

**PENGARUH *POWERPOINT* DENGAN *VISUAL BASIC APPLICATIONS*
(*VBA*) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS
XI IPS DI SMA NEGERI 1 SIDOMULYO
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

ERWIN FATHONI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH *POWERPOINT* DENGAN *VISUAL BASIC APPLICATIONS* (VBA) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 SIDOMULYO TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh
ERWIN FATHONI

Media sebagai salah satu komponen dari pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran di gunakan sebagai saluran untuk menyampaikan materi dari guru ke siswa. Media pembelajaran juga di anggap efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan *Powerpoint* sebagai media Pembelajaran dengan *Visual Basic Applications* (VBA) terhadap hasil belajar kognitif pada Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016?.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan desain penelitian *Posttest Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sidomulyo Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016. Sampel menggunakan jenis *Sampling purposive* Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan dilakukan uji analisis data dengan rumus *Eta* dan Uji F.

Berdasarkan analisis data secara kuantitatif dengan menggunakan rumus *Eta* dapat diperoleh hasil penghitungan sebesar 0,53 jadi ada pengaruh positif yang cukup berarti, dengan menghitung rata-rata *Posttest* dengan rumus uji F diperoleh hasil sebesar 42,47 yang artinya signifikan, karena $F_{hitung} > F_{tabel} = 3,84$. Kesimpulan, positif berarti apabila media *Powerpoint* berbasis (VBA) dilakukan dengan langkah-langkah yang benar maka hasil belajar kognitif siswa akan meningkat, dan signifikan berarti bahwa sebesar 95% media *Powerpoint* berbasis (VBA) ini dipercaya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

**PENGARUH *POWERPOINT* DENGAN *VISUAL BASIC APPLICATIONS*
(*VBA*) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS
XI IPS DI SMA NEGERI 1 SIDOMULYO
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

ERWIN FATHONI

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN
Pada
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017

Judul Skripsi : **PENGARUH POWERPOINT DENGAN *VISUAL BASIC APPLICATIONS (VBA)* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 SIDOMULYO TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

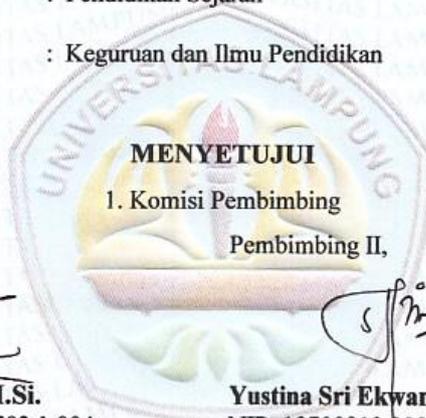
Nama Mahasiswa : **Erwin Fathoni**

No. Pokok Mahasiswa : 1013033077

Jurusan : Pendidikan IPS

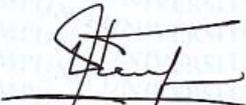
Program Studi : Pendidikan Sejarah

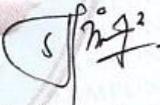
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



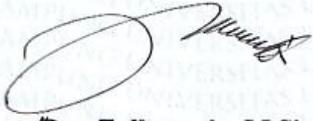
Pembimbing I,

Pembimbing II,


Drs. Syaiful M, M.Si.
NIP 19610703 198503 1 004


Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP 19700913 200812 2 002

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial


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

2. Mengetahui

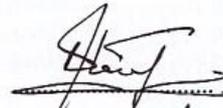
Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah


Drs. Syaiful M, M.Si.
NIP 19610703 198503 1 004

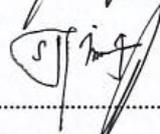
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

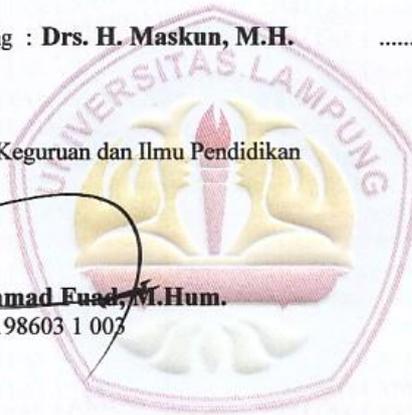
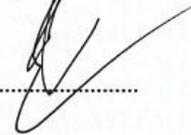
Ketua : **Drs. Syaiful M, M.Si.**



Sekretaris : **Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. H. Maskun, M.H.**



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **10 November 2016**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : ERWIN FATHONI
NPM : 1013033077
Fakultas / Jurusan : KIP / Pendidikan IPS
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Alamat : Dusun 2 Sidoharjo RT 002 / RW 002 Kecamatan Way
Panji Kabupaten Lampung Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Powerpoint Dengan Visual Basic Applications (VBA) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Pelajaran 2015/2016”** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Desember 2016
Yang Menyatakan,



ERWIN FATHONI
NPM. 1013033077

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kalianda , pada tanggal 22 Februari 1992 merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Paidi dan Ibu Sabini. Pendidikan yang telah diselesaikan oleh penulis adalah TK Aisyiyah di Sidoharjo Kabupaten Lampung Selatan, kemudian melanjutkan ke SD Negeri 2 Sidoharjo Kecamatan Way Panji Kabupaten Lampung Selatan, SMP Muhammadiyah Way Panji Kabupaten Lampung Selatan, selesai pada Tahun 2007 dan melanjutkan ke MAN Kalianda, selesai pada Tahun 2010.

Pada Tahun 2010 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur seleksi Ujian Mandiri (UM).

Pada Tahun 2012 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dan pada Tahun 2013 Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MA Nurul Iman Kecamatan Sekincau, Kabupaten Lampung Barat.

PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, ku persembahkan karya kecil ini sebagai rasa sayang dan terimakasih ku kepada:

**Orang Tuaku
Bapak Paidi dan Ibu Sabini
Yang Telah Mendidik Dan Menyayangiku Dengan Setulus Hati Serta
Senantiasa Berdoa dan Berjuang
Tak Kenal Lelah Demi Keberhasilanku.**

**Kakak
Irfan Nur Rossid, S.T
Rahmawati
Yang Telah Memberikan Dukungan Kepadaku
Serta Keluarga Besarku.**

**Para Pendidikku, Dosen Dan Guru-Guruku Yang Telah Memberikan Ilmu
Kepadaku**

Almamater Tercinta

MOTO

*"Arah yang diberikan pendidikan adalah untuk
mengawali hidup seseorang akan menentukan masa
depannya*

(Plato)

SANWACANA

Segala puji hanya milik Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh *Powerpoint* Dengan *Visual Basic Applications (VBA)* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016”** Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafaat-Nya di hari akhir kelak.

Penulisan skripsi ini merupakan syarat dalam menyelesaikan studi, dalam penyelesaiannya penulis mendapat bantuan dari beberapa pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Hi.Buchori Asyik, M,Si., Wakil Dekan II Bidang Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Supriyadi, M. Pd Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

6. Bapak Drs. Syaiful M, M.Si Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Pembimbing I, terimakasih atas dukungan, masukan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum, Dosen pembimbing akademik sekaligus sebagai pembimbing dua terima kasih atas bimbingan, saran, semangat dan kritik yang sangat bermanfaat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Drs. H. Maskun, M.H, sebagai Pembahas, terimakasih atas segala masukan, dukungan, motivasi, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Drs. Wakidi M. Hum, Ibu Dr. Risma M. Sinaga, M.Hum, Bapak Drs. Syaiful M, M.Si, Bapak Drs.Ali Imron, M.Hum, Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum, dan Bapak Suparman Arif, S.Pd, M.Pd, serta para pendidik di Unila pada umumnya yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
10. Kepada Pelaksana Tugas Kepala SMA N 1 Sidomulyo, Kabupaten Lampung Selatan Bapak Hidayatullah, M.Pd yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian di SMA N 1 Sidomulyo Kabupaten Lampung Selatan. Kepada Bapak Drs. Panut selaku guru bidang studi Mata Pelajaran Sejarah di SMA N 1 Sidomulyo, Kabupaten Lampung Selatan yang telah banyak memberikan arahan dan bantuan yang sangat bermanfaat dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.

