

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH  
KELAS X SMA GAJAH MADA BANDAR LAMPUNG  
TAHUN AJARAN 2016/2017**

**(SKRIPSI)**

Oleh  
**DONA FITRIYANI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016/2017**

**ABSTRAK**  
**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* TERHADAP**  
**MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X**  
**SMA GAJAH MADA BANDAR LAMPUNG**  
**TAHUN AJARAN 2016/2017**

**Oleh:**

**Dona Fitriyani**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat saat ini menuntut suatu negara meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan agar mampu bersaing dengan negara di dunia. Salah satunya adalah pembelajaran di sekolah untuk dapat selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat lebih memberikan kemudahan, kemandirian, ketertarikan siswa dalam pemberian materi pembelajaran. Agar proses pembelajaran berhasil yaitu menggunakan media pembelajaran yang tepat yang membuat siswa tertarik untuk belajar sehingga siswa berminat untuk belajar. Salah satunya penggunaan media pembelajarannya *Power Point*.

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah media pembelajaran *Power Point* berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah menggunakan media pembelajaran *Power Point*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *One-Shot Case Study*, Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X, dengan sampel 41 siswa, pengambilan sampel menggunakan teknik *Sampel Rondon Sampling*. Instrumen penelitian adalah Angket dengan 16 butir pernyataan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan kepustakaan. Teknik analisis data yang digunakan teknik analisis data kualitatif dengan menggunakan rumus persentase.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat di simpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran *Power Point* berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung, yaitu *test* pertama 32 siswa dikategorikan Berminat (B) persentase 78% dan 9 siswa dikategorikan Kurang Berminat (KB) persentase 22%, *test* kedua 9 siswa dikategorikan Sangat Berminat (SB) 22%, 30 siswa dikategorikan Berminat (B) persentase 73% dan 2 siswa dikategorikan Kurang Berminat (KB) persentase 5%, *test* ketiga 24 siswa dikategorikan Sangat Berminat (SB) dengan persentase 59% dan 17 siswa dikategorikan Berminat (B) persentase 41%.

**Kata Kunci:** Minat, Pengaruh, *Power Point*

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH  
KELAS X SMA GAJAH MADA BANDAR LAMPUNG  
TAHUN AJARAN 2016/2017**

**Oleh  
DONA FITRIYANI**

**Skripsi  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada  
Program Studi Pendidikan Sejarah  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016/2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN  
POWER POINT TERHADAP MINAT  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
SEJARAH KELAS X SMA GAJAH MADA  
BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN  
2016/2017**

Nama Mahasiswa : **Dona Fitriyani**

No. Pokok Mahasiswa : **1313033027**

Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu

**Drs. Tontowi Amsia, M.Si.**  
NIP. 19590902 198703 1 001

**Muhammad Basri, S.Pd, M.Pd.**  
NIP. 19731120 200501 1 001

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi  
Pendidikan Sejarah

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

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



**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Drs. Tontowi Amsia, M.Si.**

**Sekretaris : Muhammad Basri, S.Pd, M.Pd.**

**Penguji**

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

.....  
.....  
.....

**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



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

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 September 2017**

## SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Dona Fitriyani  
NPM : 1313033027  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan/ Fakultas : Pendidikan IPS/ FKIP Unila  
Alamat : Jalan Durian I Gg. Durian IV No.26 Waydadi Baru Sukarame  
Bandar Lampung

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

Bandar Lampung, Oktober 2017



Dona Fitriyani  
NPM 1313033027

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Dona Fitriyani dilahirkan di Bandar Lampung, 24 Februari 1996. Penulis merupakan anak ketiga dari 4 bersaudara pasangan Bapak Sumitro dan Mutmainah. Pendidikan penulis dimulai dari Taman Kanak-kanak (TK) Al-Azhar Perumnas Way Halim Bandar Lampung selesai tahun 2001 berijazah, Sekolah

Dasar Negeri 01 Way Halim Bandar Lampung dan tamat belajar pada tahun 2007 berijazah. Penulis melanjutkan pendidikan kejenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 21 Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2010 dan dilanjutkan kejenjang sekolah menengah atas di SMA Gajah Mada Bandar Lampung dan tamat belajar pada tahun 2013.

Pada tahun 2013 penulis diterima di Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, di Program Studi Pendidikan Sejarah dengan jalur SNMPTN. Pada Semester VI penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kampung Gunung Batin Udik, Kecamatan Terusan Nunyai dan menjalani Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Terusan Nunyai, Lampung Tengah.

## Motto

*“Boleh Jadi Kamu Membenci Sesuatu Padahal Itu Amat Baik Bagimu, Boleh Jadi  
Kamu Mencintai Sesuatu Padahal Itu Amat Buruk Bagimu. Allah Maha  
Mengetahui Sedangkan Kamu Tidak Mengetahuinya.”*

*(Q.S. Al-Baqarah: 216)*

*“Karena sesungguhnya di dalam setiap kesulitan itu ada kemudahan.  
Sesungguhnya dalam setiap kesulitan itu ada kemudahan.”*

*(QS. Al Insyirah: 5-6)*



## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan Menyebut Nama Alloh Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang  
Dalam setiap sembah sujudku, lantunan kalimat tasbih, tahmid, tahlil dan takbir  
senantiasa mengalir tiada henti, terucap memuji keagungan Mu. Bersyukur tiada tara atas  
segala nikmat yang senantiasa Engkau anugerahkan kepadaku. Nikmat iman dan nikmat  
islam yang Engkau limpahkan telah meneguhkan setiap langkahku, mengajarkanku bahwa  
segala yang aku kerjakan adalah untuk beribadah kepada Mu. Sholawat teriring salam  
senantiasa ku sanjungkan kepada kekasih Mu yang senantiasa menjadi junjungan dan  
panutanku. Rasulullah Muhammad SAW. Dengan menyebut nama Mu ya Rabb,  
kupersembahkan sebuah karya kecil untuk orang-orang yang akan senantiasa berharga  
dalam hidupku.

kepada :

Ayahanda dan Ibundaku Tercinta

Kedua orang tuaku Bapak Sumitro dan Ibu Mutmainah yang telah membesarkanku  
dengan penuh kasih sayang, pengorbanan, dan kesabaran. Terimakasih atas setiap tetes air  
mata dan tetes keringat, dan yang selalu membimbing dan mendoakan keberhasilanku,  
sungguh semua yang Bapak dan Ibu berikan tak mungkin terbalaskan.

Para Pendidikku yang Ku Hormati

Bapak/Ibu dosen, Bapak/Ibu guru, terimakasih atas bimbingan, dorongan dan motivasi  
yang telah diberikan selama ini.

Almamater tercinta

Universitas Lampung

## SANWACANA

Alhamdulillahirobbil 'aalamin,

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung”** adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Muhammad Fuad, M. Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.Si., Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

5. Bapak Drs. Zulkarnian, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Syaiful M, M.Si., selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Tantowi Amsia, M.Si., Pembimbing Akademik dan sebagai Pembimbing I skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, masukan, dukungan, dan motivasi selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Bapak Muhammad Basri, S.Pd.,M.Pd Pembimbing sebagai Pembimbing II skripsi penulis, terima kasih Bapak atas ketersediannya untuk memberikan bimbingan, saran, masukan, dukungan, dan motivasi selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak Drs. Maskun, M.H., Pembahas skripsi penulis, terima kasih Bapak atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik yang membangun selama proses penyelesaian skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Drs. Wakidi, M.Hum., Ibu Dr. Risma Sinaga, M.Hum., Bapak Drs. Iskandar Syah, M.H., Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd., Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum., Bapak Hendri Susanto, S.S. M.Hum., Bapak Cheri Saputra S.Pd., M.Pd., dan Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd., Marzius Insani, S.Pd., M.Pd. sebagai Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang penulis banggakan dan pendidik yang telah memberikan ilmu pengetahuan

dan pengalaman berharga kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.

