang diberikan variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikat yang disebabkan oleh variabel lainnya. Rumus yang digunakan adalah :

$$R^2 = \frac{b^2 \cdot \sum x^2}{\sum Y^2}$$

Sumber M. Nazir, 2007:460

Keterangan:

R^2 = koefisien regresi (R^2 berada dalam jangka 0 sampai dengan 1)

X = Variabel X (Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint*)

Y = Variabel Y (Hasil Belajar Siswa)

B^2 = koefisien regresi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil Subjek Dan Objek Penelitian

4.1.1. Profil Subjek Penelitian

SMA Bina Dharma 1 Bandung bertempat di Jalan Gegerkalong Hilir Nomor 18 Bandung 40153 dengan status sekolah swasta. Tujuan Pendidikan Menengah adalah meningkatkan kecerdasan pengetahuan, kepribadian akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut dengan memiliki keseimbangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang terpadu dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.2. Visi – Misi dan Tujuan SMA Bina Dharma 1 Bandung

4.1.2.1 Visi

“Menghasilkan insan yang kreatif aktif mandiri berakhlak mulia peduli terhadap lingkungan dan berwawasan Global”.

4.1.2.2 Misi

Untuk mewujudkan visi yang telah ditetapkan, SMA Bina Dharma 1 Bandung menjalankan misi sebagai berikut :

1. Meningkatkan proses pembelajaran yang merangsang peserta didik aktif, kreatif dan mandiri
2. Membudayakan kinerja yang berakhlak mulia pada setiap warga sekolah.
3. Meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya dengan pembiasaan budaya bersih
4. Menciptakan insan yang berpandangan luas dengan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

4.1.2.3 Tujuan

Secara khusus tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan di SMA Bina Dharma 1 Bandung adalah sebagai berikut :

1. Mendidik peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Mendidik siswa agar memiliki perilaku / akhlak yang mulia.
3. Mendidik peserta didik untuk berperan serta dalam menegakkan norma agama , norma sosial, dan norma hukum.
4. Mendidik peserts didik untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal.
5. Mendidik peserta didik untuk mengembangkan sikap percaya diri dan bertanggung jawab atas sikap perbuatan dan pekerjaannya
6. Mendidik peserta didik agar dapat memanfaatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan informasi secara logis kritis kreatif dan inovatif.
7. Mendidik peserta didik agar mampu mengapresiasi dan mengekspresikan diri melalui seni dan budaya baik lokal maupun nasional.
8. Mendidik peserta didik agar memiliki sikap menghargai keberagaman agama, suku ,ras , dan golongan sosial ekonomi , baik dalam skala lokal nasional maupun global.

Tabel 4.1
Sarana Prasarana SMA Bina Dharma 1 Bandung

No.	Jenis	Jumlah
1	Laboratorium IPA	1
2	Perpustakaan	1
3	Laboratorium Komputer	1
4	Mesjid	1
5	Ruang Kelas	28
6	Ruang Keterampilan/kesenian	1
7	Ruang Kepala Sekolah	1
8	Ruang Guru	1
9	Ruang Tata Usaha	2
10	Kamar Kecil peserta didik	10
11	Kamar Kecil guru	2
12	Kamar Kecil Kepala Sekolah	1
13	Ruang Komite Sekolah	1
14	Mushola	1
15	Ruang OSIS	1
16	Lapangan Voli	1
17	Lapangan Basket	1
18	Lapangan bulu tangkis	1
19	Lapangan Tenis Meja	1
20	Ruang Bimbingan Konseling	1

Sumber : KAUR Tata Usaha SMA Bina Dharma 1 Bandung

Sehubungan dengan meningkatnya animo masyarakat untuk memasuki sekolah tersebut, SMA Bina Dharma 1 Bandung Jalan Gegerkalong hilir dengan luas tanah 2100 m² dan berdiri menetap sampai sekarang.

Selanjutnya berkembang dengan pesat baik jumlah rombongan belajarnya maupun jumlah peserta didik dan tenaga pengajarnya serta fasilitas yang mendukung kepada kegiatan pendidikan.

Saat ini SMA Bina Dharma 1 Bandung memiliki 28 ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru dan satu ruang tata usaha, 3 kantin, 10 kamar kecil peserta didik, 2 ruang kamar kecil guru, 1 ruang kamar mandi dan 1 kamar kecil kepala sekolah, 1 ruang olah raga, 1 ruang praktek komputer, 1 ruang laboratorium IPA, 1 ruang keterampilan, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang Bimbingan Konseling, 1 ruang OSIS, 5 ruang ekstrakurikuler, yang terdiri dari ekstra PRAMUKA, PASUSBRA (Pasukan Khusus Pengibar Bendera), PMR (Palang Merah Remaja), Bina Vokal, Karate, Voli ball, Basket Ball, Kabaret, Futsal, Tenis Meja, Baca Tulis Al-Quran, 1 ruang Kesehatan, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang Penjaga, 1 ruang Pos Satpam, 1 lapangan Volley, 1 lapangan Basket, dan 1 lapangan tenis meja, 1 ruang mushola, 1 ruang Masjid.

Tabel 4.2

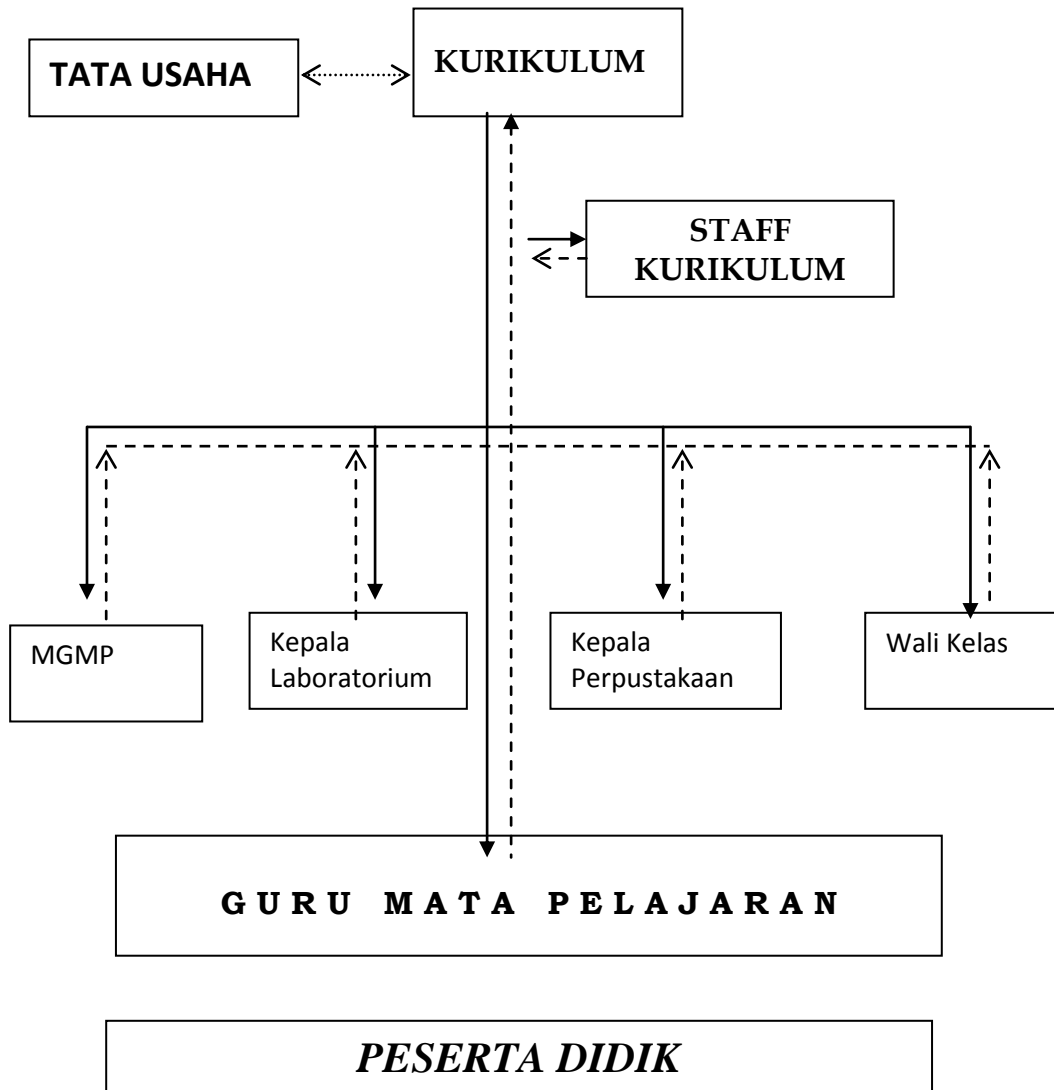
Nama guru bidang mata pelajaran SMA Bina Dharma 1 Bandung