11. Kepada guru-guru dan staf tata usaha, setra siswa-siswi SMA N 1 Sidomulyo, yang telah banyak memberikan bantuan yang sangat bermanfaat bagi penyelesaian skripsi ini.
12. Sahabat-sahabat terbaikku Aditya Eko Prasetyono, Ardyansyah, Bangun Utama Winata, Hermawan Santoso, Meliyan Rinja Mustika, Taufik Indra Setiawan, Rofik Hidayat, atas persahabatan, kekeluargaan dan canda tawa kita selama ini
13. Teman-teman seperjuangan angkatan 2010 dan seluruh teman -teman di Program Studi Pendidikan Sejarah yang tidak bisa saya sebutkan satu- persatu terimakasih semoga Allah selalu memberikan kesuksesan bagi kita semua.
14. Segenap pihak yang telah membantu penulis baik moril maupun materil. Semoga Allah membalas segala amal kebaikan kita semua.

Penulis sangat menyadari keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan informasi yang ada pada diri penulis, sehingga skripsi ini masih perlu penyempurnaan, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk membantu penulis dimasa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, Desember 2016

Penulis

Erwin Fathoni

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN RIWAYAT HIDUP	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTO	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Analisis Masalah	7
1. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan, Kegunaan, dan Ruang Lingkup Penelitian	7
1. Tujuan Penelitian	7
2. Kegunaan Penelitian	7
3. Ruang Lingkup Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PARADIGMA	
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Konsep Pengaruh	9
2. Konsep Media <i>Powerpoint</i>	10
3. Konsep Visual Basic Aplication (VBA)	12
4. Konsep Media Pembelajaran	14
5. Konsep Media Pembelajaran Sejarah	16
6. Konsep Hasil Belajar	17
7. Konsep Hasil Belajar Kognitif	19
B. Kerangka Pikir	21
C. Paradigma	22
D. Hipotesis Penelitian	22

III. METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	24
B. Metode Penelitian.....	24
C. Populasi Dan Sampel.....	25
1. Populasi	25
2. Sampel.....	26
3. Teknik Pemilihan Sampel	27
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	28
1. Variabel Penelitian	28
2. Definisi Operasional.....	28
E. Instrumen Penelitian	30
F. Teknik Pengumpulan Data.....	30
1. Tes	30
2. Observasi.....	32
3. Dokumentasi.....	32
4. Kepustakaan	32
5. Langkah langkah Penelitian	33
G. Validitas dan Reabilitas Alat Ukur	33
1. Validitas	33
2. Reabilitas	34
H. Teknik Analisis Data atau Pengujian Hipotesis	36
1. Uji Hipotesis.....	38
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Sidomulyo.....	41
1. Letak Geografis.....	41
2. Sejarah SMA N 1 Sidomulyo.....	41
3. Visi dan Misi	42
4. Keadaan Guru dan Karyawan	43
5. Keadaan Siswa	43
6. Prestasi yang Pernah Diraih	44
B. Hasil Penelitian.....	44
C. Pengujian Hipotesis	59
1. Uji Normalitas	59
2. Uji Homogenitas	60
D. Pembahasan	65
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Anggota Populasi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sidomulyo	26
3.2 Jumlah Anggota Sampel Kelas XI IPS 2	27
3.3 Kisi – Kisi Soal <i>Posttest</i>	31
3.4 Koefisien Korelasi Dan Kekuatan Pengaruh.....	37
4.1 Hasil Belajar Pada <i>Posttest</i> Tahap Pertama Siswa Kelas XI IPS 2.....	46
4.2 Hasil Belajar Pada <i>Posttest</i> Tahap Kedua Siswa Kelas XI IPS 2	48
4.3 Hasil Belajar Pada <i>Posttest</i> Tahap Ketiga Siswa Kelas XI IPS 2	50
4.4 Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> 1,2,3 Kelas Ekperimen	51
4.5 Hasil <i>Posttest</i> Tahap Pertama Kelas XI IPS 1	53
4.6 Hasil <i>Posttest</i> Tahap Kedua Kelas XI IPS 1	55
4.7 Hasil <i>Posttest</i> Tahap Ketiga Kelas XI IPS 1.....	57
4.8 Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> 1,2,3 Kelas Kontrol	58
4.9 Menghitung Rumus <i>Eta</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Penelitian Pendahuluan
2. Surat Izin Penelitian
3. Surat Perimaan Permohonan Penelitian
4. Data Hasil *Posttest* Pertama Kelas Kontrol
5. Data Hasil *Posttest* Kedua Kelas Kontrol
6. Data Hasil *Posttest* Ketiga Kelas Kontrol
7. Data Hasil *Posttest* Pertama Kelas Experiment
8. Data Hasil *Posttest* Kedua Kelas Experiment
9. Data Hasil *Posttest* Ketiga Kelas Experiment
10. Uji normalitas data rata-rata nilai Hasil *Posttest* 1,2,3 Kontrol
11. Uji normalitas data rata-rata nilai Hasil *Posttest* 1,2,3 Experiment
12. Uji homogen
13. Instrument Validitas Konstruk Soal *Posttest* Pertama
14. Table Penolong Uji Reliabilitas
15. Posttest Tahap Pertama
16. Rpp
17. Surat Pernyataan Kolaborasi
18. Gambar Media

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dijalankan secara teratur dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir seseorang atau peserta didik yang berfungsi untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia agar memperoleh kualitas kehidupan kearah yang lebih baik. Seperti diungkapkan Oemar Hamalik :

“Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan pada akhirnya dapat menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dan berguna bagi kehidupan masyarakat sekitar maupun orang banyak” (Oemar Hamalik 2005:3).

Salah satu cara untuk mewujudkan tujuan pendidikan adalah dengan cara meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan pada jenjang sekolah harus lebih ditingkatkan untuk menghasilkan lulusan atau output yang berkualitas serta mampu bersaing dalam era globalisasi.

Melalui pendidikan yang baik dihasilkan sumber daya manusia yang terampil dan produktif sebagai subjek sekaligus objek dalam mengisi pembangunan nasional. Pembangunan nasional merupakan usaha peningkatan kualitas masyarakat Indonesia yang dilakukan secara berkelanjutan berdasarkan

kemampuan nasional dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan memperhatikan tantangan perkembangan global.

Salah satu sarana dan prasarana untuk mendapatkan pendidikan adalah di sekolah. Di mana dapat membentuk manusia yang berilmu pengetahuan dan memiliki lulusan-lulusan yang berkualitas. Pembelajaran di sekolah bertujuan meningkatkan mutu pendidikan yang dapat menghasilkan siswa-siswi yang berprestasi dan memiliki kemampuan terbaik dalam belajar. Proses kegiatan pembelajaran adalah hal utama dalam proses pendidikan di sekolah, sedangkan prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh karena aktivitas yang dilakukan.

Dalam suatu pendidikan formal tentu di dalamnya ada sebuah pembelajaran, pembelajaran haruslah didukung dengan bahan materi, media yang digunakan dan media yang dipakai terkadang menggunakan peralatan yang berteknologi. Perkembangan teknologi di era globalisasi ini tentu memberikan sumbangsih yang besar bagi dunia. Tidak hanya dalam hal industri tapi pada pendidikan pula. Teknologi berasal dari istilah *teckne* yang berarti seni atau keterampilan. Pengertian teknologi sebagai kumpulan pengetahuan, melengkapi pengertian teknologi sebagai barang buatan yang ditujukan untuk mendukung kegiatan manusia agar lebih efisien dan bertujuan (Bambang Warsita, 2008: 110). Kehidupan manusia kini tidak dapat lepas dari teknologi yang ada disekitarnya, hampir setiap hari manusia berinteraksi dengan teknologi untuk membantu segala aktivitasnya. Kemajuan teknologi juga menunjukkan kredibilitas sebuah negara itu maju atau tidak, tidak hanya tentang teknologi elektronik saja tetapi juga mengenai teknologi pendidikan.