11. Bapak dan Ibu staff tata usaha dan karyawan Universitas Lampung.
12. Bapak Maryadi Saputra, S.E.,M.M selaku Kepala Sekolah SMA Gajah Mada Bandar Lampung yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam proses penelitian.
13. Bapak Mirza Effendi, S.Pd, Selaku guru mitra penelitian berterimakasih telah membimbing dalam proses penelitian ditempat dan memberikan saran yang bermanfaat untuk skripsi ini.
14. Kakak Ahmad Ansori dan Saiful Anwar serta Adik saya Rahma Dandi yang selalu memberi dukungan dan semangat serta motivasi kepada penulis.
15. Sahabat dan teman seperjuangan Pendidikan Sejarah Antonius Joko Wardoyo, Serli Yani Saputri, Pipin Ariyanti, Agnes Titis Endarliani, titin Apriani Putri, Gina Novia Utami, Puput Suryani, Dwinita Meilia Sari, Adi Wiranata, Abdul Rahman dan seluruh teman-teman HVM angkatan 2013 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
16. Teman-teman KKN dan PPL Sherlina Martin, Sintia Monica, Tirta Dian Sari, Dani Prasetyo, Rizki Winjuni, Eka Meiliani, Rini Malinda Terimakasih semangat dan dukungannya.
17. Keluarga besar Pendidikan Sejarah 2013, terima kasih atas segala kekeluargaan dan kebersamaannya selama ini.
18. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti yang tidak bisa disebutkan satu persatu semoga Allah S.W.T membalas kebaikan kalian. Amin.

Semoga penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, Oktober 2017

Dona Fitriyani



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>SANWACANA .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PARADIGMA</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	11
2.1.1. Konsep Pengaruh.....	11
2.1.2. Konsep Media Pembelajaran.....	12
2.1.3. Konsep Media <i>Power Point</i> .....	17
2.1.4. Konsep Minat Belajar .....	24
2.2 Kerangka Pikir .....	27
2.3 Paradigma .....	28
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Metode Penelitian .....	31
3.2 Desain Penelitian .....	31
3.3 Populasi dan Sampel .....	32
3.3.1. Populasi Penelitian .....	32
3.3.2. Sampel Penelitian .....	33
3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional Variabel.....	34
3.4.1. Variabel Penelitian .....	34
3.4.2. Definisi Oprasional Variabel.....	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.5.1. Teknik Observasi.....	36
3.5.2. Teknik Wawancara .....	37

3.5.3. Teknik Angket .....	37
3.5.4. Teknik Dokumentasi .....	38
3.5.5. Teknik Kepustakaan .....	38
3.6 Instrumen Penelitian .....	38
3.6.1. Lembar Angket .....	39
3.7 Langkah-langkah Penelitian .....	41
3.8 Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran .....	42
3.9 Uji Instrumen Penelitian .....	43
3.9.1. Uji Validitas Instrumen .....	43
3.9.2. Uji Reliabilitas Instrumen .....	44
3.10 Teknik Analisis Data .....	45
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Gambaran Umum SMA Gajah Mada Bandar Lampung .....	49
4.1.1 Sejarah SMA Gajah Mada Bandar Lampung .....	49
4.1.2 Visi dan Misi SMA Gajah Mada Bandar Lampung .....	51
4.1.3 Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan .....	52
4.1.4 Keadaan Siswa/I SMA Gajah Mada Bandar Lampung .....	53
4.1.5 Fasilitas Sarana dan Prasarana .....	53
4.2 Hasil Uji Prasyarat Instrumen .....	54
4.2.1 Hasil Uji Validitas .....	54
4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas .....	55
4.3 Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran .....	56
4.3.1 Proses Pelaksanaan Penelitian Tahap Pertama .....	56
4.3.2 Proses Pelaksanaan Penelitian Tahap Kedua .....	64
4.3.3 Proses Pelaksanaan Penelitian Tahap Ketiga .....	71
4.4 Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	77
4.4.1 Pengumpulan Hasil Data Penelitian .....	77
4.4.2 Penyajian Data .....	78
4.4.3 Data Hasil Penelitian Tahap Pertama .....	78
4.4.4 Data Hasil Penelitian Tahap Kedua .....	82
4.4.5 Data Hasil Penelitian Tahap Ketiga .....	85
4.4.6 Rekapitulasi Daftar Skor Minat Belajar Siswa .....	89
4.4.7 Teknis Analisis Data .....	93
4.5 Pembahasan .....	99
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	105
5.2 Saran .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Pernyataan Siswa Tentang Pelajaran Sejarah.....	4
2. Katagori Minat Belajar.....	28
3. Desain Penelitian .....	32
4. Jumlah Anggota Populasi Siswa.....	33
5. Jumlah Anggota Sampel Siswa.....	34
6. Kisi-kisi Instrument Angket Minat Belajar Siswa .....	40
7. Bobot Penilaian Jawaban Angket .....	40
8. Kriteria Reliabilitas .....	45
9. Skor Katagori Minat Belajar Siswa .....	45
10. Daftar Nama Kepala Sekolah SMA Gajah Mada Bandar Lampung .....	51
11. Daftar Nama Guru SMA Gajah Mada Bandar Lampung .....	52
12. Keadaan Siswa/i SMA Gajah Mada Bandar Lampung.....	53
13. Daftar sarana dan prasarana di SMA Gajah Mada Bandar Lampung.....	54
14. Analisis Hasil Uji Validitas Instrumen Angket .....	55
15. Data Hasil Penelitian Tahap Pertama Minat Belajar Siswa.....	79
16. Skor Minat Pertemuan Pertama Berdasarkan Kategori Skor.....	80
17. Data Pencapaian Skor Minat Berdasarkan Kategori.....	81
18. Data Hasil Penelitian Tahap Kedua Minat Belajar Siswa .....	82
19. Skor Minat Pertemuan Kedua Berdasarkan Kategori Skor .....	84
20. Data Pencapaian Skor Minat Berdasarkan Kategori.....	84
21. Data Hasil Penelitian Tahap Ketiga Minat Belajar Siswa .....	86
22. Skor Minat Pertemuan Ketiga Berdasarkan Kategori Skor .....	87
23. Data Pencapaian Skor Minat Berdasarkan Kategori.....	88
24. Rekapitulasi Daftar Skor Minat Belajar.....	89
25. Rekapitulasi Peningkatan Skor Minat Belajar Siswa.....	92
26. Rata-Rata Persentase Skor Minat Dari Tahap 1, Tahap 2, Tahap 3.....	94
27. Persentase Skor Minat Dari Tahap 1, Tahap 2, dan Tahap 3.....	95
28. Rekapitulasi Pencapaian Skor Perindikator Minat Belajar Siswa .....	96
29. Rekapitulasi Presentase Pencapaian Indikator Minat Belajar Siswa .....	98

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1. Grafik Rata-Rata Persentase Skor Minat Belajar Siswa .....	96
2. Grafik Persentase Pencapaian Indikator Minat Belajar Siswa.....	99

## DAFTAR LAMPIRAN

### DAFTAR LAMPIRAN A

1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan ..... 113
2. Surat Izin Melakukan Penelitian..... 116

### DAFTAR LAMPIRAN B

1. Silabus Pembelajaran..... 121
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... 125
3. Lembar Angket Minat Belajar..... 137
4. Daftar Nama Siswa/i..... 139
5. Materi *Power Point* 1..... 144
6. Materi *Power Point* 2..... 150
7. Materi *Power Point* 3..... 155

### DAFTAR LAMPIRAN C

1. Uji Validitas Instrumen..... 161
2. Uji Realibilitas Instrumen..... 164

### DAFTAR LAMPIRAN D

1. Foto-foto kegiatan penelitian.....171
2. Rencana Judul Penelitian..... 176



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sumber kemajuan bangsa yang ingin di capai oleh setiap Negara di dunia ini yaitu menjadi bangsa yang maju. Maju atau tidaknya suatu Negara di pengaruhi oleh salah satu faktor yaitu pendidikan. Hal ini karena pendidikan merupakan bagian paling utama dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkompeten, bermartabat dan mampu mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki serta ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat memunculkan pembaharuan untuk kemajuan bangsa. Dengan demikian, pendidikan merupakan kunci semua kemajuan bangsa dan perkembangan manusia yang berkualitas. Hal ini tentu sesuai dengan tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia.

