# STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN POSTER DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 ABUNG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016

(Skripsi)

Oleh

NUR ISTIQOMAH

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

# ABSTRAK

## STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN POSTER DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 ABUNG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016

**Oleh**

**NUR ISTIQOMAH**

Hasil belajar merupakan evaluasi yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah rangkaian pembelajaran dilaksanakan. Hasil belajar berguna sebagai alat pengukur apakah tujuan utama pembelajaran tersebut tercapai.maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran untuk melihat ketercapaian siswa dalam proses belajar. Setelah dilakukan observasi di SMA Negeri 1 Abung Selatan di peroleh data bahwa hasil belajar ekonomi siswa masih tergolong kurang baik yaitu hanya 51,66% siswa yang memiliki hasil belajar di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Hal ini diduga terjadi karena penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional yang hanya meliputi buku teks, papan tulis, dan spidol. Serta minat belajar siswa yang masih rendah. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti memilih media pembelajaran interaktif dan poster sebagai alternatif dalam peningkatan hasil belajar dengan memperhatikan minat belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membandigkan hasil belajar ekonomi siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan poster dengan memperhatikan minat belajar siswa. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu menggunakan *treatment by level*. Teknik sampling penelitian ini menggunakan teknik *cluster rundom sampling*. Teknik pengumpulan data dengan angket dan tes. Pengujian hipotesis menggunakan menggunakan analisis varian dua jalur dan t-tes dua sampel independen.

Berdasarkan analisis data diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif dengan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran poster. Hal ini terlihat hasil pengujian hipotesis dengan *SPSS windows 16*. Diperolah koefisien $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau 4,564 > 4,05 serta tingkat Signifikansi sebesar 0.039 < 0.05,
2. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan media pembelajaran poster. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis dengan *SPSS windows 16*. Diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 6,000 > 2, 074, dan nilai sig. 0,000 < 0,05.
3. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih rendah dibandingkan yang diajar dengan media pembelajaran poster. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis dengan *SPSS windows 16*. Diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 2,378 > 2,086 , dan nilai sig. 0,028 < 0,05.
4. Terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan *SPSS windows 16*. Diperoleh koefiensi $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau 33,060 > 4,05 dengan tingkat Signifikansi sebesar 0.000 < 0.05.

***Kata kunci:*** *hasil belajar ekonomi, media pembelajaran interaktif, media pembelajaran poster, minat belajar siswa*.

# STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN POSTER DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 ABUNG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

*Nur Istiqomah*

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi

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

| | | |
|---|---|---|
| Judul Skripsi | : | **STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN POSTER DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 ABUNG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016** |
| Nama Mahasiswa | : | Nur Istiqomah |
| No. Pokok Mahasiswa | : | **1213031067** |
| Program Studi | : | **Pendidikan Ekonomi** |
| Jurusan | : | **Pendidikan IPS** |
| Fakultas | : | **Keguruan dan Ilmu Pendidikan** |

**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

| Pembimbing I, | Pembimbing II, |
|---|---|
| **Drs. Tedi Rusman, M.Si.** | **Drs. Yon Rizal, M.Si.** |
| NIP 19600826 198603 1 001 | NIP 19600818 198603 1 005 |

2. Mengetahui

| Ketua Jurusan<br>Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial | Ketua Program Studi<br>Pendidikan Ekonomi |
|---|---|
| **Drs. Zulkarnain, M.Si.** | **Drs. Tedi Rusman, M.Si.** |
| NIP 19600111 198703 1 001 | NIP 19600826 198603 1 001 |

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

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

Sekretaris : **Drs. Yon Rizal, M.Si.** .....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Nurdin, M.Si.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **21 Juli 2016**

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMPUNG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
*Jalan. Prof. Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng Bandarlampung 35145*

# SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Nur Istiqomah

npm : 1213031067

jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

program Studi : 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 pendapatan yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandarlampung, 2016

Nur Istiqomah
NPM 1213031067

# RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Nur Istiqomah, dilahirkan di Papan Rejo, Abung Timur, Lampung Utara pada tanggal 19 Maret 1994. Penulis merupakan anak pertama dari lima bersaudara, putri dari pasangan Bapak Saprudin Ali dan Ibu Sholihatun.

Penulis menyelesaikan pendidikan formal pada jenjang pendidikan Ra Abu Bakar Ash-shidiq tahun 1998-2000, MIs Abu Bakar Ash-shidiq tahun 2000-2006, MTs Abu Bakar Ash-shidiq tahun 2006-2007, SMP YPI Binangun tahun 2008-2009, dan SMA Negeri 1 Binangun tahun 2009-2012.

Pada tahun 2012 penulis diterima sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN Undangan. Penulis telah melakukan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) pada bulan Januari 2015 ke Bali, Jember, Solo, Yogyakarta, dan Jakarta. Pada Bulan Juli melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) di SMP Satu Atap 1 Balik Bukit, Lampung Barat.

Selama menjadi Mahasiswa, Penulis aktif di Lembaga kemahasiswaan yaitu BEM FKIP Unila sebagai Brigadir Muda di tahun2012-2013, FPPI FKIP Unila sebagai gema tahun 2012-2013, Abid Kemuslimahan tahun 2013-2014 dan Sekretaris bidang Danus tahun 2014-2015, kemudian aktif di DPM FKIP Unila sbagai Sekretaris Komisi 1 bidang Hukum dan Perundang-undangan.

# MOTTO

"Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal itu amat baik bagimu, boleh jadi kamu mencintai sesuatu padahal itu amat buruk bagimu. Allah mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahuinya."

(Q.S. Al-Baqarah: 216)

"sesorang manusia yang cerdas adalah yang pandai menyiapkan bekal untuk kehidupan setelah dunia"

(HR. Bukhori Muslim)

"jangan lupa, ada Allah yang selalu mengawasi dan melindungimu"

(Nur Istiqomah)

"Kamu memang bukan yang menetapkan tapi kamulah yang mengusahakan"

(Nur Istiqomah)

"Hidup itu ada tahapannya, lewati tahapan dengan baik agar bisa naik ke tahap selanjutnya"

(Nur Istiqomah)

# PERSEMBAHAN

Alhamdulillahi rabbil'alamin, puji syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. Yang selalu meberikan cinta, nikmat, ampunan, petunjuk, dan perlindungan-Nya,. Sungguh nikmat Allah tidak dapat dihitung. Maka nikmat-Nya yang manakah yang kamu dustakan? (Qs Ar-Rahman: 13).

Terimakasih Ya Allah atas segala Nikmat-Mu, Alhamdulillah karya kecilku ini dapat diselesaikan pada waktu yang tepat dan dengan baik.

Karya kecilku ini saya persembahkan untuk orang-orang yang selalu memberikan cinta dan kasihnya

## Bapak Saprudin Ali dan Ibu Solihatun

Terimakasih Ma' pa' atas segala kesabarannya mendidiku hingga aku tumbuh menjadi diriku yang sekarang, terimakasih atas cinta dan kasih yang selalu kalian berikan padaku. Terimakasih atas do'a-do'amu dalam setiap sujud panjangmu, dari tiap do'amu itulah kesuksesan dapat ku raih.

## Adik-adikku tercinta

Siti Nur Janah, Rihissotul Kholifah, dan Dimas Syaiful Rois terimakasih atas tiap canda tawamu yang menjadi pengobat setiap penat, lelah, sedih, dan keterpurukanku. Kalianlah penebar semangatku.

## Para pendidikku yang terhormat

Terimakasih atas kesabaran dan keikhlaskanmu dalam mendidik, membimbing dan memberikan ilmu-ilmu padaku yang akan menjadi bekalku dalam menjalani kehidupanku.

# SANWACANA

Alhamdulillahi Robbil'alamin, segala puji bagi Allah atas limpahan Rahmat, Taufik, Hidayah dan Inayah-Nya kepada saya sehingga Saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul "Studi Perbandingan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi antara Media Pembelajaran Interaktif dan Poster dengan Memperhatikan Minat Belajar pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Abung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016". Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Rosulullah Muhammad SAW. Beliaulah Suri Tauladan terbaik.

Selesainya penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, motivasi, bimbingan dan saran dari semua pihak. Oleh karena itu, penulis mengcapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Unila.
2. Bapak Dr.Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kejasama FKIP Unila.
3. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum FKIP Unila.
4. Bapak Drs.Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Unila.
5. Bapak Drs.Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengatahuan Sosial FKIP Unila.

6. Bapak Drs.Tedy Rusman, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unila dan selaku Dosen Pembimbing Akademik serta sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Drs.Yon Rizal , M.Si., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini .
8. Bapak Drs, Nurdin, M.Si. Selaku penguji skripsi yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini
9. Bapak dan ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unila atas segala ilmu, pengalaman, nasihat dan bimbingannya yang telah diberikan.
10. Ibu Mike, M.Pd selaku Kepala SMA Negeri 1 Abung Selatan.
11. Ibu Christian Rita Kusdiandari, S.E., Selaku Guru Mata pelajaran Ekonomi yang telah memberikan bimbingan dan informasi yang bermanfaat untuk kepentingan penelitian dalam skripsi ini.
12. Bapak dan ibu Dewan Guru SMA Negeri 1 Abung Selatan.
13. Siswa-siswi SMA Negeri 1 Abung Selatan atas kerjasama dan kekompakkannya sehingga penelitian ini dapat terelesaikan dengan baik.
14. Keluarga besar Kakek Sadjum Muslih dan Kakek Dulah Hamdi , atas do'a, nasihat, dan bimbingannya selama ini.
15. Sahabat-sahabatku Sunarni (mb Sun), Siti Masyiroh (cimey), Rena Marinta (Ukhti Reren), Rizki Herdyanti (Kiki), Ades Marsela, Dewi Mutia Sari terimakasih atas kebersamaannya selama ini, penyemangatnya, hiburannya, dan nasihat-nasihatnya.