“Teknologi merupakan bagian integral dalam setiap budaya. Makin maju suatu budaya, makin banyak dan makin canggih teknologi yang digunakan. Teknologi diterapkan di semua bidang kehidupan, di antaranya bidang pendidikan. Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan produk yang berupa peralatan elektronik dan bahan (*software*) yang disajikannya telah mempengaruhi seluruh sektor kehidupan termasuk pendidikan.”(Bambang Warsita, 2008: 111)

Sebab hal itulah betapa pentingnya sebuah teknologi khususnya dalam bidang pendidikan untuk terus berkembang mengikuti arus perkembangan zaman, sehingga guru salah satu penggerak pendidikan juga berperan penting untuk ikut mengembangkan media, metode atau model pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Tapi tidak semua guru menguasai teknologi untuk dijadikan media dalam pembelajarannya dan tidak semua mata pelajaran di sekolah yang dapat diaplikasikan dalam sebuah media yang berbasis teknologi tetapi itu semua dapat dilakukan dengan cara terus belajar. Membuat sebuah media dengan sebuah *software* juga membutuhkan teknologi seperti penggunaan komputer dan LCD. Pembelajaran yang menggunakan suatu media membantu guru menyampaikan materi secara komunikatif kepada para siswa sehingga dengan kriteria sebuah media yang baik apa yang disampaikan guru lebih mudah diserap oleh murid. Menurut Criticos (1996) Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menjadi komunikan (Daryanto, 2010: 4).

Dalam usaha untuk mencapai suatu hasil belajar dari proses belajar mengajar seseorang siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1. Faktor internal

Faktor yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri. Digolongkan menjadi dua, yaitu: faktor fisiologis dan faktor psikologis. Misalnya: faktor fisiologis diantaranya: keadaan fisik, sedangkan faktor psikologis, diantaranya: intellegensi, bakat khusus, minat dan perhatian, keadaan emosi serta disiplin.

2. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri. Digolongkan menjadi dua, yaitu: faktor sosial dan faktor non sosial.

Misalnya: faktor sosial, diantaranya: manusia (sesama manusia) baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir, sedangkan faktor non sosial, diantaranya: keadaan udara, suhu, cuaca, waktu, tempat, alat-alat yang dipakai untuk belajar, alat alat pelajaran, dan lain-lain (Suryabrata, 1993: 249).

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berupa sarana dalam pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar. Dapat dikembangkan lagi bahwa Media pembelajaran dan sarana seperti penggunaan LCD dalam pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications (VBA)* di harapkan siswa bisa lebih tertarik pada media pembelajaran *Powerpoint* ini. *Visual Basic Applications (VBA)* merupakan bahasa pemograman yang terdapat dibalik aplikasi *Microsoft Office*. Bahasa

pemrograman ini dapat dimanfaatkan untuk lebih mendayagunakan *file-file Microsoft Office* yang kita ciptakan, misalnya membentuk interaktivitas pada sebuah file presentasi. *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications (VBA)* memiliki daya tarik tersendiri yang berupa gambar dan suara sehingga mudah di pahami sebagai media pembelajaran dan dengan penggunaan *Visual Basic Applications (VBA)* pada *Powerpoint* di harapkan siswa lebih dapat memahami materi yang di terangkan melalui *Powerpiont*.

Di sekolah SMA Negeri 1 Sidomulyo sudah tersedia fasilitas berupa TV, VCD, LCD, Laptop yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Tetapi dalam penyajiannya hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan untuk belajar, khususnya pada Mata Pelajaran Sejarah. Hal ini diketahui peneliti melalui wawancara dengan beberapa orang siswa kelas XI. Siswa jarang dilibatkan dan berlaku pasif artinya hanya mendengarkan penjelasan guru saja. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Sidomulyo, peneliti mengetahui bahwa kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, khususnya pada Mata Pelajaran Sejarah disebabkan oleh beberapa hal. Informasi yang dihimpun dari beberapa orang guru di SMA Negeri 1 Sidomulyo diantaranya adalah kondisi guru yang memberikan materi hanya dengan menggunakan metode ceramah, lalu kurang beragamnya metode pembelajaran yang digunakan sehingga kegiatan mengajar menjadi monoton, dan juga disekolah tersebut kurang memanfaatkan media pembelajaran yang mereka miliki agar proses pembelajaran lebih bervariasi.

Hamalik menyatakan pada hal salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran adalah daya serap atau hasil belajar yang dicapai siswa dalam belajar. Dimana daya serap berdasarkan hasil evaluasi belajar dan upaya dalam meningkatkan keberhasilan belajar siswa dapat dilakukan dengan perbaikan pada proses pembelajaran, baik metode dalam pencapaian materi maupun media yang digunakan dalam penyajian materi (Hamalik, 2001:87).

Serta menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai bahwa: “salah satu cara dalam meningkatkan motivasi dan daya serap siswa dalam belajar adalah menggunakan media yang dapat membantu proses belajar mengajar. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya” (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2001:1).

Untuk mengatasi kebosanan siswa tersebut perlu menggunakan media yang menarik untuk siswa yang juga melibatkan siswa dalam proses pembelajarannya tidak hanya siswa sebagai pendengar guru menyampaikan materi. Di sini siswa perlu diajak berinteraksi agar ada komunikasi yang baik antara guru dan murid agar terciptanya KBM yang baik.

Pengajaran menggunakan Media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications (VBA)* diharapkan bisa membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan guru, karena dikemas dengan lebih menarik sehingga murid suka. Pengajaran menggunakan Media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications (VBA)* diduga dapat menjadi solusi untuk mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa tersebut. Namun demikian, untuk menjawab dugaan tersebut tentunya perlu dilakukan penelitian terlebih dahulu.

Dengan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Powerpoint* Dengan *Visual Basic*

Applications (VBA) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah terhadap hasil belajar kognitif Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Analisis Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan *Powerpoint* dengan *Visual Basic Applications (VBA)* sebagai media pada Pembelajaran Sejarah terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016?”

C. Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan *Powerpoint* dengan *Visual Basic Applications (VBA)* sebagai media pada pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti, dapat menjadi sarana bagi pengembangan diri, menambah pengalaman, dan pengetahuan peneliti terkait dengan penelitian menggunakan media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications* sebagai media pembelajaran serta sebagai referensi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis.
2. Bagi Guru, dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah.
3. Bagi Siswa, dapat meningkatkan daya tarik siswa dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah dengan media pembelajaran yang menyenangkan.

3. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Subjek Penelitian : Siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sidomulyo
2. Objek Penelitian : Media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications (VBA)* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif
3. Tempat Penelitian : SMA Negeri 1 Sidomulyo
4. Waktu Penelitian : Semester Ganjil Tahun Ajaran 2015/2016
5. Bidang Ilmu : Pendidikan

REFERENSI

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.

Halamana 2.

Rusman, Deni Kurniawan dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Halaman 29.

Sumadi Suryabrata. 1993. *Metode Penelitian*. Jakarta : CV Rajawali

Halaman 249.

Oemar Hamalik 2001. *Proses belajar mengajar*. Jakarta : Erlangga

Halaman 87.

Nana Sudjana. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Halaman 1.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PARADIGMA, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Konsep Pengaruh

Pengertian pengaruh yaitu “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang” (Depdiknas, 2002:849), sedangkan pengertian pengaruh yang lain menurut Badudu dan Zain adalah “(1) daya yang menyebabkan sesuatu yang terjadi, (2) sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain, dan (3) tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain” (Badudu dan Zain, 1994:1031).

