

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ICT (*INFORMATION AND
COMMUNICATIONS TECHNOLOGY*) DAN MEDIA PEMBELAJARAN
GRAFIS DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS X IPS MAN 1 PESAWARAN
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh
MAULIDA PURNAMA SARI



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016

ABSTRACT

COMPARATIVE STUDY OF LEARNING OUTCOMES IN ECONOMIC BY USING ICT (*INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY*) MEDIA AND GRAPHIC MEDIA BY SEEING STUDENTS' LEARNING INTEREST IN X IPS CLASS OF MAN 1 PESAWARAN IN ACADEMIC YEAR 2015/2016

By

MAULIDA PURNAMA SARI

The background of this study is the low of students' learning outcomes. This study aims to determine the comparative study of learning outcomes in economic by using ICT media and graphic media by seeing students' learning interest in X IPS class of MAN 1 Pesawaran. This study used comparative research method with an experimental approach. The population in this study was 120 students. The sample was 80 students by using sample technique in this study were taken from cluster random sampling technique. Data were collected through questionnaire, documentation, and post test. Hypothesis testing used two way anova and t-test for two independent samples (Independent Samples T-Test). Based on data analysis the results as follows: (1) There is difference in learning outcomes of economic between students who learn by using ICT media and learn by using graphic media on students in X IPS class of MAN 1 Pesawaran. (2) Learning outcomes of economic that learn by using ICT media is higher than the class that learn by using graphic media on students who have high learning interest. (3) Learning outcomes of economic that learn by using ICT media is lower than the class that learn by using graphic media on students who have low learning interest. (4) There is interaction between the uses of media in learning with students' learning interest toward learning outcomes of economic in economic subject in X IPS class of MAN 1 Pesawaran.

Keywords: learning outcomes, economic subject, ICT media, Graphic media and students interest.

ABSTRAK

STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ICT (*INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY*) DAN MEDIA PEMBELAJARAN GRAFIS DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X IPS MAN 1 PESAWARAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016

OLEH

MAULIDA PURNAMA SARI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa yang rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui studi perbandingan hasil belajar ekonomi menggunakan media ICT dan media Grafis dengan memperhatikan minat belajar siswa kelas X IPS MAN 1 Pesawaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian komparatif dengan pendekatan eksperimen. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 120 siswa. Sampel yang diperoleh adalah 80 siswa dengan teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik cluster random sampling. Data yang terkumpul melalui angket, dokumentasi, dan soal post test. Pengujian hipotesis menggunakan rumus analisis varians dua jalan dan t-test dua sampel independen. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Terdapat perbedaan hasil belajar Ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan media grafis siswa kelas X IPS MAN 1 Pesawaran. (2) Hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media ICT lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang pembelajarannya menggunakan media Grafis pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi. (3) Hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media ICT lebih rendah dibandingkan dengan kelas yang pembelajarannya menggunakan media Grafis pada siswa yang memiliki minat belajar rendah. (4) Terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar Ekonomi pada mata pelajaran Ekonomi kelas X IPS MAN 1 Pesawaran.

Kata kunci: Hasil Belajar, Mata Pelajaran Ekonomi, Media ICT, Media Grafis Dan Minat Belajar.

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ICT (*INFORMATION AND
COMMUNICATIONS TECHNOLOGY*) DAN MEDIA PEMBELAJARAN
GRAFIS DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS X IPS MAN 1 PESAWARAN
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

MAULIDA PURNAMA SARI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ICT
(INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY)
DAN MEDIA PEMBELAJARAN GRAFIS DENGAN
MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X IPS
MAN I PESAWARAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Maulida Purnama Sari**
No. Pokok Mahasiswa : **1213031055**
Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**
Jurusan : **Pendidikan IPS**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

Pembimbing II,

Drs. Hi. Nurdin, M.Si.
NIP 19600817 198603 1 003

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001

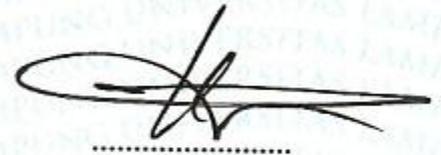
Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

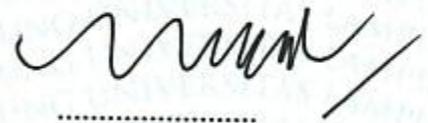
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

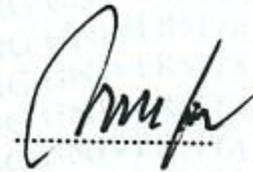
Ketua : **Drs. Tedi Rusman, M.Si.**



Sekretaris : **Drs. Hi. Nurdin, M.Si.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Yon Rizal, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1/003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 April 2016

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Maulida Purnama Sari

NPM : 1213031055

Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, April 2016



Maulida Purnama Sari
1213031055

RIWAYAT HIDUP



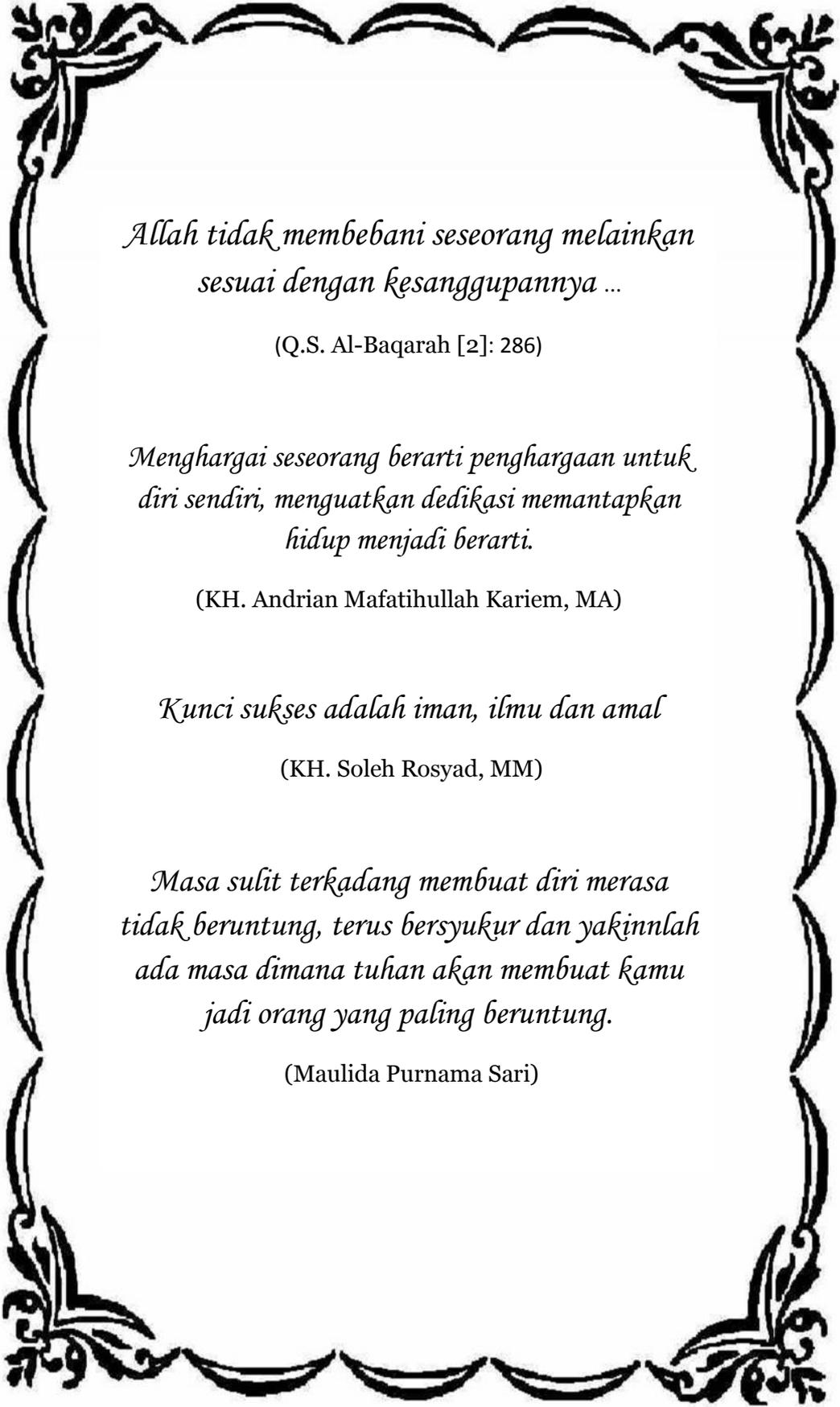
Penulis bernama Maulida Purnama Sari dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 23 Agustus 1994, merupakan anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak M.Said dan Ibu Waljiemah M.Pd.

Penulis mengenyam Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 1 Gunungrejo kelas satu sampai kelas tiga, kemudian untuk kelas empat hingga kelas enam menyenam pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 2 Gunungrejo dan diselesaikan pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di Ponpes Modern La-Tansa Lebak Gedong Banten, untuk tingkat SMP diselesaikan pada tahun 2009, sedangkan untuk tingkat SMA diselesaikan pada tahun 2012.

Tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa di Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Studi Pendidikan Ekonomi melalui Jalur Mandiri dan diterima sebagai mahasiswa penerima Beasiswa Bidik Misi.

Sebagai salah satu mata kuliah wajib, penulis pernah mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Bali, Jember, Solo, Yogyakarta dan Jakarta pada tanggal

21-30 Januari 2015. Kemudian, penulis juga menyelesaikan Program Kuliah Kerja Nyata- Kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) di Pekon Tekad, Kecamatan Pulau Panggung, Kabupaten Tanggamus serta menyelesaikan Program Praktik Profesi Kependidikan (PPK) di SMP Negeri 1 Pulau Panggung sejak 27 Juli 2015 sampai dengan 21 September 2015.



*Allah tidak membebani seseorang melainkan
sesuai dengan kesanggupannya ...*

(Q.S. Al-Baqarah [2]: 286)

*Menghargai seseorang berarti penghargaan untuk
diri sendiri, menguatkan dedikasi memantapkan
hidup menjadi berarti.*

(KH. Andrian Mafatihullah Kariem, MA)

Kunci sukses adalah iman, ilmu dan amal

(KH. Soleh Rosyad, MM)

*Masa sulit terkadang membuat diri merasa
tidak beruntung, terus bersyukur dan yakinnlah
ada masa dimana tuhan akan membuat kamu
jadi orang yang paling beruntung.*

(Maulida Purnama Sari)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrobbil al amin segala puji dan syukur Penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat terselesaikan.

Secerca Karya Kecilku ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tua ku (Bapak M. Said dan Ibu Waljiemah, M. Pd) yang sangat kusayangi, yang senantiasa mendukung, menyayangi, menemani, membimbing, menyemangati, menyayangiku, dan mengasihiku serta mendoakan akan keberhasilanku.

Ananda M. Zulhiyandi Yusuf

Ananda Abdurrahman Arroisi

Yang selalu mendukung dan memberikan keceriaan.

Seluruh guru dan dosen

yang telah mendidik dan memberikan ilmunya dengan tulus ikhlas.