16. Pimpina Akhwat FPPI FKIP Unila periode 2014-2015, Oktari Pradina Anggi (Ngah), Kartika Fandiyani, Yuni Purwanti, Rina Handayani, Rena Marinta, Sunarni, Siti Masyiroh, Pita Normalia, Dewi Mutia Sari, Linda Nurfitriyani, Wahyu Farida (Ummi), Yulia Rizki Widhari (teteh). semoga ukhuwah kita terjaga hingga ke Jannah-Nya,
17. Keluarga Besar FPPI FKIP Unila dan ADK Unila, terima kasih atas segala do'a-do'anya, semangat melanjutkan perjuangan, berdakwahlah hingga Allah memanggil Kalian untuk kembali ke surga-Nya.
18. Keluarga Kecil DPM FKIP Unila perode 2015-2016 Pak ketua (Agung Ardiansyah), Ibu Wakil (Dewi Mutia Sari), Ka Kom 1 (Dani Ransanzani), Akom 1 (Nurma Juwita & Panji Ari Wibowo), Ka Kom 2 (Haris Nindriansyah), Sek Kom 2 (Selvy Khoirunnisa), Akom 2 (Ega Sasrie Pusba), Ka Kom 3 (Refky Reza Darmawan), Sek kom 3 (Pita Normalia), Akom 3 (Catur Yuli Untari), Ka Kom 4 (Arwi Rinaldo), Sek Kom 4 (Indri), Akom 4 (Ayu Lucky Widiasari). Sukses untuk semuanya. DPM FKIP Unila #Solid, Profesional, Solutif.
19. Adik-adik Pansus Pemira FKIP Unila ke XVII, terimakasih atas semangat dan motivasinya. Teruslah berjuang raih cita-cita kalian, sukses kuliah, sukses organisasi.
20. Sahabat Spesial Selvy, Yeti, Sunarti, mb vera, mb sri, Parastri, Sri Wahyuni, mb Atun, Heni, Eka, Eka pri, mb Ayu, mb Aul, mb Lisa, mb Imah, Riya, Kasma, Murni, Yuliana, Yuli, Erni, Dian dan semua sahabat spesialku yang

lain yang selalu saling mendo'akan kebaikan untuk sahabat-sahabatnya, Terimakasih telah menjadi bagian hidupku.

21. Punggawa MUJAER (Mujahidah Kampus Hijau Residen) Yunda Rova, Teteh Rizky, Aje, Dini, Salma, Kiki, Reren, Dewi Jazakillah atas kebersamaan dan do'anya.
22. Teman-teman seperjuangan angkatan 2012 terimakasih atas kebersamaannya selama ini. Banyak cerita yang kita rangkai bersama, semoga kesuksesan menghampiri kita.
23. Pengelola Bidikmisi dan teman-teman penerima bidikmisi, berkat Beasiswa Bidikmisi ini saya menyelesaikan studi S-1 di Unila. #Terimakasih Bidikmisi
24. Keluarga Kecil KKN-KT Unila tahun 2015 anak Bapak Suparjan dan Ibu Tuti: Rio (pak kordes bogel), Ipul (Pak Korsek), Nini (nenek), Anggita (Ummi), Fima (mama), Dian (Kak Ros), Daluanda (si Dul), Lega (dedek), Uci (Ucul/ Ratu Goban).
25. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak akan penulis terima dengan tangan terbuka. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. *Aamiin*

Bandarlampung, Agustus 2016
Penulis,

Nur Istiqomah

# DAFTAR ISI

Halaman

**ABSTRAK**
**HALAMAN SAMPUL DALAM**
**HALAMAN PERSETUJUAN**
**HALAMAN PENGESAHAN**
**HALAMAN PERNYATAAN**
**RIWAYAT HIDUP**
**PERSEMBAHAN**
**MOTTO**
**SANWACANA**
**DAFTAR ISI**
**DAFTAR TABEL**
**DAFTAR GAMBAR**
**DAFTAR LAMPIRAN**

**I. PENDAHULUAN**
1.1 Latar Belakang Masalah..... 1
1.2 Identifikasi Masalah..... 8
1.3 Pembatasan Masalah..... 9
1.4 Rumusan Masalah..... 9
1.5 Tujuan Penelitian..... 10
1.6 Manfaat Penelitian..... 11
1.7 Ruang Lingkup Penelitian..... 12

**II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS**
2.1 Tinjauan Pustaka..... 13
2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran..... 13
2.1.2 Hasil Belajar..... 16
2.1.3 Media Pembelajaran..... 19
2.1.4 Media Pembelajaran Interaktif..... 24
2.1.5 Media Pembelajaran Poster..... 27
2.1.6 Minat Belajar..... 29
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan..... 31
2.3 Kerangka Berpikir..... 32
2.4 Hipotesis..... 43

**III. METODE PENELITIAN**
3.1 Metode Penelitian..... 44
3.2 Desain Penelitian..... 44

3.3 Populasi dan Sampel ..... 46
3.3.1 Populasi ..... 46
3.3.2 Sampel ..... 46
3.4 Variabel Penelitian ..... 47
3.4.1 Variabel bebas ..... 47
3.4.2 Variabel Terikat ..... 47
3.4.3 Variabel Moderator ..... 47
3.5 Definisi Konseptual ..... 48
3.5.1 Hasil Belajar ..... 48
3.5.2 Media Pembelajaran Interaktif ..... 48
3.5.3 Media Pembelajaran Poster ..... 48
3.5.4 Minat Belajar ..... 49
3.6 Definisi Operasional ..... 49
3.7 Teknik Pengumpulan Data ..... 50
3.7.1 Teknik Tes ..... 51
3.7.2 Angket ..... 51
3.8 Uji Persyaratan Instrumen ..... 51
3.8.1 Uji Validitas ..... 52
3.8.2 Uji Reliabilitas ..... 53
3.8.3 Taraf Kesukaran ..... 55
3.8.4 Daya Beda ..... 56
3.9 Uji Persyaratan Analisis Data ..... 57
3.9.1 Uji Normalitas ..... 57
3.9.2 Uji Homogenitas ..... 58
3.10 Teknik Analisis data ..... 58
3.10.1 t-tes dua Sampel Independen ..... 58
3.10.2 Analisis Varian Dua Jalur ..... 60
3.10.3 Pengujian Hipotesis ..... 61

**IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian ..... 64
4.1.1 Sejarah Berdirinya SMA Negeri 1 Abung Selatan ..... 64
4.1.2 Visi dan Misi Sekolah ..... 66
4.1.3 Proses Belajar dan Pembelajaran ..... 67
4.1.4 Kondisi siswa ..... 68
4.1.5 Sarana dan Fasilitas SMA Negeri 1 Abung Selatan ..... 68
4.1.6 Kegiatan Ekstrakulikuler ..... 69
4.2 Deskripsi Data ..... 69
4.2.1 Data Angket Minat Belajar Siswa ..... 69
4.2.2 Data Hasil Belajar Ekonomi Siswa ..... 72
4.3 Uji Persyaratan Analisis Data ..... 82
4.3.1 Uji Normalitas ..... 82
4.3.2 Uji Homogenitas ..... 83
4.4 Uji Hipotesis ..... 84
4.4.1 Pengujian Hipotesis 1 ..... 85
4.4.2 Pengujian Hipotesis 2 ..... 86
4.4.3 Pengujian Hipotesia 3 ..... 88
4.4.4 Pengujian Hipotesis 4 ..... 90
4.5 Pembahasan ..... 92

**V. KESIMPULAN DAN SARAN**
5.1 Kesimpulan ..... 104
5.2 Saran..... 105

**DAFTAR PUSTAKA**

# DAFTAR TABEL


| Tabel | | Halaman |
|---|---|---|
| 1 | Nilai Ulangan Harian 1 Mata Pelajaran Ekonomi semester genap kelas X SMA Negeri 1 Abung Selatan tahun pelajaran 2015-2016 | 4 |
| 2 | Penelitian Relevan | 31 |
| 3 | Definisi Operasional Variabel X1, X2, dan Y | 49 |
| 4 | Definisi Operasional Variabel Moderator | 50 |
| 5 | Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi | 54 |
| 6 | Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan | 60 |
| 7 | Kriteria Minat Suharsimi Arikunto | 69 |
| 8 | Pengelompokan Minat Belajar Ekonomi pada Kelas Eksperimen | 70 |
| 9 | Pengelompokan Minat Belajar Ekonomi pada Kelas Kontrol | 71 |
| 10 | Distribusi Frekuensi Hasil Beljar Ekonomi di Kelas Eksperimen | 73 |
| 11 | Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi di Kelas Kontrol | 75 |
| 12 | Distribusi Frekuensi Data Tes Hasil Belajar Siswa dengan Minat Belajar Ekonomi Tinggi | 76 |
| 13 | Distribusi Frekuensi Data Tes Hasil Belajar Siswa dengan Minat Belajar Ekonomi Rendah | 78 |
| 14 | Distribusi Frekuensi Data Tes Hasil Belajar Siswa dengan Minat Belajar Ekonomi Tinggi | 80 |
| 15 | Distribusi Frekuensi Data Tes Hasil Belajar Siswa dengan Minat Belajar Ekonomi Rendah | 81 |
| 16 | Uji Normalitas Data Media Pembelajaran Interaktif dan Poster | 82 |
| 17 | Hasil Uji Homogenitas | 84 |
| 18 | Hasil Pengujian Hipotesis 1 | 86 |
| 19 | Hasil Pengujian Hipotesis 2 | 87 |
| 20 | Hasil Pengujian Hipotesis 3 | 88 |
| 21 | Hasil Pengujian Hipotesis 4 | 90 |

# DAFTAR GAMBAR


Gambar Halaman

1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale ..... 34
2. Kerangka Pikir ..... 42
3. Desain Penelitian ..... 45

# DAFTAR LAMPIRAN


1. Silabus pembelajaran
2. RPP kelas eksperimen
3. RPP kelas kontrol
4. Angket Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMAN 1 Abung Selatan
5. Instrumen Tes (*Postest*) Mata Pelajaran Ekonomi
6. Daftar nama siswa kelas x sma negeri 1 abung selatan kabupaten lampung utara kelas eksperimen
7. Daftar nama siswa kelas x sma negeri 1 abung selatan kabupaten lampung utara kelas kontrol
8. Uji validitas instrumen angket minat belajar ekonomi
9. Uji validitas instrumen tes minat belajar ekonomi
10. Hasil uji reliabilitas instrumen angket
11. Hasil uji reliabilitas instrumen tes
12. Hasil uji tingkat kesukaran instrumen soal
13. Hasil uji daya beda instrumen tes
14. Pengelompokan tingkat minat belajar ekonomi siswa pada kelas eksperimen
15. Pengelompokan tingkat minat belajar ekonomi siswa pada kelas kontrol
16. Daftar hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi pada kelas eksperimen
17. Daftar hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar rendah pada kelas eksperimen
18. Daftar hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi pada kelas kontrol
19. Daftar hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar rendah pada kelas kontrol
20. Daftar hasil belajar ekonomi belajar di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interraktif
21. Daftar hasil belajar ekonomi belajar di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran poster
22. Hasil uji normalitas instrumen
23. Hasil uji homogenitas instrumen
24. Hasil Uji Hipotesis 1
25. Hasil Uji Hipotesis 2
26. Hasil Uji Hipotesis 3
27. Hasil Uji Hipotesis 4
28. Media pembelajaran interaktif
29. Media Pemdelajaran Poster
30. Surat Izin Observasi
31. Surat Keterangan dari Sekolah

# I. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Peran pendidikan dalam suatu negara yaitu pendidikan merupakan salah satu alat ukur kemajuan suatu bangsa. Semakin berkualitas mutu pendidikan maka akan semakin maju bangsa tersebut. Hal ini karena pendidikan merupakan bagian paling utama dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan diharapkan mampu menciptakan sumber daya yang kompeten, bermartabat, mampu mengembangkan potensi-pentensi yang dimiliki, serta memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat turut berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan memunculkan inovasi-inovasi baru untuk kemajuan suatu bangsa. Seperti yang tercantum pada UU No. 20 tahun 2003 pasal 1, Pendidikan adalah usaha sadar atau terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasaan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal inilah yang mendorong negara untuk terus memperbaiki mutu pendidikan Indonesia.

Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi 3 jenis yaitu pendidikan formal, informal, dan non-formal. Dalam proses pembangunan kualitas pendidikan, pemerintah Indonesia saat ini lebih mengutamakan perbaikan dalam lingkup pendidikan formal yaitu pendidikan di sekolah. Hal ini karena pendidikan di sekolah atau pendidikan formal adalah pendidikan wajib yang harus ditempuh oleh masyarakat Indonesia. Pemerintah mewajibkan masyarakat Indonesia untuk menempuh pendidikan hingga 12 tahun. Sekolah inilah yang akan menjadi tempat utama dalam mewujudkan masyarakat Indonesia menjadi bangsa yang cerdas, berakhlak, berkompeten, dan bermartabat sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan di era globalisasi seperti saat ini dituntut untuk turut serta dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Demikian pula Pendidikan Indonesia dalam meningkatkan mutu pendidikannya, pendidikan selalu diselaraskan dengan perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses pembelajaran di sekolah saat ini juga dituntut untuk dapat selaras dengan perkembangan tersebut. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat lebih memberikan kemudahan, kemandirian, ketertarikan siswa dan keefektifan dalam pemberian materi pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah dan cepat dalam memahami konsep-konsep materi yang disampaikan tersebut.

Pembelajaran disekolah selain harus selaras dengan perkembangan zaman, dalam proses pembelajaran guru juga dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Menyenangkan). Guru harus mampu membuat pembelajaran di kelas itu

menarik siswa untuk aktif agar terbentuk interaksi yang baik antara guru, siswa, dan materi pembelajaran yang diajarkan sehingga tidak hanya guru yang menjadi pusat pembelajaran (*teacher center learning*) tetapi siswa akan lebih berminat untuk belajar secara aktif (*student center learning*).

Dilihat kembali pada kenyataan proses pembelajaran di sekolah, pembelajaran di sekolah masih belum selaras dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, masih banyak sekolah yang pembelajarannya dilaksanakan secara konvensional menggunakan metode ekpositori dengan penerapan media pembelajaran yang masih tradisional seperti buku teks, papan tulis, dll. Sehingga pembelajaran cenderung bersifat monoton, membosankan, kurang interaktif dan berpusat pada guru membuat minat belajar siswa berkurang.

Menurunnya minat belajar siswa akan memberikan pengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa, padahal hasil belajar siswa ini adalah salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran, karena hasil belajar merupakan alat ukur keberhasilan suatu pembelajaran, hasil belajar bagi guru dapat menjadi alat evaluasi pembelajaran, melihat perubahan kemampuan siswa setelah perbuatan belajar serta untuk mengatahui ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat diketahui hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Abung Selatan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Nilai Ulangan Harian 1 Mata Pelajaran Ekonomi Semester Genap Kelas X SMA Negeri 1 Abung Selatan Tahun Pelajaran 2015-2016**

| No | Kelas | Nilai | | Jumlah siswa |
|---|---|---|---|---|
| | | < 70 | ≥ 70 | |
| 1 | Kelas X-1 | 12 | 24 | 36 |
| 2 | Kelas X-2 | 17 | 16 | 33 |
| 3 | Kelas X-3 | 10 | 25 | 35 |
| 4 | Kelas X-4 | 30 | 1 | 31 |
| 5 | Kelas X-5 | 9 | 23 | 32 |
| 6 | Kelas X-6 | 20 | 15 | 35 |
| 7 | Kelas X-7 | 18 | 16 | 34 |
| 8 | Kelas X-8 | 15 | 20 | 35 |
| Jumlah Siswa | | 131 | 140 | 271 |
| Presentase | | 48,34% | 51,66 % | 100% |

*Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Abung Selatan*

Berdasarkan data hasil belajar yang telah digambarkan di atas tersebut, diketahui hasil belajar mata pelajaran ekonomi masih belum optimal karena terdapat 131 siswa (48,34%) masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 70 atau hanya 140 siswa (51,66%) yang di atas KKM. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah (2006: 107) apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai siswa maka presentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong kurang baik.

Hasil belajar ekonomi siswa yang kurang optimal menunjukan bahwa proses pembelajaran kurang efektif. Siswa merasa bosan dengan media, model, dan metode yang diterapkan guru sehingga minat belajar siswa semakin menurun hal ini berdampak pada penurunan hasil belajar. Penerapan pembelajaran secara PAIKEM sangatlah dibutuhkan oleh siswa. Pembelajaran tersebut akan menarik siswa untuk senang belajar sehingga minat belajar siswa akan cenderung meningkat.

Penerapan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu upaya untuk dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif. Penerapan media dalam proses pembelajaran akan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru tidak harus menyampaikan materi secara menyeluruh, tetapi siswa dapat mempelajarinya secara mandiri sehingga siswa akan turut aktif dalam pross pembelajaran.

Media pembelajaran bervariasi jenis dan tipenya. Taksonomi menurut Rudy Bertz dalam Sadiman, dkk. (2012: 20) ciri utama media terdapat 3 unsur yaitu suara visual dan gerak. Visual dibagi menjadi 3 yaitu gambar, garis dan simbol. Di samping itu, Bertz juga membedakan antara media siar dan rekam sehingga terdapat 8 klasifikasi media yaitu media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, audio, dan media cetak. Umumnya media pembelajaran yang dikenal adalah video, multimedia interaktif, grafik, *flowchart,* gambar, *power point*, poster, dan sebagainya. Jenis-jenis media pembelajaran ini diharapkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih mudah, efektif, efisien, menarik, aktif dan menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Guru harus mampu memilih media pembelajaran yang akan digunakan dengan baik. Menurut Sadiman, dkk. (2012: 85) Guru harus menyesuaikan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Selain itu, dalam memilih media guru juga harus memperhatikan syarat media pembelajaran yaitu *Visible* (memiliki tujuan), *Interest* (menarik), *Simple* (sederhana), *Usefull* (bermanfaat), *Accurat* (benar/ dapat dipertanggungjawabkan), *Legitimate* (legal/resmi), *Structure* (tersusun dengan baik) atau sering dikenal dengan *VISUALS*.

Sesuai dengan jenis, kriteria pemilihan, syarat media pembelajaran, dan permasalahan yang terjadi maka peneliti memilih media pembelajaran interaktif dan poster sebagai obyek penelitian. Kedua media tersebut dipilih karena dianggap mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Pengguaan media pembelajaran interaktif dipilih karena media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membangun interaksi siswa dengan materi pembelajaran, siswa dapat belajar dengan sendiri, mempelajari dan memahami materi sendiri tidak tergantung pada guru.

Menurut Prastowo (2013) media pembelajaran interaktif dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif, maksudnya ia di desain agar dapat melakukan perintah balik kepada penguna untuk melakukan aktivitas. Jadi, pembelajaran seperti ini tidak seperti media pembelajaran cetak yang hanya pasif dan tidak bisa melakukan kendali terhadap penggunnya. Dalam media pembelajaran interaktif peserta didik terlibat interaksi dua arah dengan media pembelajaran yang sedang dibelajari.

Selain media pembelajaran interaktif, peneliti juga memilih poster sebagai salah satu media pembelajaran yang di gunakan hal ini karena sesuai dengan pendapat Sudjana, dkk. (2014: 51), “Poster adalah kombinasi *visual* dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti didalam ingatannya”.

Menurut Zanu (2009), “poster merupakan gambar-gambar yang dirancang sedemikian rupa sehingga menarik perhatian, sedikit menggunakan kata-kata, dicetak pada sehelai kertas atau bahan lain yang ditempelkan pada tempat tertentu”. Media ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran,

dalam satu media guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan variasi yang menarik, dengan media poster maka siswa akan mencoba untuk menangkap pesan atau meteri yang disampaikan dan memahami konsep tersebut secara mandiri. Hal ini akan membuat siswa lebih aktif untuk belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada guru saja.

Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa kedua media pembelajaran tersebut menitik beratkan pada aktivitas belajar siswa secara mandiri. Penggunaan kedua media pembelajaran diharapkan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik di atas dengan KKM yang telah ditetapkan di sekolah.

Selain media pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, terdapat faktor lain yang juga dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu minat belajar. Minat belajar adalah suatu kecenderungan yang dimiliki oleh siswa untuk menjalankan aktivitas belajar dengan rasa senang dan tanpa ada paksaan. Slameto (2010: 180) yang mengatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Syah (2001: 136) mengartikan minat yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan selain metode, model, dan media pembelajaran yang masih konvensional, di SMA Negeri 1 Abung Selatan masih banyak siswa yang memiliki minat belajar rendah. Beberapa siswa sering kali meninggalkan kelas saat mata pelajaran berlangsung,

selain itu siswa-siswa yang berada dalam ruang kelas juga banyak yang tidak memperhatikan guru menjelaskan, ada yang tidur, dan beberapa yang lain berbicara dengan temannya. Selain itu, ketika guru memberikan tugas hanya beberapa yang mengerjakan dan banyak yang hanya menyontek, hal ini menunjukan bahwa minat siswa untuk belajar sangat rendah.

Kondisi tersebut merupakan masalah yang harus diselesaikan dalam kegiatan belejar mengajar. Adanya minat belajar siswa dapat membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran , memiliki kemauan untuk belajar, memiliki rasa ingin tahu tinggi, dan mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini akan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar siswa. Oleh kerena itu, faktor minat belajar siswa juga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Studi Perbandingan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa dengan Menggunakan Media Interaktif dan Poster dengan Memperhatikan Minat Belajar Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Abung Selatan Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016"**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar ekonomi masih belum optimal, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang Hasil belajarnya tidak mencapai Kriteria Ketuntasan belajar Minimum (KKM).
2. Guru mengunakan media pembelajaran konvensional seperti buku teks, papan tulis, LKS , dsb.
3. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
4. Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat kurang.
5. Kurangnya minat siswa untuk belajar.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan penelitian ini pada hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media interaktif dan poster dengan memperhatikan minat belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Abung Selatan Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016.

## 1.4. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang diajar menggunakan media interaktifdan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran poster?
2. Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media interaktif lebih tinggi

dibandingkan media pembelajaran poster bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi?

3. Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media interaktif lebih rendah dibandingkan media pembelajaran poster bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah?
4. Apakah ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi?

## 1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang diajar menggunakan media interaktifdan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran poster.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media interaktif lebih tinggi dibandingkan media pembelajaran poster bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media interaktif lebih rendah dibandingkan media pembelajaran poster bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah.

4. Untuk mengetahui terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

   Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan bahan pembuktian bahwa penerapan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak diantaranya:

   a. bagi guru, diharapkan menjadi masukan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
   b. Bagi siswa, dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru serta meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat.
   c. Bagi sekolah, untuk bahan masukan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.

d. Bagi peneliti bidang yang sejenis, sebagai salah satu bahan referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

## 1.7. Ruang Lingkup Penelitian

1) Ruang lingkup objek penelitian

   Ruang lingkup objek penelitian ini adalah media interaktif dan poster, minat belajar siswa, dan hasil belajar mata pelajaran Ekonomi.