Menurut Surakhmad menyatakan bahwa “pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala yang dapat memberikan perubahan terhadap apa yang ada di sekelilingnya” (Surakhmad, 1989:7). Jadi, pengaruh adalah daya yang bisa memicu benda maupun orang yang dapat memberikan suatu perubahan.

Slameto menyatakan bahwa “perubahan adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu yang baru sehingga dapat memperoleh hasil yang diinginkan” (Slameto, 2003:2).

Perubahan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah perubahan model, strategi, dan pendekatan yang digunakan oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran. Ketepatan model, strategi, dan pendekatan yang digunakan oleh guru akan memberi pengaruh terhadap hasil belajar peserta didiknya.

2. Konsep Media *Powerpoint*

Semakin berkembangnya teknologi yang ada, saat ini telah tersedia aplikasi untuk mendukung pembuatan bahan ajar berbasis multimedia terutama bahan ajar multimedia interaktif diantaranya yaitu *Microsoft Powerpoint*. *Microsoft Powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi yang sangat populer dan paling banyak digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran. Dengan menggunakan *Powerpoint* guru dapat membuat media presentasi dengan mudah.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 86) program *Powerpoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 86) *Powerpoint* dapat digunakan melalui beberapa tipe penggunaan, antara lain:

1. *Personal Presentation*: pada umumnya *Powerpoint* digunakan untuk presentasi dalam *classical learning*. Seperti kuliah, seminar dll. Pada penyajian ini *Powerpoint* sebagai alat bantu bagi guru untuk presentasi menyampaikan materi dengan bantuan media *Powerpoint*. Dalam hal ini kontrol pembelajaran terletak pada guru.
2. *Stand Alone*: pada pola penyajian ini, *Powerpoint* dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individu yang bersifat interaktif, meskipun kadar interaktifnya tidak terlalu tinggi namun *Powerpoint* mampu menampilkan *feedback* yang sudah diprogram.
3. *Web Based*: pada pola ini *Powerpoint* dapat diformat menjadi *file web* sehingga program yang muncul berupa *browser* yang dapat menampilkan internet. hal ini ditunjang dengan adanya fasilitas dari *Powerpoint* untuk *publish* hasil pekerjaan anda menjadi *web*.

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa media pembelajaran *Powerpoint* adalah termasuk media presentasi. Sebenarnya, hampir semua jenis media yang pada dasarnya dibuat untuk dipresentasikan kepada peserta didik atau sasaran, yang membedakan antara media presentasi dengan media yang lain adalah pada media presentasi materi yang ingin disampaikan dibuat dalam sebuah program computer yang dipresentasikan melalui proyektor, kemudian materi dapat diubah ke dalam teks, gambar, animasi, dan video yang dikombinasikan dalam satu kesatuan yang utuh. Dan ini termasuk ke dalam pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media perlu dilakukan agar ketersediaan media pembelajaran bertambah. Menurut Rayandra Asyhar (2012: 93) media pembelajaran yang tersedia diberbagai sekolah masih belum merata. Ada sekolah yang mampu menyediakan beragam media pembelajaran dalam jumlah yang relatif banyak, ada juga yang masih belum memiliki ragam dan jumlah media yang diperlukan.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 94) pengembangan media pembelajaran sangat penting artinya untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan

persediaan media yang ada. Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya. Untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dalam arti efektif meningkatkan mutu pembelajaran, diperlukan suatu perancangan yang baik. Menurut Sudiman, dkk (2007), perancangan media pembelajaran dapat melalui enam tahap, antara lain: menganalisis media pembelajaran siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan butir-butir materi, menyusun instrument evaluasi, menulis naskah media, dan melakukan evaluasi. Di samping itu, tahap validasi ahli sebaiknya dilakukan terhadap naskah atau materi pada media yang sudah disusun, yang dilakukan sebelum dilakukan uji coba lapangan.

3. Konsep *Visual Basic Application (VBA)*

Visual Basic adalah salah satu bahasa pemrograman komputer. Bahasa pemrograman adalah perintah – perintah yang di mengerti oleh komputer untuk melakukan tugas – tugas tertentu. Bahasa pemrograman *Visual Basic* di kembangkan oleh *Microsoft* sejak tahun 1991. *Visual Basic* merupakan pengembangan dari pendahulunya yaitu bahas pemrograman *BASIC (Beginner's All-purpose Symbolic Instruktion Code)* yang berkembang pada era 1950-an. *Visual Basic* merupakan salah satu *Development Tool* yaitu alat bantu untuk membuat berbagai macam progam komputer, khususnya yang memakai program *windows* (Krisna D. Octovhiani, 2003 :1)

Visual Basic for Application adalah turunan dari bahasa pemrograman *Visual Basic* milik *Microsoft*. Namun berbeda dengan *Visual Basic* yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi *stand alone* (berdiri sendiri), maka VBA memang di *design* untuk menumpang pada sebuah inang, dan VBA tersebut berjalan di atas inang tersebut. Kesimpulannya, VBA berjalan di atas *MS.OFFICE* dan VBA merupakan turunan dari bahasa *Visual Basic*.

Untuk versi sekarang ini VBA memang tetap berjalan di atas *MS.OFFICE* akan tetapi sejak diluncurkan *MS.OFFICE* 2007 kita dapat membuat sebuah *executable file* dan tanpa melakukan *Installasi MS.OFFICE* kita juga sudah dapat menjalankan aplikasi yang kita buat menggunakan VBA.

<http://luthifirmansya.blogspot.com/2013/04/perbedaan-fungsi-macro-dan-visual-basic.html/11-08-2014,11.39>

VBA (*Visual Basic Application*) atau *macro* adalah fungsi dan perintah program di *Microsoft Office* yang disimpan dalam bahasa *Visual Basic*. Dengan adanya VBA, sebuah pekerjaan di *Office* bisa diotomatiskan (Edy Winarno, 2014: v).

Keunggulan menggunakan *Visual Basic Application (VBA)* adalah

1. Bahasa yang sederhana sehingga lebih mudah penggunaannya karena banyak hal yang sulit dilakukan jika menggunakan bahasa pemrograman lainnya, akan lebih mudah dilakukan dengan menggunakan *Visual Basic Application (VBA)*.
2. *Visual Basic Application* sangat populer, maka sangat banyak sumber – sumber yang dapat kita gunakan untuk belajar dan mengembangkan kemampuan kita.

3. Banyak *tools* sehingga kita bisa membuat aplikasi yang akan kita buat seperti yang kita inginkan.

<http://abfahtech-system.blogspot.com/2010/11/kelebihan-dan-kekurangan-visual-basic.html?m=1/27-09-2014, 21.30>

4. Konsep Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2003: 6). Menurut Arief Sadiman menyatakan ada beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu :

1. Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Beberapa jenis media grafis yaitu : Gambar/Foto, Sketsa, Diagram, Bagan/Chart, Power point, Grafik, Kartun, Poster, Peta dan Globe, Papan Flanel, Papan Buletin.

2. Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio adalah media yang berkaitan dengan pendengaran. Ada beberapa jenis media audio yaitu : Radio, Alat Perekam Pita Magnetik, Laboratorium Bahasa.

3. Media Proyeksi Diam

Media Proyeksi Diam adalah media yang dalam penyampaian pesan atau informasinya dengan catra diproyeksikan dengan proyektor. Beberapa jenis

media proyeksi diam yaitu : Film Bingkai, Film Rangkai, Media Transparansi, Proyektor Tak Tembus Pandang, Televisi, Video (Arief Sadiman, 2003: 28).