Sahabat-sahabat setiakku yang tulus memberikan semangat dan motivasi,

serta teman-teman di pendidikan ekonomi angkatan 2012

Almamater Tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi dengan judul “Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Media Pembelajaran ICT (*Information And Communications Technology*) Dan Media Pembelajaran Grafis Dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Pesawaran Tahun Pelajaran 2015/2016” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, motivasi, saran dan kritik yang telah diberikan oleh semua pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih seluruhnya kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Dr. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Program studi Pendidikan Ekonomi yang telah banyak memotivasi dan meluangkan waktu untuk penyelesaian skripsi ini;
7. Bapak Drs. Hi. Nurdin, M.Si., selaku Pembimbing II yang juga sekaligus sebagai Pembimbing Akademik penulis, terima kasih atas ilmu yang telah diberikan serta kesediaan meluangkan waktu dalam membimbing penulis untuk penyelesaian skripsi ini;
8. Bapak Drs. Yon Rizal, M.Si., yang telah bersedia menjadi pembahas penulis. Terima kasih untuk membantu penulis dalam skripsi;
9. Bapak dan Ibu Dosen FKIP Universitas Lampung khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi Dr. Edy Purnomo, M.Pd., Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Dr. Pujiati, M.Pd., Drs. I Komang Winatha, M.Si, Drs. Darwin Bangun, M.Si, (Alm) Dr. R Gunawan Sudarmanto, M.M., (Alm) Drs. Samsi, M.Si., Rahmah Dianti Putri, M.Pd., Fera Ony W, M.Pd., dan Albet Maydiantoro, M.Pd., atas ilmu dan didikan yang telah diberikan;

10. Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, dan ibu Martaliza S.Pd selaku guru mata pelajaran ekonomi dikelas X Serta Dewan Guru dan staf Administrasi MAN 1 Pesawaran yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di sekolah.
11. Papa Dan Mama Terhebat Yang Merupakan Sumber Motivasi dan Semangatku yang Selalu Mendukungku Melalui Do'a yang tak pernah henti dihanturkan untuk mendukung setiap langkahku.
12. Adik-adikku Tersayang Yandi dan Rohman, terimakasih atas keceriaan yang selalu kalian buat, sukses buat kita kedepan buat papa mama bangga.
13. Semua keluarga besarku atas do'a dan kasih sayang serta selalu memberikan dukungan moril.
14. Seluruh Siswa-siswi kelas X IPS I, dan IPS III MAN 1 Pesawaran Tahun Pelajaran 2015/2016 yang telah melancarkan penelitian skripsi ini.
Terimakasih atas keterbukaan kalian dan juga bantuan serta semangat dan antusias kalian yang luar biasa dalam berjalannya penelitian ini.
15. Sahabat Tercintaku Astari Pratiwi ,Adhe Octavionica, Kasmawati Realita., Lia Erli Wahyuningsih ,Elisa Rismaniar,
16. Teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2012, Reta, Yeni, Ana, Anggita, Fitri, Indri, maryamah, Kodri, Novanda, Alimi, Imam, Ajeng, Wayan, Elisabet, Fima, Murni, Fitri M, Anis, Sunarni, Nur Istiqomah, , Restha, Ades, Nurul, Aryan, Yunita, Pajrin dan seluruh angkatan 2012 yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas kebersamaan perjuangan selama ini.

17. Teman-teman kosan kecil Noah, Mbak Yuni, Meysi, Malla, Lilis, Kiran,
terimakasih atas pengertian dan kelakar yang membuat kosan kita selalu ceria.
18. Teman-teman yang mendukung, Cyla, Elfa, Dita, Kak Ente, Fenny, Kak
Rifky,
19. Keluarga KKN-KT 2015 di kecamatan Pulau Panggung, Tanggamus. Ervi,
Putri, Ika, Iin, Sherly, Yolanda, Taqim, Reza, Dimas, Bayu. Serta keluarga
besar ibu bapak angkat kami di Pekon Tekad. Terimakasih atas pengalaman
dan dukungan yang selalu mengalir.
20. Seluruh Kakak tingkat serta adik tingkat Angkatan 2008, 2009, 2010, 2011,
2013, 2014, 2015 Pendidikan Ekonomi semoga kita semua sukses, tak lupa
juga Om Herdi, Kak Dani dan Pak de Joko yang selalu membantu kami
Mahasiswa Pendidikan Ekonomi dalam menempuh studi;
21. Semua pihak yang membantu dan turut terlibat dalam kehidupanku.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka dan ucapan terima kasih. Namun demikian, penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Bandar Lampung, April 2016
Penulis

Maulida Purnama Sari

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Kegunaan Penelitian	12
1. Kegunaan Teoritis.....	12
2. Kegunaan Praktis	12
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	13
1. Ruang Lingkup Objek.....	13
2. Ruang Lingkup Subjek	13
3. Ruang Lingkup Wilayah.....	13
4. Ruang Lingkup Waktu.....	13
5. Ruang Lingkup Ilmu	13

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka.....	14
1. Hasil Belajar.....	14
2. Media ICT	27
3. Media Grafis	33
4. Minat Belajar	38
B. Hasil Penelitian yang Relevan	40
C. Kerangka Pikir	44
D. Anggapan Penelitian	50
E. Hipotesis Penelitian	51

III. METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	52
B. Populasi dan Sampel	57
C. Variabel Penelitian	58
D. Definisi Konseptual variabel.....	59
E. Definisi Operasional Variabel.....	60
F. Teknik Pengumpulan Data.....	61
G. Uji Persyaratan Instrumen.....	63
1. Uji Validitas Instrumen	63
2. Uji Reliabilitas Instrumen	65
3. Taraf kesukaran	66
4. Daya beda.....	67
H. Uji Persyaratan Analisis Data	68
1. Uji Normalitas	68
2. Uji Homogenitas	69
I. Teknik Analisis Data Dan Pengujian Hipotesis	69
1. T Tes Dua Sampel Independen	69
2. Analisis Varians Dua Jalan	70
J. Rumusan Hipotesis	72

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Objek Penelitian	74
1. Sejarah Berdirinya MAN 1 Pesawaran	74
2. Visi,Misi dan Tujuan	76
3. Kondisi Siswa MAN 1 Pesawaran	77
4. Data Guru MAN 1 Pesawaran.....	78
5. Kegiatan Ekstrakurikuler MAN 1 Pesawaran	79
6. Lokasi MAN 1 Pesawaran.....	79
B. Gambaran Umum Responden	79
C. Deskripsi Data.....	80
D. Pengujian Persyaratan Analisis Data	105
1. Uji Normalitas	106
2. Uji Homogenitas	107
E. Hasil belajar ekonomi dikelas eksperimen dan kelas kontrol	108
F. Pengujian Hipotesis.....	111
G. Pembahasan.....	118

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	128
B. Saran.....	129

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Ekonomi Mid Semester Siswa Kelas X IPS MAN 1 Pesawaran Smester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016	4
2. Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Kelas X IPS MAN 1 Pesawaran	7
3. Hasil Observasi Minat Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS MAN 1 Pesawaran	9
4. Penelitian Yang Relevan.....	42
5. Desain Penelitian	54
6. Definisi Operasional Variabel	61
7. Tabel Analisis Varians Dua Jalan	70
8. Tabel Total Jumlah Siswa Tahun Pelajaran 2015/2016	75
9. Data Tenaga Kependidikan di MAN 1 Pesawaran.....	75
10. Kegiatan Ekstrakurikuler	76
11. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Pada Kelas Eksperimen	79
12. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Pada Kelas kontrol..	81
13. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Dengan Minat Tinggi Pada Kelas Eksperimen	83
14. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Dengan Minat Rendah Pada Kelas Eksperimen	84
15. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Dengan Minat Tinggi Pada Kelas Kontrol	86
16. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Dengan Minat Rendah Pada Kelas Kontrol	88
17. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Ekonomi Pada Kelas Eksperimen	89
18. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Ekonomi Pada Kelas Kontrol	91
19. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Ekonomi Tinggi Pada Kelas Eksperimen	92
20. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Ekonomi Rendah Pada Kelas Eksperimen	94
21. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Ekonomi Tinggi Pada Kelas Kontrol.....	96
22. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Ekonomi Rendah Pada Kelas Kontrol.....	97
23. Uji Normalitas Data Media ICT dan Media Grafis	98

24. Rekapitan Hasil Uji Normalitas	99
25. Rekapitan Hasil Uji Homogenitas	100
26. Rekapitan Hasil Belajar	100
27. Hasil Uji Hipotesis 1	105
28. Hasil Uji Hipotesis 2.....	106
29. Hasil Uji Hipotesis 3.....	108
30. Hasil Uji Hipotesis 4.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian	50
2. Diagram Batang Hasil Belajar Ekonomi Kelas Eksperimen	80
3. Diagram Batang Hasil Belajar Ekonomi Kelas Kontrol.....	82
4. Diagram Batang Hasil Belajar Ekonomi Dengan Minat Belajar Tinggi Kelas Eksperimen	83
5. Diagram Batang Hasil Belajar Ekonomi Dengan Minat Belajar Rendah Kelas Eksperimen	85
6. Diagram Batang Hasil Belajar Ekonomi Dengan Minat Belajar Tinggi Kelas Kontrol	87
7. Diagram Batang Hasil Belajar Ekonomi Dengan Minat Belajar Rendah Kelas Kontrol.....	88
8. Diagram Batang Minat Belajar Ekonomi Kelas Eksperimen	90
9. Diagram Batang Minat Belajar Ekonomi Kelas Kontrol.....	92
10. Diagram Batang Minat Belajar Ekonomi Tinggi Kelas Eksperimen	93
11. Diagram Batang Minat Belajar Ekonomi Rendah Kelas Eksperimen	95
12. Diagram Batang Minat Belajar Ekonomi Tinggi Kelas Kontrol.....	96
13. Diagram Batang Minat Belajar Ekonomi Rendah Kelas Kontrol.....	98
14. Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen	101
15. Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	102
16. Diagram Batang Hasil Belajar Ekonomi Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	103
17. Gambar Interaksi Media Pembelajaran Dengan Minat Belajar	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Silabus
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol
4. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar
5. Angket Minat Belajar
6. Lembar Tugas Kelas Eksperimen
7. Lembar Tugas Kelas Kontrol
8. Jawaban Tugas Kelas Eksperimen
9. Jawaban Tugas Kelas Kontrol
10. Kisi-Kisi Soal Post Test
11. Soal Post Test
12. Kunci Jawaban Post Test
13. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen
14. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol
15. Uji Validitas Angket
16. Uji Reliabilitas Angket
17. Uji Validitas Soal
18. Uji Reliabilitas Soal
19. Tingkat Kesukaran
20. Daya Beda
21. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen
22. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol
23. Hasil Uji Normalitas Uji Homogenitas
24. Hasil Perhitungan Hipotesis
25. Penelitian Pendahuluan
26. Izin Penelitian
27. Surat Keterangan Penelitian
28. Foto Dokumentasi
29. Surat-Surat keperluan penelitian

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut (Syah dalam Chandra ,2009: 33), pendidikan berasal dari kata dasar “didik” yang mempunyai arti memelihara dan memberi latihan. Kedua hal tersebut memerlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan tentang kecerdasan pikiran untuk merangsang siswa agar dapat mengikuti peraturan pendidikan yang telah ditetapkan.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia (SDM). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Peningkatan kualitas SDM merupakan suatu keharusan bagi bangsa Indonesia untuk menghadapi persaingan global. Sebagaimana diketahui, pada era globalisasi menuntut kesiapan setiap bangsa untuk saling bersaing secara bebas. Oleh karena itu, sudah semestinya pembangunan sektor pendidikan menjadi prioritas utama yang harus dilakukan oleh pemerintah.

Manusia memasuki dunia pendidikan formal melalui proses belajar tersebut muncul pengaruh yang dapat membawa perubahan sikap atas diri seseorang kearah yang lebih maju. Melaksanakan proses pembelajaran maka dibutuhkan partisipasi dari berbagai pihak karena keberhasilan dari suatu proses pendidikan tidak hanya bergantung pada pendidikan maupun peserta didik itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor luar, yaitu lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar, kegiatan belajar mengajar merupakan hal utama dari pendidikan, yaitu mendidik siswa untuk mengembangkan ilmu yang didapat di sekolah dan dapat diterapkan dalam masyarakat, karena sangat penting untuk peserta didik dalam memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja.

Mata pelajaran Ekonomi pada jenjang pendidikan menengah merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa di sekolah khususnya siswa pada kelas peminatan Ilmu-ilmu Sosial (IIS), tidak hanya bagi siswa kelas peminatan Ilmu-ilmu Sosial saja yang mempelajari ekonomi, siswa-siswi dari peminatan Matematika dan Ilmu-ilmu Alam banyak yang memilih mata pelajaran ekonomi sebagai program lintas minat mereka.

Menurut suherman (2001: 3), sebagai salah satu cabang dari pohon ilmu pengetahuan yang amat besar dan luas, ilmu ekonomi diberi gelar sebagai *The Oldest Art, and The Newest Science*, atau ekonomi adalah seni yang tertua dan ilmu pengetahuan yang termuda. Ilmu ekonomi adalah suatu cabang ilmu pengetahuan dan pengertian tentang gejala-gejala masyarakat yang timbul karena perbuatan manusia dalam usaha untuk memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai kemakmuran.