2) Ruang lingkup subjek penelitian

   Ruang lingkup subyek penelitian adalah siswa kelas X-1 dan X-2 Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016.

3) Ruang lingkup tempat penelitian

   Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Abung Selatan Kabupaten Lampung Utara.

4) Ruang linkup waktu penelitian

   Waktu penelitian ini adalah semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

5) Ruang lingkup ilmu

   Lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah ilmu ekonomi

# II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

## 2.1 Tinjauan Pustaka

### 2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Membahas masalah pendidikan maka akan erat kaitannya dengan kegialan belajar mengajar (KBM), dalam KBM ada dua aktivitas utama yang harus dilakukan yaitu belajar dan pembelajaran. Belajar selalu disandingkan dengan pembelajaran. Menurut Gagne, dkk. Dalam Rusmono (2014: 6), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Smith, dkk. dalam Rusmono (2014: 6) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah aktivitas penyampaian informasi dalam membantu siswa mencapai tujuan, khususnya tujuan-tujuan belajar, tujuan siswa dalam belajar. Guru dapat membimbing, membantu, dan mengarahkan siswa dalam belajar agar siswa memiliki pengetahuan dan pemahaman berupa pengalaman belajar. Berdasarkan pendapat ahli tentang pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang

dilakukan dengan tujuan untuk memunculkan suatu aktivitas belajar atau pengalaman belajar siswa agar tercapai keberhasilan dalam belajar.

Menurut Hamalik (2004: 27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman artinya belajar merupakan proses, suatu kegiatan dan bukan hasil dan tujuan. Menurut Djamarah, dkk. (20010: 12) belajar merupakan proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan artinya perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Menurut Gagne dalam Dimyati, dkk. (2006: 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Menurut Soemanto (2006: 104) belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia, dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Sardiman (2003: 21) mengungkapkan bahwa "belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya."

Dimyati, dkk. (2006: 16) mengemukakan belajar dengan pendekatan prinsip pendidikan dan pembelajaran yaitu:

a. menjadi manusia berarti memiliki kekuatan wajar untuk belajar. Siswa tidak harus belajar tentang hal-hal yang tidak ada artinya.

b. Siswa akan mempelajari hal-hal yang ermakna bagi dirinya.
c. Pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru, sebagai bagian yang bermakna bagi siswa.
d. Belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses-proses belajar, keterbukaan belajar mengalami sesuatu, bekerjasama dengan melakuan pengubahan diri terus-menerus.
e. Belajar yang optimal akan terjadi bila siswa berpartisipasi secara bertanggungjawab dalam proses belajar.
f. Belajar mengalami (*eksperimental learning*) dapat terjadi, bila siswa mengevaluasi dirinya sendiri. Belajar mengalami dapat member peluang untuk belajar kreatif, *self evaluation*, dan kritik diri. Hal ini berarti bahwa evaluasi dari instruktur bersifat sekunder.
g. Belajar mengalami menurut keterlibatan siswa secara penuh dan sungguh-sungguh.

Beberapa definisi belajar menurut teori belajar sebagai berikut:

a. Teori Gesalt

   Menurut Gesalt dalam Sutikno (2013: 9) belajar harus dimulai dari kesuluruhan, baru kemudian kepada bagian-bagian. Pemahaman (*insight*) merupakan inti dari belajar.

b. Teori Koneksionisme

   Menurut Thondrike dalam Sutikno (2013: 11) belajar adalah proses pembentukan asosiasi antara yang sudah diketahui dengan yang baru. Proses belajar mengikuti tiga hokum yaitu hukum kesiapan, latihan dan hukum efek.

c. Teori R. Gagne

   Menurut Gagne dalam Sutikno (2013: 12) belajar adalah bukan sesuatu yang terjadi alamiah, tetapi hanya akan terjadi dengan adanya kondisi-kondisi tertentu, yakni kondisi internal dan kondisi eksternal.

d. Teori Piaget

Menurut Piaget dalam Sutikno (2013: 13) belajar adalah jika seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan tertentu sesuai dengan umurnya.

e. Teori J. Burner

Burner dalam Sutikno (2013: 13) menyebutkan bahwa perkembangan kognitif seseorang akan terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan. Untuk membelajarkan sesuatu, tidak perlu ditunggu sampai anak mencapai suatu tahap perkembangan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas tersebut, dapat dipahami belajar merupakan perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai meliputi segenap aspek organisme dan pribadi akibat pengalaman dan latihan. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya atau suatu proses individu untuk mencapai tujuan, yaitu hasil belajar.

### 2.1.2 Hasil Belajar

Hasil belajar memliki arti penting dalam proses pembelajaran di sekolah yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sudjana dalam Jihad, dkk. (2008: 15) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Dimyati, dkk. (2006: 4) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan tindak mengajar, hasi belajar untuk sebagian adalah karena berkat tindak guru, pencapaian tujuan pembelajaran, pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa".

Hasil belajar menurut Hamalik (2004: 30) adalah bila seorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnyadari tidak tahu dan dari tidak mengerti. Sedangkan menurut snelbeker dalam Rusmono (2014: 8) hasil belajar adalah perubahan atau kemampuan baru yang di peroleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman.

Menurut Gagne, dkk. Dalam Rusmono (2014: 9) Kemampuan baru yang diperoleh setelah belajar adalah kapasitas atau penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar yang di kategorikan menjadi lima yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan motorik. Sedangkan menurut bloom dalam sudjana (2014: 8) merupakan perubahan yang meliputi tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif adalah meliputi tujuan-tujuan belajaryang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotorik mencangkup perubahan perilaku yang menunjukan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulative fisik tertentu.

Menurut Dimyati, dkk. (2006: 4) hasil belajar dapat dibedakan dalam dua dampak yaitu dampak pengajaran dan pengiringan. Hasil beljar pengajaran adalah hasil belajar yang dapat diukur, seperti tertuang

dalam rapot, sedangkan dampak pengiringan adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar".

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2010: 40), yaitu: (a) Faktor yang bersumber dari dalam diri manusia (*intern*) Faktor ini dapat diklasifikasikan menjadi dua yakni faktor biologis dan faktor psikologis. Faktor biologis antara lain usia, kematangan, dan kesehatan, sedangkan faktor psikologis adalah kelelahan, suasana hati, motivasi, minat dan kebiasaan belajar. (b)aktor yang bersumber dari luar manusia (*ekstern*) Faktor ini di kalsifikasikan menjadi dua yakni faktor manusia dan faktor non manusia seperti alam, benda, hewan, dan lingkungan fisik.

Cara mengukur keberhasilan proses pembelajaran menurut Djamarah (2010: 107) dibagi atas beberapa tingkatan taraf sebagai berikut:

a. Istimewa/maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
b. Baik sekali/optimal, apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai 76%-99%.
c. Baik/minimal, apabila bahan pelajaran hanya dikuasai 60%-75%.
d. Kurang, apabila bahan pelajaran yang dikuasai kurang dari 60%.

Berdasarkan pengertian hasil belajar yang dijelaskan di atas, Dapat dikatakan bahwa penilaian hasil belajar pada hakikatnya adalah evaluasi yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah rangkaian pembelajaran dilaksanakan. Hasil belajar berguna sebagai alat pengukur apakah tujuan utama pembelajaran tersebut tercapai.

### 2.1.3 Media pembelajaran

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Djamarah, dkk. (2010: 120) Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian media adalah wahana penyampai informasi belajar atau penyalur pesan. Arsyad (2013: 4) mengemukakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sadiman, dkk. (2012: 6) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Henich dalam Arsyad (2013:3) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televise, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, benda-benda cetak, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi antara yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media tersebut disebut sebagai media pembelajaran.

Menurut Criticos dalam Daryanto (2013: 4) Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Selain itu, Gerach, dkk.

Dalam Arsyad (2013: 3) berpendapat bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dalam Arsyad (2013: 3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Hamidjo dalam Arsyad (2013: 4) juga memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Jadi dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara dalam menyampaikan pesan atau materi-materi pembelajaran dari guru kepada siswa dalam aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

**2. Jenis-jenis media pembelajaran**

Leshin, dkk. dalam Arsyad (2013 : 81-96) mengklasifikasi penggunaan dan pengembangan media pembelajaran ke dalam beberapa bagian, yaitu :

a. Media berbasis manusia
   Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Salah satu contoh yang terkenal adalah gaya tutorial Socrates. Sistem ini tentu dapat menggabungkan dengan media visual lain.
b. Media berbasis cetakan
   Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.
c. Media berbasis *visual*
   Media berbasis *visual* (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.
d. Media berbasis *audio-visual*
   Media *visual* yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya.
e. Media berbasis computer
   Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut :
   a) Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pekerjaan;
   b) Mengevaluasi siswa (tes);
   c) Mengumpulkan data mengenai siswa;
   d) Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran; dan
   e) Membuat catatan perkembangan.

Kemp, dkk. dalam Arsyad (2013: 39) mengelompokan media kedalam delapan jenis yaitu media cetak, media pajang, overhead transparacies, rekaman audiotape, seri slide dan film strips, penyajian multi image, rekaman video dalam hidup, serta computer. Menurut Gagne dalam Daryanto (2013: 17) media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu benda untuk didemontrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Menurut Schramm dalam Daryanto (2013: 17) media digolongkan menjadi media rumit, mahal dan sederhana.Schramm juga mengkalsifikasikan media berdasarkan Kemampuan daya

liputan, yaitu liputan luas dan serentak seperti Tv, radio, dan *faximile*. Liputan terbatas pada ruangan seperti film, video, slide, poster, dan *audio tape*. Liputan media untuk belajar individual seperti buku, modul, program, belajar dengan komputer dan telpon.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Menutut Arsyad (2013: 15). Fungsi utama media pembalajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Angkowo, dkk. (2007: 27). Fungsi media pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru.

Hamalik dalam Arsyad (2006: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minta yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Levie, dkk. dalam Arsyad (2013: 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris. Sementara menurut Kemp, dkk. dalam Arsyad (2013: 23) media pembelajaran memenihi tiga fungsi utama apabila mdia tersebut digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya,

yaitu: memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan member instruksi.

**4. Pemilihan Media**

Sadiman, dkk. (2012: 84) menyebutkan beberapa penyebab orang memilih media antara lain yaitu: (a) bermaksud mendemonstrasikannya; (b) merasa sudah akrab dengan media tersebut; (c) ingin memberikan gambaran atau penjelasan yang lebih konkret; (d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya. Mc. Connel dalam Sadiman, dkk. (2012: 84) mengatakan bila media itu sesuai maka pakailah, *"if the medium fits, use it!"*.