“Tujuan pendidikan nasional yang digunakan sekarang secara eksplisit dirumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu pada bab II pasal 3 UU tersebut dijelaskan, bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa; dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab”. (Munir, 2008:52)

Jadi, tujuan pendidikan untuk mengembagkan potensi bawaan manusia agar dapat berkembang secara optimal sehingga mampu menjalankan tugas dan kewajibannya sebagai manusia dan secara spesifik sebagai subjek pembangunan guna mencapai kebahagiaan hidup sekarang dan masa mendatang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat saat ini menuntut suatu negara meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan agar mampu bersaing dengan negara di dunia. Salah satunya adalah pembelajaran di sekolah yang dituntut untuk dapat selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat lebih memberikan kemudahan, kemandirian, ketertarikan siswa dalam pemberian materi pembelajaran.

Pembelajaran disekolah selain harus selaras dengan perkembangan zaman, dalam proses pembelajaran guru juga di tuntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Guru harus mampu membuat proses 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*). Di samping itu, siswa selaku peserta didik berusaha mencari untuk mencari informasi, memecahkan masalah, dan mengemukakan pendapatnya agar proses pembelajaran dikelas dapat berhasil sesuai tujuan pendidikan. Keberhasilan proses pembelajar merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan. Agar proses pembelajaran berhasil salah satunya guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat yang

membuat siswa tertarik akan belajar serta dapat menumbuhkan minat belajar didalam diri siswa untuk terus belajar.

Media sebagai salah satu komponen yang harus diciptakan dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sadiman,dkk (2014:7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjadi. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari.

Pada tanggal 23 dan 24 November 2016, peneliti telah melakukan wawancara dan observasi. Informasi yang diperoleh Bapak Mirza S.Pd., selaku guru mata pelajaran sejarah yaitu ketika Pembelajaran Sejarah yang dilakukan siswa kurang berantusias dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan serta masih di dominasi menggunakan media pembelajaran tradisional seperti buku cetak dan papan tulis setelah itu guru menjelaskan dan siswa mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Untuk observasi pendahuluan yang dilakukan untuk melihat minat belajar siswa kelas X di SMA Gajah Mada Bandar Lampung pada mata Pelajaran Sejarah. Adapun yang peneliti observasi adalah pernyataan suka atau tidak suka siswa pada mata Pelajaran Sejarah untuk dapat melihat minat belajar sejarah siswa.

**Table 1. Pernyataan Siswa Kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung tentang Pembelajaran Sejarah.**

No	Kelas	Pernyataan	
		“Suka”	“Tidak Suka”
1	X.1	17	23
2	X.2	13	28
3	X.3	18	22
4	X.4	14	27
	Jumlah	62	100

Sumber: Hasil Observasi Data Peneliti tahun 2017

Berdasarkan hasil data wawancara dan observasi di atas menunjukkan bahwa terdapat masalah pada minat belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung dikarenakan kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan sehingga tidak menarik perhatian siswa untuk belajar. Setelah melihat masalah tersebut, solusi yang dilakukan oleh yaitu dengan cara variasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman untuk meningkatkan keinginan dan minat belajar siswa. Untuk menarik minat siswa dalam belajar, sebuah media pembelajaran harus mempunyai tampilan yang menarik, maka menurut Rusman estetika juga merupakan sebuah kriteria yang perlu diperhatikan dalam menilai keefektifan sebuah media pembelajaran (Rusman,dkk.2012:62).

“Lebih lanjut RudyBertz menjelaskan 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. (Rudy Bertz dalam Sadiman, dkk. 2012: 20)''

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran visual dengan 8 klarifikasi tersebut merupakan media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Melalui berbagai program dan aplikasi yang disediakan melalui komputer, guru dapat menciptakan konten pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi untuk siswa lebih berminat dalam belajar. Karena sesuai yang dikemukakan oleh Biggs dan Telfer dan Winkel, hal yang berpengaruh dalam belajar adalah ciri khas pribadi, minat, kecakapan, pengalaman dan keinginan belajar (Mujiono, dan Dimyanti 2013:238). Berdasarkan hal tersebut maka minat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar. Jika siswa memiliki minat yang rendah terhadap pelajaran sejarah maka sudah tentu siswa tersebut tidak belajar dengan baik.

Sebagaimana dijelaskan oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu :

''Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah adalah dengan mengubah proses Pembelajaran Sejarah, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Slide, film, radio, televisi, komputer yang dilengkapi CD ROM dan hubungan dengan internet dapat digunakan untuk mengases berbagai informasi tentang isu-isu lokal, nasional, bahkan internasional'' (Depdiknas, 2003:5)

Dalam pembelajaran banyak media pembelajaran yang dapat di terapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata Pelajaran Sejarah dan peneliti tertarik menggunakan media *Power Point* yang termasuk dalam media pembelajaran berbasis komputer yang memiliki aplikasi menampilkan slide berupa point-point materi media itu dipilih karena merupakan salah satu media pembelajaran



yang sesuai dengan perkembangan zaman dan mampu menarik perhatian siswa saat belajar sehingga diharapkan munculnya minat belajar siswa khususnya pada mata Pelajaran Sejarah. Sesuai dengan yang dikantakan oleh Daryanto yaitu sebagai berikut :

“Contoh nyata dari pemefaatan perkembangan teknologi ini adalah dengan pembuatan media pembelajaran yang memanfaatkan program aplikasi Microsoft Power Point. Program ini memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menyajikan sebuah materi dan sudah banyak di gunakan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media ini dikalangan guru masih menjadi sebuah hal yang menarik perhatian siswa”. (Daryanto, 2013:159)

Berdasarkan latar belakang yang telah teruraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Gajah Mada Bandar Lampung.**

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah media pembelajaran pembelajaran *Power Point* berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah :

### A. Tujuan Umum

Tujuan umum merupakan tujuan yang bersifat umum dan menyeluruh. Dalam penelitian ini, tujuan umumnya yaitu untuk meningkatkan kualitas pendidikan

dengan memperhatikan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## **B. Tujuan khusus**

Tujuan khusus merupakan tujuan yang bersifat khusus dan tertuju pada bagian tertentu. Dalam penelitian ini, tujuan khususnya yaitu:

1. Untuk mengetahui adanya peningkatan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran Power Point pada mata Pelajaran Sejarah di kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak diantaranya:

#### **1. Secara Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan bahan pembuktian bahwa penerapan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang paling penting dalam proses pembelajaran dan sangat berpengaruh terhadap minat 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 di terapkan dalm proses pembelajaran

sehingga meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam pembelajaran sejarah.

- b. Bagi siswa, dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru serta meningkatkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung sebagaimana mestinya.
- c. Bagi sekolah, untuk bahan masukkan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dan memperbaiki kualitas pendidikan.
- d. Bagi peneliti bidang yang sejenis, sebagai salah satu bahan referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

## **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

- a. Ruang Lingkup Subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017

- b. Ruang Lingkup Objek

Objek penelitian ini adalah perbandingan minat belajar siswa yang menggunakan media *Power Point* dan media film.