Ilmu ekonomi dalam SMA khususnya kelas X, membahas tentang pengenalan ekonomi serta ruang lingkup dalam ekonomi itu sendiri. Peserta didik dituntut untuk memahami teori dasar tentang ekonomi. Sehingga pemahaman ini akan bermanfaat bagi para siswa dalam bermasyarakat maupun dalam jenjang yang lebih tinggi tentang ekonomi. Untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran ekonomi tersebut harus didukung dengan pembelajaran yang efektif. Di sini guru berpengaruh besar terhadap keberhasilan dan prestasi siswa. Tingkat keberhasilan sangat berhubungan dengan kemampuan guru dalam menggunakan media belajar yang sesuai.

Rendahnya mutu proses dan hasil belajar pembelajaran merupakan beberapa persoalan pendidikan yang dihadapi saat ini. Hal tersebut dikarenakan rendahnya dedikasi dan kreativitas para guru di dalam proses pembelajaran. Selama ini guru sering kali merancang dan melaksanakan pembelajaran tanpa memperhatikan minat siswa terhadap mata pelajaran yang merupakan prasyarat sebelum dilakukan kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, tidaklah mengherankan apabila pembelajaran menjadi tidak efektif karena adanya kebosanan dari pihak siswa, atau karena siswa tidak berminat dengan pelajaran yang diajarkan. Pembelajaran yang baik diperlukan perencanaan yang matang, pembuatan perangkat pembelajaran, pemilihan strategi, media, teknik, model pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran yang semua itu saling berkesinambungan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di MAN 1 Pesawaran, terlihat bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi masih jauh dari memuaskan, hal ini disebabkan karena selama ini proses pembelajaran ekonomi di MAN 1 Pesawaran bersifat monoton dengan menggunakan metode ceramah dan tidak dibantu media pembelajaran yang mendukung.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di MAN 1 Pesawaran umumnya hasil belajar kurang optimal khususnya pada bidang Ekonomi, dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 70. Sebagai ilustrasi disajikan data hasil mid semester ganjil 2015/2016 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS MAN 1 Pesawaran Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Kelas	Interval nilai		Jumlah
		<70	70	
1	X IPS 1	28	12	40
2	X IPS 2	33	8	41
3	X IPS 3	28	11	39
JUMLAH	TOTAL	89	31	120
	PRESENTASE	74,17%	25,83%	100%

Sumber: Guru mata pelajaran ekonomi Kelas X MAN 1 Pesawaran

Berdasarkan data observasi yang diperoleh secara langsung dari sekolah, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dirasa belum cukup optimal atau masih rendah. Dari data diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah 120 siswa, jumlah siswa yang sudah mencapai standar KKM hanya 31 siswa atau 25,83%, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM berjumlah 89 siswa atau 74,17%. Rendahnya nilai siswa tersebut menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran di MAN 1 Pesawaran

tersebut belum tercapai karena hasil belajar belum mencapai KKM yang diberlakukan untuk mata pelajaran Ekonomi yaitu 70.

Menurut Djamarah (2006: 128), apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai oleh siswa maka presentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa ini diduga karena pembelajaran yang ditetapkan oleh guru didominasi oleh metode ceramah dan diselingi dengan tanya jawab serta media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis dan buku teks. Akibatnya minat, dan hasil belajar siswa akan mata pelajaran ekonomi belum memuaskan. Sehubungan dengan hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Pesawaran, keberhasilan proses belajar dibagi atas beberapa tingkatan.

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 121), tingkat keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Istimewa/Maksimal: Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik Sekali/Optimal: Apabila sebagian besar (76% s.d. 99%) bahan Pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
3. Baik/Minimal: Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai oleh siswa.
4. Kurang: Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Melihat hasil belajar siswa yang belum optimal, perlu upaya perubahan dalam proses pembelajaran yang cenderung monoton dengan metode ceramah, dengan menggunakan media dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga pada akhirnya dapat

meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut yang dapat diatasi dengan penggunaan media serta memperhatikan minat belajar siswa.

Salah satu indikator keberhasilan siswa dalam pembelajaran adalah hasil belajar. Media belajar yang dipergunakan turut menentukan prestasi belajarnya. Menurut Winkel dalam Hamdani (2011: 138), bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Untuk mencapai hasil belajar yang baik sesuai dengan kriteria keberhasilan kurikulum, maka siswa harus meningkatkan kegiatan belajarnya. Berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran dapat diketahui dari hasil belajar yang dicapai siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Semakin berkembangnya zaman menuntut guru untuk dapat merubah proses pembelajaran yang dapat lebih mudah untuk siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan, alternatif yang dapat dilakukan dengan mengoptimalkan penggunaan media. Menurut Arsyad (2011: 2-3), media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah.

Media ICT (*Information and Communications Technology*) atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Media ICT menurut Rusman, dkk (2012: 89), adalah alat bantu yang berupa peralatan elektronika yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan informasi antar

media. Perangkat yang dipakai seperti komputer dan LCD. Dengan adanya pembelajaran berbasis ICT peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran pada saat bertatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin mudah memahami materi pelajaran yang disajikan di kelas.

Media grafis termasuk dalam media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka dan gambar/symbol grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Media grafis bertujuan untuk lebih menarik perhatian, memperjelas, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Media grafis juga berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Berikut ini merupakan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Pesawaran dapat dilihat bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah tanpa didukung dengan media pembelajaran yang sesuai.

Tabel 2. Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS MAN 1 Pesawaran Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Kelas	Menggunakan Metode Ceramah	Menggunakan Media Pembelajaran
1	X IPS I	✓	○
2	X IPS II	✓	○
3	X IPS III	✓	○

Sumber: hasil observasi peneliti di kelas X MAN 1 Pesawaran

Berdasarkan uraian tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa di MAN 1 Pesawaran, diduga penggunaan media ICT dan media grafis dapat menunjukkan perbedaan serta meningkatkan prestasi belajar ekonomi siswa sehingga guru dapat menggunakan media yang tepat sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi.

MAN 1 Pesawaran adalah salah satu lembaga pendidikan tingkat SMA di Kedondong. Dalam pembelajarannya sudah digunakan kurikulum 2013 yang telah berjalan selam 2 tahun, kelas yang telah menggunakan kurikulum 2013 adalah kelas X dan XI, sedangkan untuk kelas XII masih menggunakan kurikulum KTSP. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dikelas X IPS MAN 1 Pesawaran, dikarenakan peneliti ingin mengetahui proses belajar mengajar yang berlangsung disana, khususnya proses belajar mengajar pada kelas X IPS. Selain itu peneliti juga akan melakukan eksperimen dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ICT dan media pembelajaran grafis dengan harapan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi.

Minat belajar salah satu faktor penting dalam pencapaian hasil belajar. Menurut pendapat dari Slameto (2010: 180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Berikut data yang diperoleh berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada kelas X IPS MAN 1 Pesawaran dapat dilihat bahwa siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran ekonomi serta guru mata pelajaran kurang memperhatikan minat belajar siswa hal ini didukung dengan kurang menariknya guru dalam menyampaikan materi, tersebut menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dalam materi ekonomi.

Tabel 3. Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS MAN 1 Pesawaran Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa Yang Minat Belajarnya Tinggi	Siswa Yang Minat Belajarnya Rendah
1	X IPS I	40	19	21
2	X IPS II	41	13	28
3	X IPS III	39	9	30

Sumber: hasil observasi peneliti di kelas X MAN 1 Pesawaran

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul: **“Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Media Pembelajaran ICT dan Media Pembelajaran Grafis Dengan Memperhatikan Minat belajar Siswa Kelas X MAN 1 Pesawaran Tahun Pelajaran 2015/2016**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar ekonomi masih tergolong rendah, hal ini tampak dari banyaknya jumlah siswa yang belum mencapai KKM
2. Kurangnya metode mengajar yang diterapkan oleh guru, terlihat dari pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah.
3. Minimnya pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar.
4. Hasil belajar siswa sangat rendah pada mata pelajaran Ekonomi dikarenakan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
5. Guru kurang memperhatikan minat belajar yang dimiliki oleh siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, serta mengingat luasnya masalah di atas, maka dalam penelitian ini dibatasi pada perbandingan hasil belajar ekonomi siswa yang dibelajarkan menggunakan media ICT dan siswa yang dibelajarkan menggunakan media grafis dengan memperhatikan minat belajar siswa kelas X di MAN 1 Pesawaran tahun pelajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan media grafis?
2. Apakah hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media ICT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan media grafis pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi?
3. Apakah hasil belajar Ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media ICT lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan media grafis pada siswa yang memiliki minat belajar rendah?
4. Apakah ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar Ekonomi pada mata pelajaran Ekonomi?

E. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan mengetahui:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan media grafis?

2. Untuk mengetahui keefektifan menggunakan media ICT dibandingkan dengan media grafis dalam pencapaian hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi?
3. Untuk mengetahui keefektifan menggunakan media ICT dibandingkan dengan media grafis dalam pencapaian hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar rendah?
4. Untuk mengetahui interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi?

F. Kegunaan penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan wawasan khusus tentang penelitian yang menekankan pada penerapan media pembelajaran yang berbeda pada mata pelajaran ekonomi.
 - b. Untuk melengkapi dan memperkaya khasanah keilmuan serta teori yang sudah diperoleh melalui penelitian sebelumnya.
 - c. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut bagi peneliti lainnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat untuk perbaikan mutu pembelajaran.

- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran tentang berbagai alternatif dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi yang disesuaikan dengan minat belajar siswa.
- c. Bagi siswa, sebagai tambahan wawasan untuk meningkatkan hasil belajar melalui media yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

G. Ruang Lingkup penelitian

1. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah hasil belajar Ekonomi (Y), media ICT (X1), media grafis (X2), dan minat belajar siswa (Z).

2. Subjek penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS I sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS III sebagai kelas pembanding.

3. Tempat penelitian

MAN 1 Pesawaran, Kedondong, kab. Pesawara.

4. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

5. Ruang lingkup

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pendidikan dalam mata pelajaran ekonomi.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan pustaka

1. Hasil belajar

a. Definisi Belajar

Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri (Trianto, 2009: 17). Hal ini senada juga disampaikan oleh Slameto (2008: 2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Hamalik (2008: 29), mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa

adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Belajar adalah suatu kegiatan yang kita lakukan untuk memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan

(Djamarah, 2006: 15).

Sementara menurut Jarvis dalam Trianto (2010: 178), bahwa belajar adalah: (1) ada tidaknya perubahan perilaku permanen sebagai hasil dari pengalaman; (2) perubahan relative sering terjadi yang merupakan hasil dari praktek pembelajaran; (3) proses di mana pengetahuan itu digali melalui transformasi pengalaman; (4) proses transformasi pengalaman yang menghasilkan pengetahuan, *skill*, dan *attitude*; (5) mengingat informasi.

Prinsip-prinsip belajar menurut Sardiman (2007: 24), adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan belajar seorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pembelajaran.
2. Perkembangan pengalaman anak didik akan banyak mempengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan.
3. Belajar melalui praktek atau mengalami secara langsung akan lebih efektif membina sikap, keterampilan, cara berpikir kritis dan lain-lain, dibandingkan dengan belajar hafalan saja.
4. Belajar sedapat mungkin diubah ke dalam bentuk aneka ragam tugas, sehingga anak-anak melakukan dialog dalam dirinya atau mengalaminya sendiri.

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10), belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Perubahan keterampilan, sikap dan nilai tersebut haruslah kearah yang lebih baik.

Rogers dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10), mengemukakan belajar dengan pendekatan prinsip pendidikan dan pembelajaran yaitu:

1. Menjadi manusia berarti memiliki kekuatan wajar untuk belajar. Siswa tidak harus belajar tentang hal-hal yang tidak ada artinya.
2. Siswa akan mempelajari hal-hal yang bermakna bagi siswa.
3. Pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru, sebagai bagian yang bermakna bagi siswa.
4. Belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses-proses belajar, keterbukaan belajar mengalami sesuatu, bekerjasama dengan melakukan perubahan diri terus-menerus.
5. Belajar yang optimal akan terjadi bila siswa berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam proses belajar.
6. Belajar mengalami (*experiential learning*) dapat terjadi, bila siswa mengevaluasi dirinya sendiri. Belajar mengalami dapat memberi peluang untuk belajar kreatif, *self evaluation* dan kritik diri. Hal ini berarti bahwa evaluasi dari instruktur bersifat sekunder.
7. Belajar mengalami menuntut keterlibatan siswa secara penuh dan sungguh-sungguh.