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yang sesuai menurut Sadiman, dkk. (2012: 84) yaitu tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau saran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak, dll), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Professor Elly dalam Sadiman, dkk. (2012: 85) mengatakan bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari system instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuannya dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan. Sebagai pendekatan praktis, Professor Elly menyarankannya untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, beberapa harganya, beberapa lama diperlukan untuk

mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya siswa dan guru).

Menurut Sadiman, dkk. (2012: 87) cara-cara pemilihan media dikelompokan menjadi tiga model yaitu model *flowchart* yang menggunakan system pengguguran (atau eliminasi) dalam pengambilan keputusan pemilihan, model *matriks* yang menangguhkan proses pengambilan keputusan pemilihan sampai semua kriteria pemilihannya diidentifikasi, dan model *checklist* yang menangguhkan keputusan pemilihan smpai semua kriterianya dipertimbangkan.

Media dikatakan berkualitas baik bila memenuhi standar isi Sreb (2006) seperti ini:

a. Akurasi yang meliputi kebenaran informasi, baru dan objektif, pandangan yang tidak membias, representasi budaya, etnis, suku yang seimbang, penggunaan tata bahasa, ejaan, dan struktur kalimat yang benar.
b. *Appropriateness* yang meliputi konsep dan kosakata yang relevan dengan kemampuan pengguna, informasi yang relevan dengan kurikulum dan interaksi yang sesuai dengan tingkat kemampuan pengguna.
c. *Scope,* yakni keluasan materi yang mencakup topik-topik yang diperlukan, penyusunan topik-topik yang logis, dan variasi kegiatan untuk meningkatkan kompleksitas.

### 2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif

Philips dalam Nugroho (2008) menjelaskan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar. Menurut Prastowo (2013) media pembelajaran interaktif dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif, maksudnya ia di desain agar dapat melakukan perintah balik kepada penguna untuk melakukan aktivitas. Jadi, pembelajaran seperti ini tidak seperti media pembelajaran cetak yang hanya pasif dan tidak bisa melakukan kendali terhadap penggunnya. Dalam media

pembelajaran interaktif peserta didik terlibat interaksi dua arah dengan media pembelajaran yang sedang dibelajari.

Media pembelajaran interaktif yang dipilih oleh peneliti adalah media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Menurut Tay dalam Pramono (2007: 8) multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi, dan video. Sedangkan menurut Mayer (2009: 3) mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar yang dimaksud dengan kata-kata disini adalah materinya disajikan dengan bentuk verbal.

Menurut Roblyer (2003: 164) menyatakan *multimedia simply means "multimedia" or "combination media" the media can be still pictures, sound, motion video, animation and/or text items combined in a product whose pupose is to communicate information*: multimedia atau media kombinasi merupakan media yang terdiri dari gambar diam, suara, video gerak, animasi dan teks yang digabungkan dalam suatu produk yang bertujuan untuk memberikan informasi.

Pramono (2006:43) menyatakan bahwa" interaksi adalah suatu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif ( *active learning*). Pembelajaran yang aktif tidak saja memungkinkan siswa (pengguna) melihat atau mendengar (*see and hear*) tetapi juga melakukan sesuatu (*do*).

Selain itu, berdasarkan pendapat Bates dalam Pramono (2006: 11) menyatakan bahwa keunggulan multimedia dalam hal interaktivitas adalah media ini secara *inheren* memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi. Interaksi ini bervariasi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks.

Struktur media pembelajaran interaktif menurut Prastowo (2013) meliputi enam komponen yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan dan penilaian. Struktur bahan ajar tersebut harus ada dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. karena dengan struktur bahan ajar yang lengkap tersebut dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri.

Menurut Arsyad (2013) menyatakan bahwa ciri media pembelajaran interaktif yang baik yaitu:

1. Mereka dapat digunakan secara acak, non-sekuensial,dan secara linier.
2. Mereka dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang.
3. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik
4. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
5. Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaksi siswa

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini akan dapat membantu siswa belajar secara mandiri, menggali informasi secara luas dari informasi-informasi yang disediakan, serta siswa dapat lebih aktif dalam belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu hal ini akan dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam belajar dan memahami materi pembelajaran secara menyeluruh. Sehingga hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Mayer dan Mc Carthy dalam Sidhu (2010: 24) menyatakan bahwa pemanfaatan muti media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar 56% lebih besar, konsistensi dalam belajar 50-60% lebih baik dan ketahanan dalam memori 25-50% lebih tinggi.

### 2.1.4 Media Pembelajaran Poster

**1. Pengertian poster**

Menurut Sudjana, dkk. (2002: 51), "Poster adalah kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti didalam ingatannya"

**2. Manfaat Poster**

Sri Anitah (2008: 13-14) mengatakan manfaat poster adalah sebagai berikut: (a) sebagai penggerak perhatian; (b) sebagai petunjuk; (c)sebagai peringatan, pengalaman kreatif; (d) untuk kampanye.

Menurut Sudjana, dkk. (2010: 56-57).Secara umum poster memiliki kegunaan, yaitu sebagai berikut: (1) memotivasi siswa, poster dalam pembelajaran sebagai pendorong atau memotivasi belajar siswa; (2) peringatan, berisi tentang peringatan-peringatan terhadap suatu pelaksanaan aturan hukum, sekolah, atau sosial, kesehatan bahkan keagamaan; (3) pengalaman kreatif, melalui poster kegiatan menjadi lebih kreatif untuk membuat ide, cerita, karangan dari sebuah poster yang dipajang.

**3. Karakteristik poster yang baik**

Ciri-ciri poster yang baik menurut Arief S. Sadiman (dalam Musfiqon, 2012: 85) yaitu: (1) sederhana; (2) menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok; (3) berwarna; (4) slogannya; (5) tulisannya jelas; (6) motif dan tulisannya bervariasi.

**4. Prinsip Pembuatan Poster**

Menurut Sanaky (2009) proses pembuatan poster harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu agar dihasilkan poster yang baik, di antaranya adalah:

1. Direkayasa sedemikian rupa sehingga poster tersebut seakan-akan bersuara “lihatlah aku”.

2. Gambar yang disajiakn harus memperlihatkan segi-segi artistic, sederhana dan memperhatikan komposisi warna yang pas.
3. Kalimat-kalimat yang digunakan harus diutarakan dalam bahasa yang sederhana, popular, familiar, dan akrab. Bentuk hurufnya pun harus sederhana dan tidak aneh-aneh.
4. Ukurannya disesuaikan dengan kondisi tempat dan isi pesan.
5. Poster juga harus mampumempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.
6. Poster bisa dibuat di ats kertas, triplek, kain, batang kayu, seng dan bahan-bahan lain semacam itu.
7. Pemasangan dapat di kelas, di luar kelas, dan juga di majalah atau koran.
8. Bentuknya harus sederhana dan tulisannya harus jelas.

### 2.1.4 Minat Belajar

#### 1. Definisi Minat Belajar

Definisi minat secara sederhana diberikan oleh Hilgard dalam Slameto (2010: 57) yaitu mendefinisikan "*interest is tendency to pay attention to and enjoy some activity or content,"* berarti bahwa minat diartikan sebagai perhatian dan kenikmatan dalam beraktivitas atau melakukan suatu hal. Begitu pula dengan Slameto (2010:180) yang mengatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Syah (2001: 136) mengartikan minat yaitu kecendrungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sedangkan Sardiman (2003: 76) mengartikan minat sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-

ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.

Crow and Crow dalam Djaali (2008: 121) mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang diransang oleh kegiatan itu sendiri. Pendapat lain Syah, (2007: 151) dengan sederhana mendefinisikan minat (*interest*) sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu.

**2. Jenis-Jenis Minat**

Menurut Salfram dalam Slameto (2010: 181) ada tiga cara yang digunakan dalam mengungkapkan minat, yaitu :

a. Minat yang diekspresikan (*expressed interest*), seseorang dapat mengungkapkan minat atau pilihannya dengan kata-kata tertentu
b. Minat yang diwujudkan (*manifest interest*), seseorang dapat mengungkapkan minat bukan dengan kata-kata tetapi tindakan atau perbuatan, ikut serta berperan aktif dalam aktivitas tertentu
c. Minat yang diinventariskan (*inventoried interest*), seseorang memiliki minat-minat dapat diukur dengan menjawab sejumlah pertanyaan atau urutannya.

**3. Aspek-Aspek minat**

Djamarah (20010: 166) mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui (a) menyukai sesuatu daripada yang lainnya, (b) berpartisipasi aktif dalam suatu kegiatan, (c)

memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya dan sama sekali tidak menghiraukan sesuatu yang lain.

Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Slameto (2010: 180) yang menyatakan bahwa: “Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.”

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil peneilitian yang terkait dengan pokok asalah ini dan sudah pernah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Penelitian Relevan**

| No | Penulis | Judul Penelitian | Hasil Penelitian |
|---|---|---|---|
| 1. | Supardi U.S, dkk. | Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA SD | Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPA berdasarkan hasil pengujian menggunakan uji t diperoleh thitung sebesar 3,225 > t tabel sebesar 2,005. |
| 2 | Faruk Iskandar (2009) | Pengaruh Penggunaan media Poster Ikon Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa | Adanya perbedaan prestasi belajar siswa antara yang menggunakan media poster dengan yang tidak menggunakan media poster ikon, kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan media poster ikon mempunyai rata-rata 5,383 dan kelompok siswa yang diajar dengan tanpa menggunakan media poster ikon hanya memperoleh rata-rata 4,633, diambil kesimpulan bahwa penggunaan alat bantu media poster ikon mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar matematika siswa. |

## 2.3 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran akan berhasil jika guru dapat mengelola pembelajaran dengan baik. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik minat siswa untuk belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki yaitu kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran harus sisesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Terdapat banyak jenis media pembelajaran tetapi penelitian ini hanya membandingkan media pembelajaran interaktif dan media pembelajaran poster.

Penelitian ini peneliti memfokuskan penelitian pada pembandingan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan yang menggunakan media pembelajaran poster tetapi dengan tambahan pertimbangan yaitu minat belajar yang dapat memperkuat atau memperlemah suatu hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat..

### 2.3.1 Perbedaan antara hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif dan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran poster.

Aktivitas kegiatan belajar mengajar guru menyampaikan suatu pesan atau informasi materi pembelajaran sesuai dengan tema pembahasan yang dilaksanakan. Agar suatu penyampaian materi pembelajaran

efektif, efisien, kemudahan dalam penyampaian, mudah dimengerti serta adanya interaksi yang baik maka guru dapat menerapkan media pembelajaran sebagai perantara atau pengantar informasi atau pesan.

Media pembelajaran digunakan tidak hanya bermanfaat sebagai penyampai informasi tetapi juga dapat sebagai alat mencipta suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, kreatif, dan simpel dengan begitu siswa dapat tertarik untuk belajar hal ini akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dan poster merupakan salah satu upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi. Kedua Media pembelajaran tersebut merupakan dua jenis media yang berbeda.