- c. Ruang Lingkup Wilayah

SMA Gajah Mada Bandar Lampung

- d. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2016/2017

e. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah Ilmu Pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah

## REFERENSI

Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : ALVABETA. Hala 52

Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Depok : Rajawali Pers. Halaman 77

Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers. Halaman 62

Rusman, dkk. 2012. Op.Cit. Halaman 20

Dimiyanti dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta. Halaman 238

Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sejarah. Jakarta: Depdiknas. Halaman 5

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. Halaman 159

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN PARADIGMA**

#### **2.1 Tinjauan pustaka**

##### **2.1.1 Konsep Pengaruh**

Menurut Hugiono dan Poerwantana (1987: 47) “pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek, sedangkan menurut Badudu dan Zain (2001: 1031) “Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain. Sedangkan Louis Gottschalk mendefinisikan pengaruh sebagai suatu efek yang tegardan membentuk terhadap pikiran dan prilaku manusia baik sendiri-sendiri maupun kolektif (Gottschalk, 1975:171).

Berdasarkan konsep pengaruh di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk sesuatu keadaan kearah yang lebih baik. Maka pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media *power point* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran sejarah setelah penggunaan media tersebut, dalam kegiatan pembelajaran untuk melihat perubahan pada minat belajar siswa.

### 2.1.2 Konsep Media Pembelajaran

Secara sederhana, media dapat dikatakan sebagai alat bantu atau perantara.

“Menurut Arsyad, Azhar Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”. (Arsyad, Azhar 2014:3)

Menurut Sadiman, dkk (2014:7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjadi. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Hamalik (1994) (dalam Suryani dan Agung 2012:58) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan pengertian tentang media pembelajaran di atas dapat diartikan media pembelajaran sebagai alat bantu penyalur atau penyampai pesan dari seorang guru yang kurang mampu mengucapkan kata-kata atau kalimat tertentu saat menjelaskan pelajaran dan menyajikan materi pelajaran secara kongkrit sehingga siswa mudah menerima dan mencerna pelajaran yang diberikan oleh guru yang memberikan pengaruh akan ketertarikan siswa saat belajar sehingga siswa memiliki minat akan belajar.

Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting karena media sebagai menunjang keberhasilan pembelajaran. Guru dan siswa dapat belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2013 : 29) Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Sesuai dengan manfaat dari media pembelajaran seorang gurupun harus memiliki landasan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan. Berikut beberapa tinjauan mengenai landasan penggunaan media pembelajaran, yaitu : landasan filosofis di mana ada suatu pandangan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi *dehumanisme*. Padahal dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik pribadinya, dengan kata lain siswa dihargai harkat kemanusiannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan



kemampuannya, dengan demikian penerapan teknologi tidak berarti *dehumanisme*. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan *humanisme*.

Landasan psikologis penggunaan media pembelajaran ialah alasan rasional mengapa media pembelajaran dipergunakan ditinjau dari kondisi pebelajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi. Walaupun telah diketahui adanya pandangan yang berbeda tentang belajar itu terjadi, namun dapat dikatakan bahwa belajar itu adalah suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku dengan adanya pengalaman. Landasan teknologi pembelajaran adalah memudahkan pebelajar untuk belajar. Usaha untuk mencapai sasaran akhir ini, teknolog-teknolog di bidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap pebelajar sesuai dengan karakteristiknya. Landasan empiris, berdasarkan landasan ini pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru. akan tetapi, harus mempertimbangkan kesesuaian antar karakteristik pebelajar, materi pelajaran dan media itu sendiri (Daryanto, 2010:12).

Selanjutnya setelah mengetahui beberapa pertimbangan memilih media di atas barulah dapat melihat jenis media pembelajaran yang tepat seperti apa yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran.

Menurut Arsyad (2014:31) dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok.

a. Teknologi Cetak

Teknologi cetak merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafis, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.

b. Teknologi *Audio-Visual*

Teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder dan proyektor visual yang lebar.

c. Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi ini merupakan cara atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *mikroprosesor*. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital bukan dalam bentuk cetakan atau *visual*. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam

pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).

#### d. Teknologi Gabungan

Teknologi ini merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *RAM* yang besar, *hard disc* yang besar dan monitor yang bersolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* (alat-alat tambahan seperti *video disc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan dan sistem *audio*).

Sementara itu, Gagne' dan Briggs (1975) (dalam Arsyad, Azhar 2014:4) mengatakan secara implicit bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, suatu hal yang dapat memberikan hal positif dalam rangka penyaluran ilmu kepada siswa perlu digunakan salah satunya menggunakan media pembelajaran dirasa perlu demi digunakan demi kebaikan dan kelancaran kegiatan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru karena media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

### 2.1.3 Konsep Media *Power Point*

Media *Power Point* adalah media pembelajaran yang termasuk dalam media berbasis komputer:

*Microsoft power point* adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah persentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. *Microsoft power point* akan membantu sebuah gagasan lebih baik menarik dan jelas tujuannya jika di persentasikan karena *Microsoft power point* akan membantu dalam pembuatan slide, outline persentasi , menampilkan slide yang dinamis, termasuk clip art yang menarik, yang mudah dilayar monitor komputer. (Arsyad, 2014:65)

Menurut (Rusman, Deni dan Cipi 2012:301) *Power Point* merupakan suatu 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 menyimpan data. Sedangkan menurut (Darmawan 2012:162) *programmer* pembelajaran berbasis komputer sangatlah menguntungkan hal ini dapat dilihat dari beberapa versi yaitu *Power Point* fasilitasnya dapat digunakan untuk memprogram model pembelajaran interaktif.

Sesuai dengan yang dikatakan di atas media *Power Point* sebagai salah satu software program berbasis multimedia yang ada di dalam komputer yang dimana komputer merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang akan mendukung keberhasilan dalam pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan menurut Munir (2008:130-134) sebagai berikut :

1. Dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas, karena dapat menjelaskan konsep yang sulit atau rumit menjadi mudah atau lebih sederhana.
2. Dapat menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi kongkrit (nyata dapat dilihat).
3. Membantu pengajar menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga peserta didikpun mudah dipahami, lama diingat dan mudah diungkapkan kembali.
4. Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajar peserta didik, serta dapat menghibur peserta didik.
5. Memancing partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran peserta didik.
6. Materi pembelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali (*playback*).
7. Dapat membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu objek, karena disampaikan tidak hanya secara verbal namun dalam bentuk nyata menggunakan media pembelajaran.
8. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan tempat lingkungan belajarnya sehingga memberikan pengalaman nyata dan langsung.

9. Membentuk sikap peserta didik sesuai dengan karakteristiknya, kebutuhan, minat dan bakatnya baik belajar secara individual, klompok atau klasik.
10. Menghemat waktu, tenaga dan biaya.

*Microsoft power point* yang awalnya digunakan untuk persentasi dalam dunia pekerjaan kini *Microsoft power point* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran didunia pendidik khususnya digunakan oleh guru sebagai media penyampaian materi dalam pembelajaran. Menurut Daryanto beberapa teknis penulisan naskah yang perlu di pertimbangkan ketika akan menguraikan materi-materi pokok pembembelajaran dalam *Microsoft power point* sebagai berikut;

1. Tentukan topik sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
2. Siapkan materi yang sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.
3. Identifikasi bahan-bahan materi tersebut untuk diseleksi mana yang sesuai dengan karakteristik media persentasi.
4. Tulis materi yang telah dipilih dalam kalimat yang singkat, pointers dan hanya membuat point-point penting saja karena penulisan penjelasan yang panjang lebar tidak dianjurkan dalam penulisan naskah persentasi.
5. Tuangkan pesan-pesan yang disajikan dalam berbagai format seperti *teks, gambar, animasi atau audio-visual*.
6. Pastikan bahwa materi yang ditulis telah cukup lengkap, jelas dan mudah dipahami oleh sasaran.