Berikut ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar siswa, dalam Menurut Slameto (2008: 54-72), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah:

1. faktor-faktor internal
 - a. jasmani (kesehatan, cacat tubuh)
 - b. psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan)
 - c. kelelahan
2. faktor-faktor eksternal
 - a. Keluarga (cara orang tua mendidik, relasi anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan)
 - b. Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah)
 - c. Masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, belajar adalah suatu proses menemukan dan merubah, baik tingkah laku, keterampilan,

maupun pengetahuan hasil interaksi dengan lingkungannya yang akan menciptakan hasil yang disebut hasil belajar yang dapat diukur melalui sistem penilaian tertentu.

b. Teori Belajar Konstruktivisme

Belajar sebagai suatu proses berfokus pada apa yang terjadi ketika belajar berlangsung. Penjelasan tentang apa yang terjadi merupakan teori-teori belajar. Ilmu psikologi pendidikan mengenal berbagai macam teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang dan hewan belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks yang terjadi dalam pembelajaran.

Menurut konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme merupakan suatu aliran yang berupaya membangun tata susunan hidup kebudayaan yang bercorak modern. Teori konstruktivisme tentang pembelajaran merupakan teori belajar yang berkembang akhir-akhir ini. Teori konstruktivisme muncul sebagai akibat terjadinya revolusi ilmiah dari sistem pembelajaran yang cenderung berlaku pada abad modern yang dinamis ini. Rusman (2012: 36) mengungkapkan “Menurut paradigma konstruktivistik, ilmu pengetahuan bersifat sementara terkait dengan perkembangan yang dimediasi baik secara sosial maupun kultural, sehingga cenderung bersifat subjektif”. Belajar ialah kegiatan aktif siswa untuk membangun pengetahuannya. Ia bertanggung

jawab atas kegiatan belajar dan hasil belajarnya. Ia melakukan penalaran terhadap apa yang ia pelajari dan mengintegrasikannya dengan apa yang telah ia ketahui.

Riyanto (2012: 144) mengungkapkan “Tujuan pembelajaran konstruktivistik ini ditentukan bagaimana belajar, yaitu menciptakan pemahaman baru yang menuntut aktivitas kreatif produktif dalam konteks nyata yang mendorong si belajar untuk berpikir dan berpikir ulang lalu mendemonstrasikan”. Dengan demikian siswa tidak hanya membayangkan apa yang dipelajarinya, tetapi siswa diajak untuk menerapkannya apa yang dipelajarinya dalam kehidupannya.

Teori konstruktivisme merupakan kegiatan pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah, mengembangkan konsep, konstruksi solusi dan algoritma dibandingkan menghafal prosedur dan menggunakannya untuk memperoleh jawaban yang benar.

Pembelajaran dalam teori konstruktivisme berupa aktivitas eksperimentasi, pertanyaan-pertanyaan, investigasi, hipotesis, dan model-model yang dibangkitkan oleh siswa sendiri.

Secara umum, Rusman (2012: 37), mengemukakan bahwa ada lima prinsip dasar yang melandasi kelas konstruktivistik, yaitu:

- 1) Meletakkan permasalahan yang relevan dengan kebutuhan siswa.
- 2) Menyusun pembelajaran di sekitar konsep-konsep utama.
- 3) Menghargai panangan siswa.
- 4) Materi pembelajaran menyesuaikan terhadap kebutuhan siswa.
- 5) Menilai pembelajaran secara kontekstual.

Hal yang penting dalam teori konstruktivisme ialah kesadaran seorang guru mendorong dan menerima otonomi siswa. Guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa,

tetapi siswa harus membangun sendiri pengetahuan dalam benaknya. Guru harus dapat menghargai pikiran siswa. Guru dapat membantu siswa menentukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri untuk belajar. Guru juga harus mampu berdialog dengan siswa dalam mengarahkan pembelajaran. Rusman (2012: 370) mengungkapkan “Dalam pembelajaran konstruktivistik, pembelajaran lebih diutamakan untuk membantu siswa dalam menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru”.

Guru konstruktivistik, sebagaimana diungkapkan Rusman (2012: 37), memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Menghargai otonomi dan inisiatif siswa.
- 2) Menggunakan data primer dan bahan manipulatif dengan penekanan pada keterampilan berpikir.
- 3) Mengutamakan kinerja siswa berupa mengklasifikasi, menganalisis, memprediksi, dan mengkreasi dalam mengerjakan tugas.
- 4) Menyertakan respons siswa dalam pembelajaran dan mengubah model atau strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi pelajaran.
- 5) Menggali pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang akan dibelajarkan sebelum *sharing* pemahamannya tentang konsep-konsep tersebut.
- 6) Menyediakan peluang kepada siswa untuk berdiskusi baik dengan dirinya maupun dengan siswa yang lain.
- 7) Menorong sifat *inquiry* siswa dengan pertanyaan terbuka yang menuntut mereka untuk berpikir kritis dan berdiskusi antar temannya.
- 8) Mengelaborasi respons awal siswa.
- 9) Menyertakan siswa dalam pengalaman-pengalaman yang dapat menimbulkan kontradiksi terhadap hipotesis awal mereka dan kemudian mendorong siswa diskusi.
- 10) Menyediakan kesempatan yang cukup kepada siswa dalam memikirkan dan mengerjakan tugas-tugas.

- 11) Menumbuhkan sikap ingin tahu siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang beragam.

Menerapkan teori konstruktivisme ini dalam pembelajaran dengan cara guru harus mulai membiasakan diri beralih dari pendidikan tradisional. Guru dan siswa menjadi sama-sama subjek kognitif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa tidak dianggap sebagai seseorang yang tak memiliki pengetahuan, tetapi guru juga dapat belajar dari apa yang siswa ketahui dalam kegiatan pembelajaran.

Implikasi teori konstruktivis dalam kegiatan pembelajaran menurut Riyanto (2012: 151), antara lain.

- 1) Memusatkan perhatian berpikir atau proses mental anak tidak sekedar pada hasilnya. Di samping kebenaran jawaban siswa, guru juga harus memahami proses yang digunakan siswa sehingga sampai pada jawaban tersebut.
- 2) Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas konstruktivis, penyajian pengetahuan jadi (*ready made*) tidak mendapat penekanan.
- 3) Pendekatan konstruktivis dalam pengajaran lebih menekankan pengajaran *Top Down* daripada *Bottom Up*.
- 4) *Discovery Learning*. Dalam *Discovery Learning* siswa didorong untuk belajar sendiri secara mandiri.
- 5) Pendekatan konstruktivis dalam pengajaran khas menerapkan *Scaffolding*, dengan siswa semakin lama sem

Meskipun teori konstruktivisme ini adalah teori yang baik, namun ada beberapa kendala yang mungkin timbul dalam penerapannya.

Biasanya guru yang sudah lama menggunakan pendekatan tradisional dalam kegiatan pembelajarannya akan sulit beralih ke teori konstruktivisme. Selain itu proses peralihan dari penerapan teori tradisional ke teori konstruktivisme juga membutuhkan

proses, tergantung adaptasi guru dan siswa terhadap teori konstruktivisme ini.

Beberapa kendala yang diungkapkan Riyanto (2012: 153), dalam penerapan teori belajar dengan pendekatan konstruktivis:

- 1) Sulit mengubah keyakinan guru yang sudah terstruktur bertahun-tahun menggunakan pendekatan tradisional.
- 2) Guru konstruktivis dituntut lebih kreatif dalam merencanakan pelajaran dan memilih atau menggunakan media.
- 3) Pendekatan konstruktivis menuntut perubahan siswa evaluasi, yang mungkin belum bisa diterima oleh otoritas pendidik dalam waktu dekat.
- 4) Fleksibilitas kurikulum mungkin masih sulit diterima oleh guru yang terbiasa dengan kurikulum yang terkontrol.
- 5) Siswa dan orang tua mungkin memerlukan waktu beradaptasi dengan proses belajar dan mengajar yang baru.

Kendala-kendala inilah yang menghambat penerapan teori konstruktivisme dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu, diperlukan pelatihan yang berkelanjutan kepada guru agar menjadi terbiasa menerapkan teori konstruktivisme. Ketika guru telah terbiasa dengan penerapan teori konstruktivisme ini, siswa pun akan menyesuaikan diri dan menjadi terbiasa melaksanakannya dalam kegiatan pembelajaran.

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan.

Menurut Romiszowski dalam Mulyono (2001: 38) “Hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dan suatu sistem pemrosesan masukan (*inputs*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*).” Menurut Romiszowski, perbuatan merupakan petunjuk bahwa proses belajar telah terjadi dan hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam dua macam saja, yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Hasil belajar menurut Suharsimi Arikunto (2006: 63), sebagai “Hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.” Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) “Hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar dan proses pembelajaran.”

Menurut Bloom dalam Mulyono (2001: 38), ada tiga ranah (*domain*) hasil belajar, yaitu.

1. Ranah Kognitif, terdiri dari enam jenis perilaku diantaranya pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah Afektif, terdiri dari lima perilaku yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah Psikomotorik, terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan dan kreativitas.

Keberhasilan proses belajar mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf. Tingkatan keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Istimewa atau maksimal: apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali atau optimal: apabila sebagian besar (76% s.d. 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
3. Baik atau minimal: apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai oleh siswa.
4. Kurang: apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

(Djamarah, 2006: 107)

Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, baik faktor yang berasal dari dalam diri individu maupun faktor yang berasal dari luar diri individu.

Seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2003: 54), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

1. Faktor intern, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor ini dibedakan menjadi tiga yaitu:
 - a. Faktor Jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh.
 - b. Faktor Psikologis yang meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - c. Faktor Kelelahan
2. Faktor ekstern yaitu faktor yang ada di luar individu, terdiri dari:
 - a. Faktor Keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor Sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
 - c. Faktor Masyarakat yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan.

d. Tujuan dan fungsi mata pelajaran ekonomi

1. Tujuan

- a. Membekali siswa tentang konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan setingkat individu/rumah tangga, nasional atau internasional.
- b. Membekali siswa tentang konsep ekonomi yang diperlakukan untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang selanjutnya, dan
- c. Membekali nilai-nilai serta etika ekonomi/bisnis dan memiliki jiwa wirausaha.

2. Fungsi

Mengembangkan kemampuan siswa untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari kata *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah *wasail* atau *wasilah* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim

kepada penerima pesan (Arsyad, 2011: 3). Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya, sedangkan menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi (*Association of Educational and Communication Technology/AECT*) di Amerika, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Peran media pengajaran merupakan perantara untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Gagne, dalam Sadiman (2007: 6) menyatakan bahwa, "Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar". Sementara Briggs menyatakan bahwa, "Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar".

Menurut Arsyad (2011: 6), media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, *slide*, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio, tape/kaset, video rekorder).

Media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peranan penting, yaitu: (1) Media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai *dependent media* karena posisi media ini sebagai alat bantu (efektivitas), dan (2) Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau disebut dengan *independent media*.

Menurut Sadiman (2007: 17–18), kegunaan media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman, dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- e. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Kemp & Dayton (2008: 28), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

- 1. Memotivasi minat atau tindakan,
- 2. Menyajikan informasi,
- 3. Memberi instruksi.

Sihkabuden, (2005) mengemukakan enam fungsi media, yaitu:

- 1. Membangkitkan motivasi belajar
- 2. Mengulang apa yang telah dipelajari
- 3. Menyediakan stimulus belajar
- 4. Mengaktifkan respon murid
- 5. Memberikan umpan balik dengan segera
- 6. Menggalakkan latihan yang serasi

Kemp dan Dayton dalam ainamulyana (2015: 11), mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral dalam kegiatan pembelajaran di kelas, yakni:

- 1. Penyampaian materi pembelajaran menjadi baku
- 2. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 3. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat namun hasil lebih maksimal
- 4. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan
- 5. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana saja
- 6. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 7. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Dikatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

b. Media ICT

ICT (*Information and Communication Technology*) sering disebut TIK dalam Bahasa Indonesia (Teknologi Informasi dan Komunikasi) merupakan perangkat media berbasis teknologi maju yang dipergunakan dalam berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan untuk mengefisiensikan pembelajaran agar lebih maksimal.

Menurut Arifin dan Setiawan (2012: 88), mengemukakan bahwa, "ICT adalah suatu perangkat yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. ICT mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke yang lainnya".