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan struktur media yang komplekdari penyajian tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, materi pembelajaran, petunjuk penggunaan, sampai latihan dan penilaian. Sehingga dalam penerapan media pembelajaran ini siswa dapat menggunakannya secara mandiri. Sedangkan . Media pembelajaran poster merupakan media visual. Media pembelajaran poster dirancang berupa gabungan beberapa media visual seperti tulisan, gambar, grafik, bagan, dll yang disajikan secara ringkas dan sederhana. Sehingga siswa dapat langsung memahami materi pada pokok materi yang dipelajari. Media pembelajaran poster juga membuat siswa untuk

dapat aktif belajar secara mandiri memahami materi secara cepat dan tepat materi pokok yang tersaji. Media pembelajaran interaktif dan poster memiliki karakteristik yang berbeda. Sehingga jika diterapkan pada suatu pembelajaran akan memiliki interaksi atau pengaruh yang berbeda pula.

Menurut Dale's cone of experience (Kerucut pengalaman Dale) dalam Arsyad (2013: 13) Hasil belajar sesaorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambing verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Dasar pengembangan kerucut di bawah bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan- jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan.

**Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale, maka dapat diketahui bahwasannya semakin keatas maka akan semakin sedikit materi pembelajaran yang dapat di terima dan dipami oleh siswa. dan semakin ke atas akan semakin mudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang didesain dengan memunculkan interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran interaktif siswa akan belajar secara mandiri mengikuti petunjuk penggunaan, mempelajari materi dan mengadakan evalusi secara mandiri. Hal ini selaras dengan pendapat Prastowo (2013) media pembelajaran interaktif dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif, maksudnya ia di desain agar dapat melakukan perintah balik kepada penguna untuk melakukan aktivitas. Jadi, pembelajaran seperti ini tidak seperti media pembelajaran cetak yang hanya pasif dan tidak bisa melakukan kendali terhadap penggunnya. Dalam media pembelajaran interaktif peserta didik terlibat interaksi dua arah dengan media pembelajaran yang sedang dibelajari.

Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif seperti ini akan dapat membantu siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan prktek yang konkrit, siswa akan dapat melaksanakan pembelajaran sebagai pengalaman bukan lagi pemberian siswa akan mengeksplorasi dan mengevaluasi pembelajarannya sesuai dengan keinginannya tanpa dibatasi waktu dan ruang.

Sedangkan media pembelajaran poster merupakan jenis pengambangan media visual.poster dibuat dengan gabungan warna, gambar, tulisan, bagan dan sebagainya.sehingga poster dapat menarik siswa untuk berminat belajar. Selin itu, poster merupakan media pembelajaran yang sederhana sehingga dalam menyampaikan

pesan atau materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami dan diingat secara mendalam. Seperti yang telah dijelaskan oleh Sudjana, dkk. (2002: 51), "Poster adalah kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti didalam ingatannya". Dengan demikian, maka siswa dapat memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka diduga dengan perbedaan kedua media tersebut, media poster merupakan media visual dengan pemanfaatan indera penglihatan saja yang bekerja dan materi disajikan secara ringkas. sedangkan media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran gabungan antara media gambar, video, tulisan, animasi dsb. Yang menyajikan materi pembelajaran secara lengkap dari tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, materi pokok, latihan, dan evaluasi serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaan. Atau dengan kata lain, pada media interaktif siswa dituntut untuk melakukan pembelajaran sendiri sehingga pembelajaran merupakan pengalaman yang kongkrit sedangkan poster merupakan media visual yang menyampaikan materi secara verbal dalam ringkasan materi pokok. Sesuai pendapat Edgar Dale dalam kerucut pengalamannya di atas maka dapat dikatakan bahwasannya kedua media pembelajaran tersebut akan berdampak

pada pencapaian hasil belajar yang berbeda antara mahasiswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif dan media pembelajaran poster.

### 2.3.2 Hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan media pembelajaran poster bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya aktivitas belajar. Hasil belajar dapat di pengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya adalah minat belajar siswa. Siswa dengan minat belajar yang tinggi biasanya cenderung memiliki hasil belajar yang tinggi. Namun tidak semua demikian, minat bukan merupakan bawaan tetapi juga terjadi karena faktor eksternal seperti lingkungan, kondisi ekonomi, suasana kelas, perlakuan guru, atau metode/media/model pembelajaran yang diterapkan.

Menurut Slameto (2010: 57) siswa yang berminat tinggi dalam belajar memiliki ciri-ciri sbagai berikut:

a. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
b. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
c. Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
d. Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, menunjukan bahwasannya siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan memiliki kecenderungan untuk mempelajari dan memperhatikan secara terus-menerus, aktif

dan berpartisipasi dengan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti beranggapan bahwasanya siswa dengan minat belajar tinggi akan lebih baik hasil belajarnya jika pembelajarannya menggunakan media pembelajar interaktif karena pada media pembelajaran interaktif menuntut siswa untuk melakukan interaksi dengan media dan materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Bates dalam Pramono (2006: 11) menyatakan bahwa keunggulan multimedia dalam hal interaktivitas adalah media ini secara *inheren* memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi. Interaksi ini bervariasi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks.

Siswa dengan minat belajar tinggi akan lebih tertarik belajar dengan medi pembelajaran interaktif karena dengan media pembelajaran interaktif siswa akan belajar secara lengkap, terstuktur dan terperinci/sistematik dari poin ke poin tetapi tidak membosankan karena tidak hanya berupa tulisan seperti buku teks, tetapi juga dilengkapi dengan video, latihan-latihan yang kongkrit sehingga siswa akan semakin tertarik untuk belajar.

Berdasarkan penjabaran diatas, diduga Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan media pembelajaran poster bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi.

### 2.3.3 Hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif lebih rendah dibandingkan media pembelajaran poster bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah

Minat belajar merupakan bagian penting bagi siswa dalam belajar, bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah biasanya akan mendapatkan hasil belajar rendah hal ini karena siswa dengan minat belajar rendah akan malas belajar, tidak peduli pada pelajaran, belajar semaunya, sibuk dengan hal-hal lain yang lebih menarik perhatian mereka.

Siswa yang memiliki minat belajar rendah akan enggan untuk mendengarkan guru menjelaskan, malas mencatat, dan malas membaca. Siswa dengan minat belajar rendah akan lebih senang pada pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, singkat, dan tidak menyita waktu banyak . Oleh karena itu tugas seorang guru adalah menentukan media, model dan metode yang sesuai dengan kondisi siswa.

Menurut Sudjana, dkk. (2002: 51), “Poster adalah kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti didalam ingatannya”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajar poster merupakan salah satu media yang memberikan daya tarik untuk siswa, disajikan secara sederhana, dengan

penyampaian materi yang singkat namun mencakup tujuan pembelajaran, serta menanamkan ingatan akan informasi cukup dalam dan lama. Sehingga siswa tidak perlu membaca banyak teks, memoperhatikan dalam waktu lama, bahkan mendengarkan penjelasan yang panjang. Siswa hanya cukup membaca singkat, memahami isi materi, dan mengembangkannya dengan pemikirannya secara mandiri. Siswa dengan minat rendah akan cenderung lebih tertarik dengan media tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, diduga Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif lebih rendah dibandingkan media pembelajaran poster bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah

### 2.3.4 Ada interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

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”. Hal ini menunjukan bahwasannya media adalah bagian penting dalam pembelajaran salah satunya yaitu pelajaran ekonomi. 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.

Proses pembelajaran yang efektif akan mebantu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Keinginan dan ketertarikan belajar tersebut itulah yang disebut minat belajar. Berdasarkan pendapat dari Slameto (2010: 180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan 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.

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.

Pada kondisi ini, menunjukan bahwasannya pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagia penting dalam proses pembelajaran. Media menjadi salah satu alat untuk meningkatkan minat belajar. Jika minat belajar terbangun maka hal ini akan berdampak pula pada hasil belajara. Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, kondisi lingkungan kelas, dan kondisi siswa merupakan bagian yang penting. Pemilihan media Pembelajaran harus tepat sehingga efektifitas pembelajaran akan tercipta sehingga hasil belajar akan meningkt. Hal ini selaras dengan pendapat Arsyad (2011: 3). Penggunaan media yang tidak bervariasi ini dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar yang tidak optimal.

Hal ini juga yang mendasari peneliti untuk memilih media pembalajaran interaktif dan poster dalam penelitian ini. Karena sesuai denga pendapat diatas, media pembelajaran interaktif akan memberikan tuntutan pada siswa untuk berinteraksi dengan baik pada media dan materi pembelajaran yang dipelajari sehingga ini akan cocok diterapkan pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi. siswa dengan minat rendah tidak akan tertarik untuk menggunakan media ini karena membutuhkan waktu lama untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu media poster yang didesain dengan materi ringkas akan lebih cocok untuk siswa yang memiliki  minat belajar rendah karena siswa akan mudah untuk memahami materi langsung pada pokok materi dan tidak perlu berinteraksi dengan materi terlalu lama.

berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menduga ada interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar Ekonomi siswa**.** oleh karena itu,  kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 2. Kerangka Pikir**

## 2.4 Hipotesis

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif dan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran poster.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan media pembelajaran poster bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif lebih rendah dibandingkan media pembelajaran poster bagi siswa yang memilik minat belajar rendah.
4. Apakah ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

# III. METODE PENELITIAN

## 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian komparatif dengan pendekatan eksperimen. Rumusan komparatif adalah rumusan masalah penelitian yang membandingkan satu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2012: 57). Sedangkan penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012: 107).

## 3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini bersifat *factorial design* atau desain faktorial merupakan modifikasi dari *true experimental*, yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel independen) terhadap hasil (variabel dependen). Namun pada variabel moderator (minat belajar) digunakan *treatment by level design* karena dalam hal ini hanya media pembelajaran yang diberi perlakuan terhadap hasil belajar.

Desain kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai kelas eksperimen disebut variabel eksperimental (X1) sedangkan kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran poster sebagai kelas kontrol disebut variabel bebas (X2). Variabel ketiga dalam penelitian ini disebut variabel terikat yaitu hasil belajar dan ditambah variabel moderator yaitu minat belajar. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

| **Media Pembelajaran / Minat Belajar** | **Media Pembelajaran Interaktif** | | **Media Pembelajaran Poster** |
|---|---|---|---|
| **Tinggi** | **Hasil Belajar Ekonomi** | > | **Hasil Belajar Ekonomi** |
| **Rendah** | **Hasil Belajar Ekonomi** | < | **Hasil Belajar Ekonomi** |

**Gambar 3. Desain Penelitian**

Berdasarkan tabel tersebut, desain penelitian ini hanya menggunakan 2 kategori yaitu tinggi dan rendah. Setiap hipotesis didasarkan pada kerangka pikir yang mengacu pada teoritis yaitu $H_a > H_o$, $H_a < H_o$, dan apabila terdapat kategori sedang maka $H_a = H_o$ sehingga tidak perlu diadakan penelitian.