7. Sajikan isi materi secara utuh dan sistematis agar mempermudah penyajian dan plesan mudah dipahami sasaran. (Daryanto, 2010:70)

Selanjutnya menurut Daryanto format naskah dalam membuat naskah menjadi media pembelajaran *Power Point* yaitu sebagai berikut:

1. Pilih jenis huruf (*font*) yang tingkat keterbacaannya tinggi, misalnya Arial, Verdana atau Tahoma. Gunakan ukuran huruf (*font size*) 17-20 untuk isi teks, sedang untuk sub judul 30.
2. Untuk memperjelas dan memperindah tampilan, gunakan varian warna, gambar, foto, animasi atau video.
3. Area tampilan frame yang ditulis jangan melebihi ukuran 16x20 cm.
4. Usahakan dalam satu slide/frame tidak memuat lebih dari 18-20 baris teks.
5. Dalam satu slide/frame usahakan hanya berisi satu topik atau sub topik pembahasan.
6. Beri judul pada setiap slide/frame.
7. Perhatikan komposisi warna, keseimbangan (tata letak), keharmonisan dan kekontrasan pada setiap tampilan.
8. Variasi memang perlu, tetapi harus juga diperhatikan prinsip kesederhanaan artinya jangan membuat tampilan slide yang terlalu rumit, rame dan penuh

warna-warni, karena hal itu justru akan mengganggu pesan utama yang disajikan. (Daryanto, 2010:72)

Memulai membuat sebuah media pembelajaran *Power Point* pada dasarnya harus menyesuaikan dengan keperluan materinya sesuai yang sudah dijelaskan diatas. Menurut Arsyad (2014:178) untuk memulai membuat media *Power Point* banyak macamnya yaitu, menggunakan *Themes Slide*, menambahkan tabel dalam persentasi, menambahkan diagram dalam persentasi, menambahkan gambar, *clip art* dan *shapes*, menambahkan animasi dalam persentasi, menambahkan transisi (perindahan slide) dalam persentasi, menambahkan file video dan audio dalam persentasi, menggunakan fungsi hyperlink dalam persentasi.

Dalam beberapa macam dalam pembuatan media pembelajaran diatas tentunya hanya beberapa macam media *Power Point* yang sesuai dengan keperluan pembelajaran yang membuat siswa tertarik dalam belajar sehingga siswa berminat untuk belajar yaitu:

1. Menggunakan *Themes Slide* yang dimana didalamnya sudah tersedia tema yang diinginkan yang dimana tema tersebut bisa digantikanti warnanya dan juga mengganti jenis huruf agar lebih menarik.
2. Menambahkan gambar, *clip art* dan *shapes* menampilkan sebuah *Power Point* tidak hanya dengan teks, penambahan gambar, *clip art* dan *shapes* akan membuat slide lebih berkarakter dan menarik.



3. Menambahakan animasi dalam persentasi membuat persentase akan menjadi lebih hidup, lebih berkarakter ,menarik dan terlihat lebih profesional. (Arsyad, 2014:178- 188).

Pendapat diatas sesuai yang di ungkapkan oleh Daryanto yaitu, beberapa hal yang menjadikan media *Power Point* ini menarik untuk digunakan sebagai alat persentasi adalah berbagai kemampuan pengelolaan teks,warna, dan gambar serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas pembuatnya. (Daryanto, 2010:163). Dari berbagai macam dalam pembuatan media *Power Point* tidak semua hars digunakan melainkan menyesuaikan dengan kebutuhan suatu materi pembelajaran yang kita buat serta kreatifitas dalam membuatnya.

Selain keunggulan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dimana media komputer menjadi salah satunya dan software program berbasis multimedia didalam komputer salah satunya adalah *Power Point*. Menurut Daryanto (2010:164) program *Power Point* memiliki berbagai kelebihan sebgai berikut:

1. Penyajiannya menarik karena ada penyajian warna, huruf dan animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
2. Lebih merangsang untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
3. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.

4. Tenaga peserta didik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang disajikan.
5. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
6. Dapat disimpan dalam bentuk data optic atau mengetik. (CD/Disket/Flasdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Sedangkan menurut Arsyad (2014:65) Keunggulan program *Power Point* di antaranya adalah:

1. Materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik
2. Penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien
3. Materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas dan cepat melalui pointer-pointer materi.

Jadi media pembelajaran *Power Point* merupakan program aplikasi yang ada di komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa berminat untuk belajar. Media *Power Point* bukan hanya dapat digunakan untuk persentasi semata namun juga bisa menjadi media dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan menampilkan garis besar materi atau poin-point materi karena kekuatan ada pada point-point materi yang disajikan dalam bentuk teks dan gambar, *clip art*, *shape* animasi dll hanya untuk memperkuat dari point-point materi tersebut.

### 2.1.4 Konsep Minat Belajar

Definisi minat secara sederhana diberikan oleh *Hilgard* dalam Slameto (2015:57) memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut : “ *Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*”. Minat adalah kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.

“Selain itu, Sardiman menyatakan bahwa “minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena ia merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu” (Sardiman, 2007:76)”.

Slameto (2015:180) mengatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat besar minatnya (Djaali, 2007: 121). Adanya hubungan seseorang dengan sesuatu di luar dirinya, dapat menimbulkan rasa ketertarikan, sehingga tercipta adanya penerimaan.

Sementara itu, berkaitan dengan minat belajar siswa, Syaiful Bahari mengemukakan bahwa terdapat beberapa indikator untuk minat siswa dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Adanya perasaan suka atau perasaan senang
- 2) Adanya perhatian

- 3) Aktivitas belajar siswa
  - 4) Adanya kesadaran atau upaya-upaya untuk belajar
- (Djamarah, 2011:166-167)

Tidak hanya itu, Syaiful Bahri juga menyatakan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui pernyataan lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, dapat juga di implementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan (Djamarah, 2011: 116-117).

Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut.

“Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasandari pelajaran itu” (Slameto, 2015:57).

Tentunya tidak semua siswa dalam proses pembelajaran memiliki minat belajar yang sama terhadap materi yang pelajaran yang disampaikan oleh guru hal ini bisa dikarenakan materi pembelajaran yang di sampaikan terlalu monoton sehingga membuat siswa kurang tertarik akan belajar. Hal seperti ini tentu tidak menguntungkan bagi proses belajar mengajar (Hamalik, 2010:65). Untuk mengatasi hal yang demikian, guru dapat melakukan beberapa cara, salah satunya adalah dengan

menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa (Hamalik, 2010:66).

Minat diklasifikasikan menjadi empat jenis berdasarkan bentuk pengekspresian dari minat, antara lain: a. *expressed interest*, b. *manifest interest*, c. *tested interest*, dan d. *inventoried interest* (Suhartini, 2001: 25). Ketiga jenis minat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. *Expressed interest*, minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seseorang itu menyukai atau tidak menyukai suatu objek atau aktivitas.

b. *Manifest interest*, minat yang disimpulkan dari keikutsertaan individu pada suatu kegiatan tertentu.

c. *Tested interest*, minat yang disimpulkan dari tes pengetahuan atau keterampilan dalam suatu kegiatan.

d. *Inventoried interest*, minat yang diungkapkan melalui inventori minat atau daftar aktivitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan.

Menurut Sary Yessy pengkatagori minat belajar guru dapat menggunakan lima katagori sebagai berikut :

**Tabel 2. Katagori Minat Belajar**

<b>Katagori</b>	<b>Keterangan</b>
Sangat Berminat	(SB)
Berminat	(B)
Sama Saja	(SS)
Kurang Berminat	(KB)
Tidak Berminat	(TB)

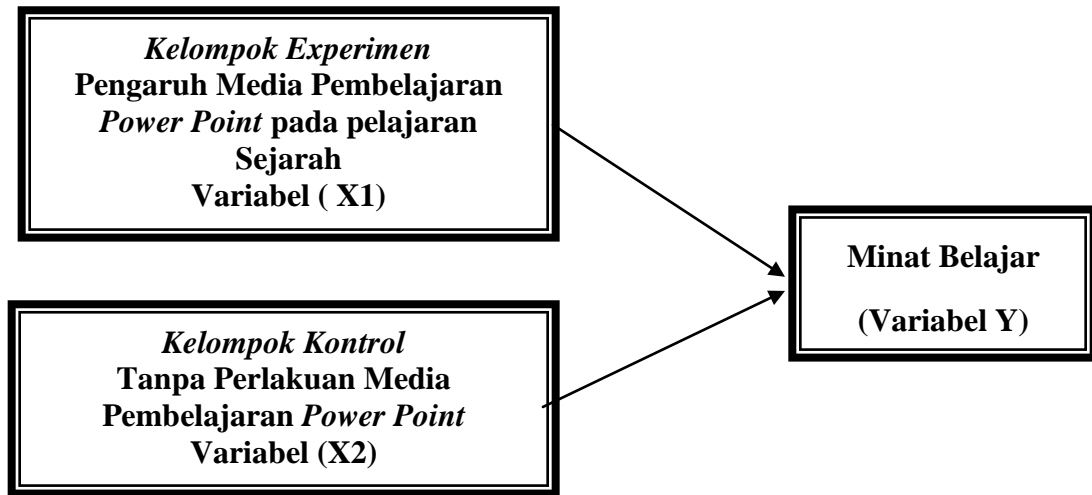
Sumber : Sary Yessy (2015:101)

## 2.2 Kerangka Pikir

Minat belajar pada siswa memiliki perbedaan satu sama lainnya. Minat merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar yang tidak bisa diabaikan begitu saja. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang telah dilakukan diperoleh data yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa akan mata Pelajaran Sejarah masih rendah karena sesuai hasil wawancara didapatkan bahwa siswa cenderung kurang berantusias saat mata Pelajaran Sejarah berlangsung. Selanjutnya peneliti beranggapan bahwa minat belajar sejarah yang rendah tersebut kemungkinan disebabkan oleh kurangnya bervariasinya media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu peneliti menggunakan media berupa media *power point*.

Media pembelajaran *power point* adalah media pembelajaran berbasis komputer yang didalamnya terdapat suatu aplikasi yang dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang membuat siswa merasa tertarik untuk belajar sesuai dengan kelebihan dari media komputer dimana media *power point* sebagai salah satunya yaitu menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajar siswa serta dapat menghibur siswa (Munir 2008:130-134). Sehingga diharapkan meningkatkan minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. Bertindak sebagai variabel adalah pengaruh Media Pembelajaran *Power Point* (selanjutnya disebut X) dan sebagai variabel terikatnya adalah minat belajar siswa (disebut Y).

### 2.3 Paradigma



Keterangan :

—————> : Garis Pengaruh

## REFERENSI

- Hugiono dan Poerwantana. 1987. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: PT Bina Aksara. Halaman 47
- Babadu, J.S dan Zain. 2001. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. Halaman 1031
- Gottschalk, Louis. 1975. *Mengerti Sejarah*. Depok: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia. Halaman 171.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal 3
- Ibid.*, Halaman 4
- Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Depok: Rajawali Pers. Halaman 7
- Ibid.*, Arsyad, Azhar. Halaman 29
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. Halaman 12
- Ibid.*, Arsyad, Azhar. Halaman 31
- Arsyad, Azhar, *Op.Cit.*, Halaman 4
- Arsyad, Azhar, *Op.Cit.*, Halaman 65
- Darmawan, Deni dan Cipi. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosadakarya. Halaman 301
- Darmawan. 2012. *Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 162
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : ALVABETA. Halaman 130-134
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. Halaman 70
- Daryanto, *Op.Cit.*, Halaman 72
- Ibid.*, Arsyad, Azhar. Halaman 178



- Arsyad, Azhar , *Op.Cit.*, Halaman 178-188
- Ibid.*, Daryanto. Halaman 163
- Ibid.*, Arsyad, Azhar. Halaman 65
- Slameto.2015. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta:  
Rineka Cipta. Halaman 57
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja  
Grafindo, halaman 76.
- Ibid.*, Slameto. Halaman 180
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Djamrah, Syaiful Bahari. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.  
Halaman 166-167
- Djamrah, Syaiful Bahari. *Op.Cit.*, Halaman 116-117
- Ibid.*, Slameto. Halaman 57
- Hamalik, Oemar. 2010. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru  
Algesindo. Halaman 65
- Suhartini.2001. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Sary, Yessy.2015. *Buku Mata Ajar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta:  
Deepublish. Halaman 101

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metodologi penelitian adalah 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 (Sugiyono, 2016:6).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *eksperimen*. Menurut Sugiyono, metode penelitian *eksperimen* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2016: 107).

#### **3.2 Desain penelitian**

Metode penelitian eksperimen memiliki bermacam-macam jenis desain penelitian. Desain dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan bentuk desain True Experimental Design yaitu (eksperimen yang betul-betul), karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang

mempengaruhi jalannya eksperimen (Sugiyono, 2016: 112). Dengan bentuk *One-Shot Case Study* adapun bentuknya dapat dilihat yaitu :

**Tabel 3. Desain Penelitian**

X	O
---	---

X= Data kelompok yang diberi perlakuan media Power Point

Y= Observasi

(Sugiyono, 2016:112)

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut Margono (2007:118), “populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya. Sedangkan menurut Sugiyono (2016:117), 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.

Pada penelitian ini, populasi penelitian yang diambil merupakan seluruh siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung semester genap tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 4 kelas.

**Tabel 4. Jumlah Anggota Populasi Siswa**

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1.	X.1	13	27	40
2.	X.2	13	28	41
3.	X.3	23	17	40
4.	X.4	24	17	41
Jumlah		73	89	162

Sumber : Dokumentasi Tata Usaha SMA Gajah Mada Bandar Lampung

### 3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Margono (2007: 121), “sampel adalah sebagian dari populasi, sebagai contoh (*monster*) yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Adapun teknik sampling dalam penelitian ini yang digunakan *probability sampling* jenis *simple random sampling*. Adapun cara yang digunakan dalam pengambilan sampel ini dengan 3 cara (1) cara undi (2) cara ordinal (3) randomisasi dari table bilangan random (Margono, 2007:125). Menurut Arikunto (2006:40) apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi. Jika subjek besar atau lebih dari 100 dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti mengambil sampel dari populasi dilakukan dengan cara undian secara acak tanpa pandang bulu yang ada dalam populasi itu. Sampel dalam populasi ini diambil sebesar 25% dari siswa kelas X SMA Gajah Mada dengan perhitungan  $\frac{25\%}{100} \times 162 = 40,5$  dibulatkan menjadi 41 sehingga

sampel penelitian ini sebanyak 41 siswa jumlah sampel tersebut dapat dilihat pada table berikut ini :

**Tabel 5. Jumlah Anggota Sampel Siswa**

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1.	X.1	5	3	8
2.	X.2	4	6	10
	X.3	2	5	7
	X.4	9	7	16
Jumlah				41

Sumber : Hasil Pengambilan Sampel/ Pengundian

### 3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

#### 3.4.1 Variabel Penelitian

Sugiyono (2016: 61) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Margono (2007:133) mengatakan variable dapat diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih. Pada penelitian ini terdapat dua macam variable, yaitu:

- a. Variabel bebas (X) adalah variable penelitian yang memengaruhi variable yang lain. Variable bebas dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu, media power point sebagai kelas eksperimen yang dilambangkan dengan  $X_1$ , dan tanpa perlakuan sebagai kelas kontrol dilambangkan  $X_2$ .
- b. Variabel terikat (Y) yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, sebagai sifatnya bergantung pada variable yang lain. Pada penelitian ini

variable terikatnya adalah minat belajar mata pelajaran Sejarah siswa kelas X.

### **3.4.2 Definisi Operasional Variabel**

Menurut Kasinu (2007: 179), definisi operasional adalah definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara melihat pada dimensi tingkah laku atau property yang ditunjukkan oleh konsep dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur. Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penafsiran variabel yang akan diteliti, maka perlu adanya batasan atau definisi oprasional tentang variabel yang akanditeliti. Definisi oprasional variabel dalam penelitian ini adalah:

#### **a. Media *Power Point***

*Media power point* dalam penelitian ini merupakan variabel bebas( X) yang menjadi sebab timbulnya variable terkait (Y). Menurut (Arsyad,Azhar 2014:65) *Microsoft power point* adalah suatu softwere yang akan membantu dalam menyusun sebuah persentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. *Microsoft power point* akan membantu sebuah gagasan lebih baik menarik dan jelas tujuannya jika di persentasikan karena *Microsoft Power Point* akan membantu dalam pembuatan slide, outline persentasi , menampilkan slide yang dinamis, termasuk clip art yang menarik, yang mudah dilayar monitor komputer.

## **b. Minat Belajar**

Minat belajar dalam penelitian ini merupakan variable terkait yang (Y). Minat belajar adalah kecendrungan siswa untuk memperhatikan kegiatan proses pembelajaran lebih besar terhadap penjelsan yang diberikan guru. Minat belajar siswa dapat dilihat dalam proses pembelajaran ketika siswa memberikan perhatian, ketertarikan, dan perhatian dalam proses pembelajaran. Menurut Slameto (2015:180) mengatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Minat belajar dalam penelitian ini merupakan variable terikat yang mengarah kepada sikap siswa pada saat diperlakukannya proses pembelajaran dengan media *Power Point*. Dimana minat belajar siswa tersebut dapat dilihat setelah guru memberikan tes berupa angket untuk mengetahui seberapa besar minat siswa saat diperguakannya media tersebut.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.5.1 Teknik Observasi**

Margono (2007: 158) mengemukakan bahwa, observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang

kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis (Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, 2016:203). Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung proses belajar dan pembelajaran di SMA Gajah Mada Bandar Lampung

### **3.5.2 Teknik Wawancara (*Interview*)**

Secara sederhana, wawancara dapat dikatakan sebagai suatu percakapan yang dilakukan untuk mengetahui suatu hal ataupun informasi. Lebih lanjut (Moleong, 2011:186) mengatakan bahwa bercakapan itu dilakukan oleh kedua pihak yaitu pewawancara (*Interviewer*) yang menggunakan pertanyaan dan terwawancara (*Interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.

Sementara itu, menurut Sugiyono (2016:317) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden. Dalam penelitian ini, teknik wawancara digunakan untuk memperoleh informasi tentang minat belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah.

### **3.5.3 Teknik Angket**

Sugiyono (2016:199) Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.



### **3.5.4 Teknik Dokumentasi**

Menurut Margono (2007: 181), “teknik dokumenter atau studi dokumenter adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian. Pada penelitian ini teknik dokumenter dilakukan dengan cara mengambil data yang sudah ada, seperti data siswa SMA Gajah Mada Bandar Lampung.

### **3.5.5 Teknik Kepustakaan**

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

## **3.6 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang akan digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2016:147) mengatakan instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang di amati. Secara lebih spesifik fenomena ini disebut sebagai variable penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar angket atau kuesioner untuk mengukur minat belajar.

### 3.6.1 Lembar Angket

Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Menurut Margono (2007:167-168) kuesioner adalah suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang diri responden atau tentang orang lain. Adapun angket atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian adalah 16 butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator minat belajar siswa yang meliputi perhatian, perasaan senang, aktivitas belajar dan kesadaran belajar.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan skala pengukuran skala Likert dengan bentuk *checklist* lima point. Menurut Sugiyono (2016:134-135) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut *variable* penelitian. Dengan kata lain skala Likert, maka *variable* yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator *variable*. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan yang akan dijawab oleh responden. Adapun kisi-kisi instrument angket minat belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat di tabel 6. sebagai berikut:

**Tabel 6. Kisi-kisi Instrument Angket Minat Belajar Siswa**

No	Indikator	Item Pertanyaan/Pernyataan	Skor
1.	Perasaan Senang	1,2,3,4	4
2.	Perhatian	5,6,7,8	4
3.	Aktivitas Belajar	9,10,11,12	5
4.	Kesadaran Belajar	13,14,15,16	4
<b>Jumlah</b>			<b>16</b>

Sumber : Hasil Olah Data Peneliti tahun 2017

Dalam penelitian ini skala Likert lima point pada setiap alternatif jawaban pada memiliki bobot penilaian. Adapun bobot penilaian untuk setiap alternatif jawaban pada sekala Likert dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini :

**Tabel 7. Bobot Penilaian Jawaban Angket**

No	Pernyataan	Keterangan	Skor
1.	Sangat Setuju	SS	5
2.	Setuju	S	4
3.	Ragu-Ragu	RG	3
4.	Tidak Setuju	TS	2
5.	Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber : Sugiyono (2016: 136)

### 3.7 Langkah-langkah Penelitian

Adapun langkah-langkah penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian pendahuluan berguna untuk melihat kondisi sekolah seperti berapa kelas yang ada, jumlah siswanya, serta cara mengajar guru sejarah selama pengajaran.
- b. Menentukan populasi dan sampel
- c. Menyusun dan menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan saat penelitian
- d. Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- e. Membuat media pembelajaran *Power Point* yang sesuai materi pelajaran yang akan disampaikan
- f. Menyiapkan instrumen penelitian berupa angket .
- g. Melakukan validasi instrument
- h. Melakukan uji coba instrument
- i. Melakukan perbaikan instrumen.
- j. Melaksanakan perlakuan menggunakan media *power point* sedangkan pada yang pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun
- k. Menganalisis hasil penelitian.
- l. Membuat kesimpulan.

### 3.8. Langkah-langkah Pelaksanakan Pembelajaran

#### a) Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka pembelajaran
2. Pada langkah awal ini guru mengecek kehadiran siswa, memberikan materi pembelajaran setra menyampaikan tujuan pembelajaran.

#### b) Kegiatan Inti

1. Guru meminta siswa untuk memperhatikan materi yang akan dijelskan
2. Guru menerangkan gambaran materi yang akan dibahas dengan menggunakan media *Power Point* yang sudah disiapkan oleh guru sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Setelah guru selesai memberikan materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa/i bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
4. Memberikan soal-soal tanya jawab
5. Pembahasan soal-soal tanya jawab
6. Guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan

#### c) Penutup

1. Guru memberikan tugas rumah kepada siswa
2. Guru memberikan kalimat motivasi sebelum menutup pertemuan
3. Guru menutup pertemuan dengan mengucapkan salam

### 3.9 Uji Instrumen Penelitian

Penelitian memerlukan instrumen penelitian agar mendapatkan data yang valid. Menurut Margono (2007:155), Instrument merupakan alat pengumpul data yang dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagai mana adanya. Peneliti menggunakan angket untuk mengukur tingkat minat belajar siswa yang telah diberikan oleh guru. Setelah pembelajaran maka diberikan beberapa pertanyaan dalam bentuk angket. Angket diberikan setelah pembelajaran dimaksudkan untuk melihat minat belajar siswa yang diajar menggunakan media *power point* di SMA Gajah Mada Bandar Lampung. Lembar pertanyaan-pertanyaan yang digunakan setelah proses pembelajaran menggunakan media *power point* pada akhir pertemuan.

#### 3.9.1 Uji Validitas Instrumen

Sugiyono (2013: 121), mengatakan bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui besarnya validitas adalah untuk menguji validitas angket digunakan rumus *korelasi product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2] [n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi Pearson

$\Sigma xy$  = Jumlah hasil dari X dan Y setelah dikalikan

$\Sigma x$  = Jumlah skor X

$\Sigma y$  = Jumlah skor Y

$\Sigma x^2$  = Jumlah kuadrat dari skor X

$\Sigma y^2$  = Jumlah kuadrat dari skor Y

n = Jumlah sampel

(Suharsimi Arikunto, 2013:75)

Dengan kriteria uji apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid. (Suharsimi Arikunto, 2006:170)

### 3.9.2 Uji Reliabilitas

Menurut Margono (2007:181) reliabilitas berhubungan dengan kemantapan, ketepatan dan homogenitas suatu alat ukur. Suatu instrumen dikatakan mantap apabila dalam mengukur sesuatu berulang kali, dengan syarat bahwa kondisi saat pengukuran tidak berubah, instrumen tersebut memberikan hasil yang sama. Adapun rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu:

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

$r_{11}$  = Realibitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$  = Jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma_t^2$  = Varians total

(Suharsimi Arikunto, 2013:109)

Bila koefisien reliabilitas telah dihitung maka untuk menentukan kriteria reliabilitas yakni sebagai berikut:

**Tabel 8. Kriteria Reliabilitas**

<b>Koefisien relibilitas (r11)</b>	<b>Kriteria</b>
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto (2013:75)

### 3.10 Teknik Analisis Data

Tujuan analisis data adalah untuk memberikan makna atau arti yang digunakan untuk menarik suatu kesimpulan dari masalah yang ada. Dalam penelitian ini data yang diperoleh adalah berupa skor minat belajar siswa. Menurut Sary Yessy (2015:102) data skor minat belajar siswa yang dibagi menjadi lima kategori. Adapun pengkatagori skor minat belajar ditentukan berdasarkan rentang skor yang telah dibuat, kemudian skor siswa dikelompokkan kedalam kategori yang sudah ditentukan. Kategori minat belajar siswa adalah seperti dibawah ini:

**Tabel 9. Skor Katagori Minat Belajar Siswa**

<b>No</b>	<b>Skor</b>	<b>Katagori</b>
1.	61-80	Sangat Berminat (SB)
2.	41-60	Berminat (B)
3.	21-40	Kurang Berminat (KB)
4.	1-20	Tidak Berminat (TB)

Sumber : Sary Yessy (2015:102)



Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif, setelah data skor minat belajar siswa diperoleh dilakukan analisis data untuk melihat apakah ada peningkatan minat belajar siswa yang telah diajarkan menggunakan media *power point* menggunakan rumus persentase. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka persentase minat belajar siswa

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah skor maksimum

(Anas Sujiono, 2004:43)

## REFERENSI

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Halaman 6
- Ibid.*, Sugiyono. Halaman 107.
- Ibid.*, Sugiyono. Halaman 112.
- Ibid.*, Sugiyono. Halaman 112.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal 118
- Sugiyono, *Op.Cit.*, Halaman 117
- Margono, *Op.Cit.*, Halaman 121
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 40
- Sugiyono, *Op.Cit.*, Halaman 61
- Margono, *Op.Cit.*, Halaman 133
- Kasinu. 2007. *Metodologi Penelitian Sosial Konsep, Prosedur, dan Aplikasi*. Kediri: Jenggala Pustaka Utama. Halaman 179
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Halaman 65
- Slameto.2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman180
- Margono, *Op.Cit.*, Halaman 138
- Sugiyono, *Op.Cit.*, Halaman 203
- J. Moleong, lexis. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: PT. Rosdakarya. Halaman 186
- Sugiyono, *Op.Cit.*, Halaman 317
- Ibid.*, Sugiyono, Halaman 199
- Margono, *Op.Cit.*, Halaman 181
- Sugiyono, *Op.Cit.*, Halaman 147
- Margono, *Op.Cit.*, Hal 167-168
- Sugiyono, *Op.Cit.*, Halaman 134-135
- Margono, *Op.Cit.*, Halaman 155

Sugiyono, *Op.Cit.*, Halaman 121  
Arikunto, Suharsimi, *Op.Cit.*, Halaman 75  
Arikunto, Suharsimi, *Op.Cit.*, Halaman 170  
Margono, *Op.Cit.*, Halaman 181  
Arikunto, Suharsimi, *Op.Cit.*, Halaman 109  
Arikunto, Suharsimi, *Op.Cit.*, Halaman 75  
Anas Sujiono. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan.*Jakarata: Raja Gravindo  
Persada. Halaman 43  
Arikunto, Suharsimi, *Op.Cit.*, Halaman 334  
Sary,Yessy. 2015. *Buku Mata Ajar Evaluasi Pendidikan.*Yogyakarta:  
Deepublish. Halaman 102

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan media pembelajaran *Power Point* berpengaruh untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. Pengaruh tersebut dapat digambarkan dalam peningkatan minat siswa sebagai berikut :

Minat belajar sejarah siswa terlihat dari 41 siswa yang mengikuti 3 kali *test* adanya peningkatan minat belajar siswa, *test* pertama dengan 41 siswa yang mengikuti *test* 32 siswa dikategorikan Berminat (B) dan 9 siswa dikategorikan Kurang Berminat (KB) dengan persentase siswa yang Berminat (B) sebesar 78% dan persentase siswa yang Kurang Berminat (KB) sebesar 22%. *Test* kedua dengan 41 siswa yang mengikuti *test* 9 siswa dikategorikan Sangat Berminat (SB), 30 siswa dikategorikan Berminat (B) dan 2 siswa dikategorikan Kurang Berminat (KB) dengan persentase siswa yang Sangat Berminat (SB) sebesar 22%, persentase siswa yang Berminat (B) sebesar 73% dan persentase siswa yang Kurang Berminat (KB) sebesar 5%. *Test* ketiga dengan 41 siswa yang mengikuti *test* 24 siswa dikategorikan Sangat Berminat (SB) dan 17 siswa dikategorikan Berminat (B) dengan persentase siswa yang Sangat Berminat (SB) sebesar 59% dan persentase siswa yang Berminat (B) sebesar 41%. Berdasarkan uraian diatas maka penggunaan media pembelajaran *Power Point* pada

siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017, maka peneliti memberikan saran bagi para pembaca, terutama bagi rekan-rekan guru antara lain :

1. Bagi guru, berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan bahwasanya media pembelajaran *Power Point* ini dapat di praktekan dalam proses pembelajaran di kelas karena media ini mampu menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan minat belajar siswa.
2. Bagi murid, bahwasanya sebelum di praktekan media pembelajaran *Power Point* ini murid diharapkan untuk terlebih dahulu memahami materi atau membaca materi yang akan diajarkan sebelum proses pembelajaran berlangsung sehingga minat belajar siswa timbul sebelum pelajaran berlangsung karena minat merupakan salah satu faktor yang turut berkontribusi dalam mendukung keberhasilan suatu proses belajar. Selain dapat dirangsang melalui berbagai upaya dari luar, untuk meningkatkan minat belajar khususnya pada Mata Pelajaran Sejarah hendaknya diupayakan oleh siswa itu sendiri. Kesadaran bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang penting merupakan salah satu landasan bagi siswa untuk dapat mengikuti proses Pembelajaran Sejarah dengan baik.
3. Bagi sekolah, karena media pembelajaran *Power Point* ini merupakan media yang disajikan melalui LCD maka di harapkan sekolah dapat lebih menunjang ketersediaan

LCD, buku-buku sebagai sarana membaca, dan juga dapat menambahkan jaringan internet (Wifi) agar murid dapat mengakses materi pelajaran yang lebih lengkapnya.

4. Bagi pembaca, media pembelajaran *Power Point* dapat memberikan pengetahuan, sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat diperhitungkan penggunaannya saat proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta. Ombak.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ihsan, Fuad. 2011. *Dasar- Dasar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Margono. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasution.2010. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Rusman, kurniawan dan riyana.2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Syaiful Sagala. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Alfabeta
- Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya

- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung
- Triyono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Usman Nurdin. 2002. *Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara
- Sary, Yessy. 2015. *Buku Mata Ajar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish. Halaman 102

ONLINE :

Wulandari Ayu Dyah. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparokol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X SMA Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016*. Semarang. Jurusan Kurikulum dan Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. (Diakses pada 20-Februari-2017 pukul 09.52)