Di kalangan umum, istilah ICT lebih merujuk pada teknologi komputer. Hal ini tidaklah mengherankan karena komputer pada saat ini selain berfungsi sebagai alat pengolah data juga dapat berfungsi untuk komunikasi melalui jaringan komputer (Internet) serta alat multimedia (hiburan). Hampir semua komponen ICT sekarang ini dapat dipakai secara bersama-sama dengan komputer. Jadi, untuk saat ini istilah ICT dan komputer hampir dapat disama artikan jika ditinjau dari fungsinya.

Menurut Krisnadi (2009), berbagai upaya telah dilakukan oleh dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan ICT. Selain fungsinya sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia,

ICT juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang dipercaya dapat:

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran
- b. Memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran
- c. Mengurangi biaya pendidikan
- d. Menjawab keharusan berpartisipasi dalam ICT, dan
- e. Mengembangkan keterampilan ICT (*ICT Skills*) yang diperlukan siswa ketika bekerja dan dalam kehidupannya nanti

Arifin dan Setiawan (2012: 44) menuliskan peran media ICT dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah:

- a. Penyampaian materi pelajaran semakin menarik dan menyenangkan.
- b. Membantu peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.
- c. Kualitas penerimaan informasi pelajaran yang lebih baik karena didukung dengan media interaktif.
- d. Peserta didik dapat belajar secara individual tanpa bantuan guru.
- e. Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik dan mendalam.

Berdasarkan uraian di atas penulis memahami, ICT adalah teknologi digital atau analog apapun yang memungkinkan pengguna menciptakan, menyimpan, dan menampilkan informasi serta mengkomunikasikan dalam jarak tertentu, yaitu komputer, televisi, laptop, radio, kaset audio, kamera digital, DVD, dan *CD Player*, serta *handphone*. Media-media tersebut semakin hari semakin berkembang cepat seiring perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di dunia. Bahkan, media tersebut semakin merambah di dunia pendidikan sebagai pembelajaran yang mengemas kegiatan belajar- mengajar lebih menarik. Penggunaan media ICT dalam proses pembelajaran, misalnya komputer (PC)/ laptop, internet, video, LCD Proyektor memiliki tujuan agar guru

dapat mengemas pembelajaran aktif dan menarik dengan media ICT dan siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Strategi pembelajaran aktif dengan ICT berarti mengintegrasikan strategi pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran dengan media ICT untuk mengemas pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, efektif, dan efisien bagi guru dan peserta didik. Menurut Sadiman (2007: 6), mengatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti film, buku dan kaset.

Menurut Munir (2008: 9), menyatakan ICT akan menghilangkan batasan-batasan jarak, ruang, dan waktu yang membatasi dunia pendidikan, seperti:

- a. Pembelajar dapat dengan mudah mengakses proses pembelajaran dimanapun dia berada.
- b. Pembelajar dapat dengan mudah belajar dari para ahli/pakar, atau narasumber lainnya di bidang yang diminatinya.

Beberapa pandangan tersebut dapat mengatakan bahwa media merupakan alat yang memungkinkan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan dapat mengingatnya dalam jangka waktu yang lama di bandingkan dengan penyampaian melalui cara tampak muka dan ceramah tanpa alat bantuan pada pendidikan berbasis ICT, menekankan pendidikan berpusat pada peserta didik dan penguasaan ICT.

Pemilihan media ICT sebagai media pembelajaran tidak mudah, dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut, dalam hal ini media yang digunakan adalah komputer dan LCD Proyektor.

Media Komputer dan LCD Proyektor merupakan media rancangan yang mana di dalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain agar dapat di manfaatkan.

Perangkat keras (*hard ware*) yang difungsikan dalam menginspirasi media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer lengkap yang sudah terkoneksi dengan LCD Proyektor. Dengan demikian media ini hendaknya menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Komputer sebagai media pembelajaran

Menurut Arsyad (2011: 96), mengemukakan bahwa, “Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit”.

Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional dengan

mengandalkan tatap mata, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Kelebihan dan kekurangan komputer Menurut Arsyad, (2011: 54-55) komputer memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- a. Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
- b. Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafis, warna, dan music yang dapat menambah realisme.
- c. Kendali berada ditangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.
- d. Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.
- e. Dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan, peralatan lain seperti *compact disk*, video tape, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Sedangkan untuk keterbatasan komputer menurut Arsyad, (2011: 55), yaitu:

- a. Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun, pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.
- b. Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.
- c. Keragaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (perangkat lunak) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (kompatibel) dengan model lainnya.
- d. Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas siswa, sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreativitas siswa.
- e. Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Untuk kelompok besar diperlukan tambahan peralatan yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar yang lebih lebar.

LCD Proyektor

Proyektor LCD membantu seorang guru menayangkan materi yang telah dibuat sedemikian rupa di komputer dan diproyeksikan di layar. Hal ini akan sangat menarik karena tayangan gambar, warna dan gerak akan sangat bervariasi. Siswa tidak perlu lagi dipaksa menatap papan putih yang penuh dengan tulisan guru dan kadang jauh dari nilai indah. Lengah sedikit saja, kemungkinan siswa akan kehilangan penjelasan guru yang tidak terwakili oleh coretan guru di papan tulis.

Proyektor LCD adalah jenis proyektor video untuk menampilkan video, gambar, atau data komputer di layar atau permukaan datar lainnya. LCD Proyektor setara modern dari proyektor *slide* atau proyektor *overhead*. Untuk menampilkan gambar, LCD (*liquid crystal display*) proyektor biasanya mengirim cahaya dari lampu halide logam melalui prisma serangkaian filter dichroic yang memisahkan cahaya untuk tiga *polysilicon panel* masing-masing untuk komponen merah, hijau dan biru video sinyal. Sebagai cahaya terpolarisasi melewati panel (kombinasi polarizer, panel LCD, dan analyzer), piksel individu dapat dibuka untuk memungkinkan cahaya untuk lulus atau tertutup untuk memblokir cahaya. Kombinasi piksel terbuka dan tertutup dapat menghasilkan berbagai macam warna dan nuansa pada gambar yang diproyeksikan. (sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/LCD_projector)

Menurut Vaughan dalam Supriatna (2009: 14) menjelaskan bahwa, “Multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer”. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Heinich et al dalam Supriatna (2009: 15), “Multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer”.

c. Media Grafis

Menurut Webster dalam Sukiman (2012: 86), mendefinisikan *graphics* sebagai seni atau ilmu menggambar, terutama penggambaran mekanik. Dalam bahasa Yunani, *graphikos* mengandung pengertian melukiskan atau menggambarkan garis-garis. Sebagai kata sifat, *graphics* diartikan sebagai penjelasan yang hidup, uraian yang kuat, atau penyajian yang efektif.

Berdasarkan pengertian tersebut, media grafis dapat diartikan sebagai media yang tergolong media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar.

Pengungkapan itu bisa berbentuk gambar/foto, sketsa, bagan, grafik, poster, dan sebagainya (Sudjana dan Rifai dalam Sukiman, 2012: 86). Secara khusus, media grafis berfungsi untuk menarik

perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan (Sadiman, dkk. 2007: 28).

Media ini, pesan yang akan disampaikan dapat dituangkan dalam bentuk simbol. Oleh karena itu, simbol-simbol yang digunakan perlu dipahami benar artinya, agar dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar dapat berhasil secara efektif dan efisien. Sadiman (2006 : 28 - 81), mengklasifikasi media pendidikan dalam beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu 1) media grafis, 2) media audio, dan 3) media proyeksi diam.

Kelebihan dari media grafis adalah:

1. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang akan disampaikan.
2. Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa.
3. Harganya murah.
4. Pembuatannya mudah.

Kelemahan Media Grafis adalah:

1. Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya.
2. Penyajian pesan berupa unsur visual. (*Sumber: <http://guraru.org/guru-berbagi/>*)

Media grafis termasuk kategori media visual non proyeksi yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol yang mengandung arti.

Selain sederhana dan mudah pembuatannya media grafis termasuk media yang relative murah ditinjau dari segi biayanya.

Menurut (Sadiman, dkk. 2007: 28) adapun jenis-jenis media grafis:

1. Gambar/Foto
Media gambar adalah media yang paling umum /dipakai. Gambar/foto merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Sebagaimana pepatah Cina mengatakan “Sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu bahasa”. Dalam penggunaan media pembelajaran ini, gambarnya harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Sketsa
Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Karena setiap orang yang normal dapat diajar menggambar, maka setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya dalam bentuk sketsa. Sketsa dapat dibuat secara cepat sementara guru menerangkan dapat pula dipakai untuk tujuan tersebut.
3. Diagram
Diagram adalah suatu gambar sederhana yang dirancang untuk menggambarkan hubungan timbal balik, yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol. Diagram biasanya menggambarkan struktur dari obyeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada disitu.
4. Bagan
Bagan seperti halnya media grafis yang lain yaitu termasuk media visual. Media bagan adalah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual, untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang, keluarga ditinjau dari sudut waktu dan ruang. Pesan yang disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting.

Macam-macam bagan *chart* adalah sebagai berikut:

- a. Bagan organisasi
Bagan organisasi adalah suatu bagan yang menggambarkan susunan dan hirarki suatu gagasan.
- b. Bagan alir (*Flow Chart*)

Bagan alir adalah bagan proses yang menunjukkan suatu urutan, prosedur, atau aliran proses. Bagan alir sering digambar secara horizontal dan menampilkan bagaimana kegiatan yang berbeda-beda, adonan, atau prosedur muncul sebagai suatu kesatuan menyeluruh.

c. Tabel

Tabel adalah berisikan informasi angka-angka atau data. Tabel merupakan media yang sangat baik untuk menunjukkan informasi waktu yang ditampilkan dalam bentuk kolom-kolom, misalnya data persentase jumlah penduduk berdasarkan tingkat pendidikan dan etnis pada suatu perusahaan atau instansi.

5. Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, grafis atau gambar. Untuk melengkapinya seringkali simbol-simbol verbal digunakan pula disitu. Fungsinya adalah untuk menggambarkan data secara kuantitatif dan teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Dan grafik juga dapat menggambarkan hubungan dan perbandingan antara unit-unit data, kecenderungan pada data itu. Selanjutnya, data yang disajikan dalam bentuk grafik dengan cepat dapat diinterpretasikan dan bentuk visual yang lebih menarik.

Menurut Sadiman, dkk. (2007: 41–42) tujuan umum membuat grafik adalah untuk memperlihatkan perbandingan, informasi kualitatif dengan cepat serta sederhana. Ada beberapa macam grafik, dan yang paling umum digunakan adalah:

a. Grafik Garis

Grafik garis adalah yang paling tepat dari semua jenis grafik, termasuk utama dalam melukiskan kecenderungan-kecenderungan atau menghubungkan dua rangkaian data.

b. Grafik Batang

Grafik batang adalah batang yang melukiskan besar rendahnya persentase data, semua batang dengan ukuran sama lebarnya. Grafik batang paling bermanfaat jika sejumlah nilai yang akan diperbandingkan relatif sedikit, umumnya tidak lebih dari delapan atau enam jalur. Kadang-kadang sejumlah besar batang digunakan, namun dibutuhkan bagian-bagian seperti warna, atau penyajian gambar-gambar supaya grafik lebih mudah dibaca serta menarik.

c. Grafik Lingkaran atau Piring

Grafik lingkaran adalah lingkaran sektor-sektor yang digunakan untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan. Ada dua ciri umum dari grafik

lingkaran; (1) grafik itu selalu menunjukkan jumlah atau keseluruhan jumlah, dan (2) bagian-bagiannya atau segmennya dihitung dalam persentase atau bagian-bagian pecahan dari keseluruhan.

6. Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, yaitu suatu gambar interpretatif yang digunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap atau tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dipahami dengan cepat.

3. Minat belajar

Menurut Hilgard dalam Slameto (2010: 180), memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut: *“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”*.

Menurut Slameto (2010: 180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Oleh sebab itu, minat belajar merupakan rasa lebih suka dengan sesuatu, sehingga lebih tertarik dan menyukai hal tersebut atas keinginan sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain. Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. (Muhhibbinsyah, 2010: 133).