Selain itu, dengan adanya kategori sedang akan menyulitkan pada saat pembuatan kerangka pikir dan akan bermakna bias. Oleh karena itu, yang digunakan hanya kategori tinggi dan rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2013:226) yang menyatakan daya pembeda merupakan kemampuan untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah.

## 3.3 Populasi dan Sampel

### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012: 117). Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek/subjek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Abung Selatan tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah kelas yaitu 8 kelas dan jumlah siswa sebanyak 271.

### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012: 118). Sampel yangdigunakan dalam penelitian ini diambil dari populasi 8 kelas yaitu kelas X-1, X-2, X-3, X-4, X-5, X-6, X-7 dan X-8. Pengambilan sampel tersebut menggunakan teknik *cluster rundom sampling* sehingga di dapatkan kelas X-1 sebanyak 36 siswa dan kelas X-2 sebanyak 34 siswa sebagai sampel .dan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pengundian.

## 3.4 Variable Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012: 61). Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu variabel bebas (*independent*), variabel moderator dan variabel terikat (*dependent*).

### 3.4.1 Variabe bebas (*Independent variable*)

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono,2012: 61). Variabe bebas dilambangkan dengan (X), dalam penelitian ini terdiri dari dua media pembelajaran yaitu Media Pembelajaran Interaktif dilambangkan dengan ($X_1$) dan media Pembelajaran poster dilambangkan dengan ($X_2$).

### 3.4.2 Variable terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2012: 61). Variabel terikat dilambangkan dengan (Y), dalam penelitian yang menjadi variabel bebas adalah hasil belajar ekonomi siswa.

### 3.4.3 Variabel Moderator

Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara variabel bebas

dan terikat. Minat belajar diduga memiliki pengaruh (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara media pembelajaran dengan hasil belajar ekonomi yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif dan poster.

## 3.5 Definisi Konseptual

### 3.5.1 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman (Rusmono, 2014:8)

### 3.5.2 Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Prastowo (2013) media pembelajaran interaktif dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif, maksudnya ia di desain agar dapat melakukan perintah balik kepada penguna untuk melakukan aktivitas. Jadi, pembelajaran seperti ini tidak seperti media pembelajaran cetak yang hanya pasif dan tidak bisa melakukan kendali terhadap penggunnya. Dalam media pembelajaran interaktif peserta didik terlibat interaksi dua arah dengan media pembelajaran yang sedang dibelajari.

### 3.5.3 Media Pembelajaran Poster

Menurut Sudjana, dkk. (2002:51), "Poster adalah kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti didalam ingatannya"

### 3.5.4 Minat Belajar

Crow and Crow dalam Djaali (2008:121) mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang diransang oleh kegiatan itu sendiri. Pendapat lain Syah, (2007:151).dengan sederhana mendefinisikan minat (*interest*) sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu

## 3.6 Definisi Operasional

Menurut Kasinu (2007: 179).Definisi operasional adalah definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara melihat pada dimensi tingkah laku atau property yang ditujukan oleh konsep dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur

**Tabel 3. Definisi Operasional Variabel X1, X2, dan Y**

| Variabel | Konsep variable | Indikator | Tingkat pengukuran | Skala |
|---|---|---|---|---|
| Hasil belajar ekonomi | Hasil yang diperoleh dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes pembelajaran ekonomi | Hasil tes formatif ekonomi | Tingkat besarnya hasil tes formatif mata pelajaran ekonomi | Interval |
| Media pembelajaran interaktif | Media yang dibuat dengan struktur pembelajaran yang komplek yaitu tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, materi pokok, latihan, evaluasi atau penilaian, serta dilengkap dengn petunjuk teknis, media ini menuntut siswa untuk aktif berinteraksi dengan media dan materi | Hasil tes formatif mengguna-kan media pembelajar-an interaktif | Tingkat besarnya hasil tes formatif mata pelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran video interaktif | Interval |
| Media Pembelajaran Poster | Media visual yang dibuat dengan kombinasi warna, gambar, dan tulisan yang | Hasil tes formatif mengguna- | Tingkat besarnya hasil tes formatif mata pelajaran | Interval |

| Variabel | Konsep variable | Indikator | Tingkat pengukuran | Skala |
|---|---|---|---|---|
| | digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan berupa media 2D (dua dimensi) | kan media pembelajar-an poster | ekonomi menggunakan media pembelajaran poster | |

**Tabel 4. Definisi Operasional Variabel Moderator**

| Variabel | Konsep Variabel | Indikator | Sub Indikator | Tingkat Pengukuran | Skala |
|---|---|---|---|---|---|
| Minat Belajar | Minat belajar yaitu dorongan atau keinginan siswa untuk melakukan aktivitas belajar dengan rasa senang dan tanpa paksaan | 1. Ketertarik-an | 1. Menyukai mata pelajaran ekonomi<br>2. menyukai guru ekonomi | Tingkat besarnya hasil angket | Interval dengan pendek at-an *Rating Scale* |
| | | 2. optimis | 1. selalu siap menghadapi tugas dan ujian<br>2. tidak menyontek dalam mengerjakan tugas dan ujian | | |
| | | 3. Rajin belajar | 1. belajar setiap hari<br>2. selalu mengerjakan tugas | | |
| | | 4. Disiplin belajar | 1. datang sebelum pembelajaran dimulai<br>2. menyelesai-kan tugas sesuai dengan waktu yang di tentukan | | |

## 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik penggunmpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 3.7.1 Teknik Tes

Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar ekonomi. Bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang terdiri 25 butir soal dengan 5 pilihan jawaban yaitu A, B, C, D, dan E. skor benar 1 dan skor salah 0.

### 3.7.2 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (Sugiyono, 2012:199). Angket ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Peneliti menggunakan teknik Rating Scale untuk memperoleh data interval dari motivasi belajar siswa.

## 3.8 Uji Persyaratan Intrumen

Instrument adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (sugiyono, 2012: 148). Instrument dalam penelitian ini berupa instrument tes dan angket. Instrumen tes dilakukan sesdah diberi perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil belajar ekonomi siswa, sedangkan instrument angket digunakan untuk mendapatkan data mengenai minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

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

### 3.8.1 Uji Validitas

Validitas adalah alat ukur yang menunjukan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Untuk menguji validitas soal digunakan rumus korelasi biserial sebagai berikut:

$$Ypbi = \frac{Mp - M1}{St}\sqrt{\frac{p}{q}}$$

**Keterangan:**

Ypbi = Koefisien korelasi biserial
Mp = Rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya
M1 = Rerata skor total
P = Proporsi siswa yang menjawab salah (q = 1- p)
(Arikunto, 2012: 93)

Sedangkan, untuk menguji validitas angket digunakan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson dengan rumus:

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

**Keterangan:**
$r_{hit}$ = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
$\sum X$ = skor butir soal
$\sum Y$ = skor total

Dengan Kriteria pengujian jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan α = 0,05 maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

Hasil perhitungan uji validitas angket minat belajar Ekonomi siswaterdapat pada lampiran 8. Dalam perhitungan uji validitas angket minat belajar dari 30 Item terdapat 5 item yang tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu item nomor 4 (-0,0145 < 0,36094), 6 (0,330131 < 0,36094), 12 (0,043214 < 0,36094), 13 (0,1518 < 0,36094), dan 30 (0,2954 < 0,36094) . Butir pernyataan yang tidak valid didrop, sehingga jumlah item pernyataan pada angket minat belajar ekonomi siswaberjumlah 25 item. Sedankan hasil perhitungan uji validitas soal terdapat pada lampiran 9. Dalam Perhitungan uji validitas instrumen tes (soal) berjumlah 25 soal pilihan ganda dinyatakan valid. Sehingga intrumen untuk ters yang digunakan sebanyak 25 soal.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah ketepatan suatu tes apabila diteskan kepada subyek yang sama. Reliable artinya dapat dipercaya. Suatu tes dapat dikatakan reliable apabila tes tersebut dapat member hasil yang tetap dalam jangka waktu tertentu. Penelitian ini menggunakan rumus KR-21 dari Kuder dan Richardson untuk menguji tingkat reliabilitas soal, yaitu:

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

**Keterangan:**

$r_{11}$ = Reliabilitas intrumen seluruh instrument
n = jumlah item dalam seluruh instrument
M = Mean skor total
$S_t^2$ = Varians total
(Arikunto, 2012:117)

Sedangkan teknik perhitungan reliabilitas dengan koefisien *alpha* sebagai berikut:

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

**Keterangan:**

$r_{11}$ = Reliabilitas intrumen seluruh instrument
$k$ = banyaknya soal
$\sum\sigma_t^2$ = Jumlah varians butir
$\sigma_t^2$ = Varians total
(Arikunto, 2012:109)

**Tabel 5. Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi**

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|---|---|
| 0,00 - 0,199 | Sangat rendah |
| 0,20 - 0,399 | Rendah |
| 0,40 - 0,599 | Cukup |
| 0,60 - 0,799 | Tinggi |
| 0,80 - 1,000 | Sangat Tinggi |

(Arikunto, dkk., 2008: 75)

Kriteria pengujian jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pengukuran tersebut reliabel dan sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pengukuran tersebut tidak reliabel. Hasil perhitungan uji reliabilitas angket minat belajar Ekonomi siswa rhitung sebesar 0,868 dan rtabel sebesar 0,361. Hal ini membuktikan bahwa angket tersebut reliabel karena rhitung > rtabel atau 0,868 > 0,361 dengan tingkatreliabilitas sangat tinggi.Perhitungan Uji relibilitas angket terdapat pada lampiran 10.

Sedangkan hasil perhitungan uji reliabilitas soal instrumen tes rhitung sebesar 0,830 dan rtabel sebesar 0,361. Hal ini membuktikan bahwa soal dinyatakan reliabel karena rhitung > rtabel atau 0,830 > 0,361 dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi. Perhitungan uji reliabilitas soal terdapat pada lampiran 11.

### 3.8.3 Taraf Kesukaran

Bilangan yang menunjukan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Untuk menguji taraf kesukaran soal tes yang digunakan dalam penilitian ini digunakan rumus:

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

**Keterangan:**

P = Indeks Kesukaran
B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar
JS = jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes
(Arikunto, dkk., 2012: 225)

Menurut arikunto (2012: 225) klasifikasi kesukaran adalah sebagai berikut:

Soal dengan P 0,00 - 0,30 adalah soal yang sukar

Soal dengan P 0,31 - 0,70 adalah soal yang sedang

Soal dengan P 0,71 - 1,00 adalah soal yang mudah

Hasil perhitungan tingkat kesukaran intrumen tes (Soal) dari 25 soal terdapat 8 soal berada pada tingkat mudah yaitu nomor soal 1,9, 13,14, 15, 17, 22 dan 25. Kemudian 15 soal dinyatakan pada tingkat

Sedang yaitu nomor soal 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 19, 21, 23, 24, dan 25. Sedangkan yang berada pada tingkat sulit terdapat 2 soal yaitu nomor sola ke 18 dan 20. Hasil perhitungan terdapat pada lampiran 12.