Selain jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sebuah media memiliki kriteria tersendiri Thorn dalam Ns. Roymond H. Simamora mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif . Kriteria tersebut yakni:

1. Kemudahan navigasi Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga peserta didik yang sedang mempelajari bahasa tidak perlu belajar komputer terlebih dahulu.
2. Kognisi, pengetahuan, dan penyajian (presentasi) informasi. Kriteria ini untuk menilai isi program, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik atau belum.
3. Integrasi media. Media harus mengintergrasikan aspek dan keterampilan bahasa yang harus dipelajari.
4. Estetika, untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan artistik.
5. Fungsi secara keseluruhan, program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar

Fungsi media pembelajaran adalah:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra.
3. Menimbulkan semangat belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar.

4. Memungkinkan peserta belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, serta kinestetiknya.
5. Memberi stimulus yang sama, membandingkan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama

(Ns. Roymond H. Simamora, 2009: 66).

5. Konsep Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah memiliki dua konsep kata yang jika didefinisikan memiliki pengertiannya masing-masing. Pembelajaran menurut Ahmad Susanto yaitu bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik” (Ahmad Susanto, 2014: 19). Berdasarkan pendapat tersebut maka pembelajaran adalah suatu proses pemberian bantuan belajar oleh guru kepada siswa dalam usaha mencapai tujuan-tujuan belajar yang ingin dicapai.

Menurut Roeslan Sejarah ialah:

“Salah satu bidang ilmu pengetahuan yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan di masa lampau, beserta segala kejadian-kejadiannya dengan maksud untuk kemudian menilai secara kritis seluruh hasil penelitian dan penyelidikan tersebut, untuk akhirnya dijadikan pembendaharaan pedoman bagi penilaian dan penentuan keadaan sekarang serta arah program masa depan” (Roeslan dalam Hugiono dan Poerwanta, 1992: 4).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa masa

lampau dialami manusia dianalisis kritis dan ditafsirkan guna pemahaman masa kini dan bekal pengetahuan di masa depan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat diartikan bahwa pembelajaran sejarah adalah suatu proses bantuan belajar yang diberikan guru kepada siswa dalam mempelajari ilmu sejarah agar siswa mampu memahami dan menemukan arti dari proses belajar sejarah.

Tujuan dari pembelajaran sejarah sendiri menurut Depdiknas adalah agar siswa menyadari adanya keberagaman hidup pada masing-masing-masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang” (Depdiknas dalam Isjoni, 2007: 72).

Berdasarkan uraian beberapa di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran penting karena melalui Mata Pelajaran Sejarah menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan kehidupan manusia dengan tujuan kehidupan manusia yang lebih baik di masa kini dan masa yang akan datang.

6. Konsep Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2009:3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dimiyati (dalam Himma Hayati, 2010:15) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan kegiatan pembelajaran. Dari

sisi guru kegiatan pembelajaran diakhiri dengan proses evaluasi belajar, sedangkan dari siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Hasil belajar dapat dimanifestasikan dalam wujud, (1) penambahan materi, pengetahuan berupa fakta, informasi, dan prinsip, (2) penguasaan pola-pola perilaku kognitif, perilaku afektif, dan perilaku psikomotorik, (3) perubahan dalam sifat-sifat kepribadian baik yang selalu dapat diamati dalam wujud perilaku maupun yang mungkin pada waktu tertentu hanya siswa yang dapat menghayati (Abin S. dalam Nova Giana, 2010:17).

Sudjana (dalam Himma Hayati, 2010:16) berpendapat bahwa bahwa hasil belajar dalam aspek kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan belajar dan alat yang biasa digunakan untuk menilai hasil belajar adalah tes.

Hasil belajar dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku. Selain itu hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka (Himma Hayati, 2010:16)

Menurut Gagne (dalam Nova Giana, 2010:17) hasil belajar merupakan kapabilitas, setelah belajar orang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Kapabilitas dapat timbul melalui:

- a. Stimulus yang berasal dari lingkungan
- b. Proses kognitif yang dilakukan dari pembelajaran, karena hasil belajar merupakan akibat dari pembelajaran, dengan demikian apabila seseorang siswa dalam pembelajaran baik maka hasil yang didapatkanpun baik.

Berdasarkan uraian tersebut maka hasil belajar dapat dikatakan bahwa melalui hasil belajar dapat diketahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diamati adalah dalam aspek kognitif.

7. Konsep Hasil Belajar Kognitif

Menurut Muhibbin Syah kognitif (*cognitive*) adalah berasal dari kata *cognition* yang padanan katanya *knowing*, yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, kognitif adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Istilah kognitif adalah salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan (Muhibbin Syah, 2011:22).

Ranah kognitif di sini yaitu ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Kognitif ini sering diartikan sebagai kecerdasan dalam berpikir dan mengamati. Jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan cara berpikir anak, kemampuan anak, untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dapat dipergunakan sebagai tolok ukur pertumbuhan kecerdasan (Soemiati Padmonodewo, 2000:27)

Dalam upaya mengetahui ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi.

Meliputi 6 aspek yaitu:

1. Pengetahuan yang disebut C1 menekan pada proses mental dalam mengingat dan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang telah siswa peroleh secara tepat sesuai dengan apa yang telah mereka peroleh sebelumnya.
2. Pemahaman yang disebut C2 kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan

diingat. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

3. Penerapan yang disebut C3 kemampuan kognisi yang mengharapkan siswa mampu mendemonstrasikan pemahaman mereka berkenaan dengan sebuah abstraksi.
4. Analisis yang disebut C4 kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.
5. Sintesis yang disebut C5 kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.
6. Evaluasi yang disebut C6 merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

Bloom dalam Sudjana (2006).

Pada penelitian ini hasil belajar yang akan dilihat pada ranah kognitif untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif dapat menggunakan berbagai tipe tes, hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan hasil belajar pada aspek *kognitif* siswa setelah diberikan *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Application (VBA)* pada kelas eksperimen maka siswa akan diberikan soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir.

Dari keterangan di atas dapat kita simpulkan bahwa dalam menilai hasil belajar siswa ranah kognitif memiliki 6 aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi, akan tetapi ke 6 aspek ini tidak harus digunakan secara bersamaan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Hasil belajar berupa nilai atau skor yang diperoleh oleh siswa setelah mengerjakan *posttest* dengan

bentuk soal pilihan ganda pada materi sejarah yang telah ditentukan. Dengan demikian, siswa yang mengerjakan soal *posttest* setelah pembelajaran dan soal disesuaikan dengan ketentuan ranah kognitif akan terlihat terjadi perubahan atau tidak dalam setiap pertemuannya. Hasil belajar merupakan bentuk angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

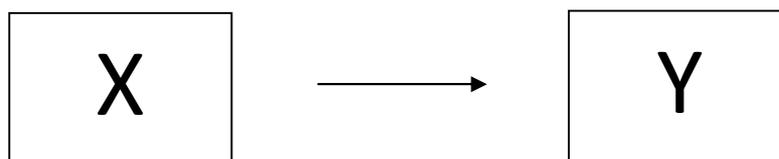
B. Kerangka Pikir

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan agar adanya inovasi media pembelajaran, yang diharapkan agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan terhadap Mata Pelajaran Sejarah. Jika dalam penyampaian materi menggunakan media yang menarik tentu saja siswa akan merasa tertarik untuk mengikuti mata pelajaran dengan senang dan ini tentu saja membuat siswa lebih fokus dan berkonsentrasi pada materi yang disampaikan. Pengembangan media ini dilakukan pada media *slide* yang lebih dikenal dengan media *Powerpoint*, dimana *Powerpoint* yang telah dibuat pada akhir pelajaran siswa di beri permainan berupa pertanyaan yang di buat menarik dengan menggunakan *VBA*. Pertanyaan yang di buat ini merupakan materi yang telah di bahas pada awal pelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa paham siswa tentang materi yang di pelajari.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengadakan penelitian tentang pengaruh *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications (VBA)* untuk

meningkatkan hasil belajar Kognitif dalam pembelajaran Sejarah pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri I Sidomulyo. Dengan adanya penggunaan *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications (VBA)* di dalam kelas pada proses belajar mengajar diharapkan pembelajaran berlangsung secara efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran Sejarah menjadi lebih baik, sehingga siswa semakin aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Semakin besar peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

C. Paradigma



Keterangan :

X : Media Pembelajaran

Y : Hasil Belajar Kognitif

D. Hipotesis Penelitian

H_0 = Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan *Powerpoint* sebagai media Pembelajaran dengan *Visual Basic Applications (VBA)* sebagai media Pembelajaran Sejarah terhadap hasil kognitif Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Pelajaran 2015/2016?"