Menurut Syaiful (2010: 152), sesuatu yang menarik minat dan dibutuhkan anak tentu akan menarik perhatiannya, dengan demikian mereka akan bersungguh-sungguh dalam belajar. Senada dengan yang dikemukakan oleh Suryosubroto (2009: 272) minat yaitu memahami keinginan dan kecenderungan yang betul-betul dapat terjangkau, misalnya minat terhadap studi, ke mana harus melanjutnya, kalau ada minat dan diusahakan pasti tercapai, juga minat terhadap pekerjaan tertentu, misalnya berminat menjadi guru, menjadi dokter, dan sebagainya. Berdasarkan hal tersebut minat merupakan rasa kecenderungan dari hati yang tinggi dan minat tersebut harus diwujudkan dalam sebuah tindakan.

Menurut Djamarah (2011: 191), mengungkapkan suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu.

Hal ini dapat dinyatakan bahwa minat merupakan suatu ekspresi jiwa dalam diri seseorang untuk cenderung lebih menyukai suatu hal misalnya aktivitas, benda atau hal lain yang membuat seseorang tersebut merasa bahagia melakukan apa yang ia sukai.

Menurut Tanner dan Tanner dalam Djamarah (2011: 192), menyarankan agar para pengajar juga berusaha membentuk minat-minat baru pada diri anak didik. Ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada anak didik mengenai hubungan antara

suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi anak didik di masa yang akan datang.

Bila seseorang mempunyai minat belajar yang tinggi, maka seseorang itu akan mendapatkann hasil belajar yang baik. Namun, sebaliknya bila seseorang mempunyai minat belajar yang rendah makan hasil belajarnya akan menurun. Menurut Nasution (2012: 82) pelajaran berjalan lancar bila ada minat. Anak-anak malas, tidak belajar, gagal karena tidak adanya minat. Minat antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara berikut.

- a) Bangkitkan suatu kebutuhan (kebutuhan untuk menghargai keindahan, untukmendapat penghargaan, dan sebagainya).
- b) Hubungkan dengan pengalaman yang lampau.
- c) Beri kesempatan untuk mendapat hasil baik, “ *Nothing succeeds like success*”. Tak ada yang lebih memberi hasil yang baik daripada hasil yang baik. Untuk itu bahan pelajaran disesuaikan dengan kesanggupan individu.
- d) Gunakan berbagai bentuk mengajar seperti diskusi, kerja kelompok, membaca, demonstrasi, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dinyatakan minat belajar siswa merupakan suatu dorongan dalam diri siswa untuk lebih menyukai suatu kegiatan atau suatu hal.

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 4. Penelitian yang Relevan

No	Nama peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Sari Puspa Dewi 1113053102 (2015)	Penerapan Model Discovery Learning Dengan Media Grafis Untuk	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model discovery learning dengan media grafis dapat meningkatkan hasil belajar siswa

		<p>Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V B Sd Negeri 10 Metro Pusat</p>	<p>kelas V B SD Negeri 10 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2014/2015. Hal ini dapat dilihat dari persentase afektif siswa secara klasikal pada siklus I yaitu 53,85% dengan kategori “Kurang”, pada siklus II menjadi 84,62% dengan kategori “Baik” meningkat sebesar 30,77%. Persentase psikomotor siswa secara klasikal pada siklus I yaitu 42,31% dengan kategori “Kurang”, pada siklus II menjadi 80,77% dengan kategori “Baik” meningkat sebesar 38,46%. Nilai rata-rata kognitif siswa pada siklus I yaitu 65,87 dengan kategori “Cukup”, pada siklus II menjadi 75,69 dengan kategori “Baik” meningkat sebesar 9,82. Kata kunci: afektif, discovery learning, hasil belajar, kognitif, media grafis, psikomotor.</p>
2	Paulus Tendy 1013031055	<p>Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Dengan Menggunakan Media ICT dan Media Tradisional Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 23 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014</p>	<p>Hasil uji efektifitas antara penggunaan media ICT dan media tradisional adalah 1,137 yang artinya penggunaan media ICT lebih efektif dibandingkan media tradisional. Kata Kunci : Hasil Belajar, Media ICT, dan Media Tradisional.</p>

3	Nurul Aini 0913031060 (2013)	<i>Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Keterampilan Guru Dalam Mengelola Kelas dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Purbolinggo Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2012/2013</i>	Ada pengaruh persepsi siswa tentang keterampilan guru dalam mengelola tabel kelas dan pemanfaatan media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Purbolinggo Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2012/2013 yang dibuktikan dari hasil perhitungan uji F yang menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $40.310 > 3.11$. Kata kunci : keterampilan guru dalam mengelola kelas, pemanfaatan media pembelajaran.
4	Eri Purwanti 0913031084 (2013)	<i>Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) dan Tipe Problem Based Learning (Pbl) Di Sma Negeri 1 Kalirejo Tahun Pelajaran 2012/2013</i>	ada perbedaan hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation (GI) dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Problem Based Learning (PBL). (2) rata-rata hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation (GI) lebih tinggi dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

			<p>Problem Based Learning (PBL) dengan diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 79,37 sedangkan kelas pem-banding hanya 75,17, dengan mean difference sebesar 4,200 dan. thitung $3,873 > t_{tabel} 1,667$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Kata kunci: hasil belajar, model pembelajaran kooperatif, GI, PBL.</p>
5	Gustiani (2012)	<p>“ Pengaruh Minat Belajar dan Pemanfaatan Sarana Belajar di Sekolah Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012”(Skripsi)</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa, ada pengaruh minat belajar dan pemanfaatan sarana belajar disekolah terhadap hasil belajar IPS Terpadu kelas VIII SMP Negeri 19 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa :</p> <p>(1) Ada pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012. (2) Ada pengaruh pemanfaatan sarana belajar di sekolah terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012.</p>

			Pelajaran 2011/2012. (3) Ada pengaruh minat belajar dan pemanfaatan sarana belajar di sekolah terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012.
6	Nur Imtihani (2007)	studi koparasi efektifitas penggunaan media model dan gambar terhadap minat dan hasil belajar biologi (kasus eksperimen pada siswa kelas VII smester II SMP Muhamadiyah 8 Yogyakarta	Hasil analisis minat belajar siswa kelas eksperimen sebesar 88% dalam pelajaran biologi, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 88,46% , hasil tanggapan siswa terhadap penggunaan media adalah sebesar 60% pada kelas eksperimen (tergolong baik) dan 76,92 pada kelas kontrol (tergolong cukup). Hasil analisis tersebut ada perbedaan an pengaruh yang ditimbulkan antar penggunaan medi,model dan gambar, namun maedia dan model lebih baik dibandingkan penggunaan gambar.

C. Kerangka Pikir

Tujuan akhir yang diharapkan oleh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar selain adanya perubahan tingkah laku dan penambahan pengetahuan adalah tercapainya prestasi belajar yang optimal. Akan tetapi,

usaha untuk mencapai ataupun meningkatkan prestasi belajar yang optimal tidak selalu mudah. Guru sebagai mediator dan fasilitator dalam proses pembelajaran tentunya turut ambil bagian dalam mewujudkan tujuan tersebut. Selain mengetahui kemampuan awal guru juga harus dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran.

Tinggi rendahnya prestasi belajar siswa menentukan tinggi rendahnya mutu pendidikan. Ada banyak faktor yang berhubungan erat dengan keberhasilan proses belajar siswa yaitu faktor-faktor yang apabila difungsikan sebagai mana mestinya dapat menjadi faktor-faktor untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan diketahui sebagian besar pencapaian prestasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya hasil belajar siswa yang masih dibawah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70. Hal ini di duga karena kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran ekonomi. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne dalam Sadiman (2007: 6) bahwa, "Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar". Dengan menggunakan media siswa akan lebih banyak belajar karena media tidak hanya disajikan dengan stimulus pandang atau dengar saja. Menurut Baugh dalam Arsyad (2011: 10) kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan

5% lainnya lagi dengan indera lainnya. Sementara itu, Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Diketahui pula bahwa kemampuan guru dalam mengajar di MAN 1 Pesawaran belum begitu optimal. Hal ini terlihat dari hasil wawancara peneliti terhadap beberapa responden yang menyatakan bahwa guru mata pelajaran ekonomi kelas X kurang efektif dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media belajar yang konvensional terkadang membuat siswa merasa jenuh pada saat belajar sehingga hasil belajar siswa tidak optimal. Penggunaan media belajar oleh guru ekonomi di MAN 1 Pesawaran masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hanya beberapa guru yang menggunakan media belajar yang inovatif.

Keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan banyak faktor, di antaranya penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, inteligensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu dan diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal bila seorang guru tepat dalam menerapkan media pembelajaran dalam

proses belajar. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki banyak jenis di antaranya media ICT dan media grafis. Kedua media tersebut memiliki perbedaan dalam penyampaian namun kedua media tersebut memiliki persamaan yaitu bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media ICT adalah suatu perangkat yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. ICT mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi (Arifin dan Setiawan 2012: 88). Penggunaan media ICT pada saat pembelajaran adalah dengan menggunakan *power point* atau *flash player* yang diproyeksikan melalui LCD sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media grafis adalah media yang mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan - gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar dalam bentuk grafis. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Secara khusus grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan (Sadiman, dkk 2007: 28). Penelitian ini akan meneliti mengenai perbandingan Media

Pembelajaran prestasi belajar ekonomi siswa yang menggunakan media ICT dan prestasi belajar ekonomi siswa yang menggunakan media grafis.

Minat merupakan minat belajar siswa merupakan kecenderungan belajar siswa lebih menyukai suatu pelajaran dikarenakan rasa ketertarikan yang membuat semangat dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar.

Guru harus pintar dalam mengadakan variasi pembelajaran dengan model-model pembelajaran, seperti model kooperatif yang dapat membuat siswa semangat dan tidak merasa jenuh dengan pelajaran yang diajarkan oleh guru. Adanya minat belajar siswa diharapkan dapat membangkitkan semangat dalam belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat dari Slameto (2010: 180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.

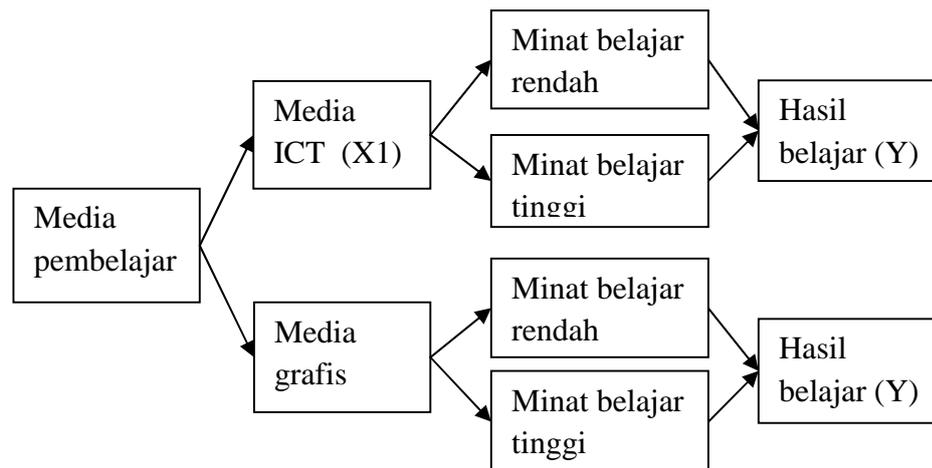
Peneliti menduga bahwa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa diperlukan minat belajar, untuk membangkitkan minat belajar diperlukan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran ICT dan media pembelajaran grafis. Kedua media pembelajaran tersebut sama-sama baik dan mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Menurut Arsyad (2011: 2-3), media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada umumnya. Dalam

mata pelajaran ekonomi penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar demi tercapainya keberhasilan tujuan pembelajaran bagi siswa.

Menurut Hamalik dalam Sukiman (2012: 41), pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Selanjutnya menurut Arsyad (2011: 15), diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2011: 3). Penggunaan media yang tidak bervariasi ini dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar yang tidak optimal. Menurut Arsyad (2011: 15), penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan, dan isi pembelajaran pada saat itu.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat, dimana variabel bebasnya adalah media pembelajaran ICT dan media pembelajaran grafis, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar ekonomi siswa. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Paradigma Penelitian

D. Anggapan Dasar Hipotesis

Anggapan dasar penelitian ini, yaitu:

1. Seluruh siswa kelas X semester genap Tahun Pelajaran 2015/2016 yang menjadi subjek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama dalam mata pelajaran ekonomi.
2. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan media ICT dan kelas yang diberi pembelajaran menggunakan media Grafis, diajar oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan prestasi belajar ekonomi siswa selain media pembelajaran ICT dan media Grafis, diabaikan.