NO.	NAMA	NIP	MATA PELAJARAN
1	Drs. Nunung Sumirat. M.M.	9601101 198403 1 005	Bhs.Sunda
2	Drs. Barnas	19590519 198703 1 005	PenjasKes
3	Sri Mulyanto, S.Pd.	19610810 198403 1 009	Bahasa Indonesia
4	Drs. Dedih Sutisna	19580529 198709 1 001	PenjasKes
5	Dra. Dede Aisyah	19630303 198903 2 009	Bhs. Sunda
6	Dra. Rd. Hj. In Rukmini	19630629 198903 2 003	Bahasa Indonesia
7	Drs. Indra Purbaya	19600818 198703 1 012	Kimia
8	Hj. Siti Ooh Azharyah, S.Pd.	19650407 198703 2 007	BK
9	Dra. Elmi Kurniati	19631110 198902 2 002	Sejarah
10	Dra. Asmaya Nurhayati	19620819 198903 2 003	Bahasa Indonesia
11	Drs. Dedi Juanda Asyikin	19561102 198303 1 005	Ekonomi
12	Deni Erdiana, SPd. M.M.	19661113 198811 1 001	Biologi

13	Aan Sutianah, S.Pd.	19660305 198803 2 007	Matematika
14	Rohaeni, S.Pd.	19631212 198803 2 011	Kimia
15	Drs. Eddy Sukmana	19670713 199403 1 003	Seni Rupa
16	Dra. Hj. Tete Martini	19651201 199412 2 002	Ekonomi
17	Dra. Titin Supriatin	19680911 199503 2 004	Sosiologi
18	Drs. Dede Rusmana. M.Pd.	19590323 199512 1 002	Geografi
19	Nenden Ramtikayanti, S.Pd.	19711114 199702 2 003	BK
20	Husni Taufik , S.Pd.	19661231 199101 1 004	Biologi
21	Sutinah, S.Pd. M.M.Pd.	19710110 199702 2 003	Bahasa Inggris
22	Kartini, S.Pd.	19710503 199702 2 003	Geografi
23	Dra. Sri Suharti	19651110 199702 2 001	PPKN
24	Pendyrana Bayuwilantha, S.Pd.	19710509 199802 1 002	BK
25	Drs. Dedi Suwendi	19610728 198803 1 008	PPKn
26	Yayat Sudaryat, S.Pd.	19610808 199412 1 001	Matematika
27	Tina Rustina, S.Pd.	19721029 199802 2 002	Kimia
28	Hj. Tina Mislisari, SPd.	19730607 199803 2 005	PAI
29	Asep Irpanudin, S.Pd.	19700416 199412 1 001	Matematika
30	Chaerullaela Ariani, S.Pd.	19670605 199302 2 001	Sejarah
31	Dra. Prihati Listyawati	19680305 199802 2 002	Fisika
32	Widya Asfury, S.Pd.	19760318 200212 2 002	Bahasa Inggris
33	A. Yoyo,S.Pd. M.M.Pd.	19600416 198603 1 014	Sosiologi
34	Muhtar,S.Pd. M.M.Pd.	19720102 200501 1 002	Fisika
35	Dayat Hidayat, S.Ag	150 306 495	PAI
36	Hani Kusmayanti, S.Pd.	19770908 200604 2 016	Fisika
37	Kasiatik , S.Pd.	19680822 200701 2 008	Biologi
38	Tarjono , S.Pd.	19660704 200701 1 015	Kimia
39	Yuyun Yuningsih, S.Pd.	19710912 200801 2 005	Bahasa Indonesia

Tahun Ajaran 2014/2015

**STRUKTUR ORGANISASI SMAN 1 DAYEUKOLOLOT KAB. BANDUNG
2014 / 2015**



- > Garis Komando
- - - - -> Garis Konsultasi

SUMBER : KAUR TATA Usaha SMA Bina Dharma 1 Bandung

4.1.3Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan lokasi pelaksanaan penelitian model pembelajaran yang digunakan yaitu di kelas X SMA Bina Dharma 1 Bandung tahun ajaran 2015-2016 pada semester ganjil dengan pokok bahasan Sistem demokrasi berdasarkan Pancasila. Jumlah peserta didik pada kelas X sebanyak 37 Peserta didik dimana jumlah laki-laki 17orang dan jumlah perempuan 20 orang.

4.2 HasilPenelitiandanPembahasan

4.2.1Hasil Wawancara

4.2.1.1Hasil Wawancara Terkait Persiapan Dilakukan Dalam Melaksanakan Pembelajaran Ekonomi di Kelas

Berdasarkan data dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru ekonomi Drs. Dedi Juanda Asyikin kelas X diSMA Bina Dharma 1 Bandung, maka penulis mendapatkan kondisi objektif terkait persiapan guru ekonomi dalam melaksanakan pembelajaran ekonomi di kelas yaitu dengan menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Ekonomi terlebih dahulu yang kemudian disesuaikan dengan penggunaan metode serta media pembelajaran yang akan diterapkan.

Penyusunan silabus dan sekenario pembelajaran merupakan langkah utama sebelum guru melakukan proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan silabus merupakan acuan atau pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Sebelum guru melakukan kinerja pengolahan kelas terlebih dahulu guru melakukan

konsep rencana kegiatan pembelajaran di kelas secara tersusun rapih dan terencana yang dituangkan ke dalam skenario pembelajaran serta mengacu pada silabus yang telah di buat. Kegiatan ini dilakukan agar dalam pelaksanaannya kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan kosnep pembelajaran yang ada serta tetap mengutamakan tujuan pembelajaran tersebut khususnya dalam mata pelajaran ekonomi.

Guru juga selalu mencari sumber dari setiap kegiatan pembelajaran baik itu melalui media cetak maupun internet, hal ini dilakukan agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi siswa yang terus mengalami perubahan dari segi teknologi dan informasi.

Selain itu penulis juga mendapatkan informasi gambaran mengenai karakteristik siswa kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandungyaitu dalam proses kegiatan penyampaian materi yang dilakukan pada saat pelajaran setiap individu siswa mempunyai karakteristik berbeda-beda. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa memperhatikan setiap apa yang diterangkan guru. Selain itu juga ada beberapa siswa yang responsive terhadap materi yang mau bertanya dan cepat tanggap.