H_1 = Ada pengaruh yang positif dan signifikan *Powerpoint* sebagai media Pembelajaran dengan *Visual Basic Applications (VBA)* sebagai media Pembelajaran Sejarah terhadap hasil kognitif Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Pelajaran 2015/2016?"

REFERENSI

Badudu, Zain . 1994. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. Halaman 1031

Surachmad, W. 1989. *Metode Penelitian*. Jakarta : Balai Pustaka. Halaman 7

Rohani, Ahmad. 1997. *Media Pendidikan Edukatif*. Grafika. Jakarta. Halaman 2.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*.Raja Grafindo Persada. Halaman 3.

Ibid. Halaman 4.

Rohani, Ahmad. 1997. *Media Pendidikan Edukatif*. Grafika. Jakarta. Halaman 4.

Op.cit. Halaman 5.

Tersedia di <http://luthfifirmansya.blogspot.com/2013/04/perbedaan-fungsimacro-dan-visual-basic.html/>(diunduh tanggal 11-08-2014, pada jam11.39)

Sudjana Nana. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. Halaman 3

Hayati, Himmah. 2010. *Skripsi Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Lampung. Bandar. Halaman 15.

Ibid. Halaman 16

Maskun. 2011. *Dasar-dasar IPS*. Bandar Lampung: Universitas Lampung. Halaman 5.

Aryani, Disa.2010.Tinjauan Historis Peranan Nelson Mandela Dalam Perjuangan Penghapusan Politik Apartheid di Republik Afrika Selatan Tahun 1948-1991.Universitas Lampung.Bandar Lampung. Halaman 10

Hugiono dan P.K. Poerwantana. 1987. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Bina Aksara.
Jakarta. Halaman 4.

Ibid. Halaman 10.

III. METODE PENELITIAN

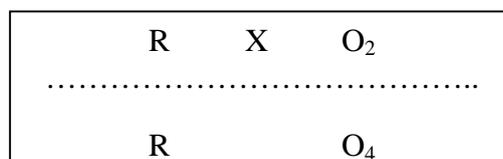
A. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:6), metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti secara sistematis untuk memecahkan masalah dan mendapatkan jawaban yang tepat. Penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen semu, yaitu menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan metode pendekatan kuantitatif.

B. Desain Penelitian

Metode penelitian eksperimen memiliki bermacam-macam jenis desain. Desain eksperimen pada penelitian ini menggunakan tipe *Posttest-Only Control Group Design*. Desain ini digambarkan sebagai berikut :



Posttest-Only Control Group Design . Desain ini di baca terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol (sugiyono,2015:116).

Kelas eksperimen diberi perlakuan (X), sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (X), setelah dilakukannya *Treatment* dengan menggunakan media *Powepoint* berbasis *Visual Basic Application (VBA)* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan media *Powepoint*, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *Postest* pada kelas kontrol dan eksperimen.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Pengertian populasi menurut M. Ali (dalam Tenny, 2006:27) adalah keseluruhan objek penelitian, baik yang berupa manusia, benda, peristiwa, maupun gejala yang terjadi, karena itu merupakan variabel yang digunakan untuk memecahkan masalah atau menunjang keberhasilan penelitian, sedangkan Suharsimi Arikunto (2006:130) menyatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi menurut Sugiyono (2012:117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya diartikan sebagai orang saja, tetapi bisa juga objek dan benda-benda alam yang lain.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sidomulyo Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016, seperti tampak pada tabel berikut :

Tabel 3.1. Anggota populasi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sidomulyo Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Jenis Kelamin	
			L	P
1.	XI IPS 1	37	21	16
2.	XI IPS 2	37	20	17
3	XI IPS 3	36	20	16
4	XI IPS 4	36	20	16
	Jumlah	146	81	65

Sumber : Tata Usaha SMA N 1 Sidomulyo Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016

Dari tabel di atas, dapat diketahui yang menjadi populasi penelitian adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri I Sidomulyo Lampung Selatan tahun ajaran 2015/2016 yang terdistribusi dalam 4 kelas (XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4) dengan jumlah keseluruhan sebanyak 146 orang siswa yang terdiri dari 81 orang siswa laki-laki dan 65 orang siswa perempuan.

2. Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto (dalam Tenny, 2006:27) sampel adalah sebagian atau wakil yang diteliti dan dinamakan sampel penelitian, apabila kita bermaksud menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Menurut Mardalis (2009:55) sampel merupakan sebagian dari seluruh individu yang menjadi objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini masih sangat luas, dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya, maka

peneliti menggunakan sampel dalam penelitian ini yang diambil dari populasi.

3. Teknik Pemilihan Sampel

Tehnik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah tehnik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2014:85).

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan, peneliti berkerjasama dengan guru Mata Pelajaran Sejarah untuk menentukan kelas penelitian dengan cara melihat keseluruhan dari nilai kognitif siswa, dari keempat kelas, nilai akademik kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 tergolong rendah. Kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 kemampuan hasil belajar masih rendah dibandingkan dengan kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4. Dengan pertimbangan tersebut peneliti dengan guru mata pelajaran akhirnya memilih kelas XI IPS 1 sebagai kelas control dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.2. Jumlah anggota sampel kelas XI IPS 2 sebagai objek penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Jenis Kelamin		Keterangan
			L	P	
1	XI IPS 1	37	21	16	Control
2	XI IPS 2	37	20	17	Eksperimen

Sumber : Tata Usaha SMA Negeri 1 Sidomulyo Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Pengertian variabel menurut Suharmi Arikunto (1998:99), variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian. Hatch dan Farhady:1981,(dalam Sugiyono,2012:60) menyatakan bahwa variabel merupakan atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain. Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, sebagai berikut :

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications (VBA)*, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah. Media pembelajaran ini akan diujicobakan kepada siswa kelas XI SMA Negeri I Sidomulyo Lampung Selatan. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas control dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen. Pada kelas XI IPS 2 dalam pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications (VBA)*.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah suatu cara untuk menggambarkan dan mendiskripsikan variabel sedemikian rupa sehingga variabel tersebut bersifat spesifik dan terukur. Tujuannya agar peneliti dapat mencapai suatu alat ukur yang sesuai dengan hakikat variabel yang sudah di definisikan konsepnya, maka peneliti harus memasukkan proses atau

operasionalnya alat ukur yang akan digunakan untuk kuantifikasi gejala atau variabel yang ditelitinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Microsoft Powerpoint merupakan program aplikasi presentasi yang sangat populer dan paling banyak digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran. Dengan menggunakan *Powerpoint* guru dapat membuat media presentasi dengan mudah, yang membedakan antara media presentasi dengan media yang lain adalah pada media presentasi materi yang ingin disampaikan dibuat dalam sebuah program computer yang dipresentasikan melalui proyektor, kemudian materi dapat diubah kedalam teks, gambar, animasi, dan video yang dikombinasikan dalam satu kesatuan yang utuh. Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya. Untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dalam arti efektif meningkatkan mutu pembelajaran, diperlukan suatu perancangan yang baik.