E. HIPOTESIS

1. Ada perbedaan hasil belajar Ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan media grafis.
2. Hasil belajar Ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media ICT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan media grafis pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi.
3. Hasil belajar Ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media ICT lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan media grafis pada siswa yang memiliki minat belajar rendah.
4. Ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar Ekonomi pada mata pelajaran Ekonomi.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian komparatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian komparatif adalah suatu penelitian yang bersifat membandingkan. Sementara pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen, yaitu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi terkontrol secara ketat (Sugiyono, 2012: 57). Metode eksperimen akan tepat digunakan apabila evaluator ingin mencari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan efektivitas program (Sudjana, 2006: 124).

1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian eksperimen. Metode eksperimen dibedakan menjadi dua yaitu eksperimen murni (*true experiment*) dan eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian ini Menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Metode ini dilakukan dengan melakukan percobaan secara cermat untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara gejala yang timbul dengan variabel yang sengaja diadakan.

Menurut Sukardi (2003: 16), penelitian kuasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Bentuk

penelitian ini banyak digunakan di bidang ilmu pendidikan atau penelitian lain-lain, dengan subjek yang diteliti adalah manusia, dimana mereka tidak boleh dibedakan antara satu dengan yang lain seperti misalnya mendapat perlakuan karena berstatus sebagai grup kontrol. Pada penelitian kuasi, eksperimen peneliti dapat membagi grup yang ada tanpa membedakan antara kontrol dengan grup yang secara nyata dengan tetap mengacu bentuk alami yang sudah ada (Sukardi, 2003: 16).

Desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 5. Desain Penelitian

	Media pembelajaran	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Minat belajar		Media ICT	Media grafis
Tinggi		Hasil belajar ekonomi	Hasil belajar ekonomi
Rendah		Hasil belajar ekonomi	Hasil belajar ekonomi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa kelas X IPS semester genap MAN 1 Pesawaran yang diajar menggunakan media pembelajaran ICT dan yang diajar menggunakan media pembelajaran grafis. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan secara langsung melalui tes formatif setelah beberapa sub pokok bahasan pada kedua kelompok yaitu kelas X IPS 1 dan X IPS III .

Penelitian ini bersifat quasi eksperimen dengan pola *non-equivalent control group design*. Dalam rancangan ini, subjek penelitian atau partisipasi penelitian tidak dipilih secara acak untuk dilibatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam desain ini, baik kelompok

eksperimental maupun kelompok kontrol dibandingkan, Dua kelompok yang ada diberi diberikan perlakuan, dan terakhir diberikan postes. yang mana dua macam eksperimen digunakan pada dua kelompok sampel yang berbeda. Kelompok sampel ditentukan secara random, kelas X IPS I melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media ICT dan kelas X IPS III menggunakan media grafis.

2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu pra penelitian dan pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari tahap tersebut sebagai berikut:

a. Pra Penelitian

Kegiatan yang dilakukan pada pra penelitian adalah:

1. Membuat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
2. Mengadakan observasi ke sekolah tempat diadakan penelitian, untuk mendapatkan informasi tentang keadaan kelas dan jumlah murid dikelas yang akan diteliti.
3. Menetapkan sampel penelitian untuk kelas eksperimen dan kelas pembanding.
4. Membuat media pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan.
5. Membuat perangkat pembelajaran terdiri dari Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
6. Membuat instrumen evaluasi yaitu soal *post test* berupa soal pilihan ganda.

b. Pelaksanaan Penelitian

Mengadakan kegiatan pembelajaran menerapkan pembelajaran menggunakan media grafis untuk kelas pembanding dan pembelajaran menggunakan media ICT untuk kelas eksperimen.

1. Kelas Pembanding

a. Pendahuluan

- 1) Guru membacakan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pembelajaran.
- 2) Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- 3) Guru menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan.
- 2) Guru menggunakan media grafis untuk menjelaskan materi sebagai media pembelajaran.
- 3) Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal yang diberikan lalu mengumpulkannya.
- 4) Guru membahas dan memeriksa hasil pekerjaan siswa dan membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas.
- 5) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas.

c. Penutup

Guru mengadakan tes akhir (*post-test*) mengenai materi yang telah dipelajari.

2. Kelas Eksperimen

a. Pendahuluan

- 1) Guru membacakan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pembelajaran.
- 2) Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- 3) Guru menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan.
- 2) Guru menggunakan power point untuk menjelaskan materi sebagai media pembelajaran.
- 3) Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal yang diberikan lalu mengumpulkannya.
- 4) Guru membahas dan memeriksa hasil pekerjaan siswa dan membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas.
- 5) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas.

c. Penutup

Guru mengadakan tes akhir (*post-test*) soal pilihan ganda mengenai materi yang telah dipelajari.

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS MAN 1 Pesawaran semester genap Tahun Pelajaran 2015/2016 yang terdiri dari 3 kelas sebanyak 120 siswa.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012: 118). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik ini memilih sampel bukan didasarkan individual, tetapi lebih didasarkan pada kelompok, daerah, atau kelompok subyek yang secara alami berkumpul bersama (Sukardi, 2003: 61).

Sampel penelitian ini diambil dari populasi sebanyak 3 kelas X IPS I, X IPS II, X IPS III, diambil dua kelas dengan teknik *cluster random sampling* dengan cara menetapkan dua kelompok yang berkarakteristik sama dari hasil teknik ini diperoleh kelas X IPS I dan X IPS III sebagai sampel. Kemudian diundi kelas yang akan diajar dengan menggunakan media pembelajaran ICT dan kelas mana yang akan diajar dengan menggunakan media grafis. Dari hasil undian yang diperoleh kelas X IPS I sebagai kelompok 1 yang diajar

dengan media ICT dan kelas X IPS III sebagai kelompok 2 diajar dengan menggunakan media grafis.

Kelas X IPS I dan X IPS III merupakan kelas yang mempunyai rata-rata kemampuan akademis siswa yang relative sama karena dalam pendistribusiannya tidak dilakukan pengelompokkan berdasarkan nilai siswa tetapi dibagi rata, tidak ada perbedaan antara kelas yang satu dengan kelas yang lain. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 80 orang yang terdiri dari kelas X IPS I sebanyak 40 orang sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media ICT dan kelas X IPS III berjumlah 40 orang sebagai kelas kontrol yang menggunakan media grafis.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu variabel bebas (*independen*), variabel terikat (*dependen*) dan variabel moderator (*moderating*). Menurut sugiyono (2012: 60) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel bebas (Independen)

Variabel bebas dilambangkan dengan X adalah variabel penelitian yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2010: 61). Variabel bebas (*independen*) dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu media ICT sebagai kelas eksperimen X IPS I dilambangkan X1 dan media grafis sebagai kelas kontrol X IPS III dilambangkan X2.

2. Variabel terikat (dependent)

Variabel terikat dilambangkan dengan Y adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2012: 61). Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Variabel ini sering disebut juga sebagai variabel terikat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi siswa kelas X IPS I dan X IPS III, yang instrumen pengukurannya adalah berupa soal tes.

3. Variabel moderator

Variabel moderator (*moderating*) adalah variabel yang variasi nilainya mempunyai pengaruh ketergantungan (*contingent effect*) yang kuat terhadap pengaruh atau hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat (Mustafa, 2009: 29). Variabel moderator dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa. Variabel moderator pada penelitian diduga minat belajar terhadap mata pelajaran ekonomi mempengaruhi hasil belajar ekonomi melalui media pembelajaran ICT dan media grafis.

D. Definisi Konseptual Variabel

1. Hasil Belajar

Purwanto (2011: 46), hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Media ICT

Menurut Arifin dan Setiawan (2012: 88), mengemukakan bahwa, " ICT adalah suatu perangkat yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. ICT mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke yang lainnya".

3. Media Grafis

Menurut Webster dalam Sukiman (2012: 86), mendefinisikan *graphics* sebagai seni atau ilmu menggambar, terutama penggambaran mekanik. Dalam bahasa Yunani, *graphikos* mengandung pengertian melukiskan atau menggambarkan garis-garis. Sebagai kata sifat, *graphics* diartikan sebagai penjelasan yang hidup, uraian yang kuat, atau penyajian yang efektif.

4. Minat belajar

Menurut Slameto (2010: 180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. (Muhhibbinsyah, 2010: 133).

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional merupakan suatu konsep sehingga dapat diukur, dicapai dengan melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep, dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan dapat diukur (Sudjarwo, 2009: 174).

Tabel 6. Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Indikator	Skala Pengukuran
1	Hasil Belajar ekonomi	Hasil <i>post test</i> mata pelajaran ekonomi	Interval
2	Media Pembelajaran ICT	Hasil <i>post test</i> setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media ICT	Interval
3	Media Pembelajaran Grafis	Hasil <i>post test</i> setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media ICT	Interval
4	Minat belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus 2. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati 3. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. 4. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas diminati 5. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya 	Interval dengan cara Semantik deferensial

F. Teknik Pengambilan Data

Dalam pengumpulan data untuk penelitian ini penulis menggunakan teknik sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai jumlah siswa, hasil belajar siswa yang menjadi latar belakang masalah dalam penelitian serta sejarah atau gambaran sekolah.

b. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan dan meneliti fakta atas arsip tertulis dan catatan yang memiliki data-data tentang hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar siswa.

c. Teknik Tes

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes. Teknik tes digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Bentuk tes adalah pilihan ganda yang masing-masing berjumlah 30 butir soal yang terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu A, B, C, dan D. jawaban yang benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0.

d. Angket/Kuesioner

“Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.” (Arikonto, 2006: 151).

Angket dalam penelitian ini yang berupa semantik diferensial digunakan untuk mendapatkan informasi minat belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi.

G. Uji Pesyaratan Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes. Tes diberikan setelah dilakukan eksperimen yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar ekonomi. Tes ini berbentuk soal pilihan ganda dan soal pernyataan tentang minat belajar siswa.

Sebelum tes akhir diberikan kepada siswa maka terlebih dahulu diadakan uji coba tes atau instrument untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas soal, tingkat kesukaran soal, dan daya beda soal.

1. Uji Validitas Instrumen

Sebelum instrumen diberikan kepada responden maka terlebih dahulu instrumen tersebut harus diuji validitas, setelah diuji maka dapat dikatakan bahwa instrument tersebut valid, karena dapat memberikan gambaran tentang data secara benar sesuai dengan kenyataan atau keadaan sesungguhnya. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Menurut Masrun dalam Sugiyono (2013: 188) menyatakan “Item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Dalam penelitian ini untuk menguji validitas instrument digunakan rumus

$$ypbi = \frac{Mp - Mp}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

ypbi : koefisien korelasi biseral

Mp : rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

Mt : rerata skor total

St : standar deviasi dari skor total proporsi

P : proporsi siswa yang menjawab benar

$$P = \frac{\text{Banyak siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

q : proporsi siswa yang menjawab salah ($q = 1 - p$)
(Arikunto, 2013: 72-73)

Selanjutnya, Arikunto (2013: 93) menyatakan bahwa untuk mengukur validitas angket digunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu:

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

Keterangan:

r_{xy}	= koefisien korelasi antara dan y
N	= jumlah responden/sampel variabel x
XY	= skor rata-rata dari X dan Y
X	= jumlah skor item X
Y	= jumlah skor total (item) Y

Dengan kriteria pengujian jika harga rhitung > rTabel dengan taraf signifikansi 0,05 maka alat tersebut valid, begitu pula sebaliknya jika harga rhitung < rTabel maka alat ukur tersebut tidak valid (Arikunto, 2006 : 170).

Dalam perhitungan uji validitas angket dari 20 item pernyataan semua item valid dan dapat langsung di sebar, sedangkan untuk uji validitas soal post test dari 45 soal ada lima soal (nomer 4,8,25,28,dan 37) yang tidak valid dan dibuang sehingga hanya ada 40 soal post test yang akan di bagikan kepada siswa.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel merupakan instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Penelitian ini ada dua uji reliabilitas yaitu uji reliabilitas angket untuk

mengukur minat siswa terhadap mata pelajaran dan uji reliabilitas tes untuk mengukur hasil belajar. Uji reliabilitas tes menggunakan rumus KR-21, yaitu:

Rumus KR-21 dari Kuder dan Richardson untuk menguji tingkat reliabel soal pilihan ganda yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{M(n-1)}{nS_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas tes secara keseluruhan

M : mean atau rerata skor total

N : banyaknya item

S : standar deviasi dari tes (Arikunto, 2013: 117)

Penelitian ini, didapat reabilitashasil belajar soal post-test sebesar 0,924 yaitu reabilitasnya sangat tinggi.

