

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan dan keberhasilan pendidikan akan dicapai suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia. Tujuan pendidikan nasional menurut UU no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.

Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan hal terpenting dalam proses pendidikan, dan sebagai titik ukur keberhasilan pendidikan adalah tercapainya tujuan pendidikan yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa selama mengikuti proses pendidikan dapat diamati dengan berdasarkan tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini bahwa berhasil tidaknya pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan.

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.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar itu merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa, pada prakteknya mentransfer pengetahuan, pengalaman, dan gagasan (ide) guru ke siswa atau dari siswa ke siswa yang lain itu tidaklah mudah. Kegiatan ini sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswanya. Ketidaklancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Menurut Sadiman (2007, h. 6) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Nana Sudjana dalam Moh Uzer Usman (2006, h. 31) menyatakan bahwa alat peraga (media pengajaran) dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Seiring perkembangan jaman, munculnya teknologi yang sangat pesat saat ini membuat revolusi yang besar terhadap dunia, semua pekerjaan terasa mudah dan murah. Demikian pula dalam pendidikan yang berkaitan dengan Proses Belajar Mengajar (PBM) di sekolah harus menggunakan beberapa variasi media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan ilmu kepada anak didik yang semakin maju dan canggih, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar,

pembelajaran lebih menarik, dan peserta didik dapat lebih lama dalam mengingat pesan yang diterima, lebih termotivasi dalam belajar.

Menurut Susilana (2007, h. 99) menyatakan bahwa power point merupakan program aplikasi persentasi dalam komputer. Power point dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Pada dasarnya mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran di mana pembelajarannya bersifat abstrak dan terkadang di luar kehidupan sehari-hari (belum pernah dialami langsung oleh siswa). Media power point adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak. Dalam hal ini komputer dengan dukungan multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks yang tidak monoton dan lebih menarik serta lebih interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna lebih leluasa memilih, menyaring, dan memahami pengetahuan yang ingin diketahuinya.

Pada umumnya para guru hanya menggunakan metode konvensional (ceramah dan pemberian tugas), bahkan media yang digunakan dominan buku teks, dan white board sehingga mengakibatkan siswa malas dan terlambat masuk kelas untuk mengikuti pembelajaran, di dalam kelas juga mereka sibuk dengan *handphone* mereka masing-masing dan dampak dari hal tersebut nilai ulangan siswa menjadi rendah ( dibawah KKM ). Media pembelajaran Power point bisa membantu kejenuhan siswa dan dapat meningkatkan daya ingat siswa.

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.

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.

Penggunaan media pembelajaran power point ini diharapkan dapat menjadikan media pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih aktif dan tidak bosan dalam proses belajar mengajar (PBM), agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (PBM), maka peneliti mengangkat judul “Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Pada Subtema Pendapatan Nasional Siswa Kelas XI IPS 1 di SMAN 22 Bandung (Studi Deskriptif di SMAN 22 Bandung)”.’

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Guru masih menggunakan menggunakan metode konvensional
2. Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi
3. Kondisi kelas yang masih sulit di kondusifkan

## **C. Rumusan Masalah**

Untuk memudahkan penelitian diperlukan rumusan masalah yang jelas.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini :

- a. Bagaimana penerapan media power point dalam pembelajaran subtema pendapatan nasional siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 22 Bandung
- b. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran subtema pendapatan nasional siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 22 Bandung

- c. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran power point terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 22 Bandung

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui penerapan media power point dalam pembelajaran subtema pendapatan nasional siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 22 Bandung
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran subtema pendapatan nasional siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 22 Bandung
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran power point terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 22 Bandung

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan. Dengan diadakannya penelitian ini, maka diharapkan dapat bermanfaat baik bagi ilmu pengetahuan sosial maupun bagi masyarakat umum. Adapun manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini mencakup manfaat teoritis, manfaat dari segi kebijakan dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Apabila penelitian ini dapat diterima kebenarannya oleh guru, kepala sekolah, para tenaga kependidikan dan peneliti lainnya, diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi, sumber pengetahuan, bahan kepustakaan atau bahan penelitian dalam dunia pendidikan selanjutnya dan menambah khasanah pustaka kependidikan serta memberikan gambaran mengenai pembelajaran menggunakan media pembelajaran power point dan sebagai sumbangan sejenis guna penyempurnaan penelitian ini.

## **2. Manfaat Praktis**

a. Bagi siswa :

- 1) Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran power point.
- 2) Siswa lebih aktif dan tidak bosan dalam mengikuti pelajaran.

b. Bagi guru :

- 1) Penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai masukan dalam mendidik dan menumbuhkan kemandirian belajar dalam pembelajaran ekonomi.
- 2) Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dalam pemilihan media pembelajaran yang diterapkan dalam mata pelajaran ekonomi.

c. Bagi sekolah :

Sebagai bahan kajian bagi lembaga (sekolah) untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pendidikan ekonomi dalam rangka menghasilkan proses pembelajaran yang baik.

## **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman antara pembaca dan penulis dalam menafsirkan istilah yang penulis gunakan dalam judul, maka terlebih dahulu penulis kemukakan menurut para ahli sebagai berikut:

### **1. Pengaruh**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2005:849), pengaruh adalah daya yang ada atau timbl dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau pembuatan seseorang.

### **2. Media Pembelajaran Power Point**

Menurut Sudjana dan Rivai (2011, h. 1) media pembelajaran adalah salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Power point adalah salah satu bentuk dari media pembelajaran yang merupakan suatu program yang digunakan untuk membuat slide atau presentasi. (Madcoms & Penerbit Andi, 2004, h. 2).

### 3. Hasil Belajar

Menurut Rifai (2009, h. 85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Sedangkan menurut Arikunto (2010, h. 133) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan diukur.

Berdasarkan pengertian diatas penggunaan media pembelajaran power point 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 untuk membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik, dimana akan mempengaruhi kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

### **G. Struktur Organisasi Skripsi**

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi berikut dengan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut :

#### a. Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, asumsi dan hipotesis serta struktur organisasi skripsi.

#### b. Bab II Kajian Teori

Bab ini berisi tentang kajian teori-teori mengenai variabel penelitian yang diteliti. Analisis dan pengembangan materi pertolongan pertama pada saat kecelakaan kerja pada mata pelajaran Koperasi yang mencakup keluasan dan kedalaman materi, karakteristik materi, bahan dan media, strategi pembelajaran dan sistem

evaluasi yang didukung oleh sumber-sumber referensi mutakhir dan hasil-hasil penelitian yang relevan.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, partisipan, instrument penelitian, dan rancangan analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian Terdahulu dan Pembahasan

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai yang meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan hasil temuan penelitian.



## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. KAJIAN TEORI

##### 1. Media Pembelajaran *PowerPoint*

###### a. Pengertian Media Pembelajaran *PowerPoint*

Menurut Heinic dalam Susilana (2007, h. 6) terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2011, h. 3) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, atau yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh keterampilan, pengetahuan, atau sikap. Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2010, h. 163) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Media Pembelajaran diartikan sebagai perantara terjadinya proses belajar, dapat berwujud sebagai perangkat keras maupun perangkat lunak.

Menurut Munadi (2010, h. 7) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. E. De Corte dalam WS.Winkel (2011, h. 23) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, untuk mencapai tujuan intruksional.

Dalam arti luas pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dan peserta didik. Di dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen antara lain tujuan, materi,

metode, media, sumber belajar, evaluasi, peserta didik, lingkungan, dan guru yang saling berhubungan satu sama lain serta berlangsung secara terencana dan sistematis.

Berdasarkan penjelasan di atas tentang pengertian media pembelajaran dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi yang mengandung tujuan instruksional kepada penerima pesan dalam pembelajaran secara sistematis, terarah sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat memberikan informasi yang mendorong keberhasilan proses belajar.

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.

Menurut Jufriady Hidayat (2008, h. 65) : 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.

Menurut Daryanto (2010, h. 163) Media Power Point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer program ini biasanya sudah dikelompokkan dalam program microsoft office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan persentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Riyana (2008, h. 102) mengatakan “Microsoft Office Power Point memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi, serta suara”. Terdapat tiga tipe Microsoft Office Power Point yaitu personal presentation stand alone dan web based.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa microsoft power point 2007 merupakan program aplikasi untuk persentasi. Untuk membuat persentasi diawali dengan membuat kerangka atau outline kemudian menyiapkan slide yang baik dengan tampilan yang menarik.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran *PowerPoint***

Menurut Akhmad Sudrajat (2008, h. 65) penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat dan berdaya guna

- 2) Untuk mempermudah bagi guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik
- 3) Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima materi yang disampaikan oleh guru
- 4) Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

Menurut Arsyad (2011, h. 15) tujuan media pembelajaran *powerpoint* adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan keinginan belajar siswa
- 2) Memperjelas penyajian suatu materi

Dari penjelasan di atas menurut pendapat peneliti bahwa tujuan media pembelajaran *powerpoint* adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif
- 2) Mendorong siswa menjadi lebih banyak mengetahui materi yang disampaikan oleh guru

### **c. Manfaat Media Pembelajaran PowerPoint**

Selain dari fungsi dan tujuan penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses belajar siswa. Manfaat media pembelajaran yang dinyatakan oleh :

Sudjana dan Rifai (2011, h. 2) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
- 2) Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan

- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Dari pendapat di atas, media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena membantu mengatasi kejenuhan siswa dan lebih menarik perhatian siswa di kelas dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Anonimos (2007, h. 15) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Media pengajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan
- 2) Media pengajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar anak didik berdasarkan latar belakang sosial ekonomi
- 3) Media pengajaran dapat membantu anak didik dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain
- 4) Media pengajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami dalam kegiatan belajar mengajar mereka.
- 5) Media pengajaran dapat menumbuhkan kemampuan anak didik untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan
- 6) Media pengajaran dapat mengurangi adanya verbalisme dalam suatu proses (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

Dari penjelasan di atas menurut pendapat peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran *powerpoint* adalah sebagai berikut :

- 1) Menjadikan guru dan siswa lebih kreatif
- 2) Siswa dapat mempelajari sendiri hasil pembelajaran yang sudah di berikan oleh guru sesuai kenyamanan sendiri-sendiri
- 3) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

#### **d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Arsyad (2011, h. 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, h. 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.

Berdasarkan macam-macam media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran. Media pembelajaran *powerpoint* termasuk media teknologi yang berdasarkan komputer.

#### **e. Pembuatan Media Pembelajaran *PowerPoint* dalam Pembelajaran Pendapatan Nasional**

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 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 peristiwa 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.

### **f. Langkah-langkah Pembelajaran dengan *PowerPoint***

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menurut Alim Sumarmo (2011, h. 75) adalah sebagai berikut.

- a) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
- b) Jelaskan tujuan yang akan dicapai.
- c) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran.
- d) Hindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu perhatian/konsentrasi dan ketenangan peserta didik.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, berikut merupakan ilustrasi pembelajaran dengan menggunakan media *Microsoft PowerPoint* pada penelitian ini.

- a) Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran, seperti laptop, LCD dan proyektor
- b) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- c) Bersama-sama dengan peserta didik membahas materi pembelajaran dan contoh soal yang disajikan pada *slide* presentasi.
- d) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti.
- e) Peserta didik mengerjakan soal latihan yang disajikan pada *slide* presentasi.
- f) Guru menunjuk salah satu peserta didik yang telah menyelesaikan soal tersebut, kemudian mempersentasikan hasil jawabannya di depan kelas.

## **2. Hasil Belajar**

### **a Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Sudjana (2009, h. 22) “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Menurut Rifai (2009, h. 85) “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik”. Menurut Arikunto (2010, h. 133) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses



belajar. Perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Menurut Handayani (2009, h. 12) hasil belajar terdiri dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif merupakan tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Hasil belajar afektif lebih berorientasi pada pembentukan sikap melalui proses pembelajaran. Sedangkan hasil belajar psikomotorik berkaitan dengan hasil kemampuan fisik siswa.

Riyana (2008, h. 103) mengatakan “Prosedur pengembangan media menggunakan *Microsoft Office Power Point* dilakukan melalui empat tahap yaitu identifikasi program, mengumpulkan bahan pendukung, proses pembuatan di *Microsoft Power Point* dan penggunaan program tersebut yang sebelumnya telah dilakukan *review* program”. Identifikasi program dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran dan sumber pendukung seperti animasi, gambar, video dan sebagainya. Mengumpulkan bahan pendukung dapat dilakukan dengan cara memproduksi sendiri bahan-bahan yang diperlukan dan dapat dilakukan dengan cara *browsing*. Setelah bahan terkumpul selanjutnya proses pengerjaan di *Microsoft Office Power Point* sampai selesai.

Di mensi-dimensi terkait pada *Toolbar Microsoft Power Point* adalah :

#### 1. Home

Dalam *Toolbar* ini terdapat berbagai fungsi seperti : *Copy, Paste, Cut, Font Size, Font Alligmnt, WordArt, AutoShopes, dll*. Tetapi dalam *toolbar* file masih dibiarkan original seperti aslinya agar mempermudah menyimpan dan *meload* data atau *sharing file*.

#### 3. Insert

Dalam *toolbar* ini digunakan untuk memasukkan gambar, video, atau suara kedalam persentase anda.

#### 4. Desain

Dalam *toolbar* ini adalah untuk mengatur desain presentasi anda secara manual atau otomatis. Anda disini juga membuat *background* presentasi anda dengan dengan manual sesuai dengan keinginan anda.

Thobroni (2011, h. 19) mengatakan “ Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi tertentu “. Slameto (2010,h.2) mengatakan “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Poerwanto (2009, h. 28) mengatakan “Hasil belajar adalah presentasi yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport”. Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya. Nasution (2010, h. 17) mengemukakan pengertian hasil belajar “Hasil belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat”. Hasil belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni kognitif, efektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan hasil kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka diungkapkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport seriap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar.

Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan prestasi atau nilai yang diperoleh setelah melakukan suatu kegiatan yang dimana akan menimbulkan suatu perubahan-perubahan pada diri individu. Perlu diketahui bahwa evaluasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam bidang penyuluhan, bimbingan, supervise, seleksi dan pembelajaran.

## **b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar**

Sudjana (2005, h. 83) mengutarakan tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
2. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
3. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.
4. Memberikan pertanggungjawaban (accountability) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Adapun tujuan penilaian hasil belajar menurut Arsyad (2008, h. 56) sebagai berikut :

### **a. Tujuan Umum :**

- 1) Menilai pencapaian kompetensi peserta didik.
- 2) Memperbaiki proses pembelajaran.
- 3) Sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar siswa.

### **b. Tujuan Khusus :**

- 1) Mengetahui kemajuan dan hasil belajar siswa.
- 2) Mendiagnosis kesulitan belajar.
- 3) Memberikan umpan balik/perbaikan proses belajar mengajar.
- 4) Penentuan kenaikan kelas.
- 5) Memotivasi belajar siswa dengan cara mengenal dan memahami diri dan merangsang untuk melakukan usaha perbaikan

Dari penjelasan di atas menurut peneliti tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Mengetahui kemampuan siswa dalam proses pembelajaran
- 2) Memotivasi siswa untuk lebih aktif di dalam kelas
- 3) Melatih kecakapan siswa di dalam kelas

### **c. Pendekatan Hasil Belajar**

1. Assessment of learning merupakan penelitian yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai. Proses pembelajaran selesai tidak selalu terjadi di akhir tahun atau di akhir peserta didik menyelesaikan pendidikan jenjang tertentu. Setiap pendidik melakukan penilaian yang dimaksudkan untuk memberikan pengakuan terhadap pencapaian hasil belajar setelah proses pembelajaran selesai, berarti pendidik tersebut melakukan assessment of learning.
2. Assessment for learning dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan biasanya digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan proses belajar mengajar. Dengan assessment for learning pendidik dapat memberikan umpan balik terhadap proses belajar peserta didik, memantau kemajuan, dan menentukan kemajuan belajarnya. Assessment for learning juga dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan performan dalam memfasilitasi peserta didik. Berbagai bentuk penilaian formatif, misalnya tugas, presentasi, proyek, termasuk kuis merupakan contoh assessment for learning.
3. Assessment as learning mempunyai mempunyai fungsi yang mirip dengan assessment for learning, yaitu berfungsi sebagai formatif dan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Perbedaannya, assessment as learning melibatkan peserta didik juga dapat dilibatkan dalam merumuskan prosedur penilaian, kriteria, maupun rubrik/pedoman penilaian sehingga mereka mengetahui dengan pasti apa yang harus dilakukan agar memperoleh capaian belajar yang maksimal.

Dari penjelasan di atas peneliti menyimpulkan pendekatan hasil adalah sebagai berikut :

- 1) Pendekatan proses pembelajaran
- 2) Pendekatan hasil pembelajaran

#### **d. Macam-macam Penilaian Hasil Belajar**

Arsyad (2012, h. 56) menjelaskan bahwa macam-macam penilaian hasil belajar ada 3 macam yaitu:

##### **1. Kognitif**

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif memiliki enam jenjang atau aspek, yaitu:

1. Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*)
2. Pemahaman (*comprehension*)
3. Penerapan (*application*)
4. Analisis (*analysis*)
5. Sintesis (*syntesis*)
6. Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*)

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

##### **2. Afektif**

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila

seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.

Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu:

1. *Receiving atau attending* ( menerima atau memperhatikan)
2. *Responding* (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif”
3. *Valuing* (menilai atau menghargai)
4. *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan)
5. *Characterization by evaluate or calue complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai)

### **3. Psikomotorik**

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) tau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Ranah psikomotor adalah berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

Hasil belajar keterampilan (psikomotor) dapat diukur melalui:

- 1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung
- 2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap
- 3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya.

#### **e. Jenis-jenis Penilaian Hasil Belajar**

##### **1. Tes Lisan**

Thoah (2013, h. 61) menjelaskan bahwa tes ini termasuk kelompok tes verbal, yaitu tes soal dan jawabannya menggunakan bahasa lisan. Dari segi persiapan dan cara bertanya, tes lisan dapat dibedakan menjadi dua yakni:

- a) Tes lisan bebas adalah pendidik dalam memberikan soal kepada peserta didik tanpa menggunakan pedoman yang dipersiapkan secara tertulis
- b) Tes lisan berpedoman adalah pendidik menggunakan pedoman tertulis tentang apa yang akan ditanyakan kepada peserta didik.

## 2. Tes Tertulis

- a) Tes pilihan ganda terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Dan untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Tes pilihan ganda terdiri atas bagian keterangan (*stem*) dan bagian kemungkinan jawaban atau alternatif (*option*). Kemungkinan jawaban (*option*) terdiri atas satu jawaban benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh.
- b) Tes Esay biasa kita sebut dengan istilah tes isian, tes menyempurnakan, atau tes melengkapi. *Completion test* terdiri atas kalimat-kalimat yang ada bagian-bagiannya yang dihilangkan. Bagian yang dihilangkan atau yang harus diisi oleh murid ini adalah merupakan pengertian yang kita minta dari murid.

### f. Penetapan KKM di SMA Negeri 22 Bandung

#### a. Aspek Kompleksitas

Semakin komplek (sukar) KD maka nilainya semakin rendah tetapi semakin mudah KD maka nilainya semakin tinggi.

#### b. Aspek Sumber Daya Pendukung

Semakin tinggi sumber daya pendukung maka nilainya semakin tinggi.

#### c. Aspek Intake

Semakin tinggi kemampuan awal siswa (intake) maka nilainya semakin tinggi.

Nilai C (cukup) dimulai dari 75. Predikat di atas Cukup adalah Baik dan Sangat Baik. Panjang interval nilai untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat ditentukan dengan cara:

(Nilai maksimum – Nilai KKM) : 3

**g. Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran  
*PowerPoint***

Upaya guru meningkatkan hasil belajar melalui media pembelajaran powerpoint hal pertama yang harus dilakukan yaitu guru memahami karakter setiap peserta didik agar dapat menyesuaikan media pembelajaran apa saja yang cocok untuk diterapkan pada materi dan karakter peserta didik sehingga guru harus lebih kreatif dalam menampilkan *powerpoint* di depan kelas dan siswa menjadi ingin mengetahui lebih banyak tentang materi yang di sampaikan oleh guru.



## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1

### Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Ika Nurzanah (2012)	Hubungan Penggunaan Media PowerPoint dengan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kecamatan Buay Pemuka Pelitug	Hasil Belajar IPS Terpadu adalah kecakapan dan perubahan dalam diri siswa dalam memahami berbagai konsep IPS dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari meliputi prestasi akademik serta nonakademik.	Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan multimedia yang menjadi fokus utama penelitian.	Variabel X dan objek penelitian tidak sama
2	Yanti Waryanti (2011)	Pengaruh Penggunaan Media <i>Microsoft</i>	Penggunaan media <i>microsoft powerpoint</i> berpengaruh positif	1. Unit anaisis siswa 2. Kajian teori	Variabel dependen penlitian terdahulu Peningkatan Minat

		<i>PowerPoint</i> Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa SMA Pasundan Majalaya	terhadap peningkatan minat belajar siswa.	mengenai <i>microsoft</i> <i>powerpoint</i>	Belajar Siswa
3	Yenyen U'Yainah (2011)	Hubungan Media <i>powerpoint</i> dengan Prestasi Belajar siswa SMA Pasundan 7	Prestasi belajar siswa kelas XII IPS di SMA Pasundan 7 Bandung termasuk cukup	1. Unit analisis siswa 2. Metode yang digunakan	Variabel dependen penelitian terdahulu Prestasi Belajar Siswa

### C. Kerangka Pemikiran

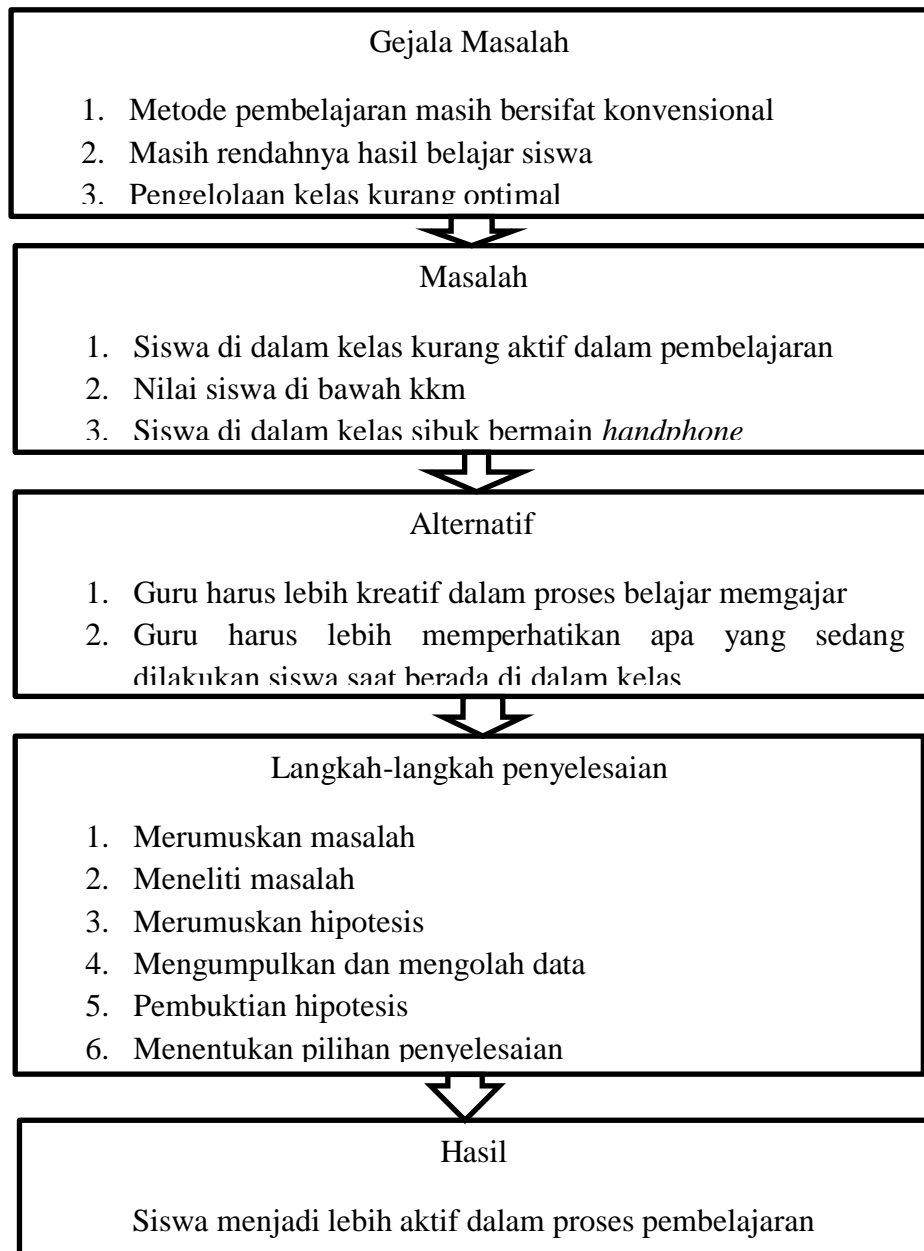
Menurut Susilana (2007, h. 99) menyatakan bahwa power point merupakan program aplikasi persentasi dalam komputer. Power point dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Pada dasarnya mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran di mana pembelajarannya bersifat abstrak dan terkadang di luar kehidupan sehari-hari (belum pernah dialami langsung oleh siswa). Media power point adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak. Dalam hal ini komputer dengan dukungan multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks yang tidak monoton dan lebih menarik serta lebih interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna lebih leluasa memilih, menyaring, dan memahami pengetahuan yang ingin diketahuinya.

Pada umumnya para guru hanya menggunakan metode konvensional (ceramah dan pemberian tugas), bahkan media yang digunakan dominan buku teks, dan white board sehingga mengakibatkan siswa malas dan terlambat masuk kelas untuk mengikuti pembelajaran, di dalam kelas juga mereka sibuk dengan *handphone* mereka masing-masing dan dampak dari hal tersebut nilai ulangan siswa menjadi rendah ( dibawah KKM ). Media pembelajaran Power point bisa membantu kejenuhan siswa dan dapat meningkatkan daya ingat siswa.

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.

Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi serta kondisi di dalam kelas yang masih sangat sulit untuk di kondisikan. Setelah dalam pembelajaran digunakan media pembelajaran *powerpoint* kondisi kelas menjadi aktif, memperhatikan dan memahami materi pembelajaran. Kerangka berpikir dalam penelitian dapat dilihat pada:



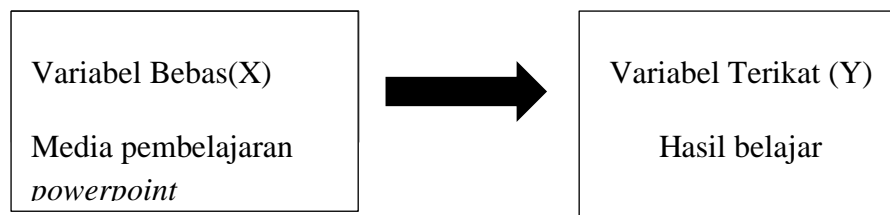
Gambar 2.1

Pengaruh media pembelajarn powerpoint terhadap hasil belajar

Dalam proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting dimiliki oleh seorang guru yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Pemakaian media pengajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar. Pada penelitian ini penulis menilai

1. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya.
2. Media merupakan alat bantu untuk proses belajar mengajar.
3. Hasil belajar merupakan penilaian pada peserta didik dan merupakan indikator pada keberhasilan dalam pembelajaran,

Dari uraian tersebut dapat diungkapkan pada suatu paradigma penelitian sebagai berikut :



Gambar 2.2

#### Paradigma Penelitian

Keterangan :

Variabel X = Variabel Independen

Variabel Y = Variabel Dependen

Garis Panah : Garis Penghubung

### D. Asumsi dan Hipotesis

#### 1. Asumsi

Asumsi merupakan sesuatu yang dianggap konstan atau tidak mempengaruhi, asumsi dapat berhubungan dengan syarat-syarat, kondisi-kondisi dan tujuan, asumsi memberikan petunjuk dan arah argumentasi. Asumsi menurut pengertian Arikunto (2010, h. 106) adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya

oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas. Asumsi merupakan anggapan dasar atau sesuatu yang dianggap benar dengan tujuan membantu untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Berdasarkan pengertian diatas, maka akan mempermudah peneliti dalam menyusun asumsi sebagai berikut:

1. Guru di anggap memiliki kemampuan dan keterampilan membuat media pembelajaran yang memadai.
2. Sarana dan prasarana untuk membuat media pembelajaran di anggap memadai.
3. Siswa di anggap mampu menerima berbagai macam media pembelajaran

## **2. Hipotesis**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *powerpoint* diterapkan terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 22 Bandung.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

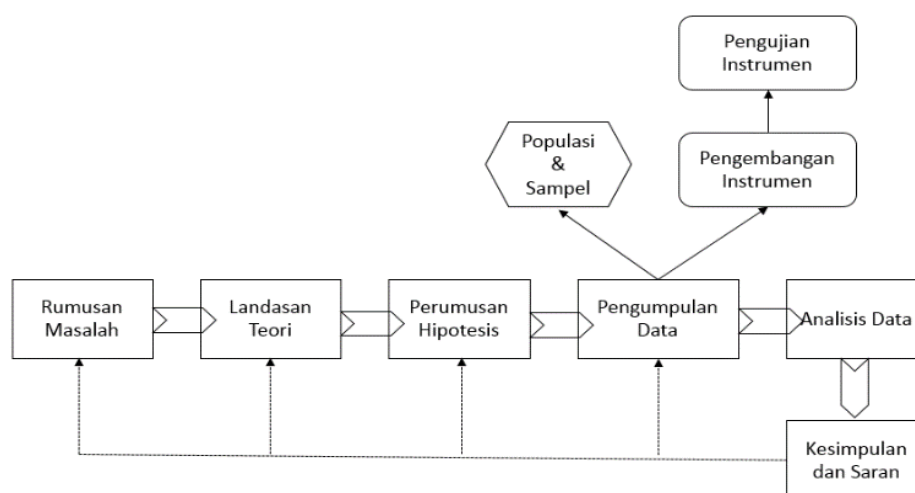
#### A. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2017, h. 2) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada penelitian skripsi terdapat pendekatan yang dapat dipilih dan digunakan peneliti, yakni pendekatan kuantitatif, pendekatan kualitatif, serta campuran antara kuantitatif dan kualitatif.

Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Survey. Kelas yang diberi perlakuan adalah kelas XI IPS 1 SMA Negeri 22 Bandung dan hanya ingin melihat peningkatan pemahaman belajar setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*.

#### B. Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan oleh peneliti termasuk ke dalam kategori survey. Komponen proses penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2017, hlm. 30) sebagai berikut



Sugiyono (2017:hlm 30)

Tabel 3.1

Desain Penelitian

Berdasarkan pendapat menurut di atas bahwa desain penelitian harus spesifik, jelas dan rinci, ditentukan secara mantap sejak awal, menjadi pegangan langkah demi langkah sebagai berikut:

1. Memilih dan merumuskan masalah yang akan diteliti pada kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 22 Bandung mengenai tingkat pemahaman materi pembelajaran.
2. Menetapkan teori media pembelajaran dan hasil belajar yang akan digunakan dalam pemecahan masalah.
3. Dalam perumusan hipotesis penelitian ini adalah media pembelajaran powerpoint berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 22 Bandung.
4. Membuat instrumen penelitian yang telah diuji kevalidannya dan dinyatakan valid. Menetapkan populasi sebanyak 36 siswa yang akan dijadikan subjek penelitian. Menyebarkan instrumen kepada populasi yang akan diteliti mengumpulkan data.
5. Membangun penyelidikan melalui metode survey berdasarkan hipotesis penelitian dan menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data.
6. Memproses hasil pengumpulan data dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 20,0 for windows*.
7. Membuat kesimpulan serta melaporkan hasil penelitiannya pada pihak yang bersangkutan dengan penelitian.

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

#### **1. Subjek Penelitian**

Pada penelitian ini populasi yang akan diteliti yaitu sebanyak 36 orang dari XI IPS 1 SMA Negeri 22 Bandung.

#### **2. Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah sifat keadaan dari suatu benda, orang, atau yang menjadi pusat perhatian. Menurut Suryono (2017, h. 38) objek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.



Adapun yang menjadi objek penelitian ini ada 3, yaitu.

1. Penerapan
2. Pemahaman
3. Pengaruh

Peneliti menganalisa penerapan media pembelajaran *powerpoint* (x) variabel bebas (independen) dan pengaruhnya kepada hasil belajar (y) variabel terikat (dependen).

#### D. Operasionalisasi Variabel

Berdasarkan judul yang penulis ajukan, operasionalisasi variabel dalam penelitian ini adalah

##### 1. Media Pembelajaran *PowerPoint* (sebagai variabel X)

merupakan sebuah software yang dibuat dan di kembangkan oleh perusahaan microsoft, dan merupakan salah satu program berbassis multimedia.

##### 2. Hasil Belajar (sebagai variabel Y)

Merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

**Tabel 3.2**

#### **Operasionalisasi Variabel**

Variabel	Konsep variabel dan dimensi	Dimensi	Indikator
Media pembelajaran <i>powerpoint</i>	Menurut Daryanto (2010, h. 163) Media Power Point merupakan	1. Tujuan media pembelajaran <i>powerpoint</i>	1. Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan tepat dan berdaya guna 2. Mempermudah

	<p>sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia</p>	<p>2. Manfaat media pembelajaran <i>powerpoint</i></p>	<p>guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik</p> <p>3. Mempermudah anak didik dalam menyerap atau menerima materi yang disampaikan oleh guru</p> <p>4. Mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.</p> <p>1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.</p> <p>2. Makna bahan pengajaran akan lebih jelas</p>
--	---	--	--

			<p>sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran</p> <p>3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan</p> <p>4. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan</p>
--	--	--	---

		<p>3. Langkah-langkah pembelajaran dengan <i>powerpoint</i></p>	<p>tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan.</li> <li>2. Jelaskan tujuan yang akan dicapai.</li> <li>3. Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran.</li> <li>4. Hindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu perhatian/konsentrasi dan ketenangan peserta didik.</li> </ol>
Hasil belajar	Ulangan harian subtema pendapatan nasional	Nilai ulangan masing-masing siswa	

## E. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dan instrument yang di gunakan dalam penelitian ini adalah angket. Pengertian angket menurut Sugiyono (2017, h. 142) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Instrument penilaian data menggunakan skala likert. Menurut Djaali (2008, h. 28) mengatakan bahwa Skala Likert adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Alternatif jawaban dalam skala likert yang digunakan diberi skor sebagai berikut:

**Tabel 3.3**

#### **Skor Alternatif Jawaban Menurut Sugiyono**

Alternatif Jawaban	Skor/ Item
	Pernyataan Positif
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

### 2. Teknik Instrumen Penelitian

Instrument objektif yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data akan diujicobakan terlebih dahulu. Analisis butir soal atau uji coba instrument ini digunakan untuk mengetahui apakah instrument yang akan

digunakan sudah layak atau belum. Instrument tes objektif ini harus diuji validitas dan realibilitasnya.

**a) Validitas**

Menurut Arikunto (2013, hlm. 79) Data evaluasi yang baik sesuai dengan kenyataan disebut data valid. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 267) Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti.

Suatu instrumen yang valid adalah instrumen yang mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Pengujian validitas dalam penelitian ini penulis menggunakan alat komputer *SPSS Versi 24.0 for Windows* dengan ketentuan tanda (\*) yang berarti signifikan 0,05 dan (\*\*) signifikan 0,01.

**b) Reliabilitas**

Menurut Arikunto (2013, hlm. 100) menyatakan bahwa Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Instrumen yang reliabel artinya apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Program yang akan digunakan oleh peneliti dalam menguji reliabilitas yaitu program *SPSS Versi 24.0 for Windows*.

**c) Bentuk Instrumen**

Metode penelitian yang akan dipakai merupakan metode survey dan desain penelitian dalam bentuk angket. Maka peneliti membuat rancangan angket yang akan dipakai dalam penelitian.

Tabel 3.4

## Bentuk Instrumen

No	Pertanyaan Angket	SB	B	C	TB	STB
1	Bagaimana proses belajar mengajar dapat berjalan tepat dan berdaya guna ?					
2	Bagaimana penyampaian informasi materi pendapatan nasional kepada peserta didik ?					
3	Bagaimana pemahaman peserta didik dalam menyerap/ menerima materi pendapatan nasional yang disampaikan oleh guru ?					
4	Bagaimana dorongan keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi/pesan yang disampaikan oleh guru ?					
5	Bagaimana menumbuhkan motivasi belajar siswa agar lebih menarik perhatian saat pengajaran ?					
6	Bagaimana bahan pengajaran agar lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa yang memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran ?					

7	Bagaimana variasi media pembelajaran yang diberikan agar semata-mata tidak didasarkan pada komunikasi vabel melalui kata-kata menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda sesuai dengan materi yang akan diberikan?					
8	Bagaimana melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan ?					
9	Bagaimana kelengkapan media pembelajaran yang akan digunakan didalam kelas ?					
10	Bagaimana penjelasan guru pada saat menyampaikan tujuan yang akan dicapai ?					
11	Bagaimana penjelasan guru dalam menyampaikan hal-hal yang harus dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran?					
12	Bagaimana cara guru menghindari kejadian-kejadian yang bisa					



	mengganggu perhatian/konstrentrasi dan ketenangan peserta didik ?					
--	---	--	--	--	--	--

Alternatif jawaban diatas diadaptasi atau di sesuaikan oleh penulis, agar sesuai dengan kebutuhan penelitian yang akan dilaksanakan. Alternatif jawaban yang dipilih oleh penulis yaitu sebagai berikut.

**Tabel 3.5**

**Adaptasi Alternatif Jawaban**

Alternatif Jawaban	Skor/ Item Peryataan	
	Positif	Negatif
Sangat Baik	5	5
Baik	4	4
Cukup	3	3
Tidak Baik	2	2
Sangat Tidak Baik	1	1

**F. Rancangan Analisis Data**

**1. Hipotesis yang Diajukan**

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini berkaitan dengan ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara variable bebas atau independen terhadap variabel terikat atau dependen. Adapun perumusan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) adalah sebagai berikut:

$H_0: \rho_{yx} = 0$  = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *Powerpoint* ( $x$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) dalam pembelajaran ekonomi kelas X I IPS 1 di SMA Negeri 22 Bandung.

$H_a: \rho_{yx} \neq 0$  = Terdapat pengaruh media pembelajaran *Powerpoint* ( $x$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) dalam pembelajaran ekonomi kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 22 Bandung.

## 2. Uji Normalitas data

Normalitas data merupakan suatu asumsi terpenting dalam statistik parametrik, sehingga pengujian terhadap normalitas data harus dilakukan agar asumsi dalam statistik parametrik dapat terpenuhi. Uji Normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Metode klasik dalam pengujian normalitas suatu data tidak begitu rumit. Berdasarkan pengalaman empiris beberapa pakar statistik, data yang banyaknya lebih dari 30 angka ( $n > 30$ ), maka sudah dapat diasumsikan berdistribusi normal. Biasa dikatakan sebagai sampel besar.

Namun untuk memberikan kepastian, data yang dimiliki berdistribusi normal atau tidak, sebaiknya digunakan uji normalitas. Karena belum tentu data yang lebih dari 30 bisa dipastikan berdistribusi normal, demikian sebaliknya data yang banyaknya kurang dari 30 belum tentu tidak berdistribusi normal, untuk itu perlu suatu pembuktian. Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini akan menggunakan program SPSS 24.0 *For Windows*.

## 3. Uji Hipotesis

Pengujian ini menguji koefisiensi determinasi yang ada pada sampel untuk diberlakukan pada seluruh populasi dimana sampel diambil. Bila penelitian dilakukan pada seluruh populasi maka tidak diperlukan pengujian signifikansi terhadap koefisien korelasi yang ditemukan. Hal ini berarti peneliti tidak merumuskan dan menguji instrumen statistik dan perhitungan Uji Hipotesis ini akan menggunakan program *SPSS 21.0 for Windows*.

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini berkaitan dengan ada atau tidaknya hubungan yang signifikan antara variabel bebas atau independen terhadap variabel terikat atau dependen. Apabila hasil uji normalitas memperlihatkan distribusi data normal maka hipotesis diuji

melalui analisis regresi linier atau analisis regresi sederhana. Apabila hasil uji normalitas memperlihatkan distribusi data tidak normal maka hipotesis diuji melalui analisis uji Wilcoxon. Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini akan menggunakan program *SPSS 24.0 For Windows*. Berikut ini merupakan pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi.

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Interpretasi Koefisien Determinasi**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Pengaruh</b>
80%-100%	Sangat Kuat
60%-79%	Kuat
40%-59%	Cukup Kuat
20%-39%	Rendah
0%-19%	Sangat Rendah

Sumber: Riduwan dan Sunarto, 2011, Pengantar Statiska, h. 81

#### **G. Prosedur Penelitian**

Interval untuk menafsirkan hasil olah data:

**Tabel 3.7**

**Kriteria Penafsiran Rata-Rata**

<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	4,01 – 5,00
Baik	3,01 – 4,00
Cukup	2,01 – 3,00
Tidak Baik	1,01 – 2,00
Sangat Tidak Baik	0,01 – 1,00

Sumber: Riduwan, 2015, Dasar-Dasar Statistika, h. 228

Penelitian ini dibagi menjadi empat tahapan, yaitu persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, pengolahan data penelitian, dan kesimpulan penelitian.

**1. Tahap persiapan penelitian**

- a) Menentukan masalah, dengan melihat fenomena atau masalah yang ada, dan memfokuskan inti masalahnya.
- b) Melakukan penelitian untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini dilakukan penyebaran soal ke kelas XI IPS 1, soal-soal yang dibuat mencakup indikator materi yang disesuaikan dengan indikator hasil belajar.

**2. Tahap pelaksanaan penelitian**

- a) Menemukan masalah
- b) Mengajukan judul penelitian
- c) Menyusun proposal penelitian
- d) Revisi proposal penelitian
- e) Menyusun instrument
- f) Validitas instrumen
- g) Menerapkan instrumen pada kelas eksperimen dan kontrol
- h) Melakukan evaluasi dari penerapan
- i) Melakukan kesimpulan dari hasil penelitian
- j) Membuktikan hipotesis

**3. Tahap pengolahan data dan penelitian**

Pengolahan data ini meliputi analisis data dengan menggunakan pengujian statistic, yaitu Uji validitas, reliabilitas, normalitas dan uji hipotesis.

**4. Tahap kesimpulan penelitian**

Pengambilan kesimpulan dari uji statistik yang dihasilkam.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Profil Sekolah**

##### **1. Sejarah SMA Negeri 22 Bandung**

SMA Negeri 22 Bandung merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri yang ada di kota Bandung Provinsi Jawa Barat , Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan di sekolah di SMA Negeri 22 Bandung ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari kelas X hingga kelas XII.

Sebelum menjadi sekolah umum, SMA Negeri 22 Bandung adalah SGTK (Sekolah Guru Taman Kanak-Kanak) yang selanjutnya berubah menjadi SPG (Sekolah Pendidikan Guru) Negeri 2 Bandung. SPG Negeri 2 Bandung berlokasi di Jalan Citarum nomor 23 Bandung (Sekarang digunakan oleh SMA Negeri 20 Bandung), karena tempatnya tidak mencukupi maka bangunannya ditambah dengan bangunan di Jalan Bali Bandung.

Semenjak tahun 1987 SPG Negeri 2 Bandung pindah ke bangunan baru di Jalan Rajamantri Kulon Nomo 17 A (alamat sekarang) yang sebelumnya bekas SGPLB yang direhab. Pada tahun 1991 berdasarkan keputusan Menteri pendidikan dan Kebudayaan dengan surat Nomor 0426/O/1991 tertanggal 15 Juli 1991, SPG Negeri 2 Bandung beralih fungsi menjadi sekolah umum yaitu SMA Negeri 22 Bandung sampai sekarang.

Sekolah yang berdiri sejak 1964 ini memiliki 116 karyawan . Karyawan di SMAN 22 Bandung, terdiri dari 82 pengajar dan 34 orang karyawan sebagai tata laksana , selain memiliki jumlah karyawan yang cukup banyak, SMA Negeri 22 Bandung juga memiliki fasilitas dan jumlah bangunan yang cukup lengkap . setiap tahunnya selalu diadakan perubahan serta renovasi untuk mendukung kenyamanan di dalam proses pembelajaran .pada saat ini SMA Negeri 22 Bandung

memiliki ruang teori belajar sebanyak 34 ruang, ruang pendidik, ruang perpustakaan, ruang kepala sekolah, ruang wakasek, ruang tata usaha, ruang bimbingan konseling, ruang laboratorium (biologi, fisika, kimia, bahasa, seni musik, dan seni budaya), ruang komputer sebanyak 5 ruangan, toilet untuk pendidik dan peserta didik, masjid, mushola, kantin, taman sekolah, taman hidroponik. Taman anggrek, tempat parkir motor dan mobil, ruang satpam, dan beberapa ruang penunjang lainnya.

Selain itu SMA Negeri 22 Bandung juga memiliki tingkat keamanan yang cukup memadai, hal ini dibuktikan dengan adanya fasilitas CCTV di setiap sudut sekolah yang selalu di pantau oleh kepala sekolah dan tim keamanan sekolah.

## **2. Visi dan Misi SMA Negeri 22 Bandung**

### **a) Visi SMA Negeri 22 Bandung**

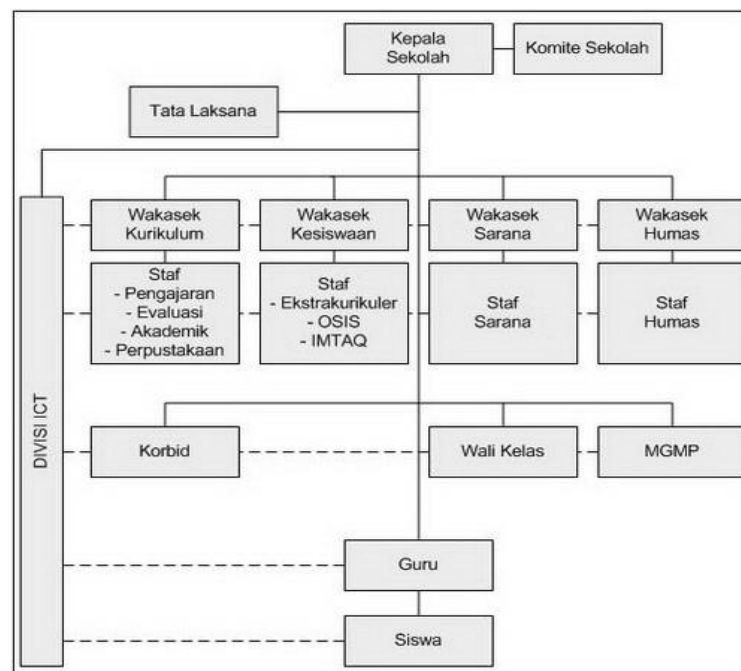
Mewujudkan sumber daya manusia yang berakhlak mulia yang mampu bersaing secara global

### **b) Misi SMA Negeri 22 Bandung**

1. Menciptakan suasana yang kondusif untuk mengembangkan potensi siswa melalui penekanan pada penguasaan kompetensi bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta bahasa inggris
  - a. Meningkatkan penguasaan bahasa inggris sebagai alat komunikasi dan alat untuk mempelajari pengetahuan lebih luas
  - b. Meningkatkan frekuensi dan kualitas kegiatan siswa yang lebih menekankan pada pengembangan ilmu dan teknologi serta keimanan dan ketaqwaan yang menunjang proses belajar mengajar dan menumbuhkembangkan disiplin pribadi siswa

- c. Menumbuhkembangkan nilai-nilai ketuhanan dan nilai-nilai kehidupan yang bersifat universal dan mengintegrasikannya dalam kehidupan
- d. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah, Lembaga Swadaya masyarakat, *stake holder*, dan instansi serta institusi pendukung pendidikan lainnya

### 3. Struktur organisasi SMA Negeri 22 Bandung



#### b. Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini mengambil semua subjek peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 22 Bandung yang berjumlah 36 peserta didik, yang terdiri dari 20 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan sebagai kelas yang akan diteliti.

#### B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Instrument penelitian yang akan dihitung oleh peneliti menggunakan program *SPSS Windows 24.0*. untuk menghitung uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji Hipotesis. Hasil data perhitungan dapat dilihat sebagai berikut.

## 1. Hasil Instrumen Angket

Hasil survey mengenai media pembelajaran *powerpoint* di SMA Negeri 22 Bandung yaitu sebagai berikut.

**Tabel 4.1**

### **Pembelajaran Ekonomi Sub bab Pendapatan Nasional Menggunakan Media Pembelajaran PowerPoint**

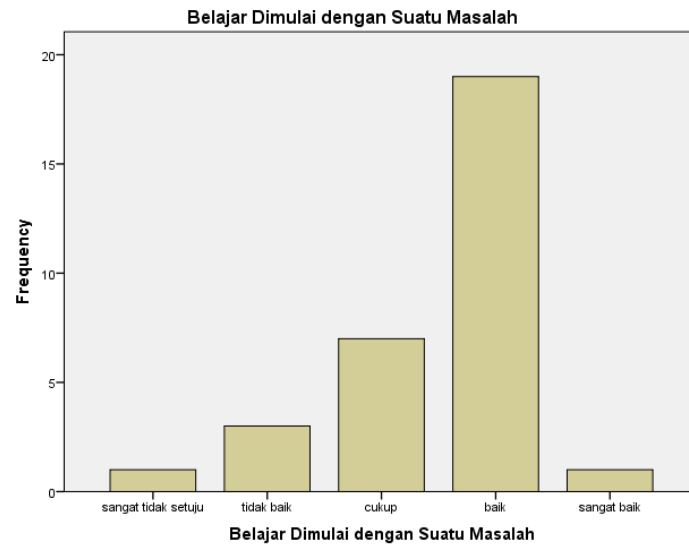
<b>Pembelajaran Ekonomi Sub bab Pendapatan Nasional Menggunakan Media Pembelajaran PowerPoint</b>						
			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	1	2,7	2,7	2,7	
	tidak baik	5	13,8	13,8	16,5	
	Cukup	9	25	25	41,5	
	Baik	19	52,7	52,7	94,2	
	sangat baik	2	5,5	5,5	100,0	
	Total	36	100,0	100,0		

<b>Statistics</b>		
Pembelajaran Ekonomi Sub bab Pendapatan Nasional Menggunakan Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i>		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		3,52
Sum		109



Diagram 4.1

**Pembelajaran Ekonomi Sub bab Pendapatan Nasional Menggunakan  
Media Pembelajaran PowerPoint**



Sumber: Hasil pengolahan data melalui *SPSS Versi 24.0 for Windows*

Dari tabel di atas terlihat sebanyak 2 (5,5%) peserta didik memilih sangat baik, 19 (52,7%) peserta didik memilih baik, 9 (25%) peserta didik memilih cukup, 5 (13,8%) peserta didik memilih tidak baik dan 1 (2,7%) peserta didik memilih sangat tidak baik. Rata-rata peserta didik menjawab butir angket adalah 3,52 (70,4%).

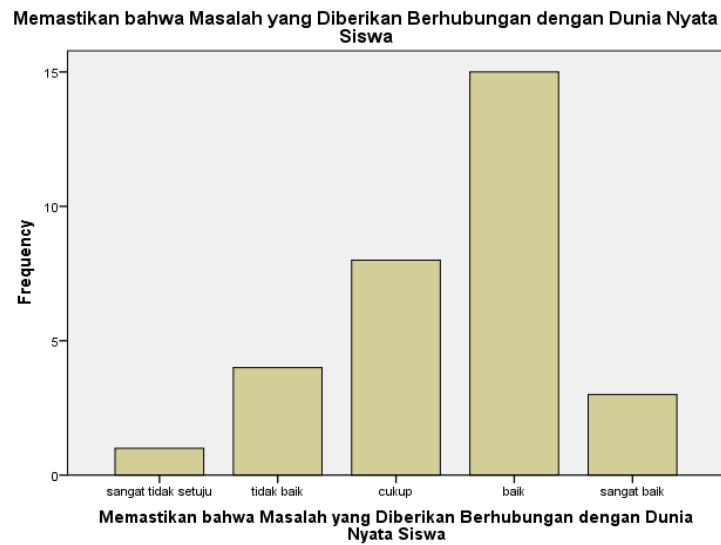
Pertanyaan angket di atas dapat dibahas sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran *powerpoint* yaitu berada pada kategori baik. Dikatakan baik karena adanya *powerpoint* dapat mempermudah proses pembelajaran sebagian siswa sudah paham dengan menggunakan media *powerpoint*, siswa mampu mengerjakan *powerpoint* secara kreatif dan menarik serta dapat mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru dan mendapatkan nilai yang cukup memuaskan.

**Tabel 4.2**  
**Penyampaian Informasi Materi Kepada Peserta Didik**

<b>Penyampaian Informasi Materi Kepada Peserta Didik</b>						
			Frequeny	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat	tidak	1	2,7	2,7	2,7
	setuju					
	tidak baik		4	11,1	11,1	13,8
	cukup		8	22,2	22,2	36
	Baik		15	41,6	41,6	77,6
	sangat baik		8	22,2	22,2	100,0
Total		36	100,0	100,0		

<b>Statistics</b>		
Penyampaian Informasi Materi Kepada Peserta Didik		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		3,48
Sum		108

**Diagram 4.2**  
**Penyampaian Informasi Materi Kepada Peserta Didik**



Sumber: Hasil pengolahan data melalui *SPSS Versi 24.0 for Windows*

Dari tabel di atas terlihat sebanyak 8 (22,2%) peserta didik memilih sangat baik, 15 (41,6%) peserta didik memilih baik, 8 (22,2%) peserta didik memilih cukup, 4 (11,1%) peserta didik memilih tidak baik dan 1 (2,7%) peserta didik memilih sangat tidak baik. Rata-rata peserta didik menjawab butir angket adalah 3,48 (69,6%).

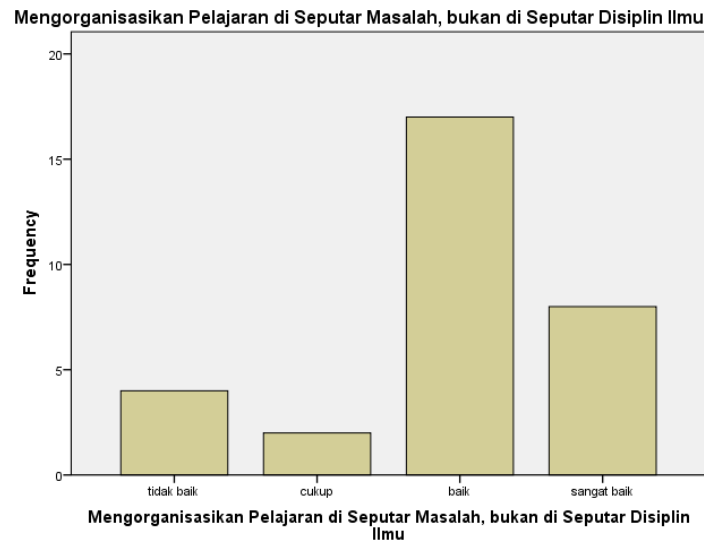
Pertanyaan angket di atas dapat dibahas sebagian besar siswa menyatakan bahwa kesesuaian pembelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran *powerpoint* yaitu berada pada kategori baik. Dikatakan baik karena sebagian besar siswa dapat memahami informasi materi pendapatan nasional yang diberikan guru pada saat proses belajar mengajar didalam kelas. Materi yang diberikan oleh guru bisa menjadi lebih jelas dan dipahami oleh siswa.

**Tabel 4.3**  
**Pemahaman Peserta Didik dalam Menerima Materi yang**  
**Disampaikan oleh Guru**

<b>Pemahaman Peserta Didik dalam Menerima Materi yang Disampaikan oleh Guru</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak baik	4	11,1	11,1	11,1
	Cukup	5	13,8	13,8	24,9
	Baik	19	52,7	52,7	77,6
	sangat baik	8	22,2	22,2	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

<b>Statistics</b>		
Pemahaman Peserta Didik dalam Menerima Materi yang Disampaikan oleh Guru		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		3,94
Sum		122

**Diagram 4.3**  
**Pemahaman Peserta Didik dalam Menerima Materi yang**  
**Disampaikan oleh Guru**



Sumber: Hasil pengolahan data melalui *SPSS Versi 24.0 for Windows*

Dari tabel di atas terlihat sebanyak 8 (22,2%) peserta didik memilih sangat baik, 19 (52,7%) peserta didik memilih baik, 5 (13,8%) peserta didik memilih cukup, 4 (11,1%) peserta didik memilih tidak baik dan 0 (0%) peserta didik memilih sangat tidak baik. Rata-rata peserta didik menjawab butir angket adalah 3,94 (78,8%).

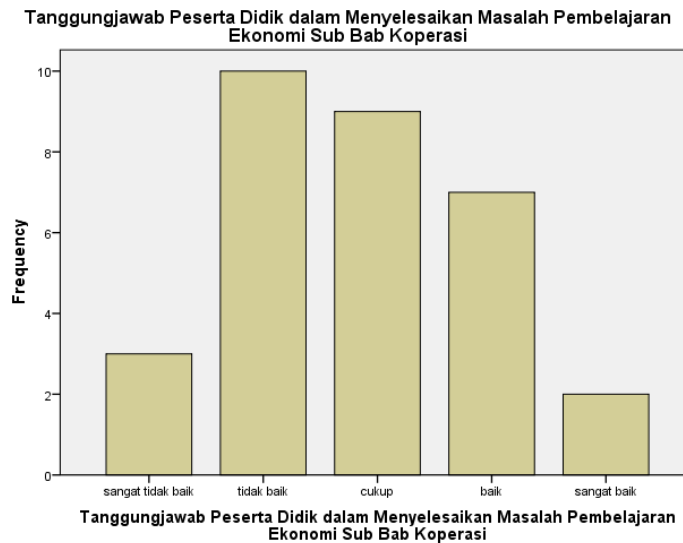
Pertanyaan angket di atas dapat dibahas sebagian besar siswa menyatakan bahwa kesesuaian pembelajaran ekonomi menggunakan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*, yaitu berada pada kategori baik. Dikatakan baik karena sebagian besar siswa paham tentang materi pendapatan nasional yang dijelaskan oleh guru. Dengan pemahannya siswa materi yang diberikan oleh guru siswa dapat mempelajari materi itu sendiri dan dapat menyimpulkan dengan hasil pemahaman mereka sendiri. Dengan itu hasil belajar yang mereka dapatkan cukup memuaskan.

**Tabel 4.4**  
**Dorongan Keinginan Anak Didik untuk Mengetahui Lebih Banyak dan Mendalam Tentang Materi/Pesan yang Disampaikan oleh Guru**

<b>Dorongan Keinginan Anak Didik untuk Mengetahui Lebih Banyak dan Mendalam Tentang Materi/Pesan yang Disampaikan oleh Guru</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak baik	5	13,8	13,8	13,8
	tidak baik	10	27,7	27,7	41,5
	Cukup	9	25	25	66,5
	Baik	9	25	25	91,5
	sangat baik	3	8,3	8,3	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

<b>Statistics</b>		
Dorongan Keinginan Anak Didik untuk Mengetahui Lebih Banyak dan Mendalam Tentang Materi/Pesan yang Disampaikan oleh Guru		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean	2,84	
Sum	88	

**Diagram 4.4**  
**Dorongan Keinginan Anak Didik untuk Mengetahui Lebih Banyak dan Mendalam Tentang Materi/Pesan yang Disampaikan oleh Guru**



Sumber: Hasil pengolahan data melalui *SPSS Versi 24.0 for Windows*

Dari tabel di atas terlihat sebanyak 3 (8,3%) peserta didik memilih sangat baik, 9 (25%) peserta didik memilih baik, 9 (25%) peserta didik memilih cukup, 10 (27,7%) peserta didik memilih tidak baik dan 5 (13,8%) peserta didik memilih sangat tidak baik. Rata-rata peserta didik menjawab butir angket adalah 2,84 (56,8%).

Pertanyaan angket di atas dapat dibahas sebagian siswa mempunyai keinginan mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi pendapatan nasional yang disampaikan oleh guru yaitu berada dikategori tidak baik. Dikatakan tidak baik karena masih sedikit siswa yang mau mengetahui lebih banyak materi yang disampaikan oleh guru. Sebagian siswa masih tidak mau memperhatikan materi yang sedang disampaikan oleh guru. Dan sebagian siswa masih sibuk dengan handphonenya masing-masing.

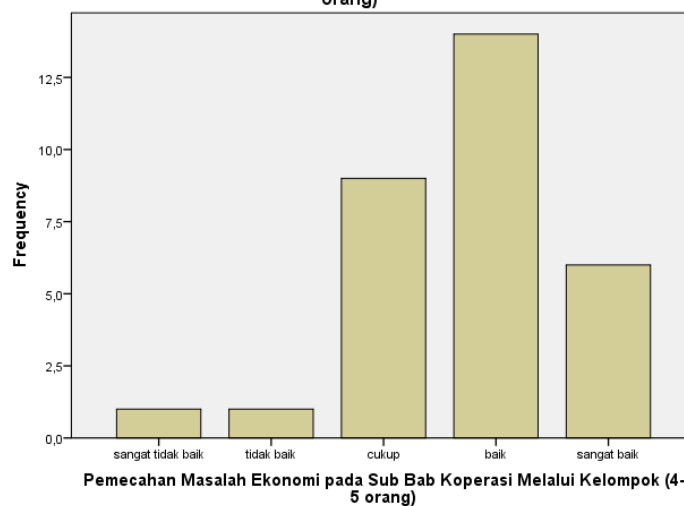
**Tabel 4.5**  
**Motivasi Belajar Siswa Saat Pengajaran Berlangsung**

<b>Motivasi Belajar Siswa Saat Pengajaran Berlangsung</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak baik	2	5,5	5,5	5,5
	tidak baik	2	5,5	5,5	11
	Cukup	10	27,7	27,7	38,7
	Baik	14	38,8	38,8	77,5
	sangat baik	8	22,2	22,2	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

<b>Statistics</b>		
Motivasi Belajar Siswa Saat Pengajaran Berlangsung		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean	3,74	
Sum	116	

**Diagram 4.5**  
**Motivasi Belajar Siswa Saat Pengajaran Berlangsung**

Pemecahan Masalah Ekonomi pada Sub Bab Koperasi Melalui Kelompok (4-5 orang)



Sumber: Hasil pengolahan data melalui *SPSS Versi 24.0 for Windows*



Dari tabel di atas terlihat sebanyak 8 (22,2%) peserta didik memilih sangat baik, 14 (38,8%) peserta didik memilih baik, 10 (27,7%) peserta didik memilih cukup, 2 (5,5%) peserta didik memilih tidak baik dan 2 (5,5%) peserta didik memilih sangat tidak baik. Rata-rata peserta didik menjawab butir angket adalah 3,74 (74,8%).

Pertanyaan angket diatas dapat dibahas sebagian besar siswa menyatakan bahwa motivasi belajar siswa saat pengajaran berlangsung yaitu berada dikategori baik. Dikatakan baik karena sebagian besar siswa mempunyai motivasi belajar yang cukup baik. Motivasi yang dimiliki siswa dapat bertambah jika guru yang sedang mengajar itu dapat memberikan motivasi yang lebih agar siswa mempunyai motivasi yang tinggi untuk lebih banyak mengetahui informasi-informasi yang diberikan oleh guru.

**Tabel 4.6**

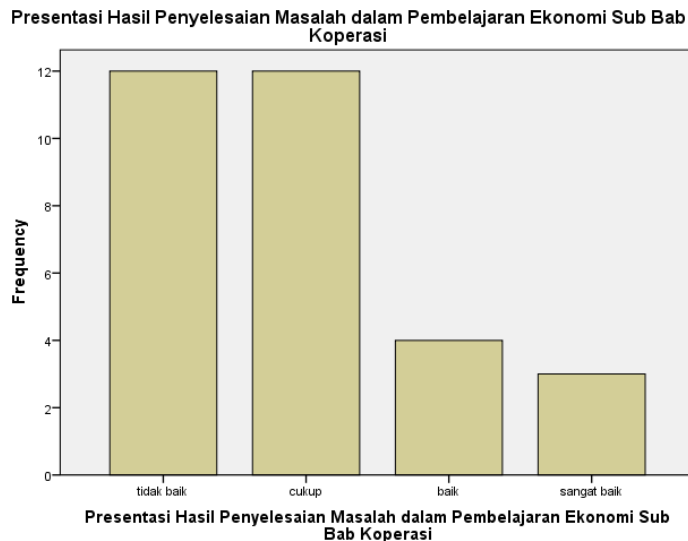
**Proses Pengajaran didalam Kelas Sehingga Dapat Dipahami Siswa yang Memungkinkan Terjadinya Penguasaan Serta Pencapaian Tujuan Pengajaran**

<b>Proses Pengajaran didalam Kelas Sehingga Dapat Dipahami Siswa yang Memungkinkan Terjadinya Penguasaan Serta Pencapaian Tujuan Pengajaran</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak baik	12	33,3	33,3	33,3
	cukup	12	33,3	33,3	66,6
	Baik	7	19,4	19,4	86
	sangat baik	5	13,8	13,8	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Statistics		
Proses Pengajaran didalam Kelas Sehingga Dapat Dipahami Siswa yang Memungkinkan Terjadinya Penguasaan Serta Pencapaian Tujuan Pengajaran		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		2,94
Sum		91

**Diagram 4.6**

**Proses Pengajaran didalam Kelas Sehingga Dapat Dipahami Siswa yang Memungkinkan Terjadinya Penguasaan Serta Pencapaian Tujuan Pengajaran**



Sumber: Hasil pengolahan data melalui *SPSS Versi 24.0 for Windows*

Dari tabel di atas terlihat sebanyak 5 (13,8%) peserta didik memilih sangat baik, 7 (19,4%) peserta didik memilih baik, 12 (33,3%) peserta didik memilih cukup, 12 (33,3%) peserta didik memilih tidak baik dan 0 (0%) peserta didik memilih sangat tidak baik. Rata-rata peserta didik menjawab butir angket adalah 2,94 (58,5%).

Pernyataan angket diatas dapat dibahas proses pengajaran didalam kelas sehingga dapat dipahami siswa yang memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran yaitu berada dikategori cukup. Dikatakan cukup karena sebagian siswa paham dan dapat menguasai materi. Guru harus bisa mengetahui batas kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa. Jadi guru harus bisa menjelaskan dengan kata-kata yang dapat dimengerti oleh siswa agar siswa dapat paham dengan materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

**Tabel 4.7**

**Variasi Media Pembelajaran yang Diberikan Agar Semata-mata Tidak Didasarkan Pada Komunikasi Verbal**

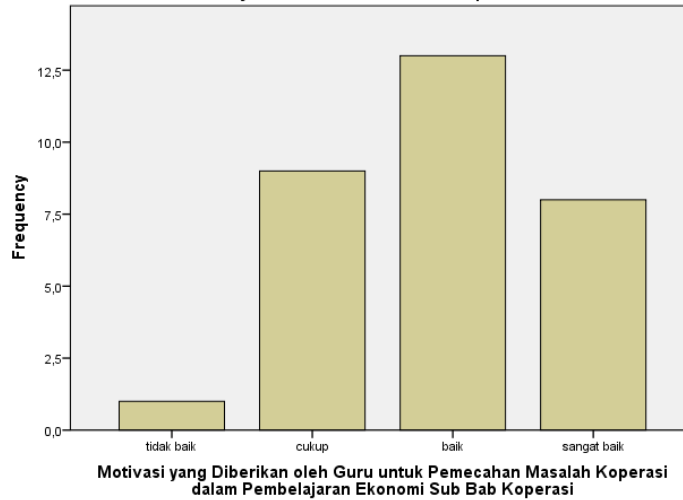
<b>Variasi Media Pembelajaran yang Diberikan Agar Semata-mata Tidak Didasarkan Pada Komunikasi Verbal</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak baik	3	8,3	8,3	8,3
	cukup	9	25	25	33,3
	baik	14	38,8	38,8	72,1
	sangat baik	10	27,7	27,7	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

<b>Statistics</b>		
Variasi Media Pembelajaran yang Diberikan Agar Semata-mata Tidak Didasarkan Pada Komunikasi Verbal		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		3,90
Sum		121

**Diagram 4.7**

## Variasi Media Pembelajaran yang Diberikan Agar Semata-mata Tidak Didasarkan Pada Komunikasi Verbal

Motivasi yang Diberikan oleh Guru untuk Pemecahan Masalah Koperasi dalam Pembelajaran Ekonomi Sub Bab Koperasi



*Data selengkapnya dapat dilihat di lampiran*

Dari tabel di atas terlihat sebanyak 10 (27,7%) peserta didik memilih sangat baik, 14 (38,8%) peserta didik memilih baik, 9 (25%) peserta didik memilih cukup, 3 (8,3%) peserta didik memilih tidak baik dan 0 (0%) peserta didik memilih sangat tidak baik. Rata-rata peserta didik menjawab butir angket adalah 3,90 (78%).

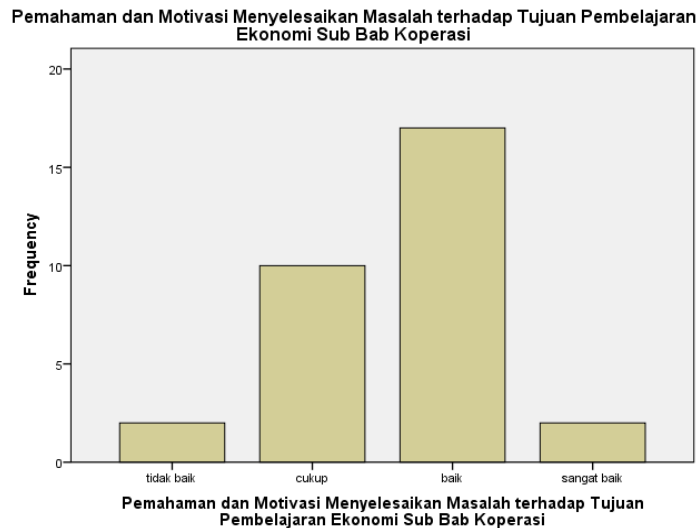
Pernyataan angket di atas dapat dibahas sebagian besar siswa bahwa variasi media pembelajaran yang diberikan semata-mata tidak didasarkan pada komunikasi verbal yaitu berada pada kategori baik. Dikatakan baik karena siswa dapat berkomunikasi dengan lebih aktif karena adanya media pembelajaran *powerpoint*. Sebagai guru kita harus kreatif dan harus bisa menguasai model serta metode yang ada agar siswa tidak bosan dengan model dan metode yang diberikan hanya sebatas *powerpoint* saja. Tetapi juga harus memberikan metode pembelajaran yang lain.

**Tabel 4.8**  
**Aktivitas Selama Kegiatan Belajar, Tidak Hanya Mendengarkan**  
**Tetapi Juga Mengamati, Mendemonstrasikan, Melakukan Langsung**  
**dan Memerankan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak baik	3	8,3	8,3	8,3
	cukup	12	33,3	33,3	41,6
	baik	17	47,2	47,2	88,8
	sangat baik	4	11,1	11,1	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

<b>Statistics</b>		
Aktivitas Selama Kegiatan Belajar, Tidak Hanya Mendengarkan Tetapi Juga Mengamati, Mendemonstrasikan, Melakukan Langsung dan Memerankan		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		3,61
Sum		112

**Diagram 4.8**  
**Aktivitas Selama Kegiatan Belajar, Tidak Hanya Mendengarkan Tetapi**  
**Juga Mengamati, Mendemonstrasikan, Melakukan Langsung**



*Data selengkapnya dapat dilihat di lampiran*

Dari tabel di atas terlihat sebanyak 4 (11,1%) peserta didik memilih sangat baik, 17 (42,2%) peserta didik memilih baik, 12 (33,3%) peserta didik memilih cukup, 3 (8,3%) peserta didik memilih tidak baik dan 0 (0%) peserta didik memilih sangat tidak baik. Rata-rata peserta didik menjawab butir angket adalah 3,61 (72,2%).

Pernyataan angket di atas dapat dibahas sebagian besar siswa melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan dikatakan baik. Dikatakan baik karena sebagian besar siswa dapat aktif melakukan langsung tentang materi pendapatan nasional yang diberikan oleh guru. Kegiatan belajar siswa harus banyak melakukan praktik langsung untuk mengetahui seberapa besar pemahaman yang telah diterima oleh siswa, mereka harus langsung turun lapangan agar siswa mengerti.

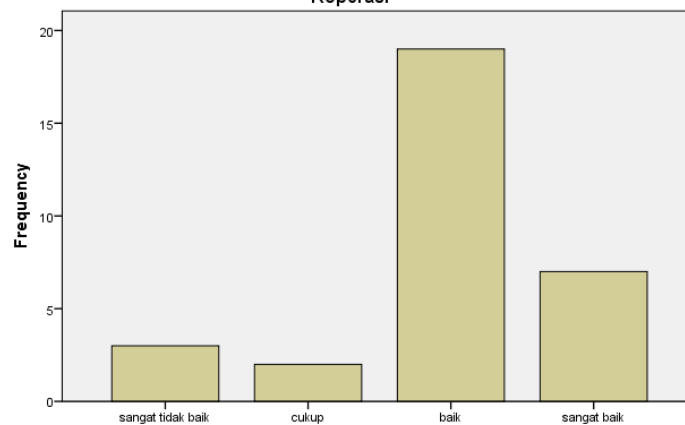
**Tabel 4.9**  
**Kelengkapan Media pada Saat Persiapan Didalam Kelas**

Kelengkapan Media pada Saat Persiapan Didalam Kelas			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak baik		3	8,3	8,3	8,3
	cukup		4	11,1	11,1	19,4
	baik		20	55,5	55,5	74,9
	sangat baik		9	25	25	100,0
	Total		36	100,0	100,0	

Statistics		
Kelengkapan Media pada Saat Persiapan Didalam Kelas		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		3,87
Sum		120

**Diagram.4.9**  
**Kelengkapan Media pada Saat Persiapan Didalam Kelas**

Guru Membantu dan Membimbing Peserta Didik dalam Mengumpulkan Informasi, Memecahkan Masalah, hingga Mempresentasikan Hasil Pemecahan Masalah Koperasi



Guru Membantu dan Membimbing Peserta Didik dalam Mengumpulkan Informasi, Memecahkan Masalah, hingga Mempresentasikan Hasil Pemecahan Masalah Koperasi

*Data selengkapnya dapat dilihat di lampiran*

Dari tabel di atas terlihat sebanyak 9 (25%) peserta didik memilih sangat baik, 20 (55,5%) peserta didik memilih baik, 4 (11,1%) peserta didik memilih cukup, 0 (0%) peserta didik memilih tidak baik dan 3 (8,3%) peserta didik memilih sangat tidak baik. Rata-rata peserta didik menjawab butir angket adalah 3,61 (72,2%).

Pernyataan angket diatas dapat dibahas bahwa kelengkapan media pembelajaran saat didalam kelas yaitu berada dikategori baik. Dikatakan baik karena sarana dan prasarana sekolah lengkap oleh karena itu dapat melakukan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* dengan maksimal. Sarana dan prasarana sekolah sudah cukup memadai untuk melakukan model atau metode yang akan diberikan oleh guru. Jadi siswa dapat melakukan proses belajar mengajar yang cukup memuaskan.

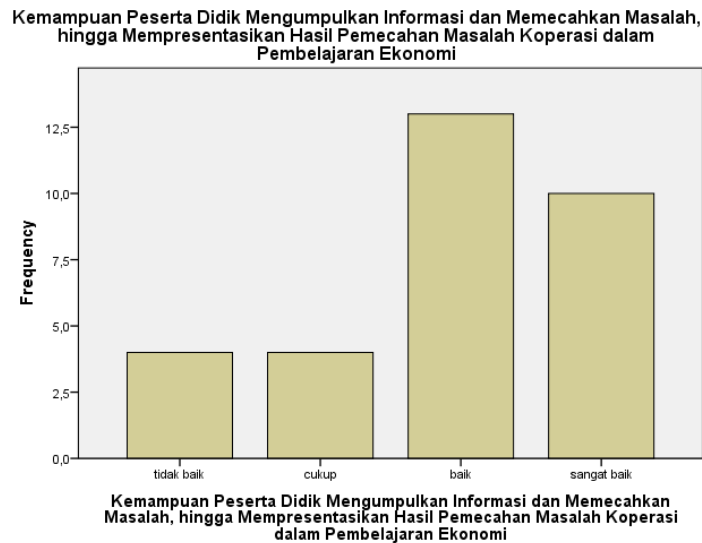
**Tabel 4.10**  
**Penjelasan Guru Pada Saat Menyampaikan Tujuan yang Akan Dicapai**

<b>Penjelasan Guru Pada Saat Menyampaikan Tujuan yang Akan Dicapai</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak baik	5	13,8	13,8	13,8
	Cukup	4	11,1	11,1	24,9
	Baik	15	41,6	41,6	66,5
	sangat baik	12	33,3	33,3	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

<b>Statistics</b>		
Penjelasan Guru Pada Saat Menyampaikan Tujuan yang Akan Dicapai		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		3,94
Sum		122



**Diagram 4.10**  
**Penjelasan Guru Pada Saat Menyampaikan Tujuan yang Akan Dicapai**



*Data selengkapnya dapat dilihat di lampiran*

Dari tabel di atas terlihat sebanyak 12 (33,3%) peserta didik memilih sangat baik, 15 (41,6%) peserta didik memilih baik, 4 (11,1%) peserta didik memilih cukup, 5 (13,8%) peserta didik memilih tidak baik dan 0 (0%) peserta didik memilih sangat tidak baik. Rata-rata peserta didik menjawab butir angket adalah 3,94 (78,8%).

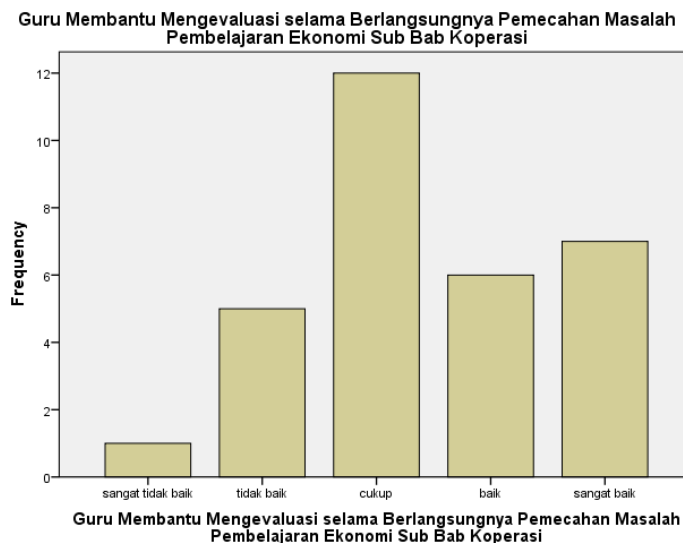
Pernyataan angket di atas dapat dibahas penjelasan guru pada saat menyampaikan tujuan yang akan dicapai yaitu berada dikategori baik. Dikatakan baik karena sebagian besar siswa paham dengan materi yang disampaikan oleh guru tercapai. Tujuan yang akan dicapai oleh guru dapat tercapai jika siswa dapat mengerti dan memahami materi-materi yang disampaikan oleh guru. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan guru telah berhasil menyampaikan tujuan yang hendak dicapai. Sebagian besar siswa sudah memahami materi.

**Tabel 4.11**  
**Penjelasan Guru Dalam Menyampaikan Hal-hal yang Harus**  
**Dilakukan Peserta Didik**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak baik	1	2,7	2,7	2,7
	tidak baik	5	13,8	13,8	16,5
	cukup	13	36,1	36,1	52,6
	baik	9	25	25	77,6
	sangat baik	8	22,2	22,2	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

<b>Statistics</b>		
<b>Penjelasan Guru Dalam Menyampaikan Hal-hal yang Harus Dilakukan Peserta Didik</b>		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		3,42
Sum		106

**Diagram 4.11**  
**Penjelasan Guru Dalam Menyampaikan Hal-hal yang Harus**  
**Dilakukan Peserta Didik**



*Data selengkapnya dapat dilihat di lampiran*

Dari tabel di atas terlihat sebanyak 8 (22,2%) peserta didik memilih sangat baik, 9 (25%) peserta didik memilih baik, 13 (36,1%) peserta didik memilih cukup, 5 (13,8%) peserta didik memilih tidak baik dan 1 (2,7%) peserta didik memilih sangat tidak baik. Rata-rata peserta didik menjawab butir angket adalah 3,42 (68,4%).

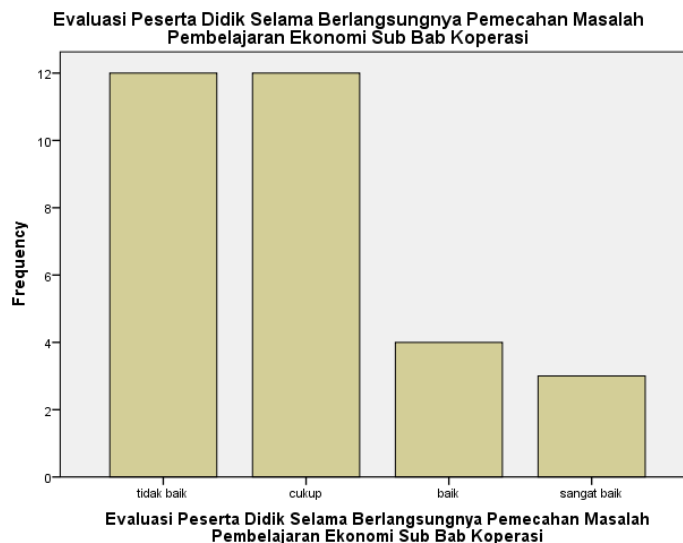
Pernyataan angket di atas dapat dibahas penjelasan guru dalam menyampaikan hal-hal yang harus dilakukan peserta didik yaitu berada dikategori cukup. Dikatakan cukup karena sebagian besar siswa sudah mampu melakukan hal-hal yang disampaikan oleh guru. Siswa sudah mampu melakukan hal-hal apa saja yang telah dijelaskan oleh guru. Dengan itu siswa sudah dapat dikatakan paham akan hal yang disampaikan oleh guru.

**Tabel 4.12**  
**Cara Guru Menghindari Kejadian-kejadian yang Bisa Mengganggu**  
**Konstentrasi Peserta Didik**

<b>Cara Guru Menghindari Kejadian-kejadian yang Bisa Mengganggu Konstentrasi Peserta Didik</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak baik	12	33,3	33,3	33,3
	cukup	12	33,3	33,3	66,6
	baik	7	19,4	19,4	86
	sangat baik	5	13,8	13,8	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

<b>Statistics</b>		
Cara Guru Menghindari Kejadian-kejadian yang Bisa Mengganggu Konstentrasi Peserta Didik		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		2,94
Sum		91

**Diagram 4.12**  
**Cara Guru Menghindari Kejadian-kejadian yang Bisa Mengganggu**  
**Konstentrasi Peserta Didik**



*Data selengkapnya dapat dilihat di lampiran*

Dari tabel di atas terlihat sebanyak 5 (13,8%) peserta didik memilih sangat baik, 7 (19,4%) peserta didik memilih baik, 12 (33,3%) peserta didik memilih cukup, 12 (33,3%) peserta didik memilih tidak baik dan 0 (0%) peserta didik memilih sangat tidak baik. Rata-rata peserta didik menjawab butir angket adalah 3,42 (68,4%).

Pernyataan angket di atas dapat dibahas bahwa cara guru menghindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu konsentrasi dan ketenangan peserta didik yaitu berada dikategori cukup. Dikatakan cukup karena guru dapat menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa dan siswa dapat dengan tenang mengikuti poses belajar mengajar. Guru dapat mengatasi kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa pada saat belajar.

Dari 12 pernyataan yang mencakup indikator karakteristik media pembelajaran *powerpoint* dapat dilihat rekapitulasi persentase pada tabel berikut.

**Tabel 4.13**  
**Rekapitulasi Tafsiran Rata-rata Skor dan Media Pembelajaran**  
*PowerPoint*

No	Item	Pembobotan	Tafsiran	Persentase (%)	Tafsiran
1	Butir 1	3,52	Cukup	70,4	Hampir seluruhnya
2	Butir 2	3,48	Cukup	69,6	Sebagian besar
3	Butir 3	3,94	Baik	78,8	Hampir Seluruhnya
4	Butir 4	2,84	Cukup	56,8	Sebagian Besar
5	Butir 5	3,74	Baik	74,8	Hampir seluruhnya
6	Butir 6	2,94	Cukup	58,8	Sebagian besar
7	Butir 7	3,90	Baik	78	Hampir seluruhnya
8	Butir 8	3,61	Baik	72,2	Hampir seluruhnya
9	Butir 9	3,87	Baik	77,4	Hampir seluruhnya
10	Butir 10	3,94	Baik	78,8	Hampir seluruhnya
11	Butir 11	3,42	Cukup	68,4	Sebagian

					besar
12	Butir 12	2,94	Cukup	58,8	Sebagian besar
Total		60,2		1204	
<b>Rata-rata</b>		<b>3,14</b>	<b>Cukup</b>	<b>60,82</b>	<b>Hampir Seluruhnya</b>

Dari data rekapitulasi tafsiran rata-rata skor dan media pembelajaran *powerpoint* dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa paham dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* serta siswa juga dapat mengikuti setiap materi yang disampaikan oleh guru.

Dari hasil penelitian juga dapat disimpulkan bahwa nilai siswa yang diatas kkm sebanyak 70% dan yang dibawah kkm sebanyak 30%. Hal tersebut terjadi karena masih ada siswa yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru sehingga mereka mendapat nilai dibawah kkm.

## **2. Pengaruh Media Pembelajaran *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar**

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 diatas, 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 motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa 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 dan guru.

### 3. Uji Instrumen

#### a) Uji Validitas

Berdasarkan tabel variabel  $x$  (media pembelajaran powerpoint) yang terdapat di lampiran, menunjukkan kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Pada angket ini ada 12 butir instrumen variabel  $x$  perlu dihitung. Berdasarkan perhitungan melalui *SPSS Versi 24.0* hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut.

**Tabel 4.14**

#### Uji Validitas Variabel $X$ (Media Pembelajaran PowerPoint)

Correlations		
		total_skor
Proses belajar mengajar saat berlangsung didalam kelas	Pearson Correlation	,729**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	36
Penyampaian Informasi Materi Kepada Peserta Didik	Pearson Correlation	,613**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	36
Pemahaman peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru	Pearson Correlation	,578**
	Sig. (2-tailed)	0,001
	N	36
Dorongan Keinginan Peserta Didik Untuk Mengetahui Lebih Banyak dan Mendalam Tentang Materi Pesan yang Disampaikan oleh Guru	Pearson Correlation	,455*
	Sig. (2-tailed)	0,010
	N	36
Motivasi Belajar Siswa Saat Pengajaran Berlangsung	Pearson Correlation	,602**
	Sig. (2-tailed)	0,000



	N	36
Pengajaran didalam kelas sehingga dapat dipahami siswa yang memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran	Pearson Correlation	,559**
	Sig. (2-tailed)	0,001
	N	36
Variasi media pembelajaran yang diberikan agar semata-mata tidak didasarkan pada komunikasi vabel	Pearson Correlation	,475**
	Sig. (2-tailed)	0,007
	N	36
Melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan	Pearson Correlation	,388*
	Sig. (2-tailed)	0,031
	N	36
Kelengkapan media pembelajaran saat didalam kelas	Pearson Correlation	,720**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	36
Penjelasan guru pada saat menyampaikan tujuan yang akan dicapai	Pearson Correlation	,698**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	36
Penjelasan guru dalam menyampaikan hal-hal yang harus dilakukan peserta didik	Pearson Correlation	,559**
	Sig. (2-tailed)	0,001
	N	36
Cara Guru menghindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu konsentrasi dan ketenangan peserta didik	Pearson Correlation	,626**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	36
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).		
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).		

*Data selengkapnya dapat dilihat di lampiran*

Data hasil perhitungan di atas terlihat bahwa seluruh butir instrument pada pertanyaan angket variabel  $x$  (media pembelajaran powerpoint) sebanyak 12 item valid yang dibuktikan dengan hasil perhitungan di atas menunjukkan tanda (\*) yang berarti *significant* 0,05, dan (\*\*) yang berarti *significant* 0,01. Hasil uji validitas dapat disimpulkan bahwa angket variabel  $x$  (media pembelajaran powerpoint) yang dibuat sudah tepat untuk mengumpulkan data.

### **b) Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas atau keandalan menunjukkan sejauh mana tingkat kekonsistenan pengukuran dari satu responden (subjek) ke responden yang lainnya, dengan kata lain sejauh mana pertanyaan atau

pernyataan dapat dipahami sehingga tidak menyebabkan beda interpretasi dalam pemahaman pertanyaan/pernyataan angket tersebut. Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan tingkat ketepatan alat pengumpul data (instrumen) yang digunakan. Suatu alat ukur mempunyai tingkat reliabilitas yang tinggi jika dalam pengukuran yang berulang-ulang memberikan hasil yang sempurna. Hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan *SPSS 24.0 for windows* adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.15**

**Uji Reliabilitas Variabel X (Media pembelajaran powerpoint)**

<b>Case Processing Summary</b>			
		N	%
Cases	Valid	36	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	36	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,906	12

*Data selengkapnya dapat dilihat di lampiran*

Hasil perhitungan uji reliabilitas variabel x (media pembelajaran pwerpoint) diatas maka dapat dikatakan reliabel karena *Alpha* sebesar 0,906 yang ada dalam kategori sangat baik.

#### **4. Analisis Data**

##### **a) Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari setiap variabel itu berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal, sehingga dapat ditentukan teknik yang digunakan untuk menganalisis data menggunakan *SPSS 24.0 for windows* dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.16

## Uji Normalitas Variabel X (Media Pembelajaran Powerpoint)

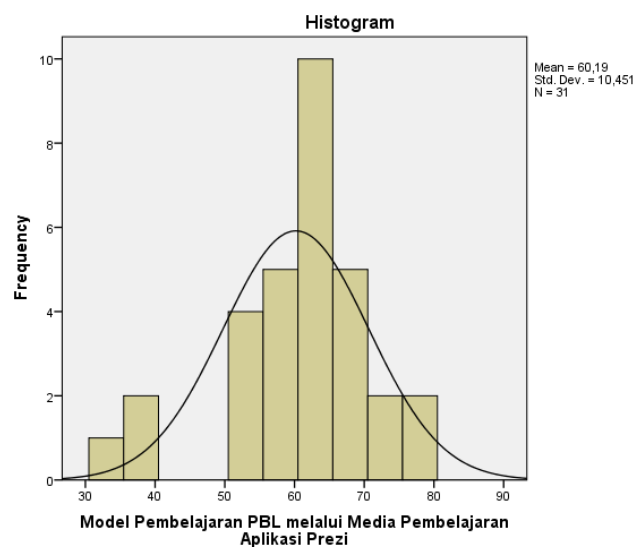
Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media Pembelajaran PowerPoint	,144	31	,103	,934	31	,055

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil output di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi menurut Kolmogorov-Smirnov 0,103 dan menurut Shapiro-Wilk 0,055, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel  $x$  (media pembelajaran powerpoint) yang telah di uji berdistribusi normal dengan statistik sebagai berikut.

Diagram 4.13

## Uji Normalitas Variabel X (Media Pembelajaran Powerpoint)



## b) Uji Hipotesis

### 1) Hipotesis yang Diajukan

Berdasarkan hipotesis yang telah diajukan pada Bab III, hipotesis yang diajukan yaitu sebagai berikut.

$H_0: \rho_{yx} = 0$  = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *powerpoint* ( $x$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) dalam pembelajaran ekonomi subtema pendapatan nasional kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 22 Bandung.

$H_a: \rho_{yx} \neq 0$  = Terdapat pengaruh media pembelajaran *powerpoint* ( $x$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) dalam pembelajaran ekonomi subtema pendapatan nasional kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 22 Bandung.

### 2) Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk memprediksi atau menguji pengaruh satu variabel bebas atau variabel independen, terhadap variabel terikat atau variabel dependen. Analisis regresi linear sederhana ini seperti yang telah disebutkan terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat dengan persamaan:

$$Y = a + bx$$

Pada penelitian ini penulis melakukan uji statistik bertujuan untuk mencari kecenderungan pengaruh antara variabel X (Media Pembelajaran PowerPoint) terhadap variabel Y (Hasil Belajar) sehingga dapat dilakukan taksiran nilai dari variabel terikat, jika variabel bebasnya X dapat diketahui atau sebaliknya. Hasil perhitungan regresi linear dengan *SPSS versi 20,0 for windows* adalah sebagai berikut :

**Tabel 4. 14***Analisis Regresi Linear Sederhana*Coefficients<sup>a</sup>

Media	Unstandartdized Coefficients		Standarddized Coefficients	t	Sig
	B	Std Error	Beta		
(constant)	27.579	3.670		7.559	.000
Pembelajaran PowerPoint	.751	.072	.772	10.552	.000

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS versi 20.0 for windows)

Pada tabel koefisien diatas, pada kolom B pada (*Constant*) adalah 27,579 (a), sedangkan hasil belajar adalah 0,751 (b). Sehingga persamaan regresinya dapat ditulis sebagaimana berikut:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 25,579 + 0,751x$$

Koefisien b dinamakan koefisien arah regresi dan menyatakan perubahan rata-rata variabel Y untuk setiap perubahan variabel X sebesar satu satuan. Artinya, angka pada koefisien b menunjukkan seberapa besar perubahan variabel Y (Hasil Belajar) apabila terdapat perubahan terhadap variabel X (Hasil Belajar). Perubahan ini mengartikan suatu peningkatan jika nilai b bertanda positif dan berarti penurunan jika b bertanda negatif. Untuk itu, dari persamaan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap ada peningkatan atau penambahan 27,579 dari Hasil Belajar. Selain itu, dari data koefisien di atas juga ditemukan bahwa t hitung = 10,552 dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dimana terdapat pengaruh variabel X (Media Pembelajaran PowerPoint) terhadap variabel Y (Hasil Belajar).

**a. Koefisien Determinasi**

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel X (Media Pembelajaran PowerPoint) terhadap variabel Y (Hasil Belajar) dan untuk mengetahui berapa persen dari variabel

independen yang dapat diterapkan oleh variabel dependen. Berikut hasil perhitungan  $R^2$  dengan menggunakan *SPSS versi 20.0 for windows*.

**Tabel 4. 1**  
**Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

**Model Summary**

<b>Media</b>	<b>R</b>	<b>R Square</b>	<b>Adjusted R Square</b>	<b>Std. Error of the Estimate</b>
<b>1</b>	<b>.772<sup>a</sup></b>	<b>.378</b>	<b>.475</b>	<b>.4.995</b>

*a. Preditor ( Constant). Media Pembelajaran PowerPoint*

*(Sumber: Hasil Pengolahan Data Program SPSS 20.0 for windows)*

Dari hasil tabel di atas, menjelaskan seberapa besar nilai korelasi/ hubungan (R) yaitu sebesar 0,772 dan dijelaskan pula besar persentase pengaruh variabel bebas (*independent*) terhadap variabel terikat (*dependent*). Dari tabel analisis di atas, didapat bahwa koefisien determinasi ( $R^2$ /*R Square*) adalah sebesar 0,378 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Media Pembelajaran PowerPoint) terhadap variabel terikat (Hasil Belajar) adalah sebesar 37,8%, sedangkan sisanya 63,2% dipengaruhi oleh variabel yang lainnya.

## **2. Pembahasan**

Pembahasan dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan kuisisioner untuk mengetahui pada tidaknya pengaruh dari pengaruh media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar pada pemahaman pembelajaran peserta didik di SMA Negeri 22 Bandung. Data yang diperoleh peneliti melalui kuisisioner dianalisa dalam bentuk angka, yaitu dalam bentuk kuantitatif dengan memberi nilai pada setiap item jawaban pada pertanyaan angket untuk responden dengan menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur persepsi peserta didik dengan alternatif jawaban yang telah diadaptasi SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), TB (Tidak Baik), STB (Sangat Tidak Baik).

Berdasarkan data dari hasil penelitian di atas, untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh mengenai “Pengaruh media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Subtema pendapatan nasional Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 22 Bandung” maka diperoleh data hasil penerapan Pengaruh media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Subtema pendapatan nasional Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 22 Bandung memiliki rata-rata 70,82%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Pengaruh media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Subtema pendapatan nasional Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 22 Bandung termasuk dalam kategori baik.

Menurut peserta didik media pembelajaran *powerpoint* pada mata pelajaran ekonomi baik diterapkan pada subtema pendapatan nasional, karena akan meningkatkan pemahaman pembelajaran peserta didik. Peserta didik pun dapat menjadi lebih dewasa dalam bersikap atau menghadapi masalah di lingkungannya melalui media pembelajaran ini. Berdasarkan hasil penelitian tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi subtema pendapatan nasional kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 22 Bandung memiliki rata-rata 75,88. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman belajar peserta didik tergolong dalam kategori baik, artinya tingkat pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi sub bab pendapatan nasional tergolong baik dalam proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru melalui pemecahan masalah.

Setelah mengetahui hasil perhitungan di atas, maka dilakukan pengujian hipotesis yang berbunyi “Pengaruh media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Subtema pendapatan nasional Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 22 Bandung”. Hasil perhitungan yang telah diperoleh melalui uji Wilcoxon Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,005, maka dapat disimpulkan bahwa “hipotesis diterima”. Artinya, ada perbedaan antara pemahaman pembelajaran ekonomi pendapatan nasional dengan subtema sebelumnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Pengaruh media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran

Ekonomi Subtema pendapatn nasional Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 22 Bandung.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai “Pengaruh media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Subtema pendapatan nasional Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 22 Bandung”. Maka penulis mencoba menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan media pembelajaran *powerpoint* SMA Negeri 22 Bandung memiliki rata-rata 78. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *powerpoint* pada peserta didik di SMA Negeri 22 Bandung termasuk dalam kategori baik.
2. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar yang ditunjukkan siswa pada mata pelajaran ekonomi sub bab pendapatan nasional di SMA Negeri 22 Bandung memiliki nilai rata-rata 77,88. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi termasuk dalam kategori baik.
3. Hasil uji Wilcoxon diketahui bahwa asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,000 artinya, ada perbedaan antara pemahaman pembelajaran ekonomi pendapatan nasional dengan sub bab sebelumnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *powerpoint* ( $x$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) dalam pembelajaran.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian skripsi ini, ada beberapa saran yang peneliti kemukakan, sebagai berikut.

1. Kepada Kepala Sekolah
  - a) Sebaiknya pihak sekolah lebih meningkatkan perhatiannya terhadap pembelajaran Ekonomi, misalnya dengan evaluasi mendalam terhadap pembelajaran Ekonomi dan hasil yang dicapai siswa secara kuantitatif dan kualitatif, agar pelajaran Ekonomi

dapat memberikan bekal pengetahuan kepada siswa yang bersifat aplikatif.

- b) Hendaknya selalu memberi motivasi dan dukungan kepada para guru di lapangan, dalam hal ini khususnya penyediaan sarana prasarana pengajaran yang dibutuhkan oleh guru Ekonomi agar mendukung kualitas dan proses yang dilakukan.
- c) Agar menganjurkan dan mendelegasikan guru Ekonomi untuk mengikuti pelatihan dan seminar-seminar yang bisa membantu menunjang guru Ekonomi dalam mengajar

## 2. Kepada Guru

- a) Setelah melihat hasil penelitian bahwa tidak adanya pengaruh yang antara penerapan media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik maka, hendaknya guru Ekonomi membuat metode pembelajaran yang lebih menarik lagi agar siswa tertarik untuk belajar Ekonomi, bahkan diharapkan jauh lebih baik lagi.
- b) Hendaknya berusaha untuk meningkatkan sikap dan perhatiannya kepada siswa pada saat kegiatan belajar mengajar.
- c) Hendaknya selalu memberikan dan dukungan yang penuh untuk para siswa agar selalu semangat dan tetap memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar.
- d) Guru Ekonomi seharusnya mengetahui dan dapat memilih metode gaya mengajar yang efektif karena akan mempengaruhi pemahaman belajar siswa terhadap mata pelajaran Ekonomi.

## 3. Kepada Peserta Didik

- a) Untuk peserta didik diharapkan selalu belajar dan dapat meningkatkan pemahaman belajar dalam mata pelajaran Ekonomi ataupun mata pelajaran yang lainnya.
- b) Hendaknya siswa memperhatikan dengan seksama ketika guru menerangkan pelajaran Ekonomi di kelas.
- c) Hendaknya siswa berperan aktif ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan hormati serta perhatikan guru ketika sedang menjelaskan

## DAFTAR PUSTAKA

- Susilana (2007). *Pengertian Media Powerpoint*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mudani (2010). *Tujuan Media Pembelajaran PowerPoint*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anonimas (2007) *Manfaat Media Pembelajaran PowerPoint*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sadiman. (2008). *Media pengajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Alim Sumarno (2011) *Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar mengajar*. Jakarta: Tarsito.
- Sudjana dan Rivai. (2009). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. (2008). *Tujuan Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan (2011). *Dasar-dasar Statiska*. Bandung: Alfabeta

### **Sumber Internet :**

[Http://aadesanjaya.blogspot.com](http://aadesanjaya.blogspot.com)

<http://istiyanto.com/>

<http://mitanggel.blogspot.com/2009/09/Pengertian-mengajar.html>

<https://oniravindra.wordpress.com/>

<http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB%20II.pdf>

<http://dedi26.blogspot.co.id/2013/04/pengertian-pembelajaran-menurut-para.html>

<http://eprints.uny.ac.id/24108/4/4.BAB%20II.pdf>

<http://eprints.uny.ac.id/18171/3/BAB%20II%2009.07.0037%20Teg%20o.pdf>

<http://eprints.uny.ac.id/18900/3/BAB%20II%2010416241039.pdf>

### **Studi Literatur:**

1. Ika Nurzanah (2012). Hubungan Penggunaan Media *Microsoft PowerPoint* dengan Hasil Belajar
2. Yanti Waryanti (2011). Pengaruh Penggunaan Media *Microsoft Powerpoint* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa
3. Yenyen U'Yainah (2011). Hubungan Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* dengan Prestasi Belajar Siswa