Penggunaan *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications* ini merupakan cara termudah dan tercepat untuk membuat aplikasi yang di jalankan di *Sistem Operasi Microsoft Windows*. Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan media ini yaitu siswa harus benar – benar tertarik pada media *Powerpoint* yang di buat agar materi yang di berikan bisa di terima siswa. Setelah materi selesai di berikan untuk menguji seberapa paham mereka tentang materi yang di berikan siswa di pilih secara acar untuk maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang ada

pada slide LCD setelah siswa selesai menjawab akan langsung terlihat jawaban siswa tersebut beserta poin yang di dapat. Hal ini di harapkan mampu membuat siswa benar – benar memperhatikan materi dari awal pelajaran agar saat mereka terpilih untuk maju kedepan bisa mengerjakan soal yang tertera di *slide LCD*.

E. Instrument Penelitian

Menurut Margono (2007:155) Instrumen penelitian adalah sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Jumlah instrumen penelitian tergantung pada jumlah variabel penelitian yang ditetapkan dalam penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen untuk mengukur pengelolaan pembelajaran yaitu pengamatan aktivitas kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa, yaitu tes hasil belajar siswa pada Pelajaran Sejarah sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Tes hasil belajar siswa berupa perangkat tes formatif tipe pilihan ganda yang diberikan kepada siswa pada akhir materi yang telah ditentukan untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan, tugas atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang trait atau

atribut pendidikan atau psikologik yang setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban dan ketentuan yang dianggap benar (M. Basri, 2011:2). Menurut (Suharsimi Arikunto,2011:52) tes atau kuis merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah alat untuk menentukan atau mengukur hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. Tes yang digunakan berupa tes formatif pilihan ganda yang diadakan setiap akhir kompetensi dasar atau pada waktu yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah *post-test*. *Posttest* digunakan untuk mengambil data kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. *Post-test* berupa tes formatif pilihan ganda yang berjumlah 14 soal pada setiap pertemuan yang terbagi ke dalam 6 ranah kognitif yaitu pengetahuan C1, pemahaman C2, penerapan C3, analisis C4, sintesis C5, dan evaluasi C6. Adapun kisi-kisi soalnya sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal *Posttest*

NO.	JENJANG	NOMOR SOAL	SKOR	JUMLAH SKOR
1.	Pengetahuan (C1)	1,2,3,4	20	80
2.	Pemahaman (C2)	5,6,7	30	90
3.	Penerapan (C3)	8,9	30	60
4.	Analisis (C4)	10,11	40	80
5.	Sintesis (C5)	12,13	50	100
6.	Evaluasi (C6)	14	60	60
JUMLAH KESELURUHAN MAKSIMAL				470

Sumber : Olah Data Peneliti

Untuk menentukan besarnya nilai yang diperoleh siswa dilakukan pengkonversian skor dengan rumus sebagai berikut :

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

(Sudijono, 2011:316)

2. Observasi

Sutrisno Hadi (1986), mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yaitu suatu proses pengamatan dan ingatan. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan relevan dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan teknik observasi langsung. Observasi ini dilakukan selama penulis melakukan penelitian di SMA Negeri I Sidomulyo Lampung Selatan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik untuk mendapatkan data dengan cara mencatat data yang sudah ada. Pada penelitian dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data yang sudah ada, seperti data siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sidomulyo Lampung Selatan tahun Ajaran 2015/2016.

4. Kepustakaan

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penulisan dalam penelitian ini, seperti : teori-teori yang sesuai dengan materi yang dibutuhkan, konsep-konsep dalam penelitian, serta data-data yang diambil dari berbagai referensi.

5. Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti banyak kelas, jumlah siswa, dan cara guru mengajar.
2. Menentukan populasi dan sampel.
3. Menyusun dan menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
5. Membuat instrumen tes penelitian.
6. Melakukan validasi instrumen.
7. Mengujicobakan instrumen.
8. Menentukan kelompok berdasarkan hasil pengamatan kelas.
9. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.
10. Menganalisis data.
11. Membuat kesimpulan.

G. Validitas dan Reabilitas Alat Ukur

1. Validitas

Validitas menurut Sugiyono (2013:172) validitas menunjukkan kepada sejauh mana suatu alat mampu mengukur suatu yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Penentuan sah tidaknya suatu alat instrumen bukan ditentukan oleh instrumen itu sendiri, tetapi ditentukan dari hasil pengesanan atau skor yang diperoleh dari alat instrumen tersebut (Hamzah

B. Uno,2007:103). Fungsi validitas instrumen adalah untuk menentukan keshahihan instrumen sehingga jika instrumen tersebut digunakan untuk megumpulkan data atau digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang tidak diragukan lagi hasil yang diperoleh dari instrumen tersebut (Hamzah B. Uno,2007:104).

Berkenaan dengan hal tersebut, untuk menguji seberapa valid instrumen penelitian yang akan digunakan, peneliti menganalisisnya dengan teknik konstruksi atau validitas konstruk. Validitas konstruksi dari suatu tes hasil belajar dapat dilakukan penganalisisannya dengan jalan melakukan pencocokan antara aspek-aspek berpikir yang terkandung dalam tes hasil belajar tersebut dengan aspek-aspek berfikir yang dikehendaki untuk diungkap oleh tujuan instruksional khusus (Anas Sudijono,2011:16). Penentuan kesesuaian antar tes dapat dilakukan oleh penilaian ahli dalam hal ini adalah guru Mata Pelajaran Sejarah kelas XI.

2. Reliabilitas

Realibilitas adalah tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan sebuah instrumen. Jadi realibilitas menunjukkan apakah instrumen tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang diukur pada waktu yang berlainan (Misbahuddin dan Iqbal Hasan,2013:298). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama pula.

Rumus yang digunakan untuk tes objektif adalah menggunakan rumus *Sperman Brown* :

$$r_{ll} = \frac{2.rb}{1+rb}$$

: Koefisien realibilitas internal seluruh item

: Korelasi *product moment* antara belahan

Setelah mendapatkan hasil pengujian validitas maka dilakukan pengujian realibilitas, butir-butir yang lolos dari pengujian validitas tersebut. Pada pengujian realibilitas instrumen ini dilakukan dengan menggunakan teknik belah dua yang dianalisis dengan rumus *Sperman Brown*. Prosedurnya adalah sebagai berikut :

1. Butir-butir instrumen dibelah menjadi dua kelompok yaitu kelompok instrumen ganjil dan kelompok instrumen genap
2. Skor total tiap kelompok kemudian dikorelasikan dengan rumus *Sperman Brown*
3. Nilai r hitung kemudian dikonsultasikan dengan r tabel pada taraf nyata 5 % dengan db = 40-2 = 38 (0,320)

(Misbahuddin dan Iqbal Hasan,2013:308)

Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut:

Antara 0,00 s.d 0,20 : Reliabilitas sangat rendah
 Antara 0,20 s.d 0,40 : Reliabilitas renda
 Antara 0,40 s.d 0,70 : Reliabilitas sedang
 Antara 0,70 s.d 0,90 : Reliabilitas tinggi
 Antara 0,90 s.d 1,00 : Reliabilitas sangat tinggi
 (Suharsimi Arikunto),2010:319

H. Teknik Analisis Data atau Pengujian Hipotesis

Menurut Iqbal Hasan, Analisis data adalah memperkirakan atau dengan menentukan besarnya pengaruh secara kuantitatif dari perubahan suatu (beberapa) kejadian terhadap sesuatu (beberapa) kejadian lainnya, serta memperkirakan atau meramalkan kejadian lainnya. Kejadian (*event*) dapat dinyatakan sebagai perubahan nilai variabel (Misbahudin dan Iqbal Hasan, 2013: 32). Berdasarkan pengertian teknik analisis data, dapat disimpulkan bahwa teknik analisis data merupakan kegiatan atau proses mengurutkan data diperoleh untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Untuk mengetahui kuatnya pengaruh media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Application (VBA)* terhadap hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan rumus *Eta (η)* sebagai berikut:

$$\eta = \sqrt{1 - \frac{\sum Y_T^2 - (N_1)(\bar{Y}_1)^2 - (N_2)(\bar{Y}_2)^2}{\sum Y_T^2 - (N_1 + N_2)(\bar{Y}_T)^2}}$$

Keterangan :

N_1 dan N_2 = sampel 1 dan sampel 2

Y_T = rata-rata dari seluruh sampel kelompok 1 dan 2

Y_T^2 = jumlah kuadrat kedua belah sampel

Y_1 dan Y_2 = rata-rata tiap kelompok

(Misbahudin dan Iqbal Hasan, 2004:56)

Untuk menentukan keeratan pengaruh korelasi antar variabel tersebut, berikut diberikan nilai-nilai dari koefisien korelasi sebagai patokan.