4.2.1.2 Kendala yang ditemuisaatmelakukan pembelajaran dalam kelas sertacarauntukmengatasikendala-kendalatersebut

Pada saat pembelajaran dimulai terkadang masih ada sebagian siswa yang belum siap dalam belajar (contohnya: membuat keributan atau tertidur di kelas). Pada saat pembelajaran ekonomi cara yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut dengan menegur siswa secara baik-baik

serta memberikan pertanyaan kepada mengenai materi yang sedang dibahas agar siswa dapat berkonstrasi kembali dalam melaksanakan pembelajaran.

4.2.2 Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu. Dalam proses komunikasi setidaknya ada komponen pesan, sumber pesan, dan penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi atau bahan ajar atau materi yang ada pada kurikulum. Sumber pesan dapat berupa guru, murid, maupun orang lain yang salurannya adalah media pendidikan. Penerima pesannya adalah siswa, murid, ataupun guru. Sehingga dalam memilih saluran atau media pendidikan akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan kegagalan pesan yang disampaikan. Oleh karena itu guru harus mampu memilih media atau saluran tepat untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran.

Media yang digunakan adalah media *microsoft powerpoint*. *Microsoft powerpoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *microsoft office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dalam kelas.

Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna,

dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya.

Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari silde, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai timing yang kita inginkan, atau berjalan secara manual, yaitu dengan mangklik tombol mouse. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kontrol operasinya menggunakan cara manual.

Teknik pengumpulan data untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung dilakukan dengan penyebaran angket kepada peserta didik.

Tabel 4.3
Angket Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Dalam Mata Pelajaran Ekonomi

N	PERNYATAAN	SS	S	R	TS	STS
1	Sebelum mengajar guru selalu menentukan topik pembelajaran					
2	Dalam menentukan materi, guru selalu menggunakan latihan soal, gambar, dan animasi yang sesuai					
3	Guru harus mendesain materi pembelajaran dalam bentuk latihan soal, gambar, dan animasi ke dalam tampilan slide yang menarik					
4	Guru dapat menambahkan video yang di sesuaikan dengan materi sebagai video pembuka					
5	Guru dapat menyimpan data materi ke dalam <i>flasdisk</i>					
6	Dalam pembelajaran guru selalu menciptakan suasana yang santai					
7	Dalam menjelaskan materi guru tidak menggunakan kata baku					
8	Selama menjelaskan materi, guru selalu melakukan kontak mata dengan siswa					
9	Dalam menjelaskan materi, guru selalu menggunakan suara yang ramah agar tercipta suasana akrab					
10	Guru menggunakan kata atau kalimat yang dimengerti oleh siswa					
11	Pada saat pembelajaran guru selalu memberikan pertanyaan mengenai materi yang sedang dijelaskan					
12	Guru selalu menyimpulkan materi di akhir pembelajaran					
13	Pembelajaran ekonomi menjadi lebih menarik dengan menggunakan media <i>microsoft powerpoint</i>					
14	Program <i>microsoft powerpoint</i> merangsang saya untuk lebih jauh mengetahui mengenai materi pembelajaran					

1	Proses belajar yang disertai penggunaan media pembelajaran <i>microsoft powerpoint</i> mempermudah saya memahami materi ekonomi					
1	Dengan menggunakan <i>microsoft powerpoint</i> guru tidak banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan					
1	Dengan menggunakan <i>microsoft powerpoint</i> , hasil pembelajaran dapat diperbanyak sesuai kebutuhan					
1	Selain menyimpan materi dalam data optik, guru juga selalu menyimpan data melalui <i>CD/Disket/flasdisk</i>					
1	Media <i>microsoft powerpoint</i> menggunakan peralatan yang lebih banyak sehingga memerlukan biaya yang cukup mahal					
2	Ketika penyajian <i>slide</i> materi tidak menarik akan membuat saya merasa bosan mengikuti pembelajaran					
2	Guru ekonomi memiliki kreativitas yang lebih dalam menyajikan materi dengan menggunakan <i>microsoft powerpoint</i>					
2	Guru ekonomi memiliki memiliki kemampuan dalam menggunakan komputer terutama program <i>microsoft powerpoint</i>					

Setelah peneliti menyebar angket mengenai penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* maka sebelumnya menghitung analisa angket terlebih dahulu dibuat kriteria penilaian berdasarkan penilaian berdasarkan skor jawaban, Skor ideal : $5 \times 22 \times 37 = 4070$

Berdasarkan persentase kriteria penilaian variable X jumlah skor tersebut dibagi dengan jumlah skor ideal dan dikali 100% untuk mengetahui hasil dari jumlah skor rata-rata penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung, maka perhitungannya sebagai berikut; $3158:4070 \times 100\% = 77\%$,

sehingga diperoleh hasil skor rata-rata proses belajar sebesar 77%. Berikut ini merupakan hasil angket yang diberikan kepada siswa:

Tabel 4.4
Skor Angket Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* pada Mata Pelajaran Ekonomi
Kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	ΣX	
1	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	2	5	3	4	90	
2	3	4	3	5	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3	4	4	78	
3	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	2	5	5	4	3	3	3	4	4	90	
4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	5	3	3	5	4	2	3	4	4	5	3	81	
5	5	4	4	3	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	3	93	
6	4	5	5	3	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	89	
7	5	4	3	4	5	4	3	3	3	4	4	3	4	5	4	3	5	5	4	3	5	4	87	
8	4	4	4	5	5	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	5	5	3	3	4	3	83	
9	5	4	4	2	5	3	4	5	3	4	3	4	3	2	4	4	4	5	3	3	3	2	79	
10	5	4	4	3	3	3	4	4	3	5	4	5	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4	81	
11	3	5	4	2	4	5	4	5	4	4	3	4	5	3	4	4	2	5	2	3	3	5	83	
12	5	5	5	2	5	4	4	4	5	4	3	5	4	4	5	4	3	5	3	2	5	5	91	
13	4	4	4	2	3	5	3	3	5	3	3	5	5	4	4	3	3	4	5	3	4	4	83	
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	88
15	5	4	5	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	5	3	92	
16	5	4	4	4	5	3	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	92	
17	2	2	4	4	5	4	2	2	3	4	5	3	4	5	4	2	5	5	3	3	4	3	78	
18	5	4	4	3	5	4	3	2	4	5	4	2	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	86	
19	4	4	5	4	5	5	4	3	5	3	4	2	5	4	3	4	3	3	3	3	2	4	82	
20	5	4	3	5	2	4	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	4	3	2	3	74	
21	2	2	4	4	5	4	3	2	4	3	4	2	4	2	4	3	4	4	4	2	2	4	72	
22	5	3	3	1	4	5	4	3	5	3	4	2	5	3	3	4	3	4	3	4	3	3	77	
23	4	4	5	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	5	5	2	5	3	3	82	
24	5	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	5	4	5	82	

Subjek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	ΣX
25	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	98
26	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	5	3	5	4	4	4	4	96
27	4	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	5	3	3	80
28	4	4	3	1	2	3	5	3	5	4	3	3	3	4	4	5	3	4	4	4	2	2	75
29	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	5	4	4	4	3	3	4	4	86
30	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	97
31	4	4	3	4	5	4	4	4	5	3	3	4	4	4	5	4	4	5	3	5	3	4	88
32	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	97
33	4	4	3	5	5	3	4	4	5	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	85
34	5	5	5	4	4	4	4	2	5	4	4	5	4	3	4	4	5	4	5	3	4	4	91
35	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	5	4	5	5	4	5	4	95
36	5	5	4	5	5	4	3	3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	3	5	87
37	4	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2	5	4	70
Total	158	151	149	134	153	146	144	138	154	141	143	138	146	132	150	146	140	153	128	134	137	143	3158