### 3.8.4 Daya Beda

Daya beda adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa bodoh (berkemampuan rendah). Daya beda soal dapat dicari dengan menggunkan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

**Keterangan:**

D = daya beda soal
J = jumlah peserta tes
JA = banyaknya peserta kelompok atas
JB = banyaknya peserta kelompok bawah
BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu benar
BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu benar
PA = proporsi kelompok atas yang menjawab benar
PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya beda:
D = 0,00 – 0,20 = jelek (*poor*)
D = 0,20 – 0,40 = cukup (*satisfactory*)
D = 0,40 – 0,70 = baik (*good*)
D = 0,80 – 1,00 = baik sekali (*excellent*)
D = Negatif = semuanya tidak baik, baik semua butir soal yang mempunyai nilainya negative sebaiknya dibuang saja
(Arikunto, dkk., 2013: 228)

Hasil perhitungan daya beda soal dari 25 soal terdapat 7 soal

dinyatakan memiliki daya beda baik yaitu nomor soal ke 3, 4, 5, 8, 12, 22, dan 23. Sedangkat 18 soal dinyatakan memiliki daya beda sedang yaitu nomor item ke 1, 2, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 24, dan 25. Hasil perhitungan daya beda soal terdapat pada lampiran 13.

## 3.9 Uji Persyaratan Analisis Data

### 3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji *Liliefors*. Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya. Menggunakan rumus:

$$Lo = F(Zi) - S(Zi)$$

**Keterangan:**

Lo = harga mutlak terbesar

F (Zi) = peluang angka baku

S (Zi) = proporsi angka baku

Kriteria pengujiannya adalah jika Lhitung < Ltabel dengan taraf signifikansi 0,05 maka variabel tersebut berdistribusi normal, demikian pula sebaliknya.

### 3.9.2 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari pepulasi yang homgen atau tidak. Uji homogenitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji Levene atau (*Levene Test*). Rumus uji Leven adalah sebagai berikut:

$$W = \frac{n-k}{k-1} \cdot \frac{\sum_{i=1}^{k} n^1(Z_i-Z)^2}{\sum_{i=1}^{k}\sum_{j=1}^{n_i}(Z_i-Z)^2}$$

$$Zij = | Yij - Yi|$$

**Keterangan:**

n = jumlah sampel

k = banyaknya kelompok

Yi = rata-rata dari kelompok ke i

Zi = rata-rata kelompok dari Zi

Z = rata-rata menyeluruh dari Zij

(Sugiono, 2007)

Kriteria penggunaannya adalah membandingkan nilai W dengan Ftabel. Jika nilai W ≤ Ftabel maka dapat sampel berasal dari populasi yang homogen, demikian pula sebaliknya.

## 3.10 Teknik Analisis Data

### 3.10.1 T-tes Dua Sampel Independen

Dalam penelitian ini Pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen digunakan rumus t-test. Terdapat beberapa rumus t-test

yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen yakni rumus separated varian dan polled varian.

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

(*separated varian)*

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

*(polled varian)*

**Keterangan :**

X1 = Rata–rata hasil belajar IPS Terpadu yang di ajar dengan menggunakan pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT).
X 2 = Rata–rata hasil belajar IPS Terpadu yang diajar menggunakan
$S_1^2$ = Varian total kelompok 1
$S_1^2$ = Varian total kelompok 2
$n_1$ = Banyaknya sampel kelompok 1
$n_2$ = 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 varian data dari dua sampel itu homogen atau tidak.untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varian.

Berdasarkan dua hal diatas maka berikut ini berikan petunjuk untuk memiih rumus t-test:

a. Bila jumlah anggota sampel n1= n2 dan varians homogeny ($\sigma 1^2 = \sigma 2^2$) maka dapat menggunakan rumus t-test baik *separated varians* maupun *pooled varians* untuk melihat harga t-tabel

digunakan dk = n1 + n2 – 2.

b. Bila $n_1 \neq n_2$, varians homogen ($\sigma_1^2 = \sigma^2$), dapat digunakan rumus t-test dengan *pooled varians*, dengan dk = $n_1 + n_2 - 2$.
c. Bila $n_1 = n_2$, varian tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$) dapat digunakan rumus *separated varians* dan *polled varians*, dengan dk = $n_1 - 1$. Jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$.
d. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varians tidak homogeny ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$). Untuk ini digunakan rumus t-test dengan *separated varians*, harga t sebagai pengganti harga t-tabel dihitung dari selisih harga t-tabel dengan dk = ($n_1 - 1$) dan dk ($n_2$ -1) dibagi dua, dan kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil.
e. Bila sampel berkorelasi/berpasangan, misalnya membandingkan sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan, atau membandingkan kelompok control dengan kelompok eksperimen, maka digunakan t- test *sample related*.

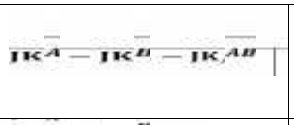
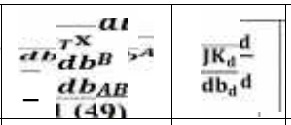
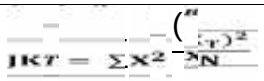
**(**Sugiyono, 2013: 273)

### 3.10.2 Analisis Varian Dua Jalur

Anava atau analisis varian yaitu sebuah teknik inferensial yang digunakan untuk menguji rerata nilai. Anava memiliki beberapa kegunaan antara lain untuk mengetahui antar variabel manakah yang mempunyai perbedaan secara signifikan, dan variabel-variabel manakah yang berinteraksi satu sama lain. Penelitian ini menggunakan Anava dua jalan untuk mengetahui tingkat siginifikasi perbedaan dua media pembelajaran serta perbedaan minat belajar siswa.

**Tabel 6. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan**

| Sumber Variasi | Jumlah Kuadrat (JK) | Db | MK | | P |
|---|---|---|---|---|---|
| **Antara A** | | **A-1 (2)** | | | |
| **Antara B** | | **B-1 (2)** | | | |
| **Antara AB (interksi)** | | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Dalam (d)** | **JK (d) =**  |  |  | | |
| **Total (T)** |  | **N-1 (49)** | | | |

**Keterangan:**

$JK_T$ = jumlah kuadrat total
$JK_A$ = jumlah kuadrat variabel A
$JK_B$ = jumlah kuadrat variabel B
JK = jumlah kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B
$JK_{(d)}$ = jumlah kuadrat dalam
$MK_A$ = mean kuadrat variabel A
$MK_B$ = mean kuadrat variabel B
$MK_{AB}$ = mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B
$MK_{(d)}$ = mean kuadrat dalam
F = harga $F_o$ untuk variabel A
$F_B$ = harga $F_o$ untuk variabel B
$F_{AB}$ = harga $F_o$ untuk variabel interaksi antara variabel A dengan variable B
(Arikunto, dkk. 2010: 429)

### 3.10.3 Pengujian Hipotesis

Rumusan Hipotesis 1:

$H_o$: Tidak ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran Interaktif dengan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran poster.

$H_a$: Ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif dengan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran poster.

Rumusan Hipotesis 2:

$H_o$: Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih rendah dibandingkan yang diajar dengan media pembelajaran poster.

$H_a$: Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan media pembelajaran poster.

Rumusan Hipotesis 3:

$H_o$: Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan media pembelajaran poster.

$H_a$: Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih rendah dibandingkan yang diajar dengan media pembelajaran poster.

Rumusan Hipotesis 4:

Ho: Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi .

Ha: Terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi

Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut. Tolak Ho apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ ; $t_{hitung} > t_{tabel}$ Terima Ho apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ ; $t_{hitung} < t_{tabel}$ Hipotesis 1 dan 4 diuji dengan menggunakan rumus analisis varian dua jalan. Sedangkan hipotesis 2 dan 3 diuji menggunakan rumus t-test dua sampel independen (*separated varian*).

# V. KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Kesimpulan

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

1. Ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif dengan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran poster. Hal ini terlihat dari observasi di SMA Negeri 1 Abung Selatan kabupaten Lampung Utara setelah diverifikasi memiliki rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang cukup signifikan yaitu pada kelas eksperimen sebesar 81,22 dan pada kelas kontrol sebesar 76,17.
2. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan media pembelajaran poster. Hal ini terlihat dari hasil observasi di SMA Negeri 1 Abung Selatan kabupaten Lampung Utara setelah diverifikasi memiliki rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang cukup signifikan yaitu pada kelas eksperimen sebesar 86 dan pada kelas kontrol sebesar 69,33.
3. Rata-rata hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif lebih rendah

dibandingkan yang diajar dengan media pembelajaran poster. Hal ini terlihat dari hasil observasi di SMA Negeri 1 Abung Selatan kabupaten Lampung Utara setelah diverifikasi memiliki rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang cukup signifikan yaitu pada kelas eksperimen sebesar 76 dan pada kelas kontrol sebesar 83,63.

4. Terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan SPSS yang menunjukan tingkat singnifikansi sebesar 0,000 < 0,05.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan pada peneliian ini maka peneliti menyarankan:

1. Guru harus lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini media pembelajaran interaktif lebih efektif dari media pembelajaran poster untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.
2. Pada penelitian ini, siswa dengan minat belajar tinggi mendapatkan rata-rata hasil belajar lebih tinggi menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan media poster. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi.
3. Pada penelitian ini, siswa dengan minat belajar rendah mendapatkan rata-rata hasil belajar lebih tinggi menggunakan media pembelajaran poster

dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran poster dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah.

4. Pada penelitian ini, menunjukan bahwa minat belajar memberikan pengaruh dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat. Sehingga, guru sebaiknya lebih kreatif dalam memilih dalam memadukan media pembelajaran dengan minat belajar yang dimiliki terhadap mata pelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi.

## DAFTAR PUSTAKA


Angkowo dan Kossih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajara*. Jakarta: Rajawali Pers.

Dagun, Save M. 2006. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: HCPN.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran. Yogyakarta*: Gava Media.

Dimyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hujair AH. Sanaky. 2009). *(Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Safiria Insania.

Jihad, dkk. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Kasinu. 2007. *Metodologi Penelitian Sosial Konsep, Prosedur, dan Aplikasi*. Kediri: Jenggala Pustaka Utama

Muhibbin, Syah. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya National Research Council

Niswan, Auliyah. 2012. Pengembangan Bahasa Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIII D SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa dan Sastra IndonesiaVol 01. No. 1 Hal: 1-17.*

Pemerintah Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang* Republik Indonesia *No. 20 Tahun 2003* tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Pemerintah Indonesia.

Pramono, Gatot. 2007. *Aplikasi Component Display Theory dalam Multimedia dan Web Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.

Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik.* Diva PRESS. Yogyakarta.

Rusmono. 2014. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning Itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Depok: Rajawali Pers.

Sardiman. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka cipta.

Sri Anitah. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan Penerbitan dan Percetakan.

Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, dkk. 2014. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*.Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung Alfabeta.

Sutikno, M. Sobri. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.