Tabel 3.4. Koefisien Korelasi Dan Kekuatan Pengaruh

No.	Interval Nilai	Kekuatan Pengaruh
1	KK=0,0	Tidak ada
2	0,00<KK 0,20	Sangat rendah atau lemah sekali
3	0,20<KK 0,40	Rendah atau lemah,tapi pasti
4	0,40<KK 0,70	Cukup berarti atau sedang
5	0,70<KK 0,90	Tinggi atau kuat
6	0,90<KK 1,00	Sangat tinggi atau kuat sekali,dapat diandalkan
7	KK=1,00	Sempurna

Sumber : (Misbahudin dan Iqbal Hasan,2004:47)

Untuk melihat signifikansi pengaruh media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Application (VBA)* terhadap hasil belajar siswa. Rumus yang digunakan adalah uji F:

$$F = \frac{s^2(n-k)}{(1-s^2)(k-1)}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

k = jumlah sub kelas

(Misbahudin dan Iqbal Hasan,2004:124)

Prosedur uji statistiknya sebagai berikut :

a. Menentukan formulasi hipotesis

H_0 = tidak ada pengaruh antara X dan Y

H_1 = ada pengaruh antara X dan Y

b. Menentukan taraf nyata (α) dan nilai F tabel

Taraf nyata yang digunakan 5% dan F tabel 3,84

c. Menentukan kriteria pengujian

H_0 = diterima (H_1 ditolak) apabila $F_0 \leq F_{(v_1)(v_2)}$

H_1 = ditolak (H_0 diterima) apabila $F_0 > F_{(v_1)(v_2)}$

d. Menentukan nilai uji statistik

$$F = \frac{\eta^2(n-k)}{(1-\eta^2)(k-1)}$$

e. Membuat kesimpulan

Dalam hal ini penerimaan dan penolakan H_0 . Setelah diketahui F hitung maka dibandingkan dengan F_{tabel} . Jika f_{hitung} yang diperoleh lebih dari $(>)F_{tabel}$, hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang positif, dan sebaliknya Jika f_{hitung} lebih $(<)$ dari F_{tabel} menunjukkan tidak ada pengaruh positif.

1. Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan tahapan sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk menganalisis data dengan menguji kenormalan data.

Untuk melihat kenormalan data, peneliti menggunakan uji *Chi-Kuadrat* adapun tahap-tahap yang dilakukan :

a. Taraf nyata 0,05 atau 5%.

b. Statistik Uji

1. Membuat Daftar Frekuensi

a) Mencari Rentang (R) = nilai terbesar – nilai terkecil

b) Menghitung Banyak Kelas (BK) = $1 + (3,3) \log n$

c) Menghitung panjang kelas (P) = R/BK

2. Mencari Rata

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{n}$$

(Sudjana, 2009:67)

3. Mencari Simpangan Baku

$$s = \sqrt{\frac{(N \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)}{n^2}}$$

Keterangan.

S = simpangan baku

N = banyaknya data

c. Mencari chi kuadrat

$$\frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

 χ^2 = chi kuadrat F_0 = frekuensi observasi F_h = frekuensi harap

(Margono, 2007:202)

d. Keputusan Uji

Terima H_0 jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan $dk = k - 3$ dan taraf nyata 0,05 atau 5%.

b. Uji Homogenitas: $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (data penelitian mempunyai varians yang homogen) H_1 : $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (data penelitian mempunyai varians yang tidak homogen)

: 5%

: $\frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$

Perhitungan :

Varians terbesar

Varians terkecil

$$F_{\text{hitung}} : \frac{\textit{varians terbesar}}{\textit{varians terkecil}}$$

Kriteria uji :

(Sudjana, 2005:250).

REFERENSI

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
Halaman 6.
- Ibid.* Halaman 297.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
Jakarta. Halaman 130
- Misbahudin dan Iqbal Hasan. 2004. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*.
Jakarta: Bumi Aksara. Hlm. 307
- Arikunto, *Op Cit.* Halaman 27.
- Ibid.* Halaman 99.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,
dan R&D*. Alfabeta. Bandung. Halaman 60.
- Margono. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
Halaman 155
- Arikunto, *Op Cit.* Halaman 52
- Ibid.* Halaman 319.
- Sugiyono, *Op Cit.* Halaman 172.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer*. Bandung:
Alfabeta. Halaman 80.
- Misbahudin dan Iqbal Hasan, *Op Cit.* Halaman 47
- Ibid.* Halaman 124

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan *Powerpoint* berbasis (*VBA*) terhadap hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran Sejarah siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016 yang ditunjukkan dengan menggunakan rumus *Eta* diperoleh hasil penghitungan sebesar 0,53 berdasarkan tabel koefisien korelasi terdapat keeratan pengaruh yang cukup berarti atau sedang yang artinya memiliki nilai yang positif. Berdasarkan perhitungan rata-rata *Posttest* menggunakan rumus uji F, diperoleh hasil sebesar 42,47 yang artinya signifikan, karena $F_{hitung} > F_{tabel} = 3,84$.

Nilai positif di sini mempunyai arti bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Powerpoint* berbasis (*VBA*) apabila dilakukan dengan langkah-langkah yang benar maka hasil belajar siswa akan meningkat, dan signifikan berarti bahwa sebesar 95% media *Powerpoint* berbasis (*VBA*) ini dipercaya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran Sejarah siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 1 Sidomulyo Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016, maka peneliti memberikan saran bagi para pembaca, terutama bagi rekan-rekan guru antara lain :

1. Bagi guru media *Powerpoint berbasis (VBA)* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, mempelajari bagaimana anak menyerap dan mengolah informasi dengan menggunakan tehnik-tehnik dengan menyeimbangkan cara belajar anak sehingga dapat mencapai keberhasilan belajar.
2. Bagi pembaca media *Powerpoint berbasis (VBA)* dapat memberikan pengetahuan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Aryani, Disa. 2010. *Tinjauan Historis Peranan Nelson Mandela Dalam Perjuangan Penghapusan Politik Apartheid di Republik Afrika Selatan Tahun 1948-1991*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Giana, Nova. 2010. *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw : Studi Pada Siswa Kelas X SMAN I Natar Lampung Selatan 2010/2011*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Hayati, Himmah. 2010. *Skripsi Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Lampung. Bandar
- Hugiono dan P.K. Poerwantana. 1987. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Bina Aksara. Jakarta.
- Margono. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Misbahudin dan Iqbal Hasan. 2004. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Pendidikan Edukatif*. Grafika. Jakarta.
- Rusman, Deni Kurniawan dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Rusman. 2012. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta. PT Raja Garafindo
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana Nana. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

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

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.

Tersedia di <http://luthfirmansya.blogspot.com/2013/04/perbedaan-fungsi-macro-dan-visual-basic.html>/(diunduh tanggal 11-08-2014, pada jam11.39)