Dari hasil angket yang telah disebarkan kepada peserta didik X di SMA Bina Dharma 1 Bandung mengenai media pembelajaran *microsoft powerpoint*, maka hasil perhitungan rata-rata dapat dimasukkan kedalam kriteria penilaian sebagai berikut :

1. Mengenai penentuan topik pembelajaran. Guru ekonomi selalu menentukan topik pembelajaran sebelum mengajar (seperti memberitahu materi pembelajaran apa yang akan dijelaskan oleh guru). Dapat diperoleh diperoleh perhitungan rata-rata 4,27 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 1 adalah sangat baik yaitu antara 4,01-5,00.
2. Mengenai penentuan materi dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft powerpoint*. Guru ekonomi telah menentukan materi dengan menggunakan latihan soal, gambar, dan animasi yang baik ke dalam *powerpoint* yang disajikan kepada peserta didik. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 4,08 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 2 adalah sangat baik yaitu antara antara 4,01-5,00.
3. Mengenai desain materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft powerpoint*. Guru ekonomi telah mendesain materi pembelajaran dalam bentuk latihan soal, gambar dan animasi ke dalam tampilan *slide* yang menarik. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 4,02 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 3 adalah sangat baik yaitu antara 4,01-5,00.
4. Mengenai penambahan video pembelajaran. Guru ekonomi menambahkan

video yang disesuaikan dengan materi sebagai video pembuka dalam pembelajarannya dapat diperoleh perhitungan rata-rata 3,622 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 4 adalah baik yaitu antara 3,01-4,00.

5. Mengenai penyimpanan data materi di dalam *flasdisk*. Guru ekonomi menyimpan data materi pelajaran ke dalam *flasdisk*. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 4,13 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 5 adalah sangat baik yaitu antara 4,01-5,00.
6. Mengenai situasi atau suasana pembelajaran di kelas. Guru ekonomi selalu menciptakan suasana yang santai dan rileks pada saat pembelajaran berlangsung. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 3,94 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 6 adalah baik yaitu antara 3,01-4,00.
7. Mengenai kata baku yang digunakan pada saat pembelajaran. Guru ekonomi menjelaskan materi pembelajaran tidak selalu menggunakan kata baku sehingga bisa dipahami oleh siswa. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 3,82 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 7 adalah baik yaitu antara 3,01-4,00.
8. Mengenai 3,73
9. Mengenai suara guru pada saat menjelaskan materi. Guru ekonomi menjelaskan materi dengan suara yang ramah sehingga tercipta suasana yang akrab. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 4,16 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 9 adalah sangat baik yaitu antara 4,01-5,00.
10. Mengenai penggunaan kata atau kalimat pada saat pembelajaran. Guru ekonomi menggunakan kata atau kalimat yang dimengerti oleh siswa. Dapat

diperoleh perhitungan rata-rata 3,81 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 10 adalah baik yaitu antara 3,01-4,00.

11. Mengenai pertanyaan-pertanyaan materi pembelajaran. Guru ekonomi selalu memberikan pertanyaan mengenai materi yang sedang dijelaskan, sehingga muncul interaksi antara siswa dengan murid. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 3,86 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 11 adalah baik yaitu antara 3,01-4,00.
12. Mengenai penyimpulan materi di akhir pembelajaran. Guru ekonomi selalu menyimpulkan materi di akhir pembelajaran sehingga siswa dapat mengingat kembali pelajaran apa yang telah disampaikan oleh guru selama pembelajaran. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 3,73 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 12 adalah baik yaitu antara 3,01-4,00.
13. Mengenai penyajian materi yang menarik dengan menggunakan *microsoft powerpoint*. Guru menyajikan materi pembelajaran menggunakan *microsoft powerpoint* dengan tampilan slide, animasi yang menarik. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 3,94 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 13 adalah baik yaitu antara 3,01-4,00.
14. Mengenai program *microsoft powerpoint* yang dapat merangsang siswa lebih jauh mengenai materi pembelajaran. Guru ekonomi sudah cukup baik dengan menggunakan media *microsoft powerpoint* karena dapat merangsang siswa untuk lebih jauh mengenai materi pembelajaran. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 3,56 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 14 adalah baik yaitu antara 3,01-4,00.

15. Mengenai proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft powerpoint*. Guru ekonomi pada saat proses belajar mengajar disertai penggunaan media *microsoft powerpoint* dapat mempermudah siswa memahami materi ekonomi. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 4,05 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 15 adalah sangat baik yaitu antara 4,01-5,00.
16. Mengenai bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft powerpoint*. Guru ekonomi pada saat menggunakan media pembelajaran *microsoft powerpoint* tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 3,94 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 16 adalah baik yaitu antara 3,01-4,00.
17. Mengenai pembelajaran dengan menggunakan *microsoft powerpoint*. Guru ekonomi selalu memperbanyak materi yang disajikan dengan menggunakan *microsoft powerpoint* ke dalam bentuk *hardcopy*. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 3,78 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 17 adalah baik yaitu antara 3,01-4,00.
18. Mengenai penyimpanan data materi pembelajaran. Guru ekonomi selain menyimpan data dalam bentuk optik, guru juga menyimpan data melalui *CD/Disket/flashdisk*. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 4,13 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 18 adalah sangat baik yaitu antara 4.01-5,00.
19. Mengenai biaya yang dikeluarkan dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft powerpoint*. Biaya yang dikeluarkan untuk pembelajaran

menggunakan media *microsoft powerpoint* cukup mahal dan memerlukan peralatan yang lebih banyak (seperti proyektor, laptop). Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 3,45 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 19 adalah baik yaitu antara 3,01-4,00.

20. Mengenai penyajian slide yang tidak menarik. Guru ekonomi tidak pernah menyajikan slide yang tidak menarik. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 3,62 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 20 adalah baik yaitu antara 3,01-4,00.

21. Mengenai kreativitas guru dalam penyajian slide. Guru ekonomi telah menyajikan slide dengan kreativitas yang cukup baik. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 3,70 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 21 adalah baik yaitu 3,01-4,00.

22. Mengenai kemampuan di bidang komputer. Guru sudah memiliki kemampuan di bidang komputer terutama program *microsoft powerpoint*. Dapat diperoleh perhitungan rata-rata 3,86 dengan demikian rata-rata skor untuk butir soal no 22 adalah baik yaitu antara 3,01-4,00.

Dari penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa Pengaruh Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* pada saat mata pelajaran ekonomi di dalam kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung dianggap baik.

4.2.3 Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Hasil belajar siswa diambil dari daftar nilai siswa yang ada di daftar nilai, hasil belajar yang diambil oleh penulis adalah nilai ulangan harian siswa sebagai berikut :

Tabel 4.5
Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas X di SMA Bina Dharma 1
Bandung

No	Nomor Induk	Nama	Nilai Ulangan
1	121310001	Abdul Yazid Kustomi	70
2	121310003	Aisyah Rima Noviany	80
3	121310040	Angga N.	78
4	121310004	Anisa Saftiani	80
5	121310005	Ayi Sudrajat	80
6	121310007	Deny Maulana Yusuf	69
7	121310008	Deri Ahmad Maulana	81
8	121310009	Elsa Elsita	80
9	121310010	Endang Purnamasari	82
10	121310011	Fauziah Zaky Firdaus	79
11	121310012	Febia Anjar Rahadita	84
12	121310014	Jimmy Maulana	79
13	121310015	Kiki Kurniawan	69
14	121310016	M. Zaeni Dahlan	90
15	121310017	Meisy Nurfauziah	85

16	121310018	Mia	86
17	121310019	Mira Marlina	85
18	121310020	Muhammad Iqbal Silanudin	69
19	121310021	Murti Ferdian Dwi Sulistianti	91
20	121310022	Neng Resa Marlina Putri	84
21	121310041	Neni G.	88
22	121310023	Nurwanti	65
23	121310024	Nurya Apriani	92
24	121310025	Pradika Harry Herdyana	86
25	121310026	Qori Nurlaela Dewi	90
26	121310027	Reni Agustiani	79
27	121310028	Rika Nurhaeni	91
28	121310029	Risa Dewi Astari	90
29	121310031	Rizal Maulana	80
30	121310032	Rukmana	67
31	121310033	Silpi Alpiyanti Hasanah	84
32	121310034	Siti Nurjanah	66
33	121310035	Soraya Fitria Efendi	85
34	121310036	Teguh Mutakin	82
35	121310037	Trisnawati	80
36	121310038	Wildan Soedjuangon Mangaradja	83
37	121310039	Wisnu Nugraha	69

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung

Jumlah nilai ulangan harian pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung yang diteliti adalah 2.978. Setelah jumlah nilai 2.978 dibagi dengan jumlah responden yang berjumlah 37 ($2.978:37=80,48$) maka nilai ulangan harian siswa/siswi kelas X dalam mata pelajaran ekonomi SMA Bina Dharma Bandung adalah 80,48. Dengan demikian nilai ulangan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung adalah cukup kompeten.

Dari tabel 4.5 Diketahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 4.6
Klasifikasi Hasil Belajar

Klasifikasi	Jumlah siswa	Kualifikasi
71-100	29 orang	Kompeten
0-70	8 orang	Belum kompeten

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Bina Dharma 1 Bandung

Dari tabel 4.6 dapat diketahui bahwa tingkat hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi dianggap sudah baik atau kompeten yaitu sebanyak 29 siswa 78% dari total jumlah siswa sebanyak 37 orang.

4.3 Uji Hipotesis Pengaruh Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar siswa, peneliti harus menghitung terlebih dahulu uji validitas dan uji realibilitas.

4.3.1 Uji Instrumen Penelitian Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas

4.3.1.1 Uji Validitas

Uji coba instrumen yang berupa angket dilakukan di SMA Bina Dharma 1 Bandung kelas X, dengan jumlah responden 37 orang siswa. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah instrumen yang diuji valid atau tidak. Uji validitas yang digunakan oleh penulis adalah dengan menggunakan rumus *Product Moment*. Berikut hasil uji validitas berdasarkan perhitungan dengan penggunaan program *Microsoft Excel* untuk variabel X, dapat dilihat pada tabel :

Tabel 4.7

**Analisis Item Skor Angket Penggunaan Media Pembelajaran
Microsoft Powerpoint Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Bina
Dharma 1 Bandung**

Item Pernyataan	Validitas		
	Titik Kritis	Koefisien Validitas	Kesimpulan
1	0,325	0,353	Valid
2	0,325	0,480	Valid
3	0,325	0,488	Valid
4	0,325	0,376	Valid
5	0,325	0,428	Valid
6	0,325	0,415	Valid
7	0,325	0,466	Valid
8	0,325	0,395	Valid
9	0,325	0,357	Valid
10	0,325	0,418	Valid
11	0,325	0,367	Valid
12	0,325	0,526	Valid
13	0,325	0,415	Vaid
14	0,325	0,388	Valid
15	0,325	0,401	Valid
16	0,325	0,523	Valid
17	0,325	0,347	Valid

18	0,325	0,359	Valid
19	0,325	0,360	Valid
20	0,325	0,337	Valid
21	0,325	0,483	Valid
22	0,325	0,421	Valid

Tabel 4.8
Perhitungan Uji Validitas Variable X Butir Soal Nomor 1

Sujek	X	Y	X²	Y²	XY
1	5	90	25	8100	450
2	3	78	9	6084	234
3	5	90	25	8100	450
4	4	81	16	6561	324
5	5	93	25	8649	465
6	4	89	16	7921	356
7	5	87	25	7569	435
8	4	83	16	6889	332
9	5	79	25	6241	395
10	5	81	25	6561	405
11	3	83	9	6889	249
12	5	91	25	8281	455
13	4	83	16	6889	332
14	4	88	16	7744	352
15	5	92	25	8464	460
16	5	92	25	8464	460
17	2	78	4	6084	156
18	5	86	25	7396	430
19	4	82	16	6724	328
20	5	74	25	5476	370
21	2	72	4	5184	144
22	5	77	25	5929	385
23	4	82	16	6724	328
24	5	82	25	6724	410
25	4	98	16	9604	392
26	4	96	16	9216	384
27	4	80	16	6400	320
28	4	75	16	5625	300
29	4	86	16	7396	344
30	4	97	16	9409	388
31	4	88	16	7744	352
32	5	97	25	9409	485
33	4	85	16	7225	340
34	5	91	25	8281	455
35	4	95	16	9025	380
36	5	87	25	7569	435

37	4	70	16	4900	280
Total	158	3158	698	271450	13560

Contoh item soal nomor 1. Dari tabel 4.18 diperoleh data sebagai berikut :

$$N = 37 \qquad \Sigma XY = 13560$$

$$\Sigma X = 158 \qquad \Sigma x^2 = 698$$

$$\Sigma Y = 3158 \qquad \Sigma y^2 = 271450$$

$$r_{XY} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{37 (13560) - (158)(3158)}{\sqrt{\{37(698) - (158)^2\} \{37(271.450) - (3158)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{501720 - 498964}{\sqrt{(25826 - 24964)(10043650 - 9972964)}}$$

$$r_{xy} = \frac{2756}{\sqrt{(862)(70686)}}$$

$$r_{xy} = \frac{2756}{\sqrt{60931332}}$$

$$r_{xy} = \frac{2756}{7805,85}$$

$$r_{xy} = 0,353068531$$

Setelah dihitung angka korelasi untuk butir soal mengenai penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint*. Korelasi antara skor butir pertama hingga butir ke-22 dibandingkan dengan harga r_{tabel} dengan derajat kebebasan (db) = k-2 untuk 37 responden maka $37-2=35$ yaitu sebesar 0,325. Validitas untuk butir soal pertama dinyatakan valid, yaitu $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ atau $0,353 \geq 0,325$ berarti valid.

4.3.1.2 Reliabilitas

Setelah menguji validitas, kemudian langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas atau ketepatan. Menurut Sugiyono (2012:190) pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik belah dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus *spearman brown*.

Tabel 4.9
Data Item Ganjil Variabel X Pengaruh Media Pembelajaran
MicrosoftPowerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Ekonomi Kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung

Subjek	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	ΣX
1	5	4	4	4	5	5	4	4	4	2	3	44
2	3	3	4	4	3	4	3	4	4	2	4	38
3	5	4	5	5	4	4	4	5	4	3	4	47
4	4	4	3	4	4	4	3	5	2	4	5	42
5	5	4	4	4	5	5	5	5	3	4	4	48
6	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	47
7	5	3	5	3	3	4	4	4	5	4	5	45
8	4	4	5	3	3	3	4	4	5	3	4	42
9	5	4	5	4	3	3	3	4	4	3	3	41
10	5	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	39
11	3	4	4	4	4	3	5	4	2	2	3	38
12	5	5	5	4	5	3	4	5	3	3	5	47
13	4	4	3	3	5	3	5	4	3	5	4	43
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	43
15	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	47
16	5	4	5	4	4	5	3	4	5	4	5	48
17	2	4	5	2	3	5	4	4	5	3	4	41
18	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	45

19	4	5	5	4	5	4	5	3	3	3	2	43
20	5	3	2	4	3	3	4	4	3	4	2	37
21	2	4	5	3	4	4	4	4	4	4	2	40
22	5	3	4	4	5	4	5	3	3	3	3	42
23	4	5	4	4	4	4	4	3	5	2	3	42
24	5	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	40
25	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	51
26	4	5	4	5	4	4	5	3	3	4	4	45
27	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	37
28	4	3	2	5	5	3	3	4	3	4	2	38
29	4	3	4	4	4	4	4	5	4	3	4	43
30	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	48
31	4	3	5	4	5	3	4	5	4	3	3	43
32	5	4	4	5	5	3	4	5	5	4	4	48
33	4	3	5	4	5	3	3	4	4	3	3	41
34	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	49
35	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	50
36	5	4	5	3	5	4	4	4	4	2	3	43
37	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	5	37
Total	158	149	153	144	154	143	146	150	140	128	137	1602

Tabel 4.10
Data Item Genap Variabel X Pengaruh Media Pembelajaran
Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Ekonomi Kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung

Subjek	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	ΣY
1	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	46
2	4	5	3	3	4	4	3	4	3	3	4	40
3	5	4	4	5	4	4	2	5	3	3	4	43
4	4	3	3	4	3	5	3	4	3	4	3	39
5	4	3	5	5	4	4	4	4	4	5	3	45
6	5	3	4	4	3	3	4	4	4	3	5	42
7	4	4	4	3	4	3	5	3	5	3	4	42

8	4	5	4	4	4	4	2	3	5	3	3	41
9	4	2	3	5	4	4	2	4	5	3	2	38
10	4	3	3	4	5	5	2	4	4	4	4	42
11	5	2	5	5	4	4	3	4	5	3	5	45
12	5	2	4	4	4	5	4	4	5	2	5	44
13	4	2	5	3	3	5	4	3	4	3	4	40
14	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	45
15	4	5	4	4	4	4	4	5	5	3	3	45
16	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	44
17	2	4	4	2	4	3	5	2	5	3	3	37
18	4	3	4	2	5	2	5	3	4	4	5	41
19	4	4	5	3	3	2	4	4	3	3	4	39
20	4	5	4	3	3	3	2	4	3	3	3	37
21	2	4	4	2	3	2	2	3	4	2	4	32
22	3	1	5	3	3	2	3	4	4	4	3	35
23	4	2	4	4	3	3	3	4	5	5	3	40
24	4	4	3	3	4	4	3	4	3	5	5	42
25	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	47
26	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	51
27	5	4	3	4	4	4	4	3	4	5	3	43
28	4	1	3	3	4	3	4	5	4	4	2	37
29	5	4	4	5	4	3	3	4	4	3	4	43
30	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	49
31	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	45
32	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	49
33	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	44
34	5	4	4	2	4	5	3	4	4	3	4	42
35	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	45
36	5	5	4	3	4	4	3	4	4	3	5	44
37	3	2	3	4	3	2	4	3	3	2	4	33
TOTAL	151	134	146	138	141	138	132	146	153	134	143	1556

Berdasarkan tabel 4.9 dan 4.10 yang terlampir di atas, maka dicari korelasi antara belahan pertama dan kedua yaitu korelasi antara skor total kelompok ganjil dan genap dengan menggunakan Korelasi *Product Moment Pearson* :

Tabel 4.11

Reliabilitas Data Item Ganjil Variabel X dan Data Item Genap Variabel Y (Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa) Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Subjek	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	44	46	1936	2116	2024
2	38	40	1444	1600	1520
3	47	43	2209	1849	2021

4	42	39	1764	1521	1638
5	48	45	2304	2025	2160
6	47	42	2209	1764	1974
7	45	42	2025	1764	1890
8	42	41	1764	1681	1722
9	41	38	1681	1444	1558
10	39	42	1521	1764	1638
11	38	45	1444	2025	1710
12	47	44	2209	1936	2068
13	43	40	1849	1600	1720
14	43	45	1849	2025	1935
15	47	45	2209	2025	2115
16	48	44	2304	1936	2112
17	41	37	1681	1369	1517
18	45	41	2025	1681	1845
19	43	39	1849	1521	1677
20	37	37	1369	1369	1369
21	40	32	1600	1024	1280
22	42	35	1764	1225	1470
23	42	40	1764	1600	1680
24	40	42	1600	1764	1680
25	51	47	2601	2209	2397
26	45	51	2025	2601	2295
27	37	43	1369	1849	1591
28	38	37	1444	1369	1406
29	43	43	1849	1849	1849
30	48	49	2304	2401	2352
31	43	45	1849	2025	1935
32	48	49	2304	2401	2352
33	41	44	1681	1936	1804
34	49	42	2401	1764	2058
35	50	45	2500	2025	2250
36	43	44	1849	1936	1892
37	37	33	1369	1089	1221
TOTAL	1602	1556	69918	66082	67725

Reliabilitas Data Item Ganjil X dan Data Item Genap Variabel Y (Pengaruh Penggunaan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa) Pada Mata Pelajaran Ekonomi.

Data-data dari tabel 4.11, selanjutnya dimasukkan ke dalam rumus korelasi yaitu :

$$N= 37 \quad \sum X^2= 69918$$

$$\sum X= 1602 \quad \sum Y^2= 66082$$

$$\sum Y =1556 \quad \sum XY =67725$$

$$r_b = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_b = \frac{37(67725) - (1602)(1556)}{\sqrt{\{37(69918) - (1602)^2\} \{37(66082) - (1556)^2\}}}$$

$$r_b = \frac{2505825 - 2492712}{\sqrt{(2586966 - 2566404) (2445034 - 2421136)}}$$

$$r_b = \frac{13113}{\sqrt{(20562) (23898)}}$$

$$r_b = \frac{13113}{\sqrt{491390767}}$$

$$r_b = \frac{13113}{22167,33}$$

$$r_b = 0,59154$$

Dari data diatas dapat diketahui reabilitas seluruh tes dengan menggunakan rumus *Spearman Brown*, yaitu :

$$r_i = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

$$r_i = \frac{2(0,59154)}{1 + 0,59154}$$

$$ri = \frac{1,18308}{1,59154}$$

$$ri = 0,74335$$

4.3.2 Uji Hipotesis

$H_0 : \rho_{yx} = 0$: Tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

$H_1 : \rho_{yx} \neq 0$: Terdapat pengaruh antara media pembelajaran *microsoft powerpoint* Terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

4.3.2.1 Transformasi Data Variabel X (Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint*) dari Data Ordinal ke Data Interval

Langkah 1 : Menentukan skor besar dan skor kecil

$$\text{Skor terbesar} = 98$$

$$\text{Skor terkecil} = 70$$

Langkah 2 : Menentukan Rentangan (R)

$$R = \text{Skor terbesar} - \text{Skor terkecil}$$

$$R = 98 - 70$$

$$R = 28$$

Langkah 3 : Menentukan banyaknya kelas (BK)

$$BK = 1 + 3,3 \text{ Log } n \text{ (Rumus Struggess)}$$

$$= 1 + 3,3 \text{ Log } 37 = 1 + 3,3 (1,56) = 1 + 5,148$$

$$= 6,148 \approx 6$$

Langkah 4 : Menentukan panjang kelas (i)

$$i \frac{R}{Bk} = \frac{28}{6} = 4,666 \approx 5$$

Langkah 5 : Membuat tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 4.12
Distribusi Frekuensi Data Ordinal Variable X

No	Kelas Interval	f	X _i	X _i ²	f X _i	f X _i ²
1.	70 – 74	3	72	5184	216	15552
2.	75 – 79	5	77	5929	385	29645
3.	80 – 84	9	82	6724	738	60516
4.	85 – 89	8	87	7569	696	60552
5.	90 – 94	7	92	8464	644	59248
6.	95 – 98	5	96,5	9312,25	482	46561,25
		n = 37			∑ f X _i = 3161,5	∑ f X _i ² = 272074,25

Langkah 6 : Menentukan rata-rata atau Mean(\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum f X_i}{n} = \frac{3161,5}{37} = 85,445 \approx 85,44$$

Langkah 7 : Menentukan Simpangan baku (S)

$$S = \frac{\sqrt{\{n(\sum f X_i^2)\} - \{(\sum f X_i)^2\}}}{n(n-1)}$$

$$S = \frac{\sqrt{37(272074,25) - (3161,5)^2}}{37(37-1)}$$

$$S = \frac{\sqrt{10066747,25 - 9995082,25}}{37(36)}$$

$$S = \frac{\sqrt{71665}}{1332}$$

$$S = \sqrt{53,802} \approx \sqrt{53,80}$$

$$S = 5,30$$

Langkah 8 : Mengubah Data Ordinal Variabel X (Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint*) ke dalam Data Interval

Contoh perhitungan untuk mengubah data ordinal variabel X ke dalam data interval dapat dilihat dari siswa nomor urut 1. Dari tabel 4.12 diperoleh data sebagai berikut :

$$\begin{aligned} T_1 &= 50 + 10 \frac{(X_i - \bar{x})}{s} \\ &= 50 + 10 \frac{(90 - 85,44)}{7,33} \\ &= 50 + 10 \frac{(4,5)}{7,33} \\ &= 50 + 10 (0,61) \\ &= 50 + 6,1 \\ &= 56,1 \approx 56 \end{aligned}$$

Tabel 4.13

Tabel Penolong Data Ordinal Variabel Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Menjadi Data Interval

No	Ordinal	Interval
1	90	56
2	78	60
3	90	56
4	81	54
5	93	60
6	89	55
7	87	52
8	83	53
9	79	59
10	81	54
11	83	53
12	91	58
13	83	53
14	88	53
15	92	59

16	92	59
17	78	60
18	86	51
19	82	55
20	74	66
21	72	58
22	77	62
23	82	55
24	82	55
25	98	57
26	96	64
27	80	57
28	75	64
29	86	51
30	97	66
31	88	53
32	97	66
33	85	51
34	91	58
35	95	63
36	87	52
37	70	71
Total	3158	2129

4.3.2.2 Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang akan diuji berdistribusi normal atau tidak.

- a. Menentukan skor besar dan skor kecil

Skor terbesar = 71

Skor terkecil = 51

- b. Menentukan Rentangan (R)

$R = \text{Skor terbesar} - \text{skor terkecil}$

$R = 71 - 51 =$

$$R = 20$$

c. Menentukan banyaknya kelas (BK)

$$BK = 1 + 3,3 \text{ Log } n \text{ (Rumus Struggess)}$$

$$= 1 + 3,3 \text{ Log } 37 = 1 + 3,3 (1,56) = 1 + 5,148$$

$$= 6,148 \approx 6$$

d. Menentukan panjang kelas (i)

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{20}{6} = 3$$

e. Membuat tabulasi dengan tabel penolong

Tabel 4.14

Distribusi Frekuensi Skor Baku Variable X

No	Kelas Interval	f	X_i	X_i^2	f X_i	f X_i^2
1.	51 – 53	10	52	2704	520	27040
2.	54 – 56	8	55	3025	440	24200
3.	57 – 59	8	58	3364	464	26912
4.	60 – 62	4	61	3721	244	14884
5.	63 – 65	3	64	4096	192	12288
6.	66 – 71	4	68,5	4691,25	274	18769
		n = 37			$\sum f X_i = 2134$	$\sum f X_i^2 = 124093$

f. Menentukan rata-rata atau Mean(\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum f X_i}{n} = \frac{2134}{37} = 57,675 \approx 57,67$$

g. Menentukan Simpangan baku (S)

$$S = \frac{\sqrt{\{n(\sum f X_i^2)\} - \{(\sum f X_i)^2\}}}{n(n-1)}$$

$$S = \frac{\sqrt{37(124093) - (2134)^2}}{37(37-1)}$$

$$S = \frac{\sqrt{4591441 - 4553956}}{37(36)}$$

$$S = \frac{\sqrt{37485}}{1332}$$

$$S = \sqrt{28,141} \approx \sqrt{28,14}$$

$$S = 5,30$$

h. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan:

1) Menentukan batas kelas : 50,5; 53,5; 56,5; 59,5; 62,5; 65,5; 71,5

2) Mencari nilai Z-score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas Kelas} - X}{S}$$

$$Z_1 = \frac{50,5 - 57,67}{5,30} = 1,35$$

$$Z_5 = \frac{62,5 - 57,67}{5,30} = 0,91$$

$$Z_2 = \frac{53,5 - 57,67}{5,30} = 0,87$$

$$Z_6 = \frac{65,5 - 57,67}{5,30} = 1,47$$

$$Z_3 = \frac{56,5 - 57,67}{5,30} = 0,22$$

$$Z_7 = \frac{71,5 - 57,67}{5,30} = 2,60$$

$$Z_4 = \frac{59,5 - 57,67}{5,30} = 0,34$$

3) Mencari luas 0-Z dari Tabel kurve normal 0-Z:

0,4115; 0,2823; 0,0871; 0,1331; 0,3186; 0,4292; 0,4953

4) Mencari luas tiap kelas interval:

$$0,4115 - 0,2823 = 0,1292$$

$$0,2823 - 0,0871 = 0,1951$$

$$0,0871 + 0,1331 = 0,2202$$

$$0,1331 - 0,3186 = 0,1855$$

$$0,3186 - 0,4292 = 0,1106$$

$$0,4291 - 0,4953 = 0,0661$$

5) Mencari frekuensi yang diharapkan:

$$0,1292 \times 37 = 4,7804 \approx 4,78$$

$$0,1951 \times 37 = 7,2224 \approx 7,22$$

$$0,2202 \times 37 = 8,1474 \approx 8,14$$

$$0,1855 \times 37 = 6,8635 \approx 6,76$$

$$0,1106 \times 37 = 4,0992 \approx 4,09$$

$$0,0661 \times 37 = 2,4457 \approx 2,44$$

Tabel 4.15

Frekuensi yang diharapkan (fe)

Dari hasil pengamatan (fo) untuk variable X

No	Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Kelas Interval	fe	fo
1	50,5	1,35	0,4115	0,1292	4,78	10
2	53,5	0,78	0,2823	0,1952	7,22	8
3	56,5	0,22	0,0871	0,2202	8,14	8
4	59,5	0,34	0,1331	0,1855	6,86	4
5	62,5	0,91	0,3186	0,1106	4,09	3
6	65,5	1,47	0,4292	0,0661	2,44	3
	71,5	2,60	0,4953			
						fo = 37

1) Mencari Chi Kuadrat (X^2 hitung) dengan rumus:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

$$X^2 = \frac{(10-4,78)^2}{4,78} + \frac{(8-7,22)^2}{7,22} + \frac{(8-8,14)^2}{8,14} + \frac{(4-6,86)^2}{6,86} +$$

$$\frac{(3-4,09)^2}{4,09} + \frac{(4-2,44)^2}{2,44}$$

$$= 5,69 + 0,08 + 0,001 + 1,90 + 0,28 + 0,99$$

$$= 8,941$$

2) Membandingkan (X^2_{hitung}) dengan (X^2_{tabel})

$$db = k - 1 = 5 - 3 \text{ dan } \alpha = 0,05 \text{ didapat } X^2_{tabel} = 11,070$$

Kaidah Keputusan:

$$X^2_{hitung} = 8,941$$

$$X^2_{tabel} = 11,070$$

Ternyata: $8,941 \leq 11,070$ atau

$$X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel} = \text{Distribusi data Normal}$$

4.3.2.3 Uji Regresi Sederhana

Regresi atau peramalan merupakan suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang apa yang paling mungkin terjadi di masa yang akan datang berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki agar kesalahannya dapat diperkecil. Untuk mengetahui hubungan fungsional antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) maka digunakan analisis regresi linier sederhana. Berikut hasil uji regresi dapat dilihat pada tabel :

Tabel 4.16
Tabel Penolong Uji Regresi

Subjek	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	56	70	3136	4900	3920
2	60	80	3600	6400	4800
3	56	78	3136	6084	4368
4	54	80	2916	6400	4320
5	60	80	3600	6400	4800
6	55	69	3025	4761	3795
7	52	81	2704	6561	4212
8	53	80	2809	6400	4240
9	59	82	3481	6724	4838
10	54	79	2916	6241	4266
11	53	84	2809	7056	4452
12	58	79	3364	6241	4582
13	53	69	2809	4761	3657
14	53	90	2809	8100	4770
15	59	85	3481	7225	5015
16	59	86	3481	7396	5074
17	60	85	3600	7225	5100
18	51	69	2601	4761	3519
19	55	91	3025	8281	5005
20	66	84	4356	7056	5544
21	58	88	3364	7744	5104
22	62	65	3844	4225	4030
23	55	92	3025	8464	5060
24	55	86	3025	7396	4730
25	57	90	3249	8100	5130
26	64	79	4096	6241	5056
27	57	91	3249	8281	5187
28	64	90	4096	8100	5760
29	51	80	2601	6400	4080
30	66	67	4356	4489	4422
31	53	84	2809	7056	4452
32	66	66	4356	4356	4356
33	51	85	2601	7225	4335
34	58	82	3364	6724	4756
35	63	80	3969	6400	5040
36	52	83	2704	6889	4316
37	71	69	5041	4761	4899
TOTAL	2129	2978	123407	182148	172231

$$Y = a + bX$$

Dengan :

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Dan,

$$a = \frac{\sum Y - b(\sum X)}{n}$$

Langkah 1, ialah mencari nilai b.

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{37(172231) - (2129)(2978)}{37(123407) - (2129)^2}$$

$$b = \frac{6372547 - 6340162}{4566059 - 4532641}$$

$$b = \frac{32385}{33418}$$

$$b = 0,969$$

Langkah 2 ialah mencari nilai a.

$$a = \frac{\sum Y - b(\sum X)}{n}$$

$$a = \frac{2978 - 37(2129)}{37}$$

$$a = \frac{2978 - 2063,001}{37}$$

$$a = \frac{914,999}{37}$$

$$a = 24,729$$

Setelah nilai a dan b ditemukan maka dapat diperoleh persamaan regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 24,792 + 0,969 X$$

Hasil diatas adalah $Y = 24,792 + 0,969X$. Dengan demikian, hal tersebut menggambarkan persamaan korelasi regresi sederhana.

4.3.2.4 Koefisien Determinasi Regresi

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kedua variabel, antara variable X (Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint*) terhadap Variabel Y (Hasil Belajar Siswa) maka digunakan rumus koefisien determinasi sebagai berikut:

$$R^2 = \frac{b^2 \cdot \sum X^2}{\sum Y^2}$$

$$R^2 = \frac{(0,969)^2(123407)}{182148}$$

$$R^2 = \frac{(0938)(123407)}{182148}$$

$$R^2 = \frac{115755,766}{182148}$$

$$R^2 = 0,635$$

Dari hasil perhitungan di atas disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pengaruh penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* sebesar 63,5%, maka 36,5% lagi ditentukan oleh faktor lain.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa presentase sebaran nilai masing-masing responden pada variabel Penggunaan Media *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung menunjukkan bahwa skor yang diperoleh dengan presentase sebesar 77% dan tergolong dalam kriteria tinggi.

Pada presentase sebaran nilai masing-masing responden variabel belajar menunjukkan bahwa sebanyak 29 siswa atau 78% tergolong dalam interpretasi sebaran nilai diatas KKM sedangkan sebanyak 8 responden atau 33% tergolong dalam kriteria interpretasi nilai dibawah KKM. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) adalah sebesar 75.

Besarnya pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung adalah 63,5%, Sedangkan sisanya 36,5% merupakan pengaruh dari variabel lain yang tidak diteliti. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebesar 36,5% yaitu faktor internal yang terdiri dari kemampuan personal yaitu menyangkut aspek jasmaniah (kondisi dan kesehatan), dan aspek psikis (intelektual, sosial, bakat, minat, dan motivasi). Faktor eksternal yang terdiri dari faktor lingkungan sosial (keluarga, sekolah, dan masyarakat), keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan memberikan landasan dasar bagi proses belajar pada lingkungan sekolah dan masyarakat dan faktor nonsosial (gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal dan letaknya). Serta faktor pendekatan belajar (cara atau

strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar).

Hasil penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat digunakan sebagai pertimbangan bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran *microsoft powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari yang disesuaikan dengan materi pembelajaran supaya tidak ada lagi keluhan tentang kurangnya minat belajar dan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang baru, inovatif, dan menyenangkan yang dapat memacu siswa untuk ikut aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan keadaan lingkungan dan kebutuhan siswa, karena masing-masing media pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda.

Penelitian ini memberikan gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses belajar tergantung pada beberapa faktor yang saling berkaitan satu sama lain. Belajar merupakan suatu proses perubahan yang dialami peserta didik yang relative permanen baik dari segi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Sedangkan pembelajaran merupakan upaya guru yang dilakukan dengan tujuan agar peserta didik melakukan kegiatan belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan penulis tentang pengaruh media pembelajaran *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajara siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* pada mata pelajaran ekonomi, dapat menjadi alternatif pilihan bagi guru ekonomi sebagai alat bantu dalam memberikan materi pelajaran. Penggunaan media *microsoft powerpoint* untuk mata pelajaran ekonomi, menjadikan: tujuan pembelajaran tersampaikan pada siswa, materi telah tersusun secara kronologis sehingga memudahkan guru memberikan penjelasan dan terfokus pada materi, siswa terlihat lebih antusias adan fun; tanya jawab tetap dapat dilakukan saat menayangkan materi, dengan diberikan latihan soal setelah materi disampaikan, memungkinkan siswa menjawab soal dengan lebih baik sehingga memberikan motivasi bagi guru untuk belajar membuat media pembelajaran, dan yang terakhir siswa menjadi bersemangat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sehingga akan berdampak kepada hasil belajar siswa.
- Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan pendapatan nasional

Bandungtelahberjalansecaraefektif.

2. Berdasarkan hasil perhitungan persamaan regresi $Y=24,72 + 0,969 X$ yang arti bahwa pada setiap kenaikan X sebesar 1 unit, maka Y akan meningkat sebesar 0,969 unit, hasil perhitungan koefisien determinasi sebesar 63,5% yang artinya media pembelajaran *powerpoint microsoft* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 63,5% sedangkan sisanya 36,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Bina Dharma 1 Bandung maka penulis memberikan beberapa saran khususnya untuk SMA Bina Dharma 1 Bandung dan penelitian lain, seperti berikut ini:

1. Bagi sekolah, penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* hendaknya dapat dipertahankan karena dapat membantu proses pembelajaran di kelas.
2. Bagi guru, hendaknya dapat bekerja sama dengan siswa untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih baik agar dapat meningkatkan motivasi belajar salah satunya dengan cara memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan di sampaikan sehingga penyampaian materi pembelajaran akan lebih efektif.

3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian hendaknya menjadi masukan baru bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian berhubungan dengan media pembelajaran lain, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dari suatu media pembelajaran.