Sedangkan untuk mengukur angket menggunakan rumus alpha, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

σ_i^2 = skor tiap-tiap item

N = banyaknya butir soal

σ_t^2 = varians total

Dengan kriteria pengujian rhitung $>$ rTabel, dengan taraf signifikansi 0,05 maka alat ukur tersebut valid. Begitu pula sebaliknya, jika rhitung $<$ rTabel, maka alat ukur tersebut tidak reliabel. Kemudian untuk menginterpretasikan besarnya nilai korelasi sebagai berikut.

- a. Antara 0,800-1,000 : Sangat tinggi

- b. Antara 0,600-0,800 : Tinggi
- c. Antara 0,400-0,600 : Sedang
- d. Antara 0,200-0,400 : Rendah
- e. Antara 0,000-0,200 : Sangat rendah (Arikunto, 2008: 75).

Uji reliabilitas item angket minat dan soal post test pada penelitian ini menggunakan rumus K-R 21, hasil perhitungan uji reliabilitas angket sebesar 0,921 sehingga sesuai dengan kriteria korelasi reliabilitas angket memiliki reliabilitas yang sangat tinggi. Begitu pula dengan item soal post test yang hasil perhitungan uji reliabilitasnya sebesar 0,953 sesuai dengan kriteria korelasi reliabilitas soal post test memiliki reliabilitas yang sangat tinggi pula.

3. Taraf Kesukaran

Untuk menguji kesukaran soal digunakan rumus.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : banyaknya siswa yang menjawab dengan benar

JS : jumlah seluruh peserta tes

Menurut Arikunto (2013: 225), klasifikasi taraf kesukaran adalah sebagai berikut:

Soal dengan P 0,00-0,30 adalah soal ukur

Soal dengan P 0,30-0,70 adalah soal sedang

Soal dengan P 0,70-1,00 adalah soal mudah

Tes hasil belajar dari 40 soal terdapat 7 soal tergolong mudah, (nomor 1, 4, 12, 15, 22, 24 dan), 28 soal tergolong sedang (nomor 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 14, 16, 17, 20, 23, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40) dan 5 soal tergolong sukar/sulit (nomor 7, 13, 18, 19, 21).

4. Daya Beda

Untuk mencari daya beda soal menggunakan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan :

J : Jumlah peserta tes

JA : Banyaknya peserta kelompok atas

JB : Banyaknya peserta kelompok bawah

BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

$PA : \frac{BA}{JA} =$ Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

(ingat, p sebagai indeks kesukaran)

$PB : \frac{BB}{JB} =$ Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Kualifikasi daya pembeda:

$D = 0,00 - 0,20 =$ Jelek

$D = 0,21 - 0,40 =$ Cukup

$D = 0,41 - 0,70 =$ Baik

$D = 0,71 - 1,00 = \text{baik sekali}$

$D = \text{negatif}$, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja. (Arikunto, 2013: 232)

Tes hasil belajar dari 40 soal terdapat 1 soal tergolong baik sekali, (nomor 21), 15 soal tergolong baik (nomor 2, 4, 5, 8, 9, 11, 12, 14, 16, 17, 19, 22, 26, 30, 31 dan 39), 8 soal tergolong cukup (nomor 10, 24, 28, 32, 33, 37, 3 dan 40), ada 11 soal yang tergolong buruk/jelek (nomor 1, 6, 7, 15, 20, 23, 25, 27, 29, 34 dan 36), dan ada 5 soal (nomor 3, 9, 13, 18 dan 35).

H. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji Liliefors. Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya digunakan rumus sebagai berikut:

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Keterangan:

L_o : harga mutlak besar

$F(Z_i)$: peluang angka baku

$S(Z_i)$: proporsi angka baku (Sudjono dalam Norita, 2013: 79)

Kriteria pengujian adalah $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan huruf signifikan 0,05 maka variabel tersebut berdistribusi normal, demikian pula sebaliknya.

2. Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas digunakan uji F yang digunakan untuk mengetahui apakah kedua data yang diperoleh dari dua klompok sampel memiliki varians sama atau sebaliknya. Rumus uji F adalah sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

(Sugiyono, 2013: 276)

Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa bila harga F hitung < F tabel maka data sampel akan homogen, dengan huruf signifikansi 0,05 dan dk (n1 ; n2-1).

I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. T-Test Dua Sampel Independen

Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

(*separated varians*)

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) \frac{S_1^2}{n_1} + (n_2 - 1) \frac{S_2^2}{n_2}}{n_1 + n_2 - 2} + \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(*polled varians*)

Keterangan:

X1 = rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media ICT

X2 = rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media grafis

S12 = varian total kelompok 1

S22 = varian total kelompok 2

n1 = banyaknya sampel kelompok 1

n2 = banyaknya sampel kelompok 2

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

- a. Apakah ada dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.
- b. Apakah varians data dari dua sampel itu homogen atau tidak. Untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varian.

Berdasarkan dua hal di atas maka berikut ini diberikan petunjuk untuk memilih rumus t-test:

1. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *separated varians* maupun *pooled varians* untuk melihat harga t-tabel maka digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2$.
2. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varians homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *poled varians*, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
3. Bila $n_1 = n_2$ dan varian tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians* maupun *separated varians*, dengan $dk = n_1 - 1$, jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$.
4. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varians tidak homogen, untuk ini digunakan rumus t-test dengan *sparated varians*, harga t sebagai pengganti harga t-tabel hitung dari selisih harga t-tabel dengan $dk = (n_1 - 1)$ dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil.
(Sugiono, 2013: 272-273)

2. Analisis Varians Dua Jalan

Analisis varians atau Anava merupakan sebuah teknik inferensial yang digunakan untuk menguji rerata nilai. Anava memiliki beberapa kegunaan, antara lain dapat mengetahui antar variabel manakah yang memang mempunyai perbedaan secara signifikan dan variabel-variabel manakah yang berinteraksi satu sama lain. Penelitian ini mengetahui tingkat signifikansi perbedaan dua media pembelajaran.

Tabel 7. Analisis varians dua jalan

Sumber varian	Jumlah kuadrat (JK)	Db	M	F _O	P
Antara A	$JK_A = \frac{(\sum X_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	A-1(2)	$\frac{JK_A}{A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$	$\frac{A}{d}$
Antara B	$JK_B = \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	B-1(2)	$\frac{JK_B}{B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$	$\frac{B}{d}$
Antara AB	$JK_{AB} = \frac{(\sum X_{AB})^2}{n_{AB}} - \frac{(\sum X_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$	Db _a xdb _b (4)	$\frac{JK_{AB}}{M}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$	$\frac{M}{d}$
Interaksi dalam (d)	$JK_{(d)} = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	Db _t -db _B -db _{AB}	$\frac{JK_{(d)}}{db_d}$	$\frac{D}{d}$	
Total (T)	$JK_{(T)} = JK_A - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	N-1 (49)			

Keterangan:

JKT : jumlah kuadrat nilai total

JKA : jumlah kuadrat variabel A

JKB : jumlah kuadrat variabel B

JKAB : jumlah kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B

JK(d) : jumlah kuadrat dalam

MKA : mean kuadrat variabel A

MKB : mean kuadrat variabel B

MKAB : mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan variable B

FA : harga Fo untuk variabel A

FB : harga Fo untuk variabel B

FAB : harga Fo untuk interaksi variabel A dengan varibel B

Arikunto, dalam Norita (2013: 84)

Tabel 9. Cara untuk Menarik Kesimpulan

Jika F _O Ft 1 %	Jika F _O Ft 5 %	Jika F _O < Ft 5%
Harga F _O yang diperoleh sangat signifikan	Harga F _O yang diperoleh signifikan	Harga F _O yang diperoleh tidak signifikan
Ada perbedaan mean secara sangat signifikan	Ada perbedaan mean secara signifikan	Tidak ada perbedaan mean secara sangat signifikan
Hipotesis nihil (H ₀) ditolak	Hipotesis nihil (H ₀) ditolak	Hipotesis nihil (H ₀) diterima
P < 0,01 atau p = 0,01	P < 0,01 atau p = 0,01	P < 0,01 atau p = 0,01

(Arikunto dalam Norita, 2013: 84)

J. Rumusan Hipotesis

Dalam penelitian ini dilakukan empat pengujian hipotesis, yaitu.

Rumusan hipotesis I

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ = Tidak ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT dan siswa yang pembelajarannya menggunakan media grafis.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ = Ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT dan siswa yang pembelajarannya menggunakan media grafis.

Rumusan hipotesis 2

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ = hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media grafis pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi.

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ = hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media grafis pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi.

Rumusan hipotesis 3

$H_0 : \mu_1 \geq \mu_2$ = hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan media grafis pada siswa yang memiliki minat belajar rendah.

$H_1 : \mu_1 < \mu_2$ = hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT lebih rendah dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan media grafis pada siswa yang memiliki minat belajar rendah.

Rumusan hipotesis 4

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ = Tidak ada interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ = Ada interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah:

Tolak H_0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$; $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima H_0 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$; $t_{hitung} < t_{tabel}$

Hipotesis 1 dan 4 diuji menggunakan rumus analisis varian dua jalan

Hipotesis 2 dan 3 diuji menggunakan rumus t-test dua sampel independen

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pengujian hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media ICT dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan media grafis
2. Hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media ICT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan media grafis pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi?
3. Hasil belajar Ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media ICT lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan media grafis pada siswa yang memiliki minat belajar rendah
4. Ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar Ekonomi pada mata pelajaran Ekonomi

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang studi perbandingan hasil belajar ekonomi antara penggunaan media ICT dan media grafis dengan memperhatikan minat belajar siswa kelas X semester genap MAN 1 Pesawaran tahun pelajaran 2015/2016, maka penulis menyarankan:

1. Sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran ICT pada pokok bahasan sistem dan alat pembayaran pada mata pelajaran ekonomi, karena media ICT dalam hal ini *power point* dan video mengenai materi sistem dan alat pembayaran lebih baik digunakan dibandingkan dengan media Grafis.
2. Sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran ICT pada pokok bahasan sistem dan alat pembayaran pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi dalam mata pelajaran ekonomi.
3. Sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran Grafis pada pokok bahasan sistem dan alat pembayaran pada siswa yang memiliki minat belajar rendah dalam mata pelajaran ekonomi.
4. Sebaiknya guru menggunakan media dalam pembelajaran dikelas khususnya pada pokok bahasan sistem dan alat pembayaran dikarenakan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas dapat membangkitkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal & Adhi Setiyawan. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. PT. Skripta Media Creative. Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pengajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rhineka Cipta
- _____ . 2006. *Strategi Belajar*
- Djamarah, Syaiful Bahri, Drs dan Drs. Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, O. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara : Jakarta Jakarta. *Mengajar*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Muhibbinsyah, 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis TIK*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Nasution. 2012. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Norita, Esa. 2013. *Studi Perbandingan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Numbere Head Together (NHT) dan Model Pembelajaran Tipe Mind Mapping dengan Memperhatikan Sikap Siswa Terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Imtihani, Nur (2007) *studi koparasi efektifitas penggunaan media model dan gambar terhadap minat dan hasil belajar biologi (kasus eksperimen pada siswa kelas VII smester II SMP Muhammadiyah 8 Yogyakarta*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

- Olivia, Femi. 2011. *Tools For Study Skill* (Teknik Ujian efektif). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Refriyona, Agnestia. 2015. *Studi Perbandingan Hasil Belajar Ips Terpadu Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair And Share (Tps) Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Semester Genap Smp Negeri I Kalianda Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi.Universitas Lampung
- Riyanto, Yatim. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta : Kencana Pranada Media Grup
- Rusman, Tedi. 2013. *Modul Statistika Ekonomi*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- _____ 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arif S, dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rhineka Cipta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor- faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. 2006. *Metode Stastistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*.Yogyakarta:PT.Pustaka Insan Madani
- Supriatna, Dadang. 2009. *Pengenalan Media Pembelajaran, Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak Kanak Dan Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta
- Suryabrata, Sumadi. 2007. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : Rineka cipta
- Syaiful, Sagala. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung : Alfabeta, CV.

Trianto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*.
Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher

Universitas Lampung. 2014. *Format Penulisan Karya Ilmiah Universitas Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung