

**STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN  
MEDIA POWER POINT INTERAKTIF DAN MEDIA AUDIOVISUAL  
DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR  
SISWA KELAS XI IPS MA AL-MA'RUF  
MARGODADI**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**Gadis Senja**

**1913031015**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## **ABSTRAK**

### **STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF DAN MEDIA AUDIOVISUAL DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI IPS MA AL-MA'RUF MARGODADI**

**OLEH**

**GADIS SENJA**

Penelitian ini dilatarbelakangi karena rendahnya hasil belajar dan minat belajar serta kurangnya penerapan media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi. Tujuan penelitian yaitu untuk meneliti ada/tidak perbedaan hasil belajar ekonomi menggunakan media Power point Interaktif dan Audiovisual, ada/tidak perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi dengan siswa yang minat belajarnya rendah, efektifitas antara media Power point Interaktif dengan media Audiovisual pada hasil belajar ekonomi siswa minat belajarnya tinggi dan rendah, serta ada/tidak interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Metode penelitian ini yaitu *quasi experiment* pendekatan komparatif dengan desain factorial 2x2, teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling* berjumlah 70 sampel, teknik pengumpulan datanya wawancara, observasi, dokumentasi, tes dan eksperimen. Pengujian hipotesis menggunakan ANAVA Dua Jalan dan t-Test Dua Sampel Independent. Hasil penelitian ini diantaranya adalah tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan media mower point interaktif dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan media audiovisual, ada perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi dengan siswa minat belajarnya rendah, rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi pembelajarannya menggunakan media power point lebih tinggi, rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya rendah pembelajarannya menggunakan media power point interaktif lebih tinggi.

Kata kunci : Audiovisual, Hasil Belajar Ekonomi, Minat Belajar, Power point Interktif.

## **ABSTRACT**

### **COMPARATIVE STUDY OF ECONOMICS LEARNING OUTCOMES USING INTERACTIVE POWER POINT MEDIA AND AUDIOVISUAL MEDIA WITH ATTENTION TO THE LEARNING INTERESTS OF CLASS XI STUDENTS IPS MA AL-MA'RUF MARGODADI**

**BY**

**GADIS SENJA**

This research is motivated by the low learning outcomes and interest in learning and the lack of application of learning media in economics subjects. The aim of the research is to examine whether there is/is not a difference in economics learning outcomes using Interactive and Audiovisual Power point media, there is/is not a difference in economics learning outcomes for students with high learning interest and students with low learning interest, the effectiveness between Interactive Power point media and Audiovisual media on the results studying economics students have high and low learning interest, and there is/is no interaction between learning media and learning interest on student economics learning outcomes. This research method is a quasi-experimental comparative approach with a 2x2 factorial design, the sampling technique used is purposive sampling totaling 70 samples, the data collection techniques are interviews, observation, documentation, tests and experiments. Hypothesis testing using the Two Way ANAVA and Two Independent Samples t-Test. The results of this study include that there is no difference in the average economics learning outcomes of students whose learning uses interactive mower point media with students whose learning uses audiovisual media, there is a difference in the average economics learning outcomes of students whose learning interest is high with students whose learning interest is low, on average -the average economics learning outcomes of students whose learning interest is high using power point media is higher than the average economics learning outcomes of students who are taught using audiovisual media, the average economics learning outcomes of students whose learning interest is low their learning using interactive power point media is higher compared to the average economic learning outcomes of students who are taught using audiovisual media.

**Keywords:** Audiovisual, Economics Learning Outcomes, Interactive Power point, Interest in Learning.

**STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN  
MEDIA POWER POINT INTERAKTIF DAN MEDIA AUDIOVISUAL  
DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR  
SISWA KELAS XI IPS MA AL-MA'RUF  
MARGODADI**

**Oleh**

**Gadis Senja**

**Skripsi**

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial  
Program studi pendidikan ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi : **STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF DAN MEDIA AUDIOVISUAL DENGAN MEMPERHATIKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI IPS MA AL-MA'RUF MARGODADI**

Nama Mahasiswa : **Gadis Senja**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913031015**

Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**

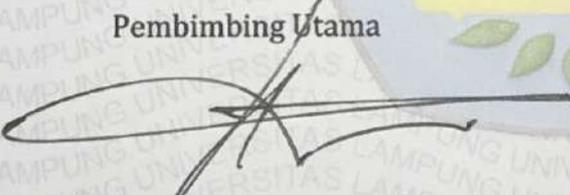
Jurusan : **Pendidikan IPS**

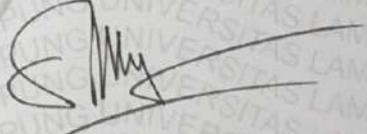
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

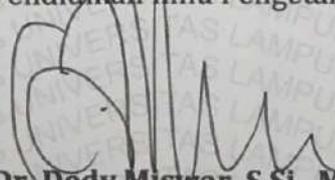
  
**Drs. Tedi Rusman, M.Si.**  
NIP 19600826 198603 1 001

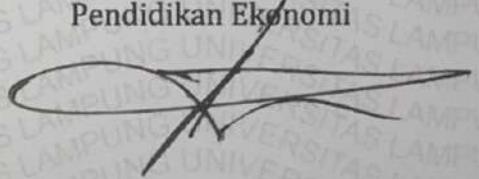
  
**Suroto, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19930713201903 1 016

## 2. Mengetahui

Ketua Jurusan  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Plt. Ketua Program Studi  
Pendidikan Ekonomi

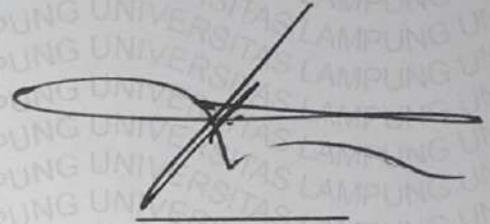
  
**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003

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

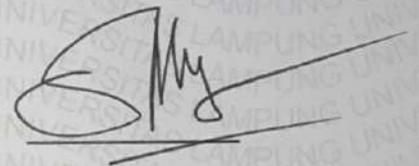
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

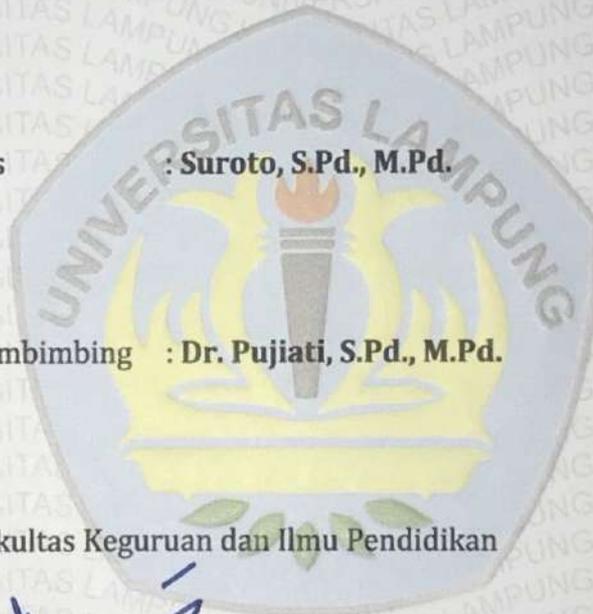
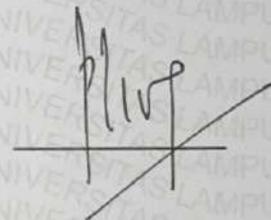
**Ketua : Drs. Tedi Rusman, M.Si.**



**Sekretaris : Suroto, S.Pd., M.Pd.**



**Penguji  
Bukan Pembimbing : Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**  
**NIP 19651230 199111 1 001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 Agustus 2023**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, TEKNOLOGI  
DAN PERGURUAN TINGGI  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: [fkp@unila.ac.id](mailto:fkp@unila.ac.id), laman: <http://fkp.unila.ac.id>

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gadis Senja  
NPM : 1913031015  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Ekonomi

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

Bandar Lampung, 16 Agustus 2023



**Gadis Senja  
1913031015**



## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Gadis Senja yang biasa dipanggil Gadis. Penulis lahir di Sumberejo pada tanggal 18 Desember 2000, yang merupakan anak bungsu dari 2 bersaudara pasangan Bapak Yonmar dan Ibu Sri Endah Sunarti. Penulis Berasal dari Desa Sumberejo, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus, Lampung.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Sekolah Dasar (SD) SD Negeri 1 Sumberejo, lulus pada tahun 2013
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) SMP Negeri 2 Sumberejo lulus pada tahun 2016
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) SMA Negeri 1 Sumberejo lulus pada tahun 2019
4. Pada tahun 2019, penulis diterima melalui jalur SNMPTN pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung.

Pada tahun 2022, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilakukan di Desa Sumberejo, Kec. Sumberejo, Kab. Tanggamus dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di MA AL-Ma'ruf Margodadi, Kabupaten Tanggamus. Penulis aktif di organisasi kampus yakni pada organisasi ASSETS. Kemudian, pada tanggal 30 Januari penulis melaksanakan Seminar Proposal, 04 Agustus 2023 melaksanakan Seminar Hasil dan Ujian Komprehensif pada tanggal 16 Agustus 2023.

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrohmanirrohim*

*Alhamdulillahirobbil'aalamiin*, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis sampai pada tahap ini. Karya ilmiah terbaik ini saya persembahkan untuk yang terkasih dan tersayang:

### **My Beloved Family**

karya ini saya persembahkan kepada Alm. Ayah, Alm. Ibu, Ibu Sambung, kakak, nenek dan kakek yang telah mengisi dunia saya dengan begitu banyak kebahagiaan sehingga seumur hidup tidak cukup untuk menikmati semuanya.

### **Keluarga Besar**

Terimakasih atas segala doa dan dukungannya kepada saya agar tidak mudah menyerah dan putus asa untuk mengejar cita-cita.

### **Bapak Ibu Guru dan Dosen Pengajarku**

Terimakasih telah mendidik dan mengajar saya hingga saya bisa sampai di titik ini dan dengan penuh kesabaran selalu membimbing. Terimakasih atas semua ilmu yang telah di berikan.

### **Sahabat-Sahabatku**

Terimakasih karena telah memberikan inspirasi, dorongan serta dukungan kepada saya, terimakasih telah menyediakan pundak untuk menangis dan memberi bantuan saat aku membutuhkannya.

### **Almamater Tercinta**

Universitas Lampung

## **MOTTO**

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya”*

*(QS. Al-Baqarah: 286)*

*“Maka bersabarlah kamu, dengan sabar yang baik”*

*(QS. Al-Ma'rij: 5)*

*“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat (balasan) nya”*

*(QS. Al-Zalzalah: 7)*

*“Apapun hasilnya dan bagaimanapun keadaannya, tetap awali dengan Bismillah dan akhiri dengan Alhamdulillah”*

*(Gadis Senja)*

## SANWACANA

*Bismillahirrohmanirrohim*

Alhamdulillah rabbil'alamin, Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Studi Komparatif Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Media Power Point Interaktif Dan Media Audiovisual dengan Memperhatikan Minatbelajar Siswa Kelas XI IPSMA Al-Ma'ruf Margodadi". Yang diajukan untuk melengkapi tugas akhir penulis dalam menyelesaikan program strata satu pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan doa, bimbingan, arahan, motivasi, kritik dan saran yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih secara tulus kepada:

1. Rektor, Wakil Rektor, segenap pimpinan dan jajaran Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si. selaku Plt. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung dan selaku dosen Pembimbing I dan Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, nasehat dan selalu memberikan motivasi kepada mahasiswanya. Semoga bapak selalu diberikan kesehatan dan semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada bapak.
5. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah bersedia membimbing, memberi arahan dan saran kepada penulis dengan sabar dalam

penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas ilmu serta motivasi, nasihat yang diberikan pada saya. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, keberkahan serta dimudahkan segala urusannya.

6. Ibu Dr. Pujiati, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pembahas dan penguji utama yang telah memberikan kritikan, arahan, saran dan masukannya kepada penulis yang berguna dalam penyempurnaan skripsi ini, terimakasih atas semua saran dan arahnya, semoga selalu diberikan kesehatan dan semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya.
7. Terima kasih kepada Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi Bapak Drs. Yon Rizal, M.Si., Drs. I Komang Winatha, M.Si., Bapak Drs. Nurdin, M.Si., Bapak Suroto, S.Pd.,M.Pd., Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd.,M.Pd., Ibu Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Ibu Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Ibu Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd., Ibu Rahmawati, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Dr. Atik Rusdiani, M.Pd.I. yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan inspirasi kepada penulis sehingga penulis dapat belajar banyak hal.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta staf karyawan Universitas Lampung yang telah membantu dalam mengurus segala persyaratan selama perkuliahan.
9. Teruntuk yang paling istimewa Orang Tuaku, Alm Bapak Yonmar, S.Pd dan Alm Ibu Sri Endah Sunarti yang telah tenang disisi-nya, untuk beliau skripsi ini peneliti persembahkan. Terimakasih untuk selalu memberikan semangat, cinta, kasih sayang dan didikan yang membuatku menjadi seorang yang sekuat ini, terimakasih atas semua pengorbananmu untukku yang tiada hentinya mendoakanku di setiap perjalanan hidupku, yang selalu memberikan perhatian yang jarang sekali diucapkan semasa hidup. Terimakasih telah mengantarkanku ditempat ini meskipun pada akhirnya perjalanan ini harus aku lewati sendiri. semoga Allah memberikan surga terbaiknya untuk kalian orangtuaku. Teruntuk ibu sambungku, ibu Suharmiatun, S.Pd. terimakasih sudah bersedia menjadi bagian keluarga, merawat dan menyayangiku dengan tulus. Aku memang dilahirkan oleh ibu kandung yang sangat hebat, tapi aku juga dibesarkan dan di didik oleh ibu sambung yang begitu luar biasa. Terimakasih telah menjadi surga keduaku.

10. Teruntuk Kakek dan Nenekku, semoga selalu diberikan kesehatan, rezeki yang bagus, diberikan kebahagiaan dan umur panjang agar terus bisa membersamaiku. Terimakasih telah menyayangi dan menjagaku, tunggu aku menjadi orang yang sukses dan akan kuberikan segalanya.
11. Teruntuk kakak-kakakku Dara dan Mas Raden semoga Allah lancarkan rezeki dan senantiasa melindungi kalian.
12. Teruntuk keponakanku Raden Javas Altezza terimakasih sudah memberi kebahagiaan dan hiburan disaat onty lelah dan sedih.
13. Para sahabat dari SD sampai saat ini, Dian Lestari dan Mega Pertiwi yang selalu setia menemani dikala sedih dan senang. Sesulit apapun keadaan yang dialami selalu mendampingi dan memberikan dukungan yang luar biasa. Ini tidak menjadi akhir pertemanan kita, semoga persahabatan ini terus berlanjut sampai kita tua.
14. Sahabat-sahabat dibangku perkuliahanku, Anggun, Anis, Regita, Dire, Eka, Sindy. Terimakasih sudah menjadi teman sekaligus sahabat untukku dimasa-masa ini. Terimakasih karena sudah dengan tulus menemani dan membantuku dalam semua keadaan, keadaan sulit maupun bahagia. Semoga kita tetap bisa menjaga ikatan pertemanan kita semua meskipun nanti sudah berada dijalanannya masing-masing.
15. Seluruh teman-teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi 2019, terimakasih atas kehangatan pertemanan selama masa perkuliahan, terimakasih atas segala semangat, pengalaman, dukungan, dan doa-doa baik kalian untuk penulis, semoga Allah senantiasa menjaga pertemanan kita.
16. Kakak tingkat 2018, 2017 dan 2016 yang tidak dapat disebutkan satu per satu terimakasih atas arahan, motivasi dan bantuannya, semoga Allah senantiasa mempermudah segala urusan kalian.
17. Teman-teman KKN Margodadi dan PLP terimakasih banyak atas suka dukanya selama 40 hari lebih di desa orang dan pengalaman-pengalaman yang telah kita habiskan serta masih banyak cerita yang sangat berkesan dan tidak akan terlupakan bagi penulis bersama kalian.

Semoga Allah memberikan keberkahan, rahmat dan hidayah-Nya atas kebaikan dan pengorbanan bagi kita semua. Disadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan

skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun selalu diharapkan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 13 Agustus 2023

Penulis,

Gadis Senja

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR ISI</b>	
<b>DAFTAR TABEL</b>	
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Pembatasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	15
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS .....</b>	<b>17</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	17
1. Belajar dan Teori Belajar .....	17
2. Hasil Belajar .....	21
3. Mata Pelajaran Ekonomi .....	23
4. Media Pembelajaran .....	26
5. Media Power Point.....	31
6. Media Audiovisual .....	38
7. Minat Belajar.....	43
B. Penelitian Relevan.....	49
C. Kerangka Pikir .....	60
D. Hipotesis Penelitian .....	62
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>64</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	64
B. Populasi dan Sampel .....	71
1. Populasi .....	71
2. Sampel.....	72
C. Variabel Penelitian .....	73
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	74

E. Teknik Pengumpulan Data .....	78
1. Wawancara .....	79
2. Observasi .....	79
3. Dokumentasi.....	80
4. Tes .....	79
5. Eksperimen.....	79
F. Uji Prasyarat Instrumen .....	80
1. Uji Validitas .....	80
2. Uji Reliabilitas.....	84
3. Tingkat Kesukaran Soal.....	86
4. Daya Beda Soal.....	87
G. Uji Prasyarat Analisis Data.....	88
1. Uji Normalitas .....	88
2. Uji Homogenitas .....	90
H. Teknik Analisis Data .....	91
1. Analisis Varians Dua Jalan .....	91
2. Uji T – test Dua Sampel Independent. ....	93
I. Pengujian Hipotesis .....	95
1. Rumusan Hipotesis 1.....	95
2. Rumusan Hipotesis 2.....	96
3. Rumusan Hipotesis 3.....	96
4. Rumusan Hipotesis 4.....	96
5. Rumusan Hipotesis 5.....	97
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>98</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	98
B. Deskripsi Data Penelitian .....	100
1. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa yang menggunakan Media Power Point Interaktif di Kelas Eksperimen .....	101
2. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa yang Menggunakan Media Audiovisual Di kelas Kontrol.....	103
3. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi yang Menggunakan Media Power Point Interaktif Di Kelas Eksperimen .....	105
4. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi yang Menggunakan Media Audiovisual Di Kelas Kontrol.....	111
C. Uji Prasyarat Analisis Data .....	117
1. Uji Normalitas .....	117
2. Uji Homogenitas .....	119
D. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	120
1. Pengujian Hipotesis 1 .....	121
2. Rumusan Hipotesis 2:.....	122
3. Rumusan Hipotesis 3.....	123
4. Rumusan Hipotesis 4.....	124
5. Rumusan Hipotesis 5.....	126
E. Pembahasan .....	127
F. Keterbatasan Penelitian.....	142

<b>V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>144</b>
A. Simpulan.....	144
B. Saran.....	145
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>149</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>156</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Minat Belajar Siswa selama Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS .....	8
2. Penelitian Relevan .....	49
3. Desain Eksperimen Faktorial 2X2 .....	65
4. Prosedur Eksperimen Penelitian .....	66
5. Data Jumlah Siswa Kelas XI IPS MA Al-Ma'ruf Margodadi T.P. 2022/2023.....	72
6. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	77
7. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Butir Soal .....	81
8. Hasil Uji Vaiditas Instrumen Observasi Minat Belajar.....	83
9. Daftar Interpretasi Tingkat Koefisien r.....	84
10. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes.....	85
11. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Observasi.....	85
12. Daftar Ketentuan Indeks Kesukaran Soal .....	86
13. Daftar Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal.....	88
14. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan.....	92
15. Cara Menentukan Kesimpulan Hipotesis Anava .....	93
16. Keadaan Gedung MA AL-Ma'ruf Margodadi .....	99
17. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Power point Interaktif di Kelas Eksperimen .....	102
18. Kategori Minat Belajar Siswa yang menggunakan Media Power Point Interaktif di Kelas Eksperimen .....	103
19. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Audiovisual di Kelas Kontrol.....	104
20. Kategori Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Audiovisual di Kelas Kontrol	105
21. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Ekonomi siswa yang Menggunakan Media Power point Interaktif Di Kelas Eksperimen .....	106
22. Kategori Hasil Belajar Siswa Media Power point Interaktif.....	107
23. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Minat Belajar Tinggi yang Menggunakan Media Power Point Interaktif di Kelas Eksperimen.....	108
24. Kategori Hasil Belajar Siswa Minat Belajar Tinggi Media Power point Interaktif ..	108
25. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Minat Belajar Rendah yang Menggunakan Media Power Point Interaktif Di Kelas Eksperimen .....	110
26. Kategori Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Minat Belajar Rendah yang Menggunakan Media Power Point Interaktif Di Kelas Eksperimen .....	110
27. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Ekonomi siswa yang Menggunakan Media Audiovisual Di Kelas Kontrol .....	112

28. Kategori Hasil Belajar Siswa Media Audiovisual .....	112
29. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Minat Belajar Tinggi yang Menggunakan Media Power Point Interaktif Di Kelas Eksperimen .....	114
30. Kategori Hasil Belajar Siswa Minat Belajar Tinggi Media Audiovisual.....	114
31. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Minat Belajar Rendah yang Menggunakan Media Audiovisual Di Kelas Kontrol.....	116
32. Kategori Hasil Belajar Siswa Minat Belajar Rendah Media Audiovisual .....	116
33. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas .....	118
34. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas.....	119
35. Hasil Uji Hipotesis 1 .....	121
36. Hasil Uji Hipotesis 2.....	122
37. Hasil Uji Hipotesis 3.....	123
38. Hasil Uji Hipotesis 4.....	125
39. Hasil Uji Hipotesis 5.....	126

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik Hasil Belajar Ekonomi Ujian Tengah Semester Ganjil Siswa Kelas XI IPS MA Al-Ma'ruf Margodadi Tahun Ajaran 2022/2023. ....	6
2. Kerangka Pikir Penelitian. ....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Observasi Pelaksanaan Penelitian Pendahuluan.....	157
2. Surat Pelaksanaan Penelitian Pendahuluan.....	158
3. Dokumentasi Observasi Penelitian Pendahuluan.....	159
4. Angket Minat Belajar.....	160
5. Surat Izin Pelaksanaan Penelitian .....	162
6. Surat Pelaksanaan Penelitian .....	163
7. Dokumentasi Pembelajaran Dengan Media Power Point Disertai Mengerjakan Soal Tes Ekonomi Dan Pengisian Angket Minat Belajar Dikelas Eksperimen.....	164
10. Lembar Angket Minat Belajar .....	173
11. Kisi-Kisi Soal Tes Ekonomi .....	176
12. Instrumen Tes Ekonomi (Ssoal Pilihan Ganda).....	178
13. Daftar Hasil Belajar Media PPT Interaktif Kelas Eksperimen .....	186
14. Daftar Hasil Belajar Media Audiovisual Ikelas Kontrol.....	187
15. Daftar Minat Belajar Media PPT Interaktif .....	188
16. Daftar Minat Belajar Media Audiovisual.....	189
17. Daftar Hasil Belajar Dan Minat Belajar Media PPT Interaktif.....	190
18. Daftar Hasil Belajar Dan Minat Belajar Media Audiovisual .....	191
19. Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Minat Belajar Tinggi Amtara Media PPT Interaktif Dengan Media Audiovisual.....	192
20. Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Minat Belajar Rendah Antara Media PPT Interaktif Dengan Media Audiovisual.....	193
21. Data Uji Prasyarata Instrumen .....	194
22. Hasil Uji Prasyaratan Instrumen .....	196
23. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data Statistik Parametrik .....	208
24. Hasil Pengujian Hipotesis .....	210

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan mempunyai posisi strategis dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan lembaga sosial yang harus menyediakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Berkaitan dengan hal tersebut maka diperlukan inovasi dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan siswa sehingga bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat, serta meningkatkan mutu pendidikan.

Menurut Syaiful dan Aswan (2014: 5) “Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, meliputi segenap aspek organisme atau pribadi oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen. Proses belajar yang didalamnya terdapat kegiatan belajar yang melibatkan kegiatan mental, terjadi penyusunan informasi-informasi yang diterima sehingga timbul pemahaman dan penguasaan terhadap mental yang diberikan. Adanya pemahaman dan penguasaan yang didapat setelah melalui proses pembelajaran maka siswa telah mengalami suatu perubahan, perubahan inilah yang disebut hasil belajar (Rustaman, 2015: 461).

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Rusman (2015: 67), mengatakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu Hamzah (2014: 213), berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka melakukan pengalaman belajar dalam proses pembelajaran (Khotimah, 2016: 14). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses belajar (Sudjana, 2015: 28). Menurut Ariyanto (2016) hasil belajar adalah ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar diartikan sebagai perubahan yang diakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Menurut Ariyanto (2016) hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensi atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Menurut Sudjana (2018) hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Menurut Fadillah (2016) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Perubahan hasil belajar dapat dibuktikan dan terukur dalam kemampuan dan prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar (Molstad dan Karseth: 2016). Setiap proses pembelajaran diharapkan siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada dasarnya tidak selalu baik dan sesuai harapan. Sebagaimana yang menjadi standar baik atau tidaknya hasil belajar atas dasar KKM yang telah ditetapkan (Nurhasanah dan Sobandi, 2016).

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. faktor internal yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar salah satunya adalah minat (Karina dkk, 2017: 64) yaitu termasuk ke dalam salah satu faktor internal juga memiliki hubungan yang erat terhadap hasil belajar siswa.

Minat belajar merupakan kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan (Sirait, 2016). Menurut Sirait (2016) minat dalam belajar melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar. Minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari seorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar (Lestari, 2015: 120). Menurut Firmansyah (2015:39) Minat timbul tidak secara tiba-tiba melainkan timbul dari partisipasi seperti kebiasaan pada waktu belajar krena minat akan selalu berkaitan dengan keinginan. Minat belajar yaitu adanya perhatian, daya dorong tiap individu untuk belajar dan kesenangan yang dapat menjadikan minat belajar itu timbul pada diri seseorang (Supardi, 2015: 76).

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan hasil belajar siswa, bila bahan pelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya (Sirait, 2016: 37). Guru berusaha menciptakan kondisi tertentu agar siswa selalu butuh dan mempunyai keinginan belajar, dalam artian menciptakan siswa yang mempunyai minat belajar yang besar, dengan cara menggunakan bahan ajar yang menarik salah satunya menggunakan media pembelajaran (Sirait, 2016: 38).

Minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai macam usaha yang dapat dilakukan oleh guru salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran pada setiap proses pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017: 2).

Media Pembelajaran merupakan alat untuk membantu memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan berhasil (Susanto, 2014: 315). Menurut Gani dan Sadam (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama dalam proses pembelajaran. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Hadirnya media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran sangat diperlukan.

Menurut Poerwanti dan Mahfud (2018) Ada banyak pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas, khususnya dalam pembelajaran di sekolah, namun Power point adalah salah satu pilihan yang efektif. Penyajiannya yang menarik adalah salah satu alasan kenapa Power point dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif, karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto. Menurut Muharoma, & Wulandari (2014) pembelajaran dengan menggunakan media Power Point dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, guru maupun siswa dapat menggunakannya demi tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran sesuai dengan bidangnya masing-masing.

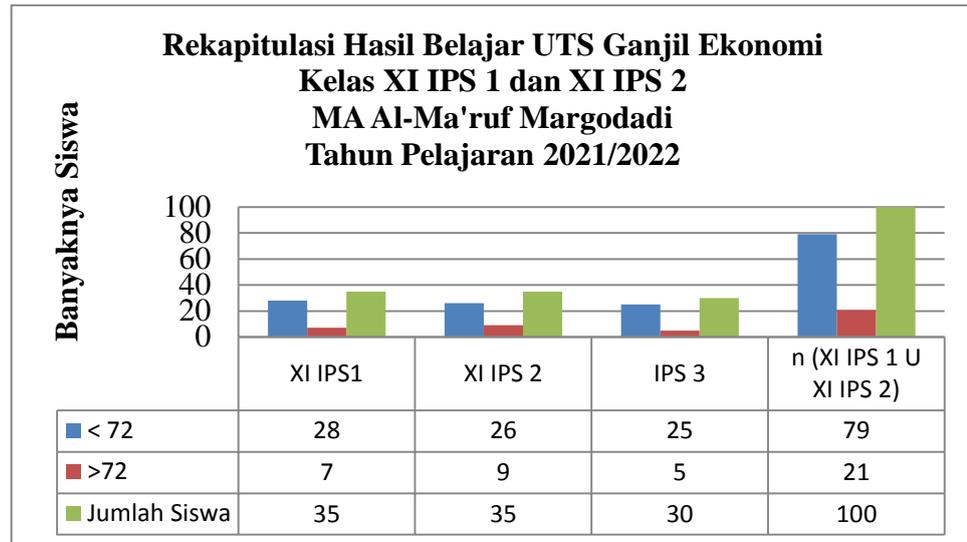
Media audiovisual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran (Rayandra, 2021).

Menurut Rahmi (2021) Media pembelajaran tersebut digunakan untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, dapat menimbulkan minat belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa, kemungkinan siswa untuk

belajar mandiri sesuai dengan kemampuannya serta dapat memperlancar, meningkatkan proses dan hasil belajar.

Media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonau, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap hasil ingatan siswa, dengan menggunakan media pembelajaran proses belajar mengajar akan semakin memudahkan bagi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Muthoharoh, 2019). Kurangnya pemanfaatan media seperti media power point dan media audiovisual dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kecenderungan cara mengajar guru yang monoton membuat proses belajar mengajar menjadi membosankan sehingga dapat mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa. Kurangnya minat belajar siswa berdampak pada hasil belajar yang rendah (Apriyani, 2017).

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti telah laksanakan di Madrasah Aliyah yang berada di daerah Kabupaten Tanggamus Kecamatan Sumberejo yaitu MA Al-Ma'ruf Margodadi, dengan menerapkan kurikulum 13 dalam proses pembelajaran pada kelas XI IPS tahun 2022, ditinjau dari pengetahuan atas materi yang didapatkan selama proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ekonomi masih terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya dibawah KKM, besaran KKM yang telah ditetapkan adalah 70, dengan data diperoleh melalui dokumentasi Daftar Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil 2022/2023 dan penyebab rendahnya hasil belajar siswa didapatkan dari hasil wawancara Guru Ekonomi.



*Sumber : Dokumentasi Guru Ekonomi Kelas XI IPS Nilai UTS Ganjil*

**Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Ekonomi Ujian Tengah Semester Ganjil Siswa Kelas XI IPS MA Al-Ma'ruf Margodadi Tahun Ajaran 2022/2023.**

Berdasarkan penyajian grafik Hasil Belajar Siswa pada UTS Ganjil, menunjukkan bahwa siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebanyak 79 dengan presentase sebesar 79% siswa belum mencapai KKM dari keseluruhan jumlah siswa Kelas XI IPS sedangkan sisanya yaitu siswa yang telah memenuhi KKM hanya sebanyak 21 siswa dengan presentase sebesar 21% dari keseluruhan jumlah siswa Kelas XI IPS. Hal ini berarti siswa yang belum menguasai mata pelajaran Ekonomi sangat banyak/lebih banyak jika dibandingkan banyaknya siswa yang sudah mencapai KKM, maka dapat diketahui bahwa tingkat keberhasilan belajar siswa dalam mencapai KKM masih perlu diperbaiki/ditingkatkan dan masuk ditingkat ketuntasan belajar kategori kurang atau masih rendah.

Pengkategorian ini didukung oleh pengkategorian tingkat keberhasilan belajar siswa dengan persentase berikut ini:

- a. Istimewa/Maksimal, persentase sebesar 100%,
- b. Baik Sekali/Optimal, persentase sebesar 76%-99%,
- c. Baik/Minimal, persentase sebesar 60%-75%,

- d. Kurang, persentase sebesar <60%. Djamarah dan Arwan Zain dalam Turrohmah (2017: 21)

Berdasarkan data di atas, dapat terlihat bahwa dari 100 siswa Nilai UTS Ganjil dengan nilai belum mencapai KKM 72 masih berjumlah banyak yaitu 79 siswa mendapat nilai <72 tersebar pada kelas XI IPS 1 berjumlah 28 siswa, XI IPS 2 berjumlah 26 siswa, dan kelas XI IPS 3 berjumlah 25 siswa sehingga dalam hal ini persentase siswa yang memiliki Hasil Belajar Rendah masih tergolong besar di angka 79% sangat banyak sekali, sedangkan banyaknya siswa yang mencapai KKM 72 dari keseluruhan siswa hanya sebanyak 21 siswa tersebar pada Kelas XI IPS 1 hanya 7 siswa, pada Kelas XI IPS 2 hanya 9 siswa, dan Kelas XI IPS 3 hanya 5 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa ketercapaian hasil belajar siswa masih kurang, dan jika dipersentasekan hanya sebesar 21%, ini adalah jumlah persentase tingkat keberhasilan belajar yang sangat kurang dan perlu adanya perbaikan untuk kedepannya. Tingkat keberhasilan belajar siswa yang masih kurang tersebut, diduga karena beberapa faktor baik dalam diri siswa, guru, interaksi siswa dengan siswa, interaksi siswa dengan guru, guru dengan guru dan lingkungan sekolah/aspek penunjang pembelajaran lainnya selama belajar dikelas.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar tersebut muncul karena adanya masalah belajar. Faktor-faktor penyebab munculnya masalah belajar yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya terdapat faktor yang bersumber dalam diri pribadi (Internal), seperti Faktor Psikologis, intelegensi, bakat, dan motivasi siswa. Faktor Fisiologis, seperti gangguan-gangguan fisik dapat berupa gangguan pendengaran atau pengelihatian dan gangguan visual dan kehilangan konsentrasi pada pelajaran. Faktor yang bersumber dari luar (Eksternal), seperti faktor yang bersumber dari Lingkungan Sekolah, Faktor Keluarga, dan Faktor Lingkungan Masyarakat (Akhiruddin dkk, 2019: 168-169),

Berdasarkan faktor-faktor tersebut dapat berdampak sangat tidak baik terhadap proses dan pencapaian belajar, terlihat bahwa selama Peneliti melaksanakan observasi/pengamatan langsung proses belajar mengajar di Kelas XI IPS baik sebelum dimulainya pelajaran, sedang proses belajar mengajar, hingga selesai pembelajaran, ada beberapa fakta dan diduga bisa menjadi faktor rendahnya hasil belajar siswa, yaitu pada sebelum dimulainya pembelajaran hanya ada beberapa siswa saja yang membaca buku catatan materi yang sebelumnya sudah dipelajari dan materi yang akan dipelajari, sedangkan sebagian siswa ada yang keluar kelas atau membolos saat jam pelajaran karena minat mereka dengan pelajaran Ekonomi sangat kurang. Berikut ini disajikan tabel data Minat Belajar siswa:

**Tabel 1. Data Minat Belajar Siswa selama Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS**

Kelas	Minat Belajar		Jumlah Siswa	Presentase Minat Belajar		Jumlah
	Tinggi	Rendah		Tinggi	Rendah	
XI IPS 1	7	28	35	20%	80%	
X1 IPS 2	9	26	35	26%	74%	
X1 IPS 3	5	25	30	17%	83%	
<b>Jumlah</b>			<b>100</b>	<b>63%</b>	<b>237%</b>	<b>Keterangan:</b> <b>Minat Belajar Siswa Rendah</b>
<b>Rata-rata Presentase Minat Belajar</b>				<b><u>21%</u></b>	<b><u>79%</u></b>	

*Sumber : Hasil Obsevasi dan Wawancara Saat Belajar Ekonomi*

Berdasarkan hasil pengamatan berbagai minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung tersebut, didapatlah data minat belajar siswa dengan hasil masih tergolong rendah seperti yang terlihat pada tabel data minat belajar siswa. Hal ini terlihat bahwa selama pembelajaran siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi hanya berjumlah 21 siswa tersebar pada kelas XI IPS 1 sebanyak 7 siswa, kelas XI IPS 2 berjumlah 9

siswa dan kelas XI IPS 3 sebanyak 5 siswa saja. Jumlah siswa yang mempunyai minat tinggi tersebut dinilai karena siswa tersebut banyak menunjukkan partisipasi minatnya dengan aktif selama pembelajaran dengan selalu berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan serta dilihat dari hasil belajar diakhir pembelajaran. Sedangkan banyaknya jumlah siswa yang mempunyai minat belajar yang rendah yaitu 79 siswa tersebar pada kelas XI IPS 1 sebanyak 28 siswa, kelas XI IPS 2 berjumlah 26 siswa, dan kelas XI IPS 3 sebanyak 25 siswa ini menggambarkan begitu banyak siswa masih kurang berminat dalam pembelajaran sehingga mereka masih terlihat pasif.

Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru sudah cukup baik dimana terlihat dalam penguasaan materi serta performanya dalam mengajar, namun disisi lain masih kurang efektif, seperti pada awal proses pembelajaran guru seharusnya mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran sebelum mengajar dan mampu mengontrol disiplin siswa dengan mengelola kelas dengan baik.

Pada saat pengamatan proses pembelajaran berlangsung, ketika guru menjelaskan materi pelajaran, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan, bermain sendiri, mengobrol diam-diam dibelakang dengan temannya, menguap/mengantuk, hal ini karena guru menjelaskan hanya dengan metode ceramah sehingga kurang menarik minat siswa untuk memperhatikan dan mengikuti pembelajaran materi dengan sungguh-sungguh, akibatnya siswa juga merasa bosan/jenuh hingga mengantuk, selain itu juga media belajar hanya buku paket dan hanya memperhatikan guru mencatat di papan tulis, sumber belajar siswa hanya catatan dari papan tulis atau buku paket sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Ekonomi, ternyata masalah kurang optimalnya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dikarenakan terbatasnya jumlah media belajar seperti LCD Proyektor sekolah kurang mencukupi/kurang tersedia banyak/terbatas. Selain itu, guru juga belum sering menerapkan dengan media pembelajaran yang bisa meningkatkan

minat belajar serta hasil belajar siswa. Guru juga mengalami kesulitan meningkatkan minat belajar siswa dan bingung memilih media pembelajaran yang efektif, minat belajar siswa yang seperti itu akan mengakibatkan pada kurangnya peningkatan hasil belajar siswa sehingga banyak nilai siswa yang dibawah KKM, hal ini terlihat seperti pada grafik hasil belajar Ekonomi UTS Ganjil siswa sebelumnya. Hingga pada akhir proses pembelajaran pun, disaat guru memberikan kuis berupa pertanyaan soal berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan, masih ada beberapa siswa yang menjawab dengan tidak benar dan atau tidak tepat. Bersumber dari wawancara yang dilakukan kepada guru ekonomi pada saat proses penelitian kurangnya variasi dan bingung memilih media yang tepat, penggunaan media belajar yang menarik benar-benar mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Pengintegrasian berbagai media belajar lainnya yang berbasis teknologi masih kurang ditingkatkan dengan optimal, sehingga siswa masih pasif, merasa jenuh/bosan. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang tepat diterapkan selama pembelajaran yang nantinya bisa meningkatkan potensi diri, kemampuan, serta keterampilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar maupun minat belajar menjadi lebih baik lagi (Nuritta, 2018: 171). Pemilihan media pembelajaran yang akan dipilih untuk diterapkan pada proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi dan menarik Peneliti gunakan agar bisa meningkatkan hasil belajar dengan tetap memperhatikan minat belajar siswa adalah media pembelajaran power point dan audiovisual. Dasar pemilihan media powerpoint dan media audiovisual yang digunakan sebagai variabel adalah dengan menggunakan media tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, guru maupun siswa dapat menggunakannya demi tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran sesuai dengan bidangnya. Pemaparan isi materi lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar. Media tersebut memberikan ketertarikan sehingga menimbulkan minat belajar dan dapat memberikan

hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata serta memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

Hasil penelitian pendahuluan yang sudah dilaksanakan di MA Al-Ma'ruf Margodadi dengan permasalahan yang ada dapat dinyatakan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan dan tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran (Majid, 2014: 28). Minat menjadi salah satu faktor utama dalam mencapai hasil dan tujuan dalam pembelajaran, minat yang muncul dalam diri akan memfokuskan perhatian untuk menjalankan suatu kegiatan dengan bersemangat. Untuk memunculkan minat belajar dibutuhkan sesuatu yang dapat menarik perhatian seperti digunakannya alat bantu untuk mempermudah belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran power point dan audiovisual. Dengan digunakannya media pembelajaran maka dapat menarik minat belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif dan bisa mendapatkan hasil yang maksimal (Nurfadhillah, dkk., 2021: 243).

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka penelitian ini difokuskan untuk mengkaji perbandingan penggunaan media pembelajaran power point dan media audiovisual, perbedaan minat belajarnya dan bagaimana perbedaan hasil belajar siswa menggunakan kedua media pembelajaran tersebut dengan tetap memperhatikan minat belajar siswa sehingga dilakukan penelitian yang berjudul "Studi Komparatif Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Media Power Point Interaktif dan Media Audiovisual Dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa kelas XI IPS MA Al-Ma'ruf Margodadi".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang terlihat, diidentifikasi sebagai berikut.

1. Sebanyak 79% hasil belajar siswa masih dibawah KKM.
2. Siswa merasa jenuh karena pembelajaran bersifat monoton.
3. Minat belajar siswa dinilai masih rendah dalam proses pembelajaran dengan presentase 21%.

4. Kurangnya pengoptimalan penggunaan media pembelajaran dan terbatasnya fasilitas pendukung pembelajaran seperti LCD Proyektor.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang luas, pembatasan masalah pada penelitian ini dibatasi hanya pada kajian membandingkan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Media Power Point dan Media Audiovisual Dengan Memperhatikan Minat Belajar sebagai pemoderasi Siswa Kelas XI IPS MA AL- Ma'ruf Margodadi.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang ada pada penelitian ini, maka rumusan masalah penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan yang signifikan hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran power point dengan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran audiovisual?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi dengan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya rendah?
3. Apakah hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran power point lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran audiovisual pada siswa yang minat belajarnya tinggi?
4. Apakah hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran power point pada siswa yang minat belajarnya rendah?
5. Apakah ada interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran power point dengan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran audiovisual?
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi dengan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya rendah.
3. Mengetahui keefektivan antara penggunaan media pembelajaran power point dengan audiovisual pada pencapaian hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi.
4. Mengetahui keefektivan antara penggunaan media pembelajaran audiovisual dengan power point pada pencapaian hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya rendah.
5. Mengetahui adanya interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat Secara Teoretis**

- a. Sebagai bahan informasi dan juga bahan perbandingan bagi para peneliti lain yang berminat.
- b. Untuk meneliti permasalahan yang sama di lokasi yang berbeda serta diharapkan dapat dijadikan acuan perbandingan dan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik, menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- c. Menyajikan suatu wawasan khusus tentang penelitian yang menekankan pada penerapan media pembelajaran yang berbeda pada mata pelajaran ekonomi.
- d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat terhadap

ilmu pengetahuan dan pengembangan pendidikan terutama yang berkaitan dengan pengaruh metode pembelajaran guru, teknologi informasi, dan literasi digital melalui motivasi belajar terhadap hasil belajar, serta memperkaya hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dan menjadi bahan masukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

## **2. Manfaat Secara Praktis**

### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan informasi seputar hasil belajar ekonomi siswa, serta diharapkan dapat memotivasi guru untuk terus meningkatkan kreativitas dalam menerapkan metode pembelajaran guru, peserta didik dapat memberdayakan teknologi informasi, dan juga meningkatkan literasi digital, guna meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.

### **b. Bagi Guru**

Manfaatnya yaitu dapat dijadikan masukan alternative penyampaian materi dengan model yang bervariasi dan bisa membantu meningkatkan motivasi guru untuk menarik minat belajar siswa agar lebih kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif. hasil penelitian diharapkan mampu memberikan informasi kepada guru tentang pengaruh metode pembelajaran guru, literasi digital dan teknologi informasi melalui motivasi belajar terhadap hasil belajar sehingga guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi.

### **c. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan yang bermanfaat bagi perbaikan mutu pembelajaran khususnya pada mata pelajaran ekonomi dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mampu mengembangkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Manfaatnya yaitu dapat dijadikan masukan perbaikan dan

pengembangan serta penetapan kurikulum putusan terbaik dalam menunjang proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

d. Bagi Peneliti

Sebagai nuansa baru tentang media pembelajaran dan memudahkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dan optimal. Serta diharapkan dapat membantu dalam menyampaikan permasalahan yang selama ini belum bias dikatakan, dengan begitu akan mampu menumbuhkan semangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dalam proses Pembelajaran ekonomi.

e. Bagi Prodi

Manfaatnya adalah penelitian ini menjadi sumbangan pengetahuan, bahan masukan dan refrensi, serta kontribusi Perguruan Tinggi bidang Penelitian sehingga terlaksananya misi Prodi serta dapat dijadikan sumber penelitian yang baik bagi mahasiswa-mahasiswa kedepannya dalam melaksanakan penelitian.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang Lingkup penelitian mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media power point (X1), media audiovisual ( X2 ), hasil belajar ekonomi ( Y ), dan minat belajar ( Z ).

2. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian adalah siswa kelas XI IPS

3. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah bertempat di MA AL- Ma'ruf Margodadi.

4. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2022/2023

5. Ruang Lingkup Ilmu Penelitian

Ruang lingkup ilmu penelitian ini adalah ilmu pendidikan yang mendalami/berfokus pada mata pelajaran ekonomi.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS**

### **A. Tinjauan Pustaka**

Berdasarkan pada pembatasan masalah, pada bagian tinjauan pustaka yang merupakan bagian yang akan menjelaskan dan menjadi landasan teori-teori yang berhubungan dengan variabel-variabel dalam penelitian ini, maka bagian tinjauan pustaka ini akan membahas terkait Hasil Belajar, Belajar dan Teori Belajar, Mata Pelajaran Ekonomi, Media Pembelajaran, Media Power Point, Media Audiovisual dan Minat Belajar. Berikut ini pembahasan terperinci:

#### **1. Belajar dan Teori Belajar**

##### **a. Definisi Belajar**

Belajar adalah proses perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungan sekitar yang penting untuk dimiliki dan disadari betapa pentingnya melakukan kegiatan belajar (Pane dan Dasopang, 2017: 334)

Belajar ini adalah suatu tahapan kegiatan yang mempunyai tujuan yang ingin dicapai melalui serangkaian kegiatan yang dilakukan sesuai prosedur/langkah-langkah yang direncanakan agar tercapai seperti yang diinginkan. belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya (Hamalik dalam Bahtiar, 2017: 20),

Belajar ditandai dengan adanya perubahan dalam diri akibat dari memperoleh pengalaman sehingga awalnya tidak tahu menjadi tahu dan merupakan hasil interaksi/keterhubungan baik dengan lingkungan sekitar individu (Suryabrata dalam Ningsi, 2016: 16)

Belajar pada dasarnya adalah pengalaman langsung tentang suatu

hal yang akan membawa perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu tersebut atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang bertujuan untuk perubahan yang diperoleh melalui suatu pengalaman (Suardi, 2018: 9). Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2017: 2). Belajar adalah untuk membimbing ke arah kebebasan dan kemerdekaan, untuk dapat mengetahui apa yang baik dan yang buruk, dapat melakukan pilihan tentang apa yang ingin dilakukan dengan penuh tanggung jawab sebagai hasil belajar (Slameto, 2018: 221).

Belajar dapat dikatakan sebagai perubahan setiap individu baik dari tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari keseharian yang diamati dan dilakukan secara langsung dan dapat dinyatakan belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang dipelajari dari sebuah pengalaman.

**b. Ciri-ciri Belajar.**

Ciri belajar diantaranya yaitu ciri belajar dengan kematangan yang dibedakan dari perubahan fisik dan mental, ciri belajar yang hasilnya relatif menetap dan ciri belajar yang dapat dikatakan membawa perubahan diri yang menetap dari hasil pengalaman (Hamalik, 2013: 48). Ciri belajar diantaranya yaitu siswa bertindak belajar dengan memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup disembarang tempat sepanjang hayat dibarengi dengan motivasi belajar kuat untuk dapat memecahkan masalah (Mudjiono dan Dimiyati, 2015: 8).

**c. Teori Belajar**

a. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme merupakan teori yang mempelajari perilaku manusia dengan penekanannya menjelaskan bahwa perspektif

behaviorisme berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia yang terjadi melalui stimulus yang menimbulkan hubungan perilaku yang meresponsif (Fahyuni dan Istikomah, 2016: 8).

Prinsip-prinsip dalam teori behaviorisme (Wahab, 2021: 21)

1. Objek psikologi adalah tingkah laku.
2. Semua bentuk tingkah laku dikembalikan pada reflek.
3. Mementingkan pembentukan kebiasaan.
4. Perilaku nyata dan terukur memiliki makna tersendiri.
5. Aspek mental dari kesadaran yang tidak memiliki bentuk fisik harus dihindari.

b. Teori Kognitivisme.

Istilah Kognitif berasal dari kata cognition, yang berarti knowing atau mengetahui, yang dalam arti luas berarti perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Setiono, 2019). Kognitif memiliki suatu prespektif bahwa siswa memproses informasi dan pelajaran melalui upaya mengorganisir serta menyimpan sehingga dapat menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada saat ini (Wahab, 2021: 25).

Karakteristik teori belajar kognitif yaitu :

1. Belajar merupakan proses mental.
2. Siswa aktif sebagai penyalur.
3. Siswa belajar secara individu dengan pola deduktif dan induktif.
4. Tidak perlu stimulus karena menggunakan motivasi intrinsik.
5. Siswa sebagai pelaku untuk menuntun pertemuan.
6. Guru memfasilitasi segala bentuk wawasan (Wahab, 2021: 26)

Kognisi adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan (Dasmita, 2013).

Tahap-tahap Perkembangan Kognitif.

Seorang pakar terkemuka dalam disiplin psikologi kognitif dan psikologi anak, Jean Piaget mengklasifikasikan perkembangan kognitif anak menjadi 4 tahap, antara lain:

- a. Tahap Sensory Motor (antara usia 0-2 tahun)
- b. Tahap Pre-Operational (antara usia 2-7 tahun)
- c. Tahap Concrete Operational (antara usia 7-11 tahun)
- d. Tahap Formal Operational (antara usia 11-15 tahun)

(Ekawanti, 2019: 4).

c. Teori Konstruktivisme.

Konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana pelajar membangun pengetahuan dari pengalaman dengan membangun dengan tata susunan hidup, yang unik dan berbudaya modern untuk setiap individu (Wahab, 2021: 29). Pada tahap belajarnya memperoleh pengetahuan atas pemahaman sesuatu serta menyelesaikan masalah yang nantinya dihadapi seorang siswa dikatakan berhasil adalah karena adanya pemantapan dalam diri atas pengetahuan yang sudah dimiliki (Syahril, 2021: 29).

Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan suatu kebebasan kepada manusia yang ingin belajar untuk dapat menemukan keinginannya tersebut dengan bantuan fasilitasi dari orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan yang berguna untuk mengembangkan dirinya sendiri (Kristanto, 2016: 52).

Prinsip-prinsip teori belajar konstruktivisme yaitu :

1. Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri.
2. Pengetahuan hanya bisa didapatkan dengan keaktifan siswa sendiri untuk menalar.
3. Bisa menghadapi masalah yang relevan dengan siswa.
4. Mencari dan menilai pendapat.
5. Menyesuaikan kurikulum (Wahab, 2021: 32)

Penggambaran ciri-ciri seseorang siswa dikatakan belajar dalam teori ini yaitu orientasi dimana memiliki kesempatan meningkatkan motivasi diri mempelajari materi melalui observasi, Elitasi dimana siswa berani menyampaikan gagasannya melalui diskusi dan restrukturisasi berupa ide dan dapat menjelaskan secara utuh suatu gagasan dengan membentuk ide yang baru dan mengevaluasinya, review yaitu siswa merevisi baik menambah atau merubahnya (Driver dan Oldhan dalam Syahril 2021: 27).

## **2. Hasil Belajar**

Menurut Wilujeng (2014: 13) menyatakan bahwa Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam setiap jenjang pendidikan dan dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan ini adalah kegiatan paling pokok dan penting dalam meningkatkan perubahan dalam diri individu atau siswa serta menambah pengetahuan terhadap seluruh proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Hasil belajar siswa menjadi salah satu tolok ukur keberhasilan dalam dunia pendidikan saat pembelajaran, meliputi perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Saihu, 2020).

Secara teoritis, hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dari dalam diri siswa diantaranya faktor jasmani (kesehatan, cacat tubuh) dan faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan dan faktor kelelahan). Adapun faktor eksternal dari luar diri siswa diantaranya faktor keluarga, sekolah dan masyarakat (Slameto, 2015: 35). Perilaku mandiri merupakan hallmark dari kematangan (Ali & Asrori, 2012). Menurut Benyamin Bloom (Sudjana, 2017), indikator hasil belajar dapat diukur melalui tiga ranah yaitu Ranah Kognitif, Ranah Afektif, dan Ranah Psikomotor.

#### Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar.

Prestasi belajar dipengaruhi oleh beragam faktor. faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar antara lain :

1. Faktor Internal, antara lain seperti faktor jasmani, kecerdasan, motivasi, minat, sikap, bakat, kematangan, dan kesiapan.
2. Faktor eksternal, antara lain meliputi lingkungan sosial dan lingkungan nasional (Wahab, 2015: 26)

Pada dasarnya, hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi dengan berbagai faktor yang memengaruhinya, baik dari dalam diri (faktor internal) ataupun dari luar diri (faktor eksternal) siswa (Syafi'i dkk, 2018: 121). Faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

1. Faktor jasmani (fisiologi), seperti penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
2. Faktor psikologi, yaitu prestasi yang telah dimiliki dan unsur yang tidak dimiliki oleh semua orang seperti kebiasaan.
3. Faktor kematangan fisik maupun psikis.

Selain faktor internal, terdapat faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa dalam proses pembelajarannya yaitu faktor sosial, faktor budaya dan lingkungan (Syafi'I, 2018: 121).

Indikator-indikator untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu diklasifikasikan menjadi tiga ranah atau tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

- a. Aspek Kognitif, berupa pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.
- b. Aspek Afektif, aspek ini berkaitan dengan perhatian, sikap, nilai-nilai dan apresiasi, perasaan, dan emosi.
- c. Aspek Psikomotorik, meliputi keterampilan yang dimiliki dan ditampilkan oleh siswa baik keterampilan gerak maupun keterampilan kinerja dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar (Prasetya, 2012: 108).

### **3. Mata Pelajaran Ekonomi**

Ilmu ekonomi adalah suatu studi mengenai individu dan masyarakat dalam membuat pilihan dengan atau tanpa penggunaan uang dan menggunakan sumber daya yang terbatas tetapi dapat digunakan dalam berbagai cara (Aisya, 2017:19). Ekonomi adalah ilmu yang mempelajari perilaku manusia dan masyarakat dalam menentukan pilihan untuk menggunakan sumber daya yang terbatas dalam upaya meningkatkan kualitas hidupnya (Aisya, 2017: 19).

Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang cara seseorang memenuhi kebutuhannya yang tidak terbatas, mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang diberikan di sekolah menengah atas (SMA), yang didalamnya membahas berbagai hal yang berkaitan dengan ekonomi (Aisya, 2017: 20). Mata pelajaran ekonomi adalah mengembangkan kemampuan siswa untuk berekonomi, dengan mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta memecahkan masalah ekonomi yang terjadi (Aisyah, 2017: 22).

Pembelajaran ekonomi mempelajari tentang dasar-dasar dalam ilmu ekonomi. Bidang-bidang yang terdapat dalam ekonomi seperti

bisnis, manajemen, akuntansi, kewirausahaan. Bidang-bidang dalam manajemen seperti manajemen pemasaran, manajemen bank, manajemen sumber daya manusia. Mata pelajaran ekonomi adalah suatu mata pelajaran yang mempelajari tentang cara seseorang memenuhi kebutuhannya yang tidak terbatas dengan sumber daya yang terbatas. Menurut Mulyono (2013: 20) mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang diberikan di sekolah menengah atas (SMA), mata pelajaran ekonomi yang menggunakan kurikulum 2013, setiap siswa untuk aktif mencari informasi agar tidak ketinggalan mengikuti materi pembelajaran. Ilmu yang mempelajari perilaku manusia dan masyarakat dalam menentukan pilihan untuk menggunakan sumber daya yang terbatas dalam upaya meningkatkan kualitas hidupnya merupakan pengertian dari ekonomi (Raharja, 2016: 2).

Menurut Somantri (2013: 22) mata pelajaran ekonomi adalah mengembangkan kemampuan siswa untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat. Mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran yang diberikan di sekolah menengah atas (SMA), yang mempelajari perilaku manusia dan masyarakat dalam menentukan pilihan untuk menggunakan sumber daya yang terbatas dalam upaya meningkatkan kualitas hidupnya, serta mengembangkan kemampuan siswa untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Mata pelajaran ekonomi memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. adapun tujuan mata pelajaran adalah: 1) Membekali siswa tentang konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin

tahu, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial. 3) Membekali siswa tentang konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang selanjutnya. 4) Membekali nilai-nilai serta ketika ekonomi atau bisnis dan memiliki jiwa wirausaha (Depdiknas, 2013: 22).

Karakteristik mata pelajaran ekonomi, dalam kamus besar Ekonomi, *economics* diartikan sebagai ilmu ekonomi merupakan yang mempelajari asas-asas produksi, distribusi dan pemakaian barang-barang serta kekayaan, seperti keuangan, perindustrian, dan perdagangan; ilmu yang mempelajari usaha-usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya Sigit Winarno, dan Sujana Ismaya Ilmu ekonomi dikatakan sebagai ilmu atau seni tentang upaya manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang banyak, bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi (Budimansyah, 2021: 1).

Mata pelajaran ekonomi dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang mempelajari usaha manusia memenuhi kebutuhan. Mata pelajaran Ekonomi juga mempunyai beberapa karakteristik. Menurut Ekowati (2014) Adapun karakteristik mata pelajaran ekonomi adalah sebagai berikut: 1) Ilmu ekonomi berangkat dari fakta atau gejala ekonomi yang nyata. Kenyataan menunjukkan bahwa kebutuhan manusia tidak terbatas sedangkan sumber-sumber ekonomi sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan yang jumlahnya terbatas. 2) Ilmu ekonomi mengembangkan teori-teori untuk menjelaskan fakta secara rasional. Agar manusia mampu membaca dan menjelaskan gejala-gejala ekonomi secara sistematis, maka disusunlah konsep dan teori ekonomi menjadi bangunan ilmu ekonomi. Selain mempunyai persyaratan sistematis, ilmu ekonomi juga memenuhi persyaratan keilmuan yang lain yaitu obyektif dan mempunyai tujuan yang jelas. 3) Umumnya, analisis yang digunakan dalam ilmu ekonomi adalah metode pemecahan masalah. Permasalahan dasar tersebut yaitu barang apa yang harus diproduksi, bagaimana cara memproduksi dan

untuk siapa barang diproduksi. Ketiga permasalahan dasar tersebut pada intinya berangkat dari adanya kelangkaan sumber- sumber ekonomi. 4) Inti dari ilmu ekonomi adalah memilih alternatif yang terbaik. Untuk mencapai kemakmuran manusia mempunyai banyak pilihan kegiatan. 5) Lahirnya ilmu ekonomi karena adanya kelangkaan sumber pemuas kebutuhan manusia. Apabila sumber ekonomi keberadaannya melimpah (tidak langka), maka ilmu ekonomi tidak diperlukan lagi bagi kehidupan manusia (Ekowati, 2014).

Karakteristik pembelajaran ekonomi dapat dikatakan sebagai ciri-ciri pembelajaran ekonomi. Karakteristik pembelajaran ekonomi tidak terlepas dengan langkah-langkah pembelajaran ekonomi. Adapun langkah-langkah pembelajaran Ekonomi sebagai berikut yaitu mengidentifikasi masalah ekonomi, memilih masalah untuk kajian kelas, mengumpulkan informasi tentang masalah yang akan dikaji (Budimansyah, 2014: 25). karakteristik pembelajaran ekonomi, yang diambil berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan. Karakteristik pembelajaran ekonomi antara lain: menggunakan peta konsep untuk mempermudah pengelompokan sub-sub materi, sistem pencatatan materi yang bersifat perbedaan, dilakukan dengan menggunakan tabel, untuk memperjelas perbedaan sub-sub materi. Contoh: tabel perbedaan kegiatan produksi yang dilakukan oleh rumah tangga konsumsi (RTK) dan rumah tangga produksi (RTP), pada materi pelaku ekonomi, pembelajaran ekonomi membutuhkan ingatan untuk mempermudah pemahaman materi, pembelajaran ekonomi menggunakan hitungan dengan beberapa pendekatan, dan menggunakan grafik ataupun diagram untuk menggambarkan tingkatan suatu kejadian atau peristiwa ekonomi (Budimansyah, 2014: 43).

#### **4. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan belajar. Didalamnya terdapat instrumen yang digunakan untuk menunjukkan

fakta, konsep, prinsip, dan prosedur agar lebih nyata karena berguna untuk menyalurkan materi pembelajaran, minat serta perhatian siswa (Moreira, Pereira, dan Gusmão, 2018: 105). Media pembelajaran sangat penting digunakan sebagai sarana untuk memvisualisasikan proses belajar, dalam pembelajaran media membantu memudahkan bagi mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep satu dengan yang lain. Setiap siswa mempunyai minat belajar yang berbeda, karena itu guru harus menimbulkan minat belajar tersebut dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik sehingga minat belajar siswa dapat muncul dan menghasilkan prestasi berupa hasil belajar yang optimal (Supardi dkk, 2015: 73).

Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar (Adam, 2015). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses.” (Sadiman: 2017).

Media pembelajaran berfungsi bukan hanya sebagai sarana untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Kelebihan media adalah Pertama, memiliki kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Kedua, memiliki kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Ketiga, memiliki kemampuan

distributif, artinya media mampu menjangkau siswa yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serentak (Gerlach & Ely, 2017).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran dan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada pemakai media pembelajaran dapat menumbuhkan minat untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami (Nurfadillah, 2021). Media pembelajaran yang menarik bagi dapat menjadi rangsangan bagi dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal (Nurfadillah, 2021: 245)

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Sedangkan menurut Briggs dalam Ekayani media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Assocation* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran.

Adapun tujuan dari media pembelajaran yaitu mempermudah proses belajar- mengajar, meningkatkan efisiensi belajar-mengajar, menjaga relevansi dengan tujuan belajar, menurut Gagne: Komponen sumber belajar yang dapat merangsang untuk belajar, menurut Briggs: Wahana fisik yang mengandung materi instruksional, menurut Schramm:

Teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional, menurut Y. Miarso: Segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar (Haryanto, 2014).

Media pembelajaran memiliki jenis- jenis yang berbeda secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak. Menurut Rudy Brets, ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu 1) media audiovisual gerak, seperti: film suara, pita video, film, tv. 2) media audiovisual diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara. 3) audio semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara. 4) media visual bergerak, seperti: film bisu. 5) media visual diam, seperti:halamman cetak, foto, microphone, slide bisu. 6) media audio, seperti: radio, telepon, pita audio. 7) media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri. Didalam pembelajaran media pembelajaran memiliki banyak sekali manfaat diantaranya secara umum media mempunyai kegunaan yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar, memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh (Basyarudin, 2015) Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Depdikbud (1992: 79) menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar, mengurangi atau

menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri.

Indikator-indikator media pembelajaran diantaranya adalah:

1. Tingkat kedalaman materi
2. Urutan penyajian isi pembelajaran
3. Kejelasan penggunaan bahasa
4. Tampilan secara keseluruhan (Made Wena, 2015)

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri dengan adanya Perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi (Nurlita, 2018).

Pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Batasan mengenai pengertian media dalam pembelajaran atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:

1. Menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan (Januszewski dan Molenda, 2021).
2. Menurut *National Education Assocation* (NEA), media merupakan sebuah perangkat dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan

belajar mengajar, serta dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.

3. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang dalam mengikuti proses pembelajaran (Gagne dan Briggs, 1974)
4. Menurut Heinich (1996) media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed material), komputer, dan instruktur.
5. Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Daryanto, 2015).
6. Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara dosen dan maha dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif (Haryoko, 2015)

Dari beberapa definisi di atas, media pembelajaran merupakan sebuah perangkat yang digunakan untuk menyalurkan dan menyampakain pesan pembelajaran dengan fungsi untuk merangsang perhatian dan minat sehingga dapat memudahkan komunikasi dan interaksi dlam belajar agar dapat tercapainya hasil belajar yang maksimal.

## **5. Media Power Point**

Microsoft power point merupakan aplikasi software yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa tulisan, gambar bentuk, foto, aneka warna dan jenis tulisan, fitur hyperlink, audio, video, dan animasi dimana digunakan untuk menyampaikan poin-poin pokok dari materi yang di sampaikan (Elvira, 2015: 95).

Media Power point merupakan salah satu program berbasis multimedia. Software ini menyediakan fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional,

dan juga mudah. Sehingga memungkinkan para guru sekolah untuk memanfaatkan sebagai media pembelajaran (Azhar, 2017). Media power point memudahkan guru dalam mengajar dan siswa menjadi lebih mudah menerima pelajaran karena siswa tidak akan merasa jenuh mendengarkan pemaparan materi karena materi yang disampaikan menarik pada tayangan power point dengan begitu dapat menimbulkan minat belajar siswa (Mira, 2022: 42).

Power point biasanya digunakan dalam sebuah presentasi dan memiliki banyak fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, dapat menyisipkan gambar, audio, animasi, efek yang dapat di atur sesuai selera penggunaanya, sehingga siswa akan tertarik pada apa yang ditampilkan pada power point (Misbahudin dalam Hikmah, 2020). Microsoft power point merupakan salah satu program berbasis multi media yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dan bisa di pilih sebagai media untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Mira, 2022: 43).

Powerpoint salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (data storage). Kelebihan Power point antara lain: dapat menyajikan teks, gambar, film, sound efek, lagu, grafik, dan animasi sehingga menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat, mudah direvisi, mudah disimpan dan efisien, dapat dipakai berulang-ulang, dapat diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya, dapat dikoneksikan dengan internet (Nurseto, 2015).

Prosedur pembuatan media power point adalah dengan mengidentifikasi program, hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran terutama latar belakang kemampuan, usia juga jenjang pendidikan, mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi, suara dengan itu dilakukan juga penyusunan materi

yang diambil dari bahan utama misalnya buku, modul, makalah lengkap. Materi untuk powerpoint sebaiknya dikemas menjadi uraian pendek, pokok-pokok bahasan atau pointer-pointer, setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan di Powerpoint hingga selesai. Selanjutnya mengubah hasil akhir presentasi apakah dalam bentuk *Slide Show*, *Web Pages*, atau *Executable File (exe)* (Nurseto, 2015: 31).

Menurut Isroi (2018: 3) Power point merupakan salah satu media untuk menyampaikan presentasi. Power Point dapat merupakan bagian dari keseluruhan presentasi maupun menjadi satu-satunya sarana penyampaian informasi. Media power point adalah alat bantu guru guna mencapai tujuan pembelajaran dimana merupakan media visual yang menampilkan slide, gambar atau lukisan atau symbol Djamarah (2013: 17). Sejalan dengan Djamarah, Sianipar (2018: 1) menyatakan bahwa power point mempunyai kemudahan untuk mengimport file, gambar, suara dan movie, membuat lompatan dari tampilan satu ke tampilan yang lain. Power point, dapat mendesain aplikasi yang dapat membantu para pelajar untuk lebih mudah berinteraksi dengan materi pelajaran yang disampaikan (Turahmi, 2018). Microsoft Office Power Point merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Media ini sering digunakan oleh guru karena programnya yang mudah dikelola, mudah dalam melakukan editing materi, dan bahasa pemrograman yang digunakan mudah dimengerti/tidak rumit (Turahmi, 2018).

Microsoft Power Point adalah program aplikasi untuk membuat atau mengolah data presentasi. Data presentasi yang dapat dibuat berupa teks, tabel, grafik, gambar, bagan organisasi, dan sebagainya (Pramesitika, 2020: 356). Microsoft Power Point ini bisa menghadirkan benda-benda untuk dijadikan contoh dalam bentuk gambar atau animasi yang lebih menarik dan berkesan, sehingga pembelajaran bisa dirasakan lebih menyenangkan dan tidak membosankan dan mempercepat proses pembelajaran. Media power point ini dapat meningkatkan hasil belajar .

(Pramestika, 2020: 1-12) mengemukakan bahwa hasil belajar diukur berdasarkan terjadi-tidaknya perubahan tingkah laku atau pemodifikasian tingkah laku yang lama menjadi tingkah laku yang baru (Pramestika, 2020: 2).

Media pembelajaran interaktif berbasis power point adalah salah satu media interaktif yang digunakan untuk mempersentasikan dan menjelaskan suatu materi dalam bentuk beberapa slide yang menarik (Rahmawati, 2020). Pemanfaatan power point yang interaktif dapat membantu guru untuk memaparkan isi materi dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Disamping itu juga power point tidak hanya menampilkan tulisan, tetapi juga slide gambar menarik (Susanto, 2020). Dengan adanya slide gambar dapat memahami penguasaan konsep dan mampu meningkatkan antusiasme terhadap pembelajaran. Melalui media slide bergambar akan sangat menarik bila diterapkan dalam pembelajaran yang mengangkat permasalahan dalam dunia nyata (Dapitra., dkk, 2020: 2).

Microsoft powerpoint adalah program aplikasi untuk membuat atau mengolah data presentasi. Data presentasi yang dibuat dapat berupa teks, tabel, grafik, gambar, bagan organisasi, dan sebagainya (Nurhayati., dkk., 2020: 77) Powerpoint merupakan salah satu sarana yang populer karena kemudahan dan kelengkapan fitur- fiturnya sangat mendukung dalam pembuatan sebuah presentasi yang baik (Nurhanifah, 2020). Dengan program ini, dapat menjelaskan ide atau gagasan kepada orang lain seperti guru, teman-teman, atau orang tua secara efektif sehingga materi yang kita sampaikan akan lebih jelas, menarik, mudah dipahami dan praktis. Oleh karena itu program ini dapat memberikan gambar dan warna yang menarik pada lembar presentasi, serta penyusunnya dengan rapi (Nurhayati., dkk., 2020). Media Power Point adalah media pembelajaran yang termasuk dalam media berbasis komputer: Microsoft Power Point adalah software yang akan membantu dalam menyusun sebuah persentasi yang efektif, profesional, dan

mudah. Microsoft Power Point akan membantu sebuah gagasan lebih baik, menarik dan jelas tujuannya jika dipersentasikan, karena akan membantu dalam pembuatan slide, outline persentasi, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clip art yang menarik dan mudah dilayar komputer. (Nurhanifah, 2020: 65).

Power Point merupakan suatu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (Rusman, dkk, 2012: 301).

Power point adalah program untuk melaksanakan presentasi interaktif yang menawarkan fasilitas yang dipakai saat ini. Media power point salah satu perangkat pembelajaran yang disampiakan kepada berbentuk slide dengan berbagai animasi yang membuat siswa senang dalam belajar sehingga tujuan penelitian bisa tercapai (Yung, 2019: 137). Power point yaitu salah satu program aplikasi Microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain, termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah (Mardi, 2019: 69). Sedangkan menurut Daryanto (2019: 67), Power Point adalah salah satu program aplikasi untuk media presentasi, yang ditampilkan dengan hal yang lebih unik dan menarik dengan menggunakan komputer yang disambungkan dengan proyektor dan bisa ditambahkan efek suara. Media Power Point sebagai salah satu software program berbasis multimedia yang ada dalam komputer merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang akan mendukung keberhasilan dalam pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan adalah sebagai berikut: a) Memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas. b) Menjelaskan materi pembelajaran yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi kongkrit (nyata dapat dilihat). c) Membantu guru menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat. d) Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktivitas dan

keaktivitas belajar. e) Memancing partisipasi dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran. f) Materi pembelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali. g) Membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu objek. h) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan belajarnya. i) Membentuk sikap sesuai dengan karakteristiknya, kebutuhan, minat dan bakatnya baik secara individu atau kelompok (Selviana dan Irdamurni, 2019: 130-134).

Selain keunggulan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi, program Power Point memiliki berbagai kelebihan adalah sebagai berikut: a) Penyajiannya menarik karena ada penyajian warna, huruf dan animasi teks maupun animasi gambar. b) Lebih merangsang untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar. c) Pesan informasi secara visual mudah dipahami. d) Tenaga siswa tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang disajikan. e) Dapat memperbanyak sesuai kebutuhan dan dipakai secara berulang-ulang. f) Dapat disimpan dalam bentuk data (CD/ Disket/ Flasdisk) sehingga praktis untuk dibawa kemanapun (Selviana dan Irdamurni, 2019: 89).

Powerpoint mempunyai keunggulan lain diantaranya adalah a) Menyampaikan pembelajaran akan menjadi lebih menarik. b) Penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. c) Materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas dan cepat melalui pointer materi (Arsyad, 2014: 65). Selain itu, media power point memiliki kekurangan, diantaranya sebagai berikut: a) Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki. b) Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan. c) Memerlukan persiapan yang matang. d) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya. e) Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer Power Point sehingga mudah diterima oleh penerima pesan. f) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki

keterampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus (Arsyad, 2014: 135). Jadi, media pembelajaran Power Point merupakan program aplikasi yang ada di komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian dalam proses pembelajaran sehingga berminat untuk belajar. Media Power Point bukan hanya dapat digunakan untuk presentasi saja namun bisa menjadi media dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan menampilkan garis besar materi atau point materi karena kekuatan ada pada point materi yang disajikan dalam bentuk teks dan gambar, clip art, shape animasi, dan lain-lain hanya untuk memperkuat dari poin tersebut (Sanaky, 2014: 136).

Media power point adalah perangkat elektronik yang dapat dimanfaatkan bagi pengajar pada saat mengajar. Melalui media power point guru bisa memberikan sarana pembelajaran yang dapat memikat ketertarikan siswa akan materi yang diberikan (Khaerunnisa, 2022: 816). Media power point bisa menolong guru agar lebih senang saat memberikan pengajaran serta siswa akan lebih mudah saat memperoleh pembelajaran, maka dari itu memberikan peningkatan dalam minat belajar. Media presentasi merupakan sebuah tayangan yang diberikan program computer dan disediakan lewat proyektor buat menampilkan pelajaran yang berbentuk naskah, picture, animation, dan video yang dicampurkan secara lengkap. Seumpama saat tampilan power point akan diberikan efek bunyi, sehingga dibutuhkan media tambahan berwujud speaker (Khaerunnisa, 2018). Dengan demikian, media power point merupakan salah satu alat penyajian laporan saat sistem pembelajaran berbentuk program computer yang dinilai berguna untuk menyampaikan materi berbentuk slide serta beraneka ragam kemampuan pengolahan naskah, corak, suara, video, picture, dan animation yang mampu dikerjakan sendiri sesuai kreativitas pemakainya, yang dapat dipertontonkan melalui perangkat presentasi berupa proyektor serta speaker (Alida, 2021).

Power Point merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk merancang slide presentasi. Dan hasil perancangan tersebut dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk media komunikasi, seperti layar monitor, layar lebar melalui InFocus, head projector, LCD, dan internet (Dapitra et al., 2022). Dengan menggunakan fasilitas-fasilitas yang terdapat pada Microsoft Office PowerPoint, seperti animation effects, slide transition, sound effects, dan fasilitas lainnya yang tersedia, maka slide presentasi tersaji dengan indah dan menarik. Microsoft Office PowerPoint dapat digunakan untuk membuat dan mempresentasikan materi pembelajaran, rencana kerja, makalah, seminar, dan yang lainnya (Nugraha et al., 2021).

Indikator-indikator dari media power point diantaranya yaitu: a) Menampilkan program multimedia dengan menarik dan mudah dipahami. b) Kemampuan pengelolaan teks, menyiapkan gambar, audio, animasi dan efek. c). Penyampaian Presentasi (Asyar, 2012). Media powerpoint dalam pembelajaran dapat membantu mempresentasikan pembahasan dalam pembelajaran dengan lebih menarik terutama untuk menyajikan pemaparan materi pembelajaran tematik yang tidak dapat dilihat secara langsung keberadaannya. Maka dari itu Powerpoint juga dapat membantu guru dalam menarik perhatian dalam pembelajaran di dalam kelas karena media Powerpoint dapat menampilkan berbagai macam fasilitas-fasilitas yang unik dan juga menarik (Rahmawati & Kasrman, 2022).

## **6. Media Audiovisual**

Media audiovisual adalah alat peraga yang dapat ditangkap dengan indra mata atau dilihat dan indra pendengar yakni yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar dengan program multimedia (Bonitalia, 2015: 25). Media audiovisual adalah media video yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran yang didalamnya terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio membuat siswa dapat menerima pesan pembelajaran melalui

pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi (Prasetya, 2016: 259). Penerapan media pembelajaran audiovisual mampu meningkatkan hasil belajar jauh lebih tinggi dibanding pembelajaran yang dilakukan secara konvensional (Taufiq et al, 2014: 142)

Aspek yang terdapat didalam media audiovisual pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran antara lain yaitu mudah dikemas dalam proses pembelajaran, lebih menarik dalam proses belajar, dapat diperbaiki setiap saat dibutuhkan serta diharapkan bahwa dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik, Media audiovisual dibagi dua yaitu:

- a. Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film bingkai suara, dan cetak suara.
- b. Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsure suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan Video cassette (Wahyuni, 2015: 998).

Media audiovisual adalah media yang memiliki peran untuk menyampaikan pesan melalui gambar dan suara. Media audiovisual merupakan salah satu contoh penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Faishol dan Mashuri, 2021: 526). Media audiovisual mampu memberikan ketertarikan sehingga menimbulkan minat belajar di sekolah. Kesederhanaan, keseimbangan, penekanan, bentuk, tekstur, garis maupun warna yang mampu mengaitkan semangat belajar terutama gambar yang terang dan jelas maupun memberikan penglihatan yang baik (Almainah., dkk, 2021: 57). Media audiovisual ialah media instruksional yang sesuai dengan kemajuan ilmu dan teknologi, media tersebut dapat dilihat, didengar dan dapat dilihat dan didengar (Patmawati., dkk, 2018: 311).

Media audiovisual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi (Wati, 2016: 5) Penggabungan kedua unsur inilah yang membuat audiovisual memiliki kemampuan yang lebih baik. Media audiovisual merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara pada media audiovisual akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan obyek aslinya (Murda, 2018: 155). Media audiovisual memiliki peranan penting terutama dalam pembelajaran seperti, dapat menarik perhatian, menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan ajar sehingga mudah dipahami, metode pengajaran lebih bervariasi serta lebih banyak melakukan kegiatan belajar (Putri., dkk, 2018: 155).

Media Audiovisual merupakan media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Hermawan, 2021: 105). Media audiovisual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audiovisual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas guru (Gabriela, 2021) karena, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar mendampingi dalam penggunaan media, yaitu memberikan kemudahan bagi para untuk belajar. Contoh media audiovisual diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (soundslide) (Hamdani dalam Gabriela, 2021: 105).

Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang dapat membantu penyampaian pesan yang baik dalam penyampaian materi (Ernawati, 2014; Pranowo & Prihastanti, 2020). Media audiovisual dibagi menjadi dua jenis yaitu, pertama adalah dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, yang dinamakan media audiovisual murni, seperti film gerak (movie) bersuara, televisi dan

video. Kedua adalah media audiovisual tidak murni yaitu yang kita kenal dengan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara, misalnya film (Dwi Handayani et al., 2017; Yusantika et al., 2018).

Media audiovisual media yang dapat memproyeksi gambar bergerak dan bersuara, sehingga dapat dilihat dan dapat didengar (Louk & Sukoco, 2016; Septiani & Hasanah, 2019). Kelebihan media video sebagai berikut: (1) Menyajikan objek secara konkret atau pesan pembelajaran yang realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar; (2) Sifatnya audiovisual, sehingga menarik daya tarik tersendiri dan dapat memotivasi; (3) Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik; (4) Menambah daya tahan ingatan; dan (5) Dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan metode ceramah dan diskusi persoalan tayangan (Ernasari & Amboro, 2017; Septiani & Hasanah, 2019). Media audiovisual merupakan media pendidikan dan media pengajaran yang menjadikan mata dan telinga siswa aktif dalam waktu bersamaan dalam proses pembelajaran berlangsung (Ummah, 2021:3004). Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat) (Ardiyanto, 2018: 23). Media audiovisual merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide, sehingga memudahkan pemahaman maha dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang sudah ditentukan (Ardiyanto, 2018: 24). Media audiovisual dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Media berbasis audiovisual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan (Arsyad, 2020: 116). Hamdani (2011: 249) mengatakan bahwa Media Audiovisual adalah kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar yang akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada semakin

lengkap dan optimal. Penggunaan media Audiovisual tersebut sangat membuat komunikasi menjadi lebih efektif karena langsung menangkap apa yang diajarkan guru secara nyata (Magdalena, Astikawati, 2018: 35).

Indikator-indikator media audiovisual adalah sebagai berikut (Purwono dkk (Magdalena, Astikawati, 2018: 36).

1. Kemampuan untuk meningkatkan persepsi. Media audiovisual mampu membangkitkan semangat belajar sehingga aktif dalam mengajukan pertanyaan dan juga berani mengajukan pendapat dalam pembelajaran.
2. Kemampuan untuk meningkatkan pengertian. Media audiovisual mampu membuat mudah memahami materi yang disampaikan guru sehingga dapat meningkatkan pengertian saat belajar.
3. Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar. Media audiovisual membantu guru agar mudah mentransferkan materi pelajaran kepada sehingga mudah menerima apa yang disampaikan guru.
4. Kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai. Media audiovisual membantu guru untuk memberikan penguatan (motivasi dan rangsangan) belajar kepada untuk dapat mengetahui dan mengapresiasi hasil yang dicapai.
5. Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan). Media audiovisual memudahkan untuk mengingat materi yang sedang disampaikan. Media audiovisual juga membuat mampu mengingat materi yang telah disampaikan.
6. Dengan menggunakan media audiovisual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk (Magdalena, Astikawati, 2018:36)

Munir (2022: 9) menyebutkan beberapa kelebihan media interaktif animasi antara lain a) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata). b) Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung. c) Dapat digunakan untuk mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang. Misalnya dengan menggunakan CD interaktif. d) Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran. Misalnya ketika guru menyampaikan materi pembelajaran secara lisan melalui metode ceramah tanpa menggunakan media, maka ada kemungkinan terjadi perbedaan pendapat yang diterima oleh siswa. e) Menarik perhatian siswa, sehingga meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, kreativitas, dan tingkat kefokusannya dalam belajar. f) Membantu siswa belajar secara sendiri, kelompok, maupun klasikal. g) Materi pembelajaran lebih bermakna dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat. Materi yang disampaikan dengan media interaktif animasi akan merangsang berbagai indera siswa untuk memahaminya. h) Memudahkan guru menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahaminya. i) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera (praktis) (Amelia, 2022).

Kelemahan dari media interaktif animasi diantaranya a) Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, b) Memerlukan software khusus untuk membukanya, c) Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswa (Artawan, 2022).

## **7. Minat Belajar**

Menurut Slameto (2016: 32) minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar terdiri dari dua kata yakni minat dan belajar,

dua kata ini beda arti, untuk itu penulis akan mendefinisikan satu persatu. Minat mempunyai peranan dalam perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar (Erlando, 2016).

Minat belajar adalah sesuatu keinginan atau kemauan dalam diri seseorang disertai dengan perhatian dan keaktifan yang disengaja dan akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap maupun ketrampilan (Supardi, 2015: 76).

Minat adalah sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka kehendaki minat adalah rasa suka dan tertarik yang tinggi dengan kesadaran diri terhadap sesuatu yang dipandang memberi keuntungan dan kepuasan pada dirinya sehingga mendorong individu berpartisipasi dalam kegiatan itu tanpa ada yang menyuruh (Haryati, 2015). Minat adalah sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang diinginkan dan erat hubungannya dengan kepribadian seseorang, kognisi, emosi dan konasi, perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan (Falah dan Fatimah, 2019: 27).

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan keaktifan siswa, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar, guru berusaha bagaimana menciptakan kondisi tertentu dengan cara memberikan hal-hal baru dan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar sehingga terciptanya minat belajar yang besar (Heryyanti dan Masrokan, 2021:3937). Menurut (Trismayanti, 2019: 149) menerangkan bahwa Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada satu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah suatu kecenderungan yang erat kaitannya dengan perasaan individu terutama perasaan senang (positif) terhadap sesuatu yang dianggapnya berharga atau sesuai dengan kebutuhan dan memberi kepuasan dan kesenangan pada orang tersebut. Sesuatu tersebut dapat berupa aktivitas, kegiatan pembelajaran, orang,

pengalaman, atau benda yang dapat dijadikan sebagai stimulus atau rangsangan yang memerlukan respon terarah.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Syah, 2015). Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh dan suatu sumber motivasi yang kuat untuk belajar ditunjukkan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas pembelajaran serta cenderung memberikan perhatian lebih besar terhadap objek yang diminatinya (Slameto, 2016: 180).

Faktor yang mempengaruhi minat belajar, adalah sebagai berikut yaitu a) Dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. b) Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. c) Faktor emosional, yaitu minat serta hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek yang minatnya (Taufani, 2016).

Indikator merupakan suatu kegiatan pengukuran keberhasilan dalam pembelajaran. Indikator dapat dijadikan tolak ukur mengetahui berminat atau tidak terhadap pembelajaran, dapat dilihat dari beberapa indikator mengenai minat belajar. Indikator minat belajar disusun berdasarkan aspek minat mengenai kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan, sehingga munculah indikator seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2012: 180) yaitu a) Rasa suka atau senang, yang memiliki perasaan senang saat belajar atau terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk mempelajari pelajaran tersebut. b) Perhatian siswa, yang memiliki minat terhadap pembelajaran tertentu maka akan cenderung memperhatikan saat proses kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung. c) Ketertarikan siswa,

yang memiliki minat terhadap pembelajaran tertentu akan cenderung memiliki ketertarikan tersendiri dalam mengikuti pembelajaran tersebut. d) Aktivitas siswa, yang memiliki minat terhadap pembelajaran tertentu akan cenderung membuat dirinya terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena merasa tertarik untuk melakukan atau mengerjakan aktivitas dalam pembelajaran (Slameto, 2012: 180).

Minat ialah suatu kondisi individu menempatkan ketertarikan pada objek yang diikuti dengan kemauan untuk memahami, menguasai, menekuni, dan meyakinkan (Rahmat, 2018: 161). Minat ialah suatu konsep bertambahnya ketertarikan pada hal tanpa ada yang memerintah. Minat menurut aturannya merupakan keterbukaan jalinan jarak seseorang melalui materi. Meningkatkan minat tentang materi ada aturannya ialah mendukung siswa memandang jalinan jarak pelajaran yang diinginkan dan diamati melalui pribadinya sendiri (Herdiyanto, 2019). Minat belajar ialah keinginan melaksanakan materi yang dapat membuatnya terdorong dan bersemangat (Anand, 2020). Karakter dari minat ialah: 1) Minat berkembang bersama melalui kemajuan fisik serta mental, 2) Minat muncul sesuai kegiatan pembelajaran, 3) Minat muncul sesuai kesempatan pembelajaran. Sementara itu karakter khusus minat belajar ialah: 1) Tekat untuk berkontribusi disebuah pelajaran, 2) Rasa menyukai pada hal yang disenangi, 3) Mendapatkan sebuah kesenangan pada hal yang disukai (Anand, 2020). Fungsi dari minat belajar: a) sebagai sumber tekat yang kuat, b) memberikan semangat pada kegiatan yang digeluti, c) Minat mempengaruhi apresiasi siswa (Hidayat, 2018).

Minat juga dapat diartikan dengan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan sehingga seorang individu akan memberikan segenap perhatian yang tetap dengan melibatkan perasaannya dalam memperhatikan suatu kegiatan (Sardiman, 2022: 781). Sebagaimana yang diungkapkan Ruber yakni minat merupakan salah satu istilah yang populer dalam psikologi. Hal tersebut dikarenakan kebergantungannya pada banyak faktor-faktor internal lainnya seperti keingintahuan,

pemusatan perhatian dan kebutuhan (Pohan, 2022). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar antara lain ada dua, yakni faktor internal (aspek jasmani dan aspek psikologis) dan faktor eksternal (kebudayaan, pengalaman, keluarga, sekolah dan masyarakat). Masing-masing faktor memberikaibusi pada setiap individu dan biasanya akan mempengaruhi minat belajar seseorang (Pohan, 2016). Jadi baik faktor internal dan eksternal tidak dapat dipisahkan dari individu yang notabene sebagai makhluk sosial. Sehingga dalam hal ini dituntut kemampuan guru untuk memunculkan minat belajar agar dalam pembelajaran terjalin interaksi yang efektif dan efisien demi tercapainya tujuan dari belajar.

Program Power point merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Rusman, 2022: 301). Microsoft Power point merupakan suatu perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis secara mudah dan cepat. Dengan menggunakan Microsoft Office Power point kita dapat merancang presentasi visual yang menakjubkan menggunakan teks, grafis, foto, animasi, video (Pohan, 2022: 7)

Minat adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energy, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai (Jauhar dan Suparto, 2022: 392). Minat belajar adalah daya penggerak dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman dan tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami

sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar siswa sehingga lebih bersungguh-sungguh dalam belajar (Iskandar, 2022: 181). Minat adalah kecenderungan untuk terus memperhatikan beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan terus menerus yang disertai dengan perasaan senang. Sedangkan yang dimaksud dengan minat belajar adalah memiliki ketertarikan dalam pembelajaran sehingga mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang (Gustina, 2020) minat belajar terdiri dari beberapa indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan (Herdiyanto, 2019).

Ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya (Sitompul., dkk, 2022: 224) Ketika ada minat dalam belajar maka akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar (Syardiansah, 2016). Saat memiliki minat yang tinggi tercapainya tujuan pembelajaran akan lebih mudah dan juga akan lebih bersemangat mengembangkan karya-karya yang bagus.

Faktor-Faktor yang memengaruhi minat belajar diantaranya adalah sikap, kebutuhan, rangsangan, afeksi, kompetensi, dan penguatan (Rifa'i dan Anni, 2021). Secara garis besar, faktor yang mempengaruhi minat dapat dikelompokkan menjadi dua sama dengan hasil belajar yaitu, yang bersumber dari diri siswa (internal) dan yang bersumber dari lingkungan (eksternal) (Besare, 2020: 22).

Indikator minat belajar siswa dapat diukur melalui: kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Minat belajar biasanya ditandai dengan adanya perasaan senang untuk belajar, adanya partisipasi atau keterlibatan, dan sikap penuh perhatian (Amelia, 2022: 11). Indikator minat yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberi perhatian (Djamarah,

2022: 132).

Indikator-indikator minat belajar antara lain yaitu:

1. Dorongan untuk belajar
2. Partisipasi dalam siswa belajar kegiatan.
3. Keinginan siswa dalam belajar (Toharudin, 2019).

## B. Penelitian Relevan

Berikut merupakan berbagai penelitian yang relevan dengan penelitian penulis dengan terdapat hubungan baik dengan pokok permasalahan yang diteliti diantaranya :

**Tabel 2. Penelitian Relevan**

No	Penulis	Judul	Hasil
1.	Teviani, 2011	Studi Komparasi antara Penggunaan Program Macromedia Flash dan Program Power Point terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS	Hasil penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS siswa dengan penggunaan macromedia flash dan program power point ( $F_{hitung} = 11,9323 > F_{tabel} = 3,99$ ) derajat kebebasan 1 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ; (2) terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar IPS ( $F_{hitung} = 60,5583 > F_{tabel} = 3,99$ ) derajat kebebasan 1 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ; (3) terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi siswa terhadap hasil belajar IPS ( $F_{hitung} = 5,9343 > F_{tabel} = 3,99$ ) derajat kebebasan 1 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ .

Tabel 2. Lanjutan

			<p>Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan macromedia flash memberikan sumbangan yang berarti terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah hasil belajar IPS dapat ditingkatkan melalui motivasi dan ketepatan dalam memilih media pembelajaran.</p> <p><b>Persamaan</b>          Penelitian ini sama sama meneliti perbandingan salah satu media yaitu PowerPoint terhadap hasil belajar ekonomi dengan metode kuantitatif.</p> <p><b>Perbedaan</b>          Perbedaan Perbedaannya yaitu pada penelitian ini adanya Motivasi belajar siswa sedangkan penulis meneliti adanya minat belajar siswa.</p> <p><b>Pembaruan</b>          Penelitian ini penulis meneliti perbandingan hasil belajar dua media pembelajaran yaitu power point dan audiovisual dengan adanya kehadiran variabel moderator yaitu minat belajar.</p>
2.	Handayani, 2021	Studi Komparasi Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Ma'arif Ngrupit Tahun Pelajaran 2021	Berdasarkan analisis data ditemukan bahwa (1) Hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Ma'arif Ngrupit yang menggunakan video pembelajaran termasuk dalam kategori cukup yakni dengan memiliki presentase sebesar

Tabel 2. Lanjutan

---

83,34%. (2) Hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Ma'arif Ngrupit yang tidak menggunakan video pembelajaran termasuk dalam kategori cukup yakni dengan memiliki presentase sebesar 45,83%. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa kelas IV di MI Ma'arif Ngrupit antara yang menggunakan dan tidak menggunakan video pembelajaran. Berdasarkan Pada Uji t yang dimana  $t_o > t_{(tabel)}$  dengan taraf signifikan 5%  $t_o = 2,940$  dan  $t_{(tabel)} = 1,678$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

#### **Persamaan**

Penelitian ini sama sama meneliti salah satu media pembelajaran yaitu media Audiovisual terhadap hasil belajar ekonomi dengan Teknis analisis data menggunakan analisis komparasi dan uji-t.

#### **Perbedaan**

Subyek yang diteliti pada penelitian ini adalah Siswa Kelas IV MI Ma'arif Ngrupit Tahun Pelajaran 2021. Sedangkan pada penulis yaitu siswa MA AL- Ma'ruf Margodadi 2021/2022

#### **Pembaruan**

Peneliti yang dilaksanakan penulis meneliti variabel lain yang mungkin dapat memperkuat/memperlemah variabel dependen dan

---

Tabel 2. Lanjutan

			variabel independen yaitu minat belajar.
3	Misbah dkk, 2017	Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran yang berbasis PowerPoint Model Pop Up untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kosakata mata pelajaran Bahasa Arab	<p>Hasil penelitian Penggunaan media audiovisual berbasis PowerPoint model Pop Up yang dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Arab sangat efektif dalam proses meningkatkan hasil belajar siswa.</p> <p><b>Persamaan</b> Penelitian ini sama sama meneliti tentang penggunaan media pembelajaran Audiovisual dan PowerPoint.</p> <p><b>Perbedaan</b> Perbedaannya terletak pada kajian mata pelajaran pada penelitian ini adalah mata pelajaran Bahasa Arab sedangkan pada penulis adalah mata pelajaran Ekonomi.</p> <p><b>Pembaruan</b> Pada penelitian penlis akan meneliti adanya pemunculan minat belajar sebagai sebagai variabel yang bisa memperkuat/memperluas hubungan antar variabel bebas dan terikat.</p>
4.	Efendi dkk, 2020	Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media AudioVisual Dan Media Power- Point Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kisaran	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar biologi siswa dengan menggunakan Media audiovisual lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar biologi dengan menggunakan media power-point pada mater pokok sistem reproduksi manusia.

Tabel 2. Lanjutan

			<p>Dimana nilai rata- rata hasil belajar biologi siswa yang diajar dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi, dengan nilai rata- rata postes 82.11 atau sekitar 82%. Sedangkan nilai rata- rata hasil belajar biologi siswa yang diajar dengan menggunakan media power-point dengan nilai rata-rata post tes 76.78 atau sekitar 77%.</p> <p><b>Persamaan</b> Peneltitian ini sama sama meneliti tentang Hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran PowerPoint dan Audiovisual</p> <p><b>Perbedaan</b> Perbedaannya adalah terletak pada kajian pembelajarannya dimana pada penelitian ini adalah ilmu eksak mata pelajaran Biologi sedangkan pada penulis ruang lingkup ilmu Non Eksak mata pelajaran Ekonomi.</p> <p><b>Pembaruan</b> Pada penelitian yang penulis lakukan menambahkan satu variabel moderator sebagai penguat yaitu variabel minat belajar</p>
5.	Septianova, 2017	Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Audiovisual Dan Dengan Menggunakan Media Konvensional	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 5,47 dengan nilai hasil belajar

Tabel 2. Lanjutan

			<p>awal sebesar 10,31 meningkat menjadi 15,78 dan kelompok kontrol mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 4,38 dengan nilai hasil belajar sebesar 10,28 meningkat menjadi 14,66.</p> <p><b>Persamaan</b>          Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang Perbandingan hasil belajar menggunakan Media pembelajaran PowerPoint.</p> <p><b>Perbedaan</b>          Perbedaannya adalah terletak pada Variabel yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan variabel Media pembelajaran PowerPoint dan Konvensional. Sedangkan penulis menggunakan Variabel media PowerPoint dan Audiovisual.</p> <p><b>Pembaruan</b>          Pada penelitian yang penulis lakukan menambahkan satu variabel moderator sebagai penguat yaitu variabel minat belajar</p>
6.	Khadir dkk, 2022	Perbandingan Hasil Belajar IPA Siswa Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Tanpa Menggunakan Media Power Point	<p>Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran dengan menggunakan media power point dengan pembelajaran tanpa menggunakan media power point.</p>

Tabel 2. Lanjutan

		<p><b>Persamaan</b>          Persamaannya adalah pada penelitian ini sama-sama meneliti tentang perbandingan hasil belajar menggunakan media pembelajaran PowerPoint.</p> <p><b>Perbedaan</b>          Perbedaannya adalah kajian pembelajaran pada penelitian ini merupakan mata pelajaran IPA sedangkan pada penulis adalah mata pelajaran Ekonomi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres 12/79 Gattareng, sedangkan subjek yang digunakan penulis adalah siswa kelas XI IPS MA Al-Ma'ruf Margodadi.</p> <p><b>Pembaruan</b>          Pada penelitian yang penulis lakukan menambahkan satu variabel independen yaitu media Audiovisual dan variabel moderator sebagai penguat yaitu variabel minat belajar</p>
7.	Chairiah, 2019 Studi komparasi antara penggunaan media pembelajaran film dengan power point terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Swasta se-Kecamatan Lowokwaru Malang	Hasil penelitian di SMA Swasta Se-Kecamatan Lowokwaru Malang, menunjukkan bahwa: (1) Minat belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMA Swasta Se-Kecamatan Lowokwaru Malang ketika menggunakan media pembelajaran film adalah termasuk baik. (2) Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI di SMA Swasta Se-

Tabel 2. Lanjutan

---

	<p>Kecamatan Lowokwaru Malang ketika menggunakan media pembelajaran power point adalah termasuk baik. (3) Nilai rata-rata hasil minat siswa terhadap mata pelajaran PAI ketika menggunakan media film lebih besar dari minat siswa terhadap mata pelajaran PAI ketika menggunakan media power point, maka dapat diartikan secara deskriptif bahwa ada perbedaan rata-rata hasil minat film dan minat power point</p> <p><b>Persamaan</b>          Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan media pembelajaran PowerPoint. Pada penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan Kuantitatif</p> <p><b>Perbedaan</b>          Perbedaannya adalah pada penelitian ini kajian yang digunakan adalah mata pelajaran PAI dengan subjek penelitiannya di SMA Swasta se-Kecamatan Lowokwaru Malang. Sedangkan penulis menggunakan kajian mata pelajaran Ekonomi dengan subjek penelitian di MA Al-Ma'ruf Margodadi</p> <p><b>Pembaruan</b>          Pada penelitian ini penulis menggunakan media audiovisual sebagai variabel independen</p>
--	---

---

Tabel 2. Lanjutan

8.	Syuhada, 2019	Studi Komparasi Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII antara Siswa yang Menggunakan Media Power Point dan Tanpa Media Power Point Di MTs Ma'ahid Kudus	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pelaksanaan pembelajaran fiqih pada mata pelajaran fiqih di MTs Ma'ahid Kudus dengan media power point menunjukkan semua langkah-langkah kegiatan yang dilakukan oleh guru pada setiap pertemuan dilaksanakan dengan baik (2) motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media power point, dilihat dari hasil hasil uji t test menghasilkan , thitung yang diperoleh adalah <math>-1,008</math> dan ttabel adalah <math>1,995</math> jadi thitung lebih kecil dari ttabel (<math>-1,008 &lt; 1,995</math>)</p> <p><b>Persamaan</b> Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang perbandingan salah satu media pembelajaran yaitu PowerPoint.</p> <p><b>Perbedaan</b> Perbedaannya adalah pada penelitian ini adanya Motivasi Belajar siswa. Sedangkan penulis meneliti tentang Minat Belajar siswa.</p> <p><b>Pembaruan</b> Pada penelitian yang penulis lakukan menambahkan satu variabel independen yaitu media audiovisual dan variabel moderator sebagai penguat yaitu variabel minat belajar.</p>
----	------------------	--	--

Tabel 2. Lanjutan

9.	Sari, 2017	Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Prezi dan Power Point pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X RPL SMKN 1 Jenangan Ponorogo Tahun 2017	<p>hasil uji hipotesis yang diketahui bahwa <math>2,769</math> (thitung) <math>&gt; 2,00</math> (ttabel). Sedangkan nilai signifikansi <math>0,008 &lt; 0,05</math>. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan media prezi lebih baik dibandingkan menggunakan media power point.</p>
Tabel 2. Lanjutan			<p><b>Persamaan</b>          Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang perbandingan hasil belajar siswa menggunakan salah satu media pembelajaran yaitu PowerPoint</p>
			<p><b>Perbedaan</b>          Perbedaannya yaitu penelitian ini meneliti tentang perbandingan Hasil Belajar menggunakan media Prezi dan PowerPoint, Sedangkan penulis meneliti tentang perbandingan Hasil belajar menggunakan Media PowerPoint dan Audiovisual. Kajian pada penelitian ini adalah kata pelajaran Agama Islam sedangkan penulis menggunakan kajian mata pelajaran Ekonomi.</p>
			<p><b>Pembaruan</b>          Pada penelitian yang penulis menggunakan variabel independen yaitu media audiovisual dan variabel moderator sebagai penguat yaitu variabel minat belajar.</p>

Tabel 2. Lanjutan

10. Atinah dan Salahuddin, 2020	Studi Perbandingan Media Audiovisual Dengan Media Berbasis Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa IPA Terpdu	<p>Hasil penelitian ini adalah terdapat perbandingan yang signifikan antara kelompok eksperimen I yang menggunakan media audiovisual dengan kelompok eksperimen II yang menggunakan media lingkungan sekolah terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menyarankan agar guru menerapkan media audiovisual dan lingkungan sekolah sebagai media pembelajaran untuk materi selanjutnya.</p> <p><b>Persamaan</b>          Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang perbandingan salah satu media Pembelajaran yaitu Media Audiovisual.</p> <p><b>Perbedaan</b>          Perbedaannya adalah pada penelitian ini meneliti tentang Hasil belajar siswa IPA sedangkan penulis meneliti tentang Hasil belajar siswa IPS.</p> <p><b>Pembaruan</b>          Pada penelitian ini penulis menggunakan variabel independen yaitu media power point dan variabel moderator sebagai penguat yaitu variabel minat belajar</p>
---------------------------------	---	---

### C. Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono (2018), kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir pada penelitian ini berfokus pada bagaimana hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu media pembelajaran guru dan metode pembelajaran melalui minat belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka melakukan pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya adalah minat, minat memiliki hubungan yang erat terhadap hasil belajar siswa.

Minat belajar merupakan kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan. Minat dalam belajar melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar. Minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai macam usaha yang dapat dilakukan oleh guru salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran pada setiap proses pembelajaran yang secara umum merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Terdapat banyak sekali media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, namun pada penelitian ini hanya akan membandingkan media power point interaktif dan media audiovisual. Harapannya penggunaan dua media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

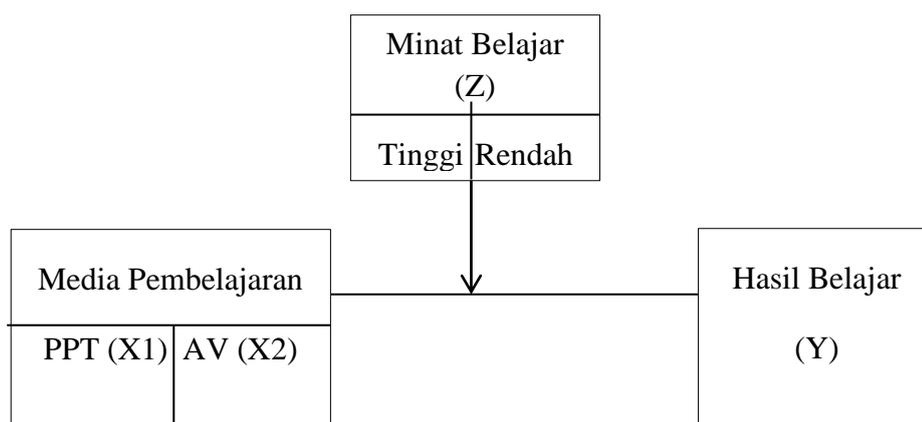
Media powerpoint adalah program aplikasi untuk membuat atau mengolah data presentasi. Media pembelajaran interaktif berbasis power point adalah salah satu media interaktif yang digunakan untuk mempersentasikan dan menjelaskan suatu materi dalam bentuk beberapa slide yang menarik. Dari berbagai macam media, media powerpoint dipilih karena pembelajaran dengan menggunakan media tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, guru maupun siswa dapat menggunakannya demi tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran sesuai dengan bidangnya masing-masing. Pemanfaatan power point yang interaktif dapat membantu guru untuk memaparkan isi materi dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Media audiovisual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Penggabungan kedua unsur inilah yang membuat audiovisual memiliki kemampuan yang lebih baik. Media audiovisual merupakan salah satu contoh penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Media audiovisual dipilih karena mampu memberikan ketertarikan sehingga menimbulkan minat belajar. Media audiovisual dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata serta memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pada penelitian pendahuluan yang dilaksanakan sebelumnya, di Kelas IX IPS MA Al-Ma'ruf Margodadi masalah-masalah dalam belajar terlihat bahwa masih terdapat rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi, hal ini diduga karena adanya berbagai faktor baik pada diri siswa, guru, maupun lingkungan sekolah tersebut. Selain itu kurangnya optimalisasi pemanfaatan TIK, sarana dan prasarana fasilitas penunjang/media pembelajaran yang digunakan guru sehingga berbagai masalah ini membawa dampak buruk yang mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi rendah dan siswa kurang aktif saat proses pembelajaran. Seharusnya proses pembelajaran benar-benar menerapkan secara terencana

dengan baik melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat serta dioptimalkannya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan minat belajar siswa menjadi lebih aktif, maka dengan begini guru sebagai tenaga pendidik harus merencanakan secara matang dalam menggunakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan-keterampilan dalam diri siswa sehingga meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini karena dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat pada pelajaran ekonomi akan membantu siswa menunjang keberhasilan belajarnya dan menjadi lebih terampil, kritis, kreatif dan lebih aktif lagi mengikuti setiap proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti dapat menggambarannya pada sebuah kerangka pikir berikut:



**Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian.**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berikut ini beberapa hipotesis penelitian berdasarkan permasalahan sesuai kerangka pikir penelitian diatas diantaranya:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan Media Pembelajaran Power Point dengan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran Audiovisual.

2. Terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi dengan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya rendah.
3. Hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi diajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Power Point lebih tinggi dibandingkan hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media Audiovisual.
4. Hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya rendah diajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Audiovisual lebih tinggi dibandingkan hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media Power Point.
5. Ada interaksi antara Media Pembelajaran dengan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian komparatif dengan pendekatan *Quasy Eksperiment*. Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif adalah metode penelitian yang berisi data angka dengan menggunakan analisis statistic dan dijadikan sebagai metode ilmiah dikarenakan metode kuantitatif sudah memenuhi kriteria kaidah-kaidah sifat ilmiah seperti empirik atau konkrit, rasional, terukur, obyektif, dan sistematis. Metode ini juga disebut sebagai Metode *Discovery* (Sugiyono, 2015: 93).

Pemilihan jenis dan pendekatan penelitian ini cocok diterapkan sesuai dengan topik masalah dan tujuan penelitian yaitu untuk mencari/menemukan perbedaan hasil belajar ekonomi siswa terhadap perlakuan/pengajaran kepada dua kelompok berbeda dengan penggunaan dua media yang berbeda pada waktu yang berbeda, kedua media pembelajaran itu adalah media power point dan audiovisual. Selain itu juga untuk mengetahui adanya interaksi variabel lain yang mempengaruhi, yaitu variabel moderator minat belajar (Haryono: 2022).

#### 1. Desain Eksperimen

Proses merancang penelitian eksperimen ini, desain eksperimen yang digunakan adalah *Factorial Exprimental Design* (Desain Eksperimen Faktorial) atau disebut juga Desain Faktorial. Desain ini dipilih karena pada permasalahan penelitian telah diduga adanya variabel moderator yang mempengaruhi proses eksperimen yaitu Minat Belajar. Menurut Widodo (2021: 207), desain ini adalah modifikasi dari desain *True Experimental*, karena memperhatikan kemungkinan adanya variabel

moderator yang mempengaruhi perlakuan dalam hal ini variabel independent terhadap hasil atau variabel dependent.

Desain eksperimen ditampilkan dengan bentuk konstelasi agar memberikan gambaran jelas terkait pengujian keefektivan perlakuan yang berbeda tersebut. Desain Ekperimennya yaitu Desain Faktor 2X2, desain ini desain faktor yang sangat sederhana dari desain faktor yang lain. Desain Faktor 2X2 disesuaikan dengan adanya perlakuan 2 Media Pembelajaran yaitu Power Point ( X1 ), dan Audiovisual ( X2 ), pada dua kelas XI IPS (Kelas IPS 1 dan IPS 2) dengan dibagi menjadi kelas eksperimen Media Power Point (X1) dan kelas kontrol Media Audiovisual (X2). Pengambilan sampel siswa menggunakan *Purposive Sampling*. Karena dari kedua kelas yaitu X1 IPS 1 dan X1 IPS 2 punya kriteria yang sama. Masing-masing kelas juga mempunyai Minat Belajar (Z) sebagai Variabel Moderator dengan DuaLevel/Tingkat yaitu Minat Belajar Tinggi dan Rendah.

Berikut ini tampilan penjelasan Desain Faktorial 2X2 sebagai desain ekperimen penelitiannya:

**Tabel 3. Desain Eksperimen Faktorial 2X2**

Faktorial Design 2x2	Media Pembelajaran (X)	
	Kelas Eksperimen XI IPS 1	Kelas Kontrol XI IPS 2
Minat Belajar (Z)	Media PowerPoint (X <sub>1</sub> )	Media Audiovisual (X <sub>2</sub> )
A. Tinggi (Z <sub>1</sub> )	X <sub>1</sub> Z <sub>1</sub>	X <sub>2</sub> Z <sub>1</sub>
B. Rendah (Z <sub>2</sub> )	X <sub>1</sub> Z <sub>2</sub>	X <sub>2</sub> Z <sub>2</sub>

Penggunaan desain penelitian factorial 2x2, peneliti bertujuan untuk melihat keefektivan perlakuan dua media pembelajaran PowerPoint dan Media Audiovisual dengan tujuan utamanya yaitu membandingkan

perlakuan dan melihat ada tidaknya perbedaan Hasil Belajar Ekonomi (Y) Menggunakan Media Power Point (X1) dan Audiovisual (X2) dengan Minat Belajar (Z) yang memoderasi saat proses eksperimen diterapkan.

Tahapan tahapan penelitian eksperimen ini juga harus direncanakan secara sistematis dan terstruktur, tahapan/langkah-langkah perlakuan eksperimen inilah nanti akan menjadi prosedur eksperimen yang akan diterapkan selama berlangsungnya penelitian hingga diperoleh data-data penelitian yang siap diujikan keilmiahannya melalui analisis statistika.

## 2. Prosedur Eksperimen

Berikut ini dipaparkan tahapan/langkah-langkah perlakuan eksperimen penelitian menjadi prosedur eksperimen yang terencana dari awal secara sistematis.

**Tabel 4. Prosedur Eksperimen Penelitian**

<b>PROSEDUR EKSPERIMEN</b>
<b>A. Penelitian Pendahuluan</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan surat izin penelitian pendahuluan yang akan diajukan ke sekolah sebagai sekolah tempat penelitian.</li> <li>2. Menyerahkan surat izin penelitian pendahuluan yang sudah tertanda tangani kepada sekolah.</li> <li>3. Setelah diizinkan, diawali dengan bertemu guru mata pelajaran ekonomi untuk melakukan wawancara mendapatkan informasi awal tentang persiapan guru sebelum mengajar dikelas, perangkat apa saja yang sudah disiapkan, media pembelajaran apa yang digunakan, strategi apa yang akan diterapkan, bahan ajar dan bentuk evaluasi penilaian belajarnya.</li> <li>4. Melaksanakan observasi pendahuluan terkait proses belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa pada mata pelajaran ekonomi. Untuk mendapatkan informasi lanjut dari wawancara serta melihat implementasi mengajar guru serta minat belajar siswa dikelas. Permasalahan untuk penelitian, bisa diidentifikasi dan ditentukan tujuan penelitiannya, penentuan sampel melalui informasi jumlah siswa dan kelas yang diteliti menjadi subjek penelitian.</li> <li>5. Menetapkan teknik sampel dan kelas yang akan menjadi sampel penelitian, maka teknik sampel yang sesuai kriteria perwakilan</li> </ol>

Tabel 4. Lanjutan

<p>populasi adalah cluster random sampling.</p> <p>6. Menentukan kelas eksperimen dan kontrol serta perlakuan media pembelajaran untuk menjawab permasalahan yang sudah diidentifikasi sebelumnya atas observasi yang terlihat dikelas. Barulah menyusun rancangan penelitian.</p> <p>7. Melakukan wawancara tidak terstruktur kepada siswa setelah pelajaran selesai mendapatkan informasi respon siswa terhadap proses belajar mengajar yang dilakukan.</p> <p>8. Melakukan dokumentasi untuk melengkapi data-data sebagai data primer penelitian seperti data hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dari dokumentasi guru.</p> <p>9. Memberikan wawancara akhir kepada guru, tentang antusiasme siswa dan pandangan guru terhadap hasil belajarnya. Selain itu membicarakan permasalahan yang sudah peneliti observasi dikelas dan meminta izin agar bisa dimasukkan sebagai saran pelaksanaan penelitian lanjut nantinya atas solusi permasalahan yang akan diterapkan.</p> <p>10. Peneliti mengumpulkan data-data yang sudah didapatkan dari penelitian pendahuluan, lalu membuat proposal dan selesai itu melakukan seminar proposal.</p>	
<b>B. Tahap perencanaan eksperimen</b>	
<p>1. Menyusun rpp (rencana pelaksanaan pembelajaran) untuk kelas eksperimen xi ips 1 media powerpoint dan RPP kelas kontrol xi ips 2 media audiovisual.</p> <p>2. Menyiapkan lembar observasi siswa dan lembar tes (post test) dikedua kelas setelah diberikan perlakuan.</p> <p>3. Menyiapkan lembar refleksi/respon dan atau penilaian diri siswa atas aktivitas belajar yang sudah dilakukan.</p>	
<b>C. Tahap Pelaksanaan Eksperimen</b>	
<p>Kelas Eksperimen XI IPS 1 Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif dengan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i></p>	<p>Kelas Kontrol XI IPS 2 Media Pembelajaran Audiovisual dengan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i></p>
<p><b>1. Pada Tahap Pendahuluan,</b></p> <p>a. Guru memberikan salam pembuka, mengecek kesiapan belajar siswa, lalu berdoa, setelahnya mengecek kehadiran siswa.</p> <p>b. Kemudian akan disampaikan beberapa tujuan pembelajaran, kompetensi yang harus dicapai siswa dan menyampaikan media belajar yang akan dipakai saat</p>	<p><b>1. Pada Tahap Pendahuluan,</b></p> <p>a. Guru member salam pembuka, mengecek kesiapan belajar, baru siswa dan guru berdoa, lalu memeriksa absen.</p> <p>b. Guru menyampikan tujuan pembelajaran, komptensi yang harus dicapai dan menyampaikan media belajar yang akan</p>

Tabel 4. Lanjutan

pembelajaran.	digunakan.
<p><b>2. Pada Tahap Inti,</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sebelumnya awal kegiatan siswa, diberikan motivasi.</li> <li>b. Lalu diberikan apersepsi terhadap materi pelajaran dulu dan mengaitkannya dengan pengalaman dunia nyata sesuai materi yang akan diberikan, dengan melalui slide PowerPoint. Saat PowerPoint ditayangkan, siswa menyimak, melihat, memperhatikan keseluruhan dari awal hingga akhir, menganalisisnya dan mengaitkan dengan materi yang akan diberikan.</li> <li>c. Kemudian siswa dibagi kedalam beberapa kelompok.</li> <li>d. Diberikan sedikit tambahan materi ajar sesuai penayangan, hal ini berguna untuk mengorientasikan siswa agar bisa mengaitkan materi yang ada didalam PPT yang berisi kasus kaitannya dengan materi agar siswa berpikir kritis mencari penyebab masalah muncul, mengidentifikasinya, lalu menganalisisnya bersama dengan teman kelompoknya.</li> <li>e. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya terkait kasus tersebut, dan merumuskan beberapa pertanyaan, disini siswa dituntut berpikir kritis dan berkolaborasi aktif, dengan tetap membimbing jika siswa ada yang kurang paham/ingin ditanyakan terkait kasus masalahnya.</li> <li>f. Membimbing proses penyelidikan siswa saat mencari data penunjang, informasi lainnya terkait</li> </ol>	<p><b>2. Pada Tahap Inti,</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sebelumnya awal kegiatan siswa, diberikan motivasi.</li> <li>b. Lalu diberikan apersepsi terhadap materi pelajaran dulu dan mengaitkannya dengan pengalaman dunia nyata sesuai materi yang akan diberikan, dengan melalui Video. Saat Video ditayangkan, siswa menyimak, melihat, memperhatikan keseluruhan dari awal hingga akhir, menganalisisnya dan mengaitkan dengan materi yang akan diberikan.</li> <li>c. Kemudian siswa dibagi kedalam beberapa kelompok.</li> <li>d. Diberikan sedikit tambahan materi ajar sesuai penayangan, hal ini berguna untuk mengorientasikan siswa agar bisa mengaitkan video yang berisi kasus kaitannya dengan materi agar siswa berpikir kritis mencari penyebab masalah muncul, mengidentifikasinya, lalu menganalisisnya bersama dengan teman kelompoknya</li> <li>e. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya terkait kasus tersebut, dan merumuskan beberapa pertanyaan, disini siswa dituntut berpikir kritis dan berkolaborasi aktif, dengan tetap membimbing jika siswa ada yang kurang paham/ingin</li> </ol>

Tabel 4. Lanjutan

<p>kasus pada sumber belajar selain buku, agar jalannya proses diskusi aktif, tidak menimbulkan kegaduhan.</p> <p>g. Siswa mengumpulkan informasi yang didapat dan ditarik kesimpulan atas pemecahan masalahnya, ditulis dalam bentuk laporan diskusi kelompok</p> <p>h. Meski sudah ada laporan kelompok, per individu siswa juga harus paham dan memiliki catatan rangkuman hasil dari laporan diskusi kelompok tersebut.</p> <p>i. Siswa menyajikan hasil diskusinya atas pemecahan masalah kasus yang dikerjakan bersama sebelumnya ke depan kelas untuk disampaikan kepada teman-teman kelompok lain.</p> <p>j. Kelompok lain diberi kesempatan bertanya dan menanggapi penyampaian hasil diskusi temannya.</p> <p>k. Kelompok penyaji mencatat pendapat kritik saran, pertanyaan maupun tanggapan yang langsung bisa didiskusikan untuk diberi jawabannya.</p> <p>l. Lalu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalahnya dengan memasukkan pendapat atau pertanyaan teman dari kelompok lain, disini guru membantu proses refleksi dan evaluasi atas penyelidikan hasil diskusi dan proses-proses yang telah dikerjakan.</p> <p>m. Guru Menilai Kinerja kelompok dan masing-masing individu serta dihitung nilainya sebagai skor</p>	<p>ditanyakan terkait kasus masalahnya.</p> <p>f. Membimbing proses penyelidikan siswa saat mencari data penunjang, informasi lainnya terkait kasus pada sumber belajar selain buku, agar jalannya proses diskusi aktif, tidak menimbulkan kegaduhan.</p> <p>g. Siswa menyajikan hasil diskusinya atas pemecahan masalah kasus yang dikerjakan bersama sebelumnya ke depan kelas untuk disampaikan kepada teman-teman kelompok lain.</p> <p>h. Kelompok lain diberi kesempatan bertanya dan menanggapi penyampaian hasil diskusi temannya.</p> <p>i. Kelompok penyaji mencatat pendapat kritik saran, pertanyaan maupun tanggapan yang langsung bisa didiskusikan untuk diberi jawabannya.</p> <p>j. Lalu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalahnya dengan memasukkan pendapat atau pertanyaan teman dari kelompok lain, disini guru membantu proses refleksi dan evaluasi atas penyelidikan hasil diskusi dan proses-proses yang telah dikerjakan.</p> <p>k. Guru Menilai Kinerja kelompok dan masing-masing individu serta dihitung nilainya sebagai skor kelompok dan skor per individu.</p> <p>l. Guru menyampaikan hasil penilaian kelompok dan</p>
---	--

Tabel 4. Lanjutan

<p>kelompok dan skor per individu.</p> <p>n. Guru menyampaikan hasil penilaian kelompok dan memberikan reward kepada kelompok dengan skor tinggi dengan kriteria penyajian yang tepat, jelas, serta kolaboratif masing-masing individu dalam kelompok. Skor individu kriteria tulisan catatan/rangkuman hasil diskusi kelompok, dan adanya peta konsep, berpikir kritis mencari dan menyelidiki informasi-informasi, aktif dalam kelompoknya, mau menerima pendapat, dan rasa ingin tahu dengan melihat kemauan membaca referensi sumber belajar lain.</p> <p>o. Guru bersama siswa menarik kesimpulan dan guru meluruskan hasil diskusi masing-masing kelompok sehingga diperoleh pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atas pemecahan kasus yang diselesaikan, kolaboratif, komunikatif, interaktif dan menjadi bermakna bagi siswa serta meningkatkan rasa tanggungjawab dirinya.</p> <p><b>3. Pada Tahap Penutup,</b></p> <p>a. Guru mengulas kembali materi pelajaran agar benar-benar tertanam pengetahuan siswa dan benar-benar paham atas proses belajar yang dilakukan.</p> <p>b. Memberikan kesempatan kepada beberapa siswa menyimpulkan materi dengan</p>	<p>memberikan reward kepada kelompok dengan skor tinggi dengan kriteria penyajian yang tepat, jelas, serta kolaboratif masing-masing individu dalam kelompok. Skor individu kriteria tulisan catatan/rangkuman hasil diskusi kelompok, dan adanya peta konsep, berpikir kritis mencari dan menyelidiki informasi-informasi, aktif dalam kelompoknya, mau menerima pendapat, dan rasa ingin tahu dengan melihat kemauan membaca referensi sumber belajar lain.</p> <p>m. Guru bersama siswa menarik kesimpulan dan guru meluruskan hasil diskusi masing-masing kelompok sehingga diperoleh pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atas pemecahan kasus yang diselesaikan, kolaboratif, komunikatif, interaktif dan menjadi bermakna bagi siswa serta meningkatkan rasa tanggungjawab dirinya.</p> <p><b>3. Pada Tahap Penutup,</b></p> <p>a. Guru mengulas kembali materi pelajaran agar benar-benar tertanam pengetahuan siswa dan benar-benar paham atas proses belajar yang dilakukan.</p> <p>b. Memberikan kesempatan kepada beberapa siswa</p>
--	--

Tabel 4. Lanjutan

<p>tetap dibimbing.</p> <p>c. Guru memberikan pertanyaan untuk siswa merefleksikan diri atas pembelajaran yang sudah dilakukan, seperti apa manfaat kita mempelajari materi hari ini?, bagaimana menarik tidak belajar dengan media Power Point hari ini, apa kesanmu selama mengikuti pelajaran hari ini? Tuliskan pada selembar kertas refleksinya.</p> <p>d. Guru memberikan tes pemahaman atas materi yang diberikan berupa tes pilihan ganda.</p> <p>e. Sebagai tambahan, guru menyarankan agar siswa mau membaca referensi sumber lain, guru juga memberikan e-modul agar bisa dipelajari siswa dirumah untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>f. Akhir pelajaran, berdoa bersama agar ilmu yang didapatkan bermanfaat.</p> <p>g. Guru memberikan saran, motivasi untuk tetap semangat belajar dan memberikan Salam Penutup.</p>	<p>menyimpulkan materi dengan tetap dibimbing</p> <p>c. Guru memberikan pertanyaan untuk siswa merefleksikan diri atas pembelajaran yang sudah dilakukan, seperti apa manfaat kita mempelajari materi hari ini?, bagaimana menarik tidak belajar dengan media PowerPoint hari ini, apa kesanmu selama mengikuti pelajaran hari ini? Tuliskan pada selembar kertas refleksinya.</p> <p>d. Guru memberikan tes pemahaman atas materi yang diberikan berupa tes pilihan ganda.</p> <p>e. Sebagai tambahan, guru menyarankan agar siswa mau membaca referensi sumber lain, guru juga memberikan e-modul agar bisa dipelajari siswa dirumah untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>f. Akhir pelajaran, berdoa bersama agar ilmu yang didapatkan bermanfaat.</p> <p>g. Guru memberikan saran, motivasi untuk tetap semangat belajar dan memberikan Salam Penutup.</p>
---	--

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi ialah wilayah yang memiliki sekumpulan obyek/subyek yang bisa dijadikan bahan penelitian/ditelaah karena terdapat ciri serta karakteristik serupa (Rusman, 2017: 6).

Berikut ini disajikan Data Jumlah Siswa Kelas XI IPS MA Al-Ma'ruf Margodadi T.P. 2022/2023.

**Tabel 5. Data Jumlah Siswa Kelas XI IPS MA Al-Ma'ruf Margodadi T.P. 2022/2023.**

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI IPS 1	35
2.	XI IPS 2	35
3.	XI IPS 3	30
<b>Total Populasi</b>		<b>100</b>

*Sumber : Dokumentasi TU MA Al-Ma'ruf Margodadi*

Jadi, populasi penelitian yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu Siswa Kelas XI IPS MA Al-Ma'ruf Margodadi T.P.2022/2023 dengan jumlah keseluruhan 100 siswa.

## 2. Sampel

Sampel penelitian ini ialah bagian dari populasi yang akan dijadikan sebagai subyek penelitian. Maka berdasarkan kriteria Peneliti mengkaji pada hasil belajar ekonomi yang menjadi sampel ditentukan dengan *Purposive Sampling* diperoleh sampel Kelas XI IPS 1 dan Kelas XI IPS 2 yang kemudian akan dilakukan pengundian untuk diberikan perlakuan yang sama agar bisa dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrolnya sesuai tujuan penelitian.

Pada Kelas XI IPS jumlah siswa kelas XI IPS 1 sebanyak 35 dan XI IPS 2 sebanyak 35, maka perlakuan penentuan kelas eksperimen dan kontrol akan dibagi ke dua kelas yaitu XI IPS 1 adalah sebagai Kelas Eksperimen diberikan perlakuan dengan Media Power point Interaktif dan Kelas XI IPS 2 sebagai Kelas Kontrol diberikan perlakuan dengan Media Audiovisual.

### C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu konstruk/bentuk apapun yang terdapat pada populasi penelitian maupun subyek penelitian bisa berupa karakteristik tertentu serta bisa diukur. (Rusman, 2017: 7). Maka, penelitian ini akan menggunakan sedikitnya sesuai tujuan dan topic penelitian yaitu tiga variabel terdiri dari satu variabel terikat, satu variabel bebas dan satu variabel moderator.

#### 1. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel ini bisa disebut juga variabel respons, karena variabel terikat/*dependent variable* merupakan variabel yang bisa dipengaruhi oleh variabel lain atau tergantung terhadap variabel lain, serta variabel ini biasa dilambangkan dengan lambang Y. Penelitian ini menggunakan variabel terikat yaitu Hasil Belajar Ekonomi (Y).

#### 2. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel ini bisa disebut juga variabel predictor, karena variabel inilah yang mempengaruhi variabel lain pada penelitian. Variabel bebas yang digunakan pada penelitian ini yaitu dua variabel Media Pembelajaran dan biasa dilambangkan dengan X, sebagai variabel (X1), Media PowerPoint dan sebagai variabel (X2) yaitu Media Audiovisual.

#### 3. Variabel Moderator (*Moderating Variable*)

Variabel ini bisa disebut juga variabel moderasi, karena variabel ini mempunyai fungsi sebagai pemoderasi atau memperkuat/memperlemah hubungan antar variabel terikat dan variabel bebas. Maka, melihat sebelumnya penelitian pendahuluan yang dilakukan Peneliti, menduga adanya variabel moderator yang memperkuat/memperlemah hubungan Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Ekonomi yaitu Minat Belajar siswa, biasanya dilambangkan dengan (Z).

## **D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

Langkah mempermudah proses penelitian yang dilakukan saat pengamatan maupun pengukuran nantinya, maka perlu diperhatikan bagaimana definisi konseptual variabel dan definisi operasionalnya, berikut keterangan yang dijadikan penjelas variabel sebagai definisi konseptual dan operasionalnya.

### **1. Definisi Konseptual Variabel**

#### **a. Hasil Belajar Ekonomi (Y)**

Hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dalam dunia pendidikan saat pembelajaran. Hasil belajar ekonomi adalah suatu pencapaian dari berbagai proses untuk diketahui sejauh mana pemahaman dan penguasaan atas materi pelajaran yang sudah diberikan terkait mata pelajaran ekonomi berupa angka atau huruf mutu belajar. Hasil belajar pada umumnya dilakukan diakhir pembelajaran, namun sebelumnya telah diamati dan dievaluasi dengan harapan akan menjadi perbaikan di kedepannya terhadap pembelajaran yang akan dilakukan. Kinerja mengajar yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik juga pada siswa atas proses belajar mengajar yang dijalankan di kelas dari awal hingga akhir pelajaran.

#### **b. Media Power Point (X1)**

Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media Power Point. Media Power Point merupakan salah satu program berbasis multimedia yang menyediakan fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Sehingga memungkinkan para guru sekolah untuk memanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media Power Point digunakan sebagai media komunikasi yang menarik sehingga siswa merasa tidak bosan akan suasana belajar karena pendidik selalu memberikan suasana pembelajaran dengan

media pembelajaran yang terus berbeda-beda.

c. Media Audiovisual (X2)

Salah satu sarana alternatif dalam proses pembelajaran berbasis teknologi, Media Audiovisual merupakan media yang dapat membantu jalannya proses Pembelajaran. Selain itu, Media Audiovisual pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, karena dengan memanfaatkan teknologi diharapkan bahwa audiovisual dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran atau materi bahan ajar yang lebih menarik melalui visualisasi dan suara.

d. Minat Belajar (Z)

Minat merupakan kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan. Minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar, guru berusaha bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar. Dalam artian menciptakan siswa yang mempunyai minat belajar yang besar seperti dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa.

## 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel ini akan menggambarkan atau menjelaskan variabel secara operasional agar tidak menimbulkan interpretasi ganda sehingga memberikan gambaran spesifik variabel, batasan variabel dan bisa menjadi pedoman proses pengukuran terhadap

karakteristik yang diamati pada variabel penelitian agar hasilnya akurat. Berikut disajikan definisi operasional variabel pada penelitian:

### **1. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa dan berupa kemampuan dalam diri mencakup pengetahuan, sikap, dan perilaku diantaranya diketahui dari hasil tes formatif. Pengukuran indikatornya menggunakan *instrument test multiple choice* atau tes pilihan ganda ekonomi dengan skala interval.

### **2. Media powerpoint interaktif**

Power point interaktif merupakan suatu aplikasi presentasi yang dapat diakses melalui komputer yang digunakan untuk mempresentasikan atau menyampaikan sesuatu dengan menyisipkan teks, gambar, grafis, video, audio dan sebagainya. Indikatornya adalah menampilkan program multimedia dengan menarik dan mudah dipahami, kemampuan pengelolaan teks, menyiapkan gambar, audio, animasi dan efek dan penyampaian presentasi. Pengukuran indikatornya menggunakan instrumen observasi minat belajar dan tes pilihan ganda ekonomi dengan skala interval.

### **3. Media Audiovisual**

Media audiovisual merupakan media yang dapat digunakan untuk mengomunikasikan informasi serta menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan. Indikator dari media audiovisual antara lain kemampuan untuk meningkatkan persepsi, kemampuan untuk meningkatkan pengertian, kemampuan untuk meningkatkan transfer belajar, kemampuan untuk memberikan penguatan, kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan). Pengukuran indikatornya menggunakan instrumen observasi minat belajar dan tes pilihan ganda ekonomi dengan skala interval.

#### 4. Minat Belajar

Minat belajar merupakan perhatian dan keaktifan yang disengaja dan akhirnya melahirkan rasa senang disertai dengan sesuatu keinginan dalam perubahan tingkah laku, baik dalam hal pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Indikator minat belajar antara lain dorongan untuk belajar, partisipasi dalam siswa belajar kegiatan, dan keinginan siswa dalam belajar. Pengukuran indikatornya menggunakan instrumen observasi minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan skala interval.

**Tabel 6. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pengukuran Variabel</b>	<b>Skala</b>
<b>Hasil Belajar Ekonomi (Y)</b>	Hasil Tes Formatif Ekonomi	Instrument Test Multiple Choise atau Tes Pilihan Ganda Ekonomi	<i>Interval Scale</i> (Skala Interval)
<b>Media Powerpoint Interaktif (X1)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan program multimedia dengan menarik dan mudah dipahami.</li> <li>Kemampuan pengelolaan teks, menyiapkan gambar, audio, animasi dan efek.</li> <li>Penyampaian Presentasi.</li> <li>Hasil Tes Formatif setelah belajar (Asyhar, 2012)</li> </ol>	Instrumen Observasi Minat Belajar dan Tes Pilihan Ganda Ekonomi	<i>Interval Scale</i> (Skala Interval)
<b>Media Audiovisual (X2)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan untuk meningkatkan persepsi.</li> <li>Kemampuan</li> </ol>	Instrumen Observasi Minat Belajar dan Tes Pilihan	<i>Interval Scale</i> (Skala Interval)

Tabel 6. Lanjutan

	untuk meningkatkan pengertian.	Ganda	
	3. Kemampuan untuk meningkatkan transfer belajar.	Ekonomi	
	4. Kemampuan untuk memberikan penguatan		
	5. Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan		
	6. Hasil Tes Formatif setelah belajar		
	(Magdalena, 2018)		
<b>Minat Belajar (Z)</b>	1. Dorongan untuk belajar	Instrumen Lembar	<i>Interval Scale with</i>
	2. Partisipasi dalam siswa belajar kegiatan.	Observasi Minat Belajar	<i>Semantic Differential Approach</i>
	3. Keinginan siswa dalam belajar.	Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi	(Skala Interval dengan Pendekatan Semantik Diferensial)
	(Toharudin, 2019)		

## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Wawancara

Penggunaan Teknik Wawancara ini dilakukan pada penelitian pendahuluan untuk memperoleh dan mengidentifikasi masalah ataupun memperoleh berbagai informasi dari situasi dan kondisi serta keadaan dalam proses belajar mengajar di kelas. Wawancara yang dilakukan kepada guru ataupun siswa Kelas XI IPS MA Al-Ma'ruf Margodadi ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, tanpa adanya pedoman dan maupun alat perekam.

## 2. Observasi

Penggunaan Teknik Observasi ini dilakukan untuk mengamati secara langsung keseluruhan proses belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa di dalam kelas sehingga diperoleh informasi yang bermanfaat terkait situasi dan kondisi belajar dan aktivitas guru dan siswa saat penelitian pendahuluan, selain itu nantinya observasi ini digunakan juga saat penelitian sebenarnya untuk melihat perkembangan aktivitas belajar siswa dikelas setelah diberikan perlakuan eksperimen media pembelajaran. Maka dapat disimpulkan Peneliti menggunakan Teknik *Participat Observation* atau Observasi Langsung aktivitas belajar siswa dikelas.

## 3. Dokumentasi

Penggunaan Teknik Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan untuk melengkapi informasi yang akan disajikan sesuai keadaan sebenarnya selama penelitian dan dijadikan bukti kuat data penelitian. Dokumentasi ini didapatkan melalui pengarsipan dokumen Tata Usaha MA Al-Ma'ruf Margodadi dan dokumentasi Guru Ekonomi untuk memperoleh data informasi sekolah, staff, tenaga pengajar, kondisi umum sekolah, dan siswa serta hasil ujiannya.

## 4. Tes

Penggunaan Teknik Tes ini adalah memberikan pengerjaan berupa soal pertanyaan yang harus dikerjakan siswa sebagai penilaian hasil belajar dan pengukur capaian kompetensi pemahaman atas materi pelajaran yang telah diberikan dengan kriteria standar nilai yang sudah ditetapkan dan bisa menjadi pembanding ketercapaian/ketuntasan belajar siswa dengan siswa lainnya. Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik *Post Test* atau siswa diberikan beberapa soal pilihan ganda di akhir pelajaran untuk diselesaikan dan akan diukur, dinilai, dan dievaluasi hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi sesuai dengan setelah perlakuan Media Pembelajaran yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol saat penelitian.

## 5. Eksperiment

Penggunaan Teknik Eksperiment ini adalah memberikan penjelasan secara prosedur mengenai langkah-langkah perlakuan kedua model pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen selama proses pembelajaran dilakukan sehingga akan diperoleh data-data perubahan Minat belajar dari awal hingga akhir didapatkan hasil belajar setelah dilakukan perlakuan media pembelajaran. Data-data yang telah dikumpulkan akan dijadikan sebagai data melanjutkan hasil penelitian hingga mencapai tujuan penelitian.

## F. Uji Prasyarat Instrumen

### 1. Uji Validitas

Menurut Rusman (2017: 63), Uji Validitas ini mempunyai fungsi untuk mengukur seberapa valid instrument penelitian yang digunakan dan mampu mengungkapkan data dari variabel secara terukur dan sesuai/akurat dengan apa yang diukurinya.

Maka untuk menguji tingkat validitas instrument akan menggunakan metode kevalidan korelasi *Product Moment* dari Carl Pearson. Berikut ini rumusnya:

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi

N = jumlah sampel/subyek atau banyaknya data X&Y

$\Sigma X$  = jumlah skor item/butir soal atau variabel X

$\Sigma Y$  = jumlah skor total atau variabel Y

$\Sigma XY$  = jumlah perkalian skor item&skor total / hasil X.Y

$\Sigma X^2$  = jumlah skor item/butir soal kuadrat

$\Sigma Y^2$  = jumlah skor total kuadrat.

(Neliwati,2018: 197).

Pada kriteria pengujiannya jika harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha$  0,05 dan n sampel yang diteliti, kesimpulannya alat ukur/instrument yang

digunakan dinyatakan valid, begitu juga sebaliknya jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka kesimpulannya alat ukur/instrument penelitian yang digunakan adalah tidak valid. (Rusman, 2017: 64).

a. Uji Validitas Instrumen Tes

Untuk mengetahui validitas instrument tes yaitu butir soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal, hasil validitas diukur dengan menggunakan Aplikasi SPSS versi 25.0, dengan berdasar pada pengukuran validitas korelasi *Product Moment* Carl Pearson dan dengan kriteria jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha$  0,05, kesimpulannya instrument yang digunakan dinyatakan valid, dan sebaliknya maka tidak valid. Pada Uji Validitas ini, jumlah n adalah 20 responden, maka  $r_{tabel}$  adalah sebesar 0,444 yang diperoleh dari *r Product Moment*,  $r(a)(n)=r(0,05)(20)$ .

Berikut ini disajikan tabel hasil uji validitas instrument tes:

**Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Butir Soal**

Item Soal Tes	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kondisi	Signifikan	Simpulan
1	0,451	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,046	Valid
2	0,581	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,007	Valid
3	0,536	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,015	Valid
4	0,500	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,025	Valid
5	0,460	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,041	Valid
6	0,462	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,040	Valid
7	0,547	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,012	Valid
8	0,460	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,041	Valid
9	0,558	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,011	Valid
10	0,612	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,004	Valid
11	0,581	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,007	Valid

Tabel.7 Lanjutan

12	0,468	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,038	Valid
13	0,542	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,014	Valid
14	0,579	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,007	Valid
15	0,558	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,010	Valid
16	0,503	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,024	Valid
17	0,485	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,030	Valid
18	0,531	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,016	Valid
19	0,415	0,444	$r_{hitung} < r_{tabel}$	0,069	Tidak Valid
20	0,495	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,027	Valid

*Sumber: Hasil pengolahan data: 2023*

Berdasarkan hasil validitas pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 20 butir soal pilihan ganda yang diujikan, terdapat 1 butir soal yang tidak valid dan 19 butir soal dinyatakan valid. Butir soal yang akan digunakan adalah butir soal yang valid, karena soal yang valid tersebut memenuhi kriteria validitas yaitu  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha$  0,05, kesimpulannya instrumen sebanyak butir soal dinyatakan valid digunakan untuk penelitian.

#### b. Uji Validitas Instrumen Observasi

Untuk mengetahui validitas instrument observasi yaitu lembar observasi minat belajar terdiri dari 15 item pertanyaan, hasil validitas diukur dengan menggunakan Aplikasi SPSS versi 25.0, dengan berdasar pada pengukuran validitas korelasi *Product Moment* Carl Pearson dan dengan kriteria jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha$  0,05, kesimpulannya instrument yang digunakan dinyatakan valid, dan sebaliknya maka tidak valid. Pada Uji Validitas ini, jumlah n adalah 20 responden, maka  $r_{tabel}$  adalah sebesar 0,444 yang diperoleh dari tabel r *Product Moment*,  $r_{(a)(n)}=r_{(0,05)(20)}$ . Berikut hasil validitasnya:

**Tabel 8. Hasil Uji Vaiditas Instrumen Observasi Minat Belajar**

Item Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kondisi	Signifik an	Simpul an
1	0,809	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
2	0,862	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
3	0,737	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
4	0,654	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,002	Valid
5	0,659	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,002	Valid
6	0,887	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
7	0,713	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
8	0,552	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,012	Valid
9	0,769	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
10	0,844	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
11	0,647	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,002	Valid
12	0,770	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
13	0,739	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
14	0,825	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
15	0,767	0,444	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid

*Sumber: hasil pengolahan data 2023*

Berdasarkan hasil validitas pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa dari 15 item pertanyaan Minat Belajar, hasil keseluruhannya dinyatakan valid, sehingga instrument observasi minat belajar ini valid digunakan untuk penelitian, karena kriteria validitas terpenuhi yaitu  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha$  0,05, maka instrument valid digunakan.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan dalam penelitian untuk mengukur instrument yang digunakan benar-benar memberikan ukuran yang tidak hanya valid namun dapat dipercaya dan mampu dibuktikan keandalannya. Uji ini sebagai syarat pelengkap uji validitas.

Uji Reliabilitas yang digunakan untuk mengukur instrument adalah Uji Reliabilitas *Alpha Cronbach's* penggunaannya apabila alternative jawaban dalam instrument terdiri dari tiga/lebih pilihan baik pilihan ganda atau essay. Berikut ini disajikan rumusnya :

$$r_i = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \cdot \left[ 1 - \frac{\Sigma \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_i$  = reliabilitas instrument

$\Sigma \sigma_i^2$  = jumlah varians skor tiap-tiap item/butir soal

$n$  = banyaknya item/butir soal

$\sigma_t^2$  = varians total.

(Purnomo, 2016: 156)

Pada kriteria pengujiannya jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 atau Sig.= 0,05, maka alat ukur/instrument yang digunakan dinyatakan reliable, begitu juga sebaliknya, jika nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  kesimpulannya alat ukur/instrument tersebut tidak reliable.

Berikut daftar interpretasi berupa kategori besarnya koefisien r:

**Tabel 9. Daftar Interpretasi Tingkat Koefisien r**

No.	Koefisien r	Tingkat Reliabilitas
1.	0,8000-1,0000	Sangat Tinggi
2.	0,6000-0,7999	Tinggi
3.	0,4000-0,5999	Sedang/Cukup
4.	0,2000-0,3999	Rendah
5.	0,0000-0,1999	Sangat Rendah

Sumber: (Rusman, 2017: 70)

a. Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Untuk menguji reliabilitas instrument tes digunakan aplikasi SPSS versi 25 terhadap 20 responden. Maka berdasarkan hasil uji didapatkan hasil reliabilitas butir soal sebagai berikut:

**Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,853	20

Berdasarkan tabel hasil uji di atas didapat Reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,853, lalu dikonsultasikan pada daftar interpretasi koefisien r, maka apabila r *Alpha* sebesar 0,853 berada pada rentang koefisien r 0,8000-1,0000, hal ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrument tes sangat tinggi, sehingga instrument yang digunakan reliabel.

b. Uji Reliabilitas Instrumen Observasi

Berdasarkan analisis SPSS 25, berikut hasil uji reliabilitas:

**Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Observasi**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,942	15

Berdasarkan tabel hasil uji di atas didapat r Cronbach's Alpha sebesar 0,942, lalu dikonsultasikan pada daftar interpretasi koefisien r, r *Alpha* sebesar 0,942 berada pada rentang koefisien r 0,8000-1,0000, hal ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrument observasi sangat tinggi, sehingga instrument yang digunakan reliable.

### 3. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran/ taraf kesukaran soal adalah prasyarat uji instrument untuk menghitung peluang siswa menjawab benar soal yang diberikan berdasarkan kemampuannya dengan dinyatakan dalam bentuk indeks. Pada umumnya indeks tingkat kesukaran ini dinyatakan besarnya kisaran antara 0,00-1,00. Indeks tingkat kesukaran dilambangkan dengan  $P$ , maka melihat indeks besarnya, ketika nilai  $P$  sebesar 0,00 soal tersebut memiliki indeks soal yang sulit dan ketika nilai  $P$  semakin meningkat besar hingga 1,00 maka soal itu mudah dan terjawab dengan benar oleh semua siswa sebagai sampel/*testee*. (Aiken dalam Purnomo, 2016: 127).

Berikut ini rumusnya :

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

Keterangan :

$P$  = Indeks Kesukaran

$B$  = Banyaknya siswa/*testee* yang menjawab dengan benar

$JS$  = Jumlah seluruh siswa sebagai peserta tes

(Purnomo, 2016: 127)

Langkah menafsirkan/mengklasifikasikan indeks kesukaran, menurut Arikunto (dalam Purnomo, 2016: 127), menggunakan ketentuan pada tabel indeks sebagai berikut:

**Tabel 12. Daftar Ketentuan Indeks Kesukaran Soal**

No.	Kisaran Indeks P	Kategori Soal
1.	0,00 sampai 0,30	Soal Sukar
2.	0,31 sampai 0,70	Soal Sedang
3.	0,71 sampai 1,00	Soal Mudah

(Arikunto dalam Purnomo, 2016: 127).

Berdasarkan hasil analisis perhitungan menggunakan SPSS 25, dengan jumlah  $n = 20$  responden dan 20 item soal. Sehingga diperoleh bahwa 9 soal sukar dan 11 soal sedang. Yang mana setelah dikonsultasikan dengan daftar ketentuan indeks kesukaran soal yang berada pada rentang 0,00- 0,30 itu soal sukar dan 0,31 - 0,70 soal sedang.

#### 4. Daya Beda Soal

Daya beda butir soal atau daya pembeda (*Discriminating Power*) digunakan untuk mengukur kemampuan butir soal membedakan siswa sebagai *testee*/peserta tes yang tergolong kelompok berkemampuan tinggi dan kelompok bawah/tidak pandai/berkemampuan rendah. Daya Beda biasa dilambangkan dengan  $D$  atau Indeks Diskriminasi dan berkisar antara -1,00 sampai 1,00. Berikut rumus penentuan Daya Beda:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

- D = Besarnya daya beda yang dicari
  - BA = Jumlah siswa menjawab benar dari kelompok atas
  - JA = Jumlah siswa peserta tes/*testee* kelompok atas
  - BB = Jumlah siswa menjawab benar dari kelompok bawah
  - JB = Jumlah siswa peserta tes/*testee* kelompok bawah
  - PA = Proporsi *testee* kelompok atas yang menjawab benar
  - PB = Proporsi *testee* kelompok bawah yang menjawab benar
- (Purnomo, 2016: 130).

Menurut Arikunto, kriteria tingkat daya beda yang baik diperlukan sebuah revisi atau bisa diperbaiki dan atau dibuang.

Berikut ini daftar klasifikasi Indeks Daya Beda:

**Tabel 13. Daftar Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal**

No.	Kisaran Indeks D	Keterangan
1.	0,00 – 0,20	Jelek
2.	0,21 – 0,40	Cukup
3.	0,41 – 0,70	Baik
4.	0,71 – 1,00	Baik Sekali
5.	D = - (negatif)	Direvisi/Dibuang

(Arikunto, 2013: 232).

Berdasarkan perhitungan hasil analisis uji daya beda soal menggunakan SPSS 25, dengan jumlah  $n = 20$  responden dengan 20 item soal. Dari seluruh jumlah soal berada di rentang 0,41-0,70 yang mana setelah dikonsultasikan dengan daftar ketentuan indeks daya beda soal masing-masing soal tersebut termasuk dalam kriteria baik.

## G. Uji Prasyarat Analisis Data

Pada saat sebelum melakukan pengujian hipotesis, data yang sudah didapatkan perlu diuji sebagai syarat yang harus dipenuhi dengan asumsi bahwa data harus normal dan homogen, hal ini karena pada penelitian ini menggunakan Statistik Parametrik (*Inferensial*) sehingga perlu dilakukan Uji Prasyarat Data, yaitu Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. Berikut ini penjelasan rincinya:

### 1. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah menguji apakah data sampel yang diambil dari populasi penelitian berdistribusi normal atau tidak atau dengan kata lain data yang akan dianalisis berdistribusi normal ataukah tidak. Maka penelitian ini menggunakan Uji Normalitas yang sering digunakan yaitu Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Menggunakan uji tersebut dikarenakan data pada penelitian ini berbentuk interval yang disusun berdasarkan distribusi frekuensi kumulatif dengan menggunakan kelas-kelas interval. Uji Kolmogorov-Smirnov diasumsikan bahwa distribusi variabel yang sedang diuji mempunyai sebaran yang kontinyu.

Kelebihan dari penggunaan uji Kolmogorov-Smirnov dibandingkan dengan uji normalitas lainnya yaitu lebih sederhana dan tidak menimbulkan perbedaan persepsi diantara satu pengamat dengan pengamat lain. Oleh karena itu, uji Kolmogorov-Smirnov tepat digunakan untuk uji normalitas pada penelitian ini. Rumus uji Kolmogorov-Smirnov, sebagai berikut:

Syarat Hipotesis yang digunakan:

H<sub>0</sub>: Distribusi variabel mengikuti distribusi normal

H<sub>1</sub>: Distribusi variabel tidak mengikuti distribusi normal

Statistik Uji yang digunakan:

$$D = \max |f_o(x_i) - S_n(x_i)| ; i = 1, 2, 3 \dots$$

Dimana:

$f_o(x_i)$  : Fungsi distribusi frekuensi kumulatif relatif dari distribusi teoritis dalam kondisi

$S_n(x_i)$  : Distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak n

Dengan cara membandingkan nilai D terhadap nilai D pada tabel Kolmogorov-Smirnov dengan taraf nyata  $\alpha$  maka aturan pengambilan keputusan dalam uji ini adalah:

Jika  $D \leq D_{\text{tabel}}$  maka Terima H<sub>0</sub>

Jika  $D \geq D_{\text{tabel}}$  maka Tolak H<sub>0</sub>

Keputusan juga dapat diambil dengan berdasarkan nilai Kolmogorov Smirnov Z, jika  $KSZ \leq Z_{\alpha}$  maka Terima H<sub>0</sub>, demikian juga sebaliknya. Dalam perhitungan menggunakan *software* komputer keputusan atas hipotesis yang diajukan dapat menggunakan nilai signifikansi. Jika nilai signifikansinya lebih kecil dari  $\alpha$  maka Tolak H<sub>0</sub> demikian juga sebaliknya.

## 2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan sebagai syarat analisis data parametrik untuk mengetahui apakah data penelitian dari populasi yang ada bersifat homogen atau tidak homogen. Pengujian Homogenitas data pada penelitian ini akan menggunakan Uji Homogenitas *Levene Statistic* dengan rumus:

$$W = \left( \frac{n-k}{k-1} \right) \cdot \frac{\sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel penelitian

k = banyaknya kelompok

$Z_{ij}$  =  $|Y_{ij} - \bar{Y}_i|$

$\bar{Y}_i$  = rata-rata dari kelompok ke-i

$\bar{Z}_i$  = rata-rata kelompok dari  $Z_i$

$\bar{Z}_{..}$  = rata-rata menyeluruh dari  $Z_{ij}$

Ketentuan pengujian homogenitas *Levene Statistic* penelitian : jika  $W < F_{\text{tabel}}$ , maka data sampel pada populasi adalah sama/bersifat homogeny, namun jika  $W > F_{\text{tabel}}$ , maka dinyatakan data sampel pada populasi penelitin adalah tidak sama/tidak homogen. Taraf Signifikansi yang digunakan 0,05 dan  $dk=n-1$ , maka ditentukan rumusan hipotesis berikut ini :

$H_0$  = Data Populasi bervarian Homogen

$H_1$  = Data Populasi Tidak bervarian Homogen

Kriteria pengujian Uji Homogenitas *Levene Statistic* berdasarkan taraf signifikansi (Sig.) yang digunakan  $\alpha=0,05$ , :

- Jika nilai probabilitas (Sig.) $>0,05$ , maka  $H_0$  diterima, ini berarti bahwa varians data populasi penelitian sama/bersifat homogeny, namun sebaliknya

- Jika nilai probabilitas (Sig.) $<0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, yang berarti varians data populasi penelitian bersifat tidak sama atau tidak homogen. (Rusman, 2015: 48).

## **H. Teknik Analisis Data**

Berdasarkan kriteria tujuan penelitian yaitu membandingkan hasil belajar menggunakan dua media dan minat belajar memoderasi, ini berarti statistik parametrik inferensial akan digunakan pada penelitian jenis eksperimen pendekatan komparatif ini yang sesuai dengan sifat data yang dikumpulkan yaitu interval dengan sampel tidak berkolerasi/tidak berpasangan terdiri dari dua sampel independent, maka teknik analisis data yang digunakan antara lain:

### **1. Analisis Varians Dua Jalan**

Analisis Varians Dua Jalan atau ANAVA Dua jalan ini merupakan teknik analisis pada statistic parametric inferensial yang berfungsi menguji hipotesis komparatif dua sampel atau lebih dari dua sampel (k sampel) secara serempak jika setiap sampel juga terdiri atas dua kategori/lebih. Biasanya juga digunakan untuk mengetahui perbedaan antar variabel secara signifikan dan variabel-variabel tersebut mempunyai interaksi atau tidak melalui ANAVA ini.

ANAVA Dua Jalan digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui apakah ada perbedaan dan interaksi antara hasil belajar menggunakan dua media pembelajaran dan minat belajar dua kategori tinggi dan rendah khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Berikut ini disajikan tabel ANAVA Dua Jalan:

Tabel 14. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	F <sub>o</sub>	P
Antara A	$JK_A = \sum \frac{(\sum x_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum x_T)^2}{N}$	A-1(2)	$\frac{JK_A}{db_a}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$	
Antara B	$JK_B = \sum \frac{(\sum x_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum x_T)^2}{N}$	B-1(2)	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$	
Antara AB (Interaksi i)	$JK_{AB} = \sum \frac{(\sum x_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum x_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$	$db_A \times db_B$ (4)	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$	
Dalam (d)	$JK_{(d)} = JK_A - JK_B = JK_{AB}$	$db_T \times db_A$ - $db_T$ $db_{AB}$	$\frac{JK_d}{db_d}$		
<b>Total (T)</b>	$JK_t = \sum_T^2 - \frac{(\sum x_T)^2}{N}$	<b>N-1(49)</b>			

Keterangan:

JK<sub>T</sub> = jumlah kuadrat totalJK<sub>A</sub> = jumlah kuadrat variabel AJK<sub>B</sub> = jumlah kuadrat variabel BJK<sub>AB</sub> = jumlah kuadrat interaksi variabel A dengan BJK<sub>(d)</sub> = jumlah kuadrat dalamMK<sub>A</sub> = mean kuadrat variabel AMK<sub>B</sub> = mean kuadrat variabel BMK<sub>AB</sub> = mean kuadrat interaksi variabel A dengan BMK<sub>(d)</sub> = mean kuadrat dalam

$F_{oA}$  = harga  $F_o$  untuk variabel A

$F_{oB}$  = harga  $F_o$  untuk variabel B

$F_{oAB}$  = harga  $F_o$  untuk interaksi variabel A dengan B.

(Arikunto, 2012: 253).

Berikut ini disajikan cara agar bisa menentukan bagaimana menarik kesimpulan dalam menguji hipotesis menggunakan rumus ANAVA Dua Jalan, sehingga memberikan kemudahan saat melakukan penelitian

**Tabel 15. Cara Menentukan Kesimpulan Hipotesis Anava**

Jika $F_o \geq F_t$ , 1%	Jika $F_o \geq F_t$ , 5%	Jika $F_o \leq F_t$ , 5%
1. Harga $F_o$ diperoleh sangat signifikan	1. Harga $F_o$ diperoleh signifikan	1. Harga $F_o$ diperoleh tidak signifikan
2. Ada perbedaan rata-rata sangat signifikan	2. Ada perbedaan rata-rata signifikan	2. Tidak ada perbedaan rata-rata signifikan
3. Hipotesis nihil $H_o$ ditolak	3. Hipotesis nihil $H_o$ ditolak	3. Hipotesis nihil $H_o$ diterima
4. $P < 0,01$ atau $p = 0,01$	4. $P < 0,01$ atau $p = 0,01$	4. $P < 0,01$ atau $p = 0,01$

(Arikunto dalam Ratnasari, 2013: 74).

## 2. Uji t – test Dua Sampel Independent.

Pengujian hipotesis komparatif statistic parametric untuk menguji komparasi rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan atau dua sampel independent dengan tipe data skala interval atau skala rasio adalah menggunakan t-test. Maka pada penelitian ini statistic parametric untuk menguji hipotesisnya akan menggunakan rumus t-test. Terdapat dua rumus t-test yang biasa digunakan menguji hipotesis komparatif dua sampel independent, berikut ini dua rumus t-test dua sampel Independent *Separated Varians* dan *Polled Varians* :

1. *Separated Varians*

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

2. *Polled Varians*

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left[ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

(Sugiyono, 2015: 273).

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = rata-rata data kelas eksperimen sampel 1

$\bar{X}_2$  = rata-rata data kelas kontrol sampel 2

$s_1^2$  = varians data kelompok 1

$s_2^2$  = varians data kelompok 2

$n_1$  = jumlah sampel kelompok 1

$n_2$  = jumlah sampel kelompok 2

(Sugiyono, 2013: 307).

Ada dua pertimbangan yang harus diperhatikan dalam memilih rumus t-test *Separated* dan *Polled Varians* di atas antara lain:

1. Apakah dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.
2. Apakah varians data dari dua sampel itu homogeny atau tidak, maka perlu uji homogenitas varians. (Rusman, 2017: 109).

Jadi, berdasarkan pertimbangan dua hal di atas, berikut ini diberikan petunjuk cara memilih t-test *Separated* / *Polled* :

1. Jika Jumlah anggota sampel  $n_1=n_2$  dan varians homogen  $\sigma_1^2=\sigma_2^2$ , maka bisa menggunakan kedua t-test baik *separated* dan *polled varians*. Untuk mengetahui  $t_{\text{tabel}}$  digunakan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .

2. Jika Jumlah anggota sampel  $n_1 \neq n_2$  , varians homogen  $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ , maka bisa menggunakan rumus *polled varians* dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .
3. Jika Jumlah anggota sampel  $n_1 = n_2$  dan varians tak homogen  $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ , maka bisa menggunakan rumus *separated* dan *polled varians*, dengan  $dk = n_1 - 1$  atau  $n_2 - 1$ , jadi  $dk$  bukan  $n_1 + n_2 - 2$ .
4. Jika Jumlah anggota sampel  $n_1 \neq n_2$  dan tak homogen  $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$  maka digunakan rumus *separated varians*. Untuk mengetahui  $t_{\text{tabel}}$  dengan  $dk = (n_1 - 1)$  dan  $dk = (n_2 - 1)$  dibagi dua kemudian ditambah dengan harga  $t$  yang terkecil.  
(Sugiyono, 2015: 272).

Langkah-langkah dalam Uji T-test Dua Sampel Independent:

1. Menentukan hipotesis
2. Menentukan tingkat signifikansi
3. Mencari nilai  $t_{\text{hitung}}$  dan mencari  $t_{\text{tabel}}$
4. Membandingkan nilai  $t_{\text{hitung}}$  dengan  $t_{\text{tabel}}$  dengan kriteria uji:
  - Ho diterima jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$
  - Ho ditolak jika  $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$
5. Jika menggunakan angka probabilitas, kriteria pengujian :
  - Ho diterima jika  $p\text{-value} > \text{taraf } \alpha 0,05$
  - Ho ditolak jika  $p\text{-value} \leq \text{taraf } \alpha 0,05$
6. Menarik kesimpulan.  
(Rinaldi, Novalia dan Syazali, 2020: 53).

## I. Pengujian Hipotesis

### 1. Rumusan Hipotesis 1

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan Media Power Point dengan siswa yang diajar menggunakan Media Audiovisual.

H<sub>1</sub>:  $\mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan Media Power Point dengan siswa yang diajar menggunakan Media Audiovisual.

## 2. Rumusan Hipotesis 2

H<sub>0</sub>:  $\mu_1 = \mu_2$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi dengan siswa minat belajarnya rendah.

H<sub>1</sub>:  $\mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi dengan siswa minat belajarnya rendah.

## 3. Rumusan Hipotesis 3

H<sub>0</sub>:  $\mu_1 < \mu_2$  : Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi diajar menggunakan Media Power Point lebih rendah dibandingkan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan Media Audiovisual.

H<sub>1</sub>:  $\mu_1 \geq \mu_2$  : Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi diajar menggunakan Media Power Point lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan Media Audiovisual.

## 4. Rumusan Hipotesis 4

H<sub>0</sub>:  $\mu_1 < \mu_2$  : Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya rendah diajar menggunakan Media PowerPoint lebih rendah dibandingkan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan Media Audiovisual.

H<sub>1</sub>:  $\mu_1 \geq \mu_2$  : Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya rendah diajar menggunakan Media Audiovisual lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar ekonomi

siswa yang diajar menggunakan Media Power Point.

### **5. Rumusan Hipotesis 5**

H<sub>0</sub>:  $\mu_1 = \mu_2$  : Tidak ada interaksi antara Media Pembelajaran dengan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

H<sub>1</sub>:  $\mu_1 \neq \mu_2$  : Ada interaksi antara Media Pembelajaran dengan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Untuk kriteria pengujian hipotesis di atas yaitu sebagai berikut:

- Tolak H<sub>0</sub>, jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ :  $t_{hitung} > t_{tabel}$
- Terima H<sub>0</sub>, jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ :  $t_{hitung} < t_{tabel}$

Hipotesis 1,2, dan 5 diuji menggunakan ANAVA Dua Jalan Hipotesis 3 dan 4 diuji menggunakan t-test dua sampel independen.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif dan hasil hipotesis pengujian penelitian mengenai perbandingan hasil belajar ekonomi dengan menggunakan media power point interaktif dan media audiovisual dengan minat belajar sebagai pemoderati, maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan Media Power Point Interaktif dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan Media Audiovisual. Hal ini dikarenakan minat siswa yang cenderung meningkat dalam pembelajarannya di kelas baik menggunakan Media Power point Interaktif maupun Media Audiovisual sehingga tidak ada perbedaan pada rata-rata hasil belajar ekonomi siswa
2. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi dengan siswa minat belajarnya rendah. Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya rendah karena ketertarikan yang tinggi akan membawa hasil belajar yang baik.
3. Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi pembelajarannya menggunakan Media Power Point lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan Media Audiovisual. Dengan kata lain, karena minat belajar yang dimiliki siswa tinggi sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang tinggi menggunakan media power point interaktif.

4. Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya rendah pembelajarannya menggunakan Media Power point Interaktif lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan Media Audiovisual. Dengan kata lain, siswa dengan rata-rata hasil belajar yang minat belajarnya rendah mendapatkan hasil belajar yang tinggi dengan pembelajarannya menggunakan Media Power point Interaktif.
5. Tidak ada interaksi antara Media Pembelajaran dengan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Antara Media Pembelajaran dan Minat Belajar tidak terdapat interaksi yang dapat mempengaruhi Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

## **B. Saran**

Berdasarkan analisis data deskriptif dan hasil hipotesis pengujian penelitian mengenai perbandingan dari hasil belajar ekonomi dengan menggunakan media power point interaktif dan audiovisual dengan minat belajar sebagai variabel moderator, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Pengimplementasian Media Power point Interaktif dan Media Audiovisual, adalah terbukti memberikan pengaruh yang sama terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini bisa dijadikan pertimbangan dan bahan masukan oleh guru ke dunia pendidikan agar bisa menerapkan penggunaan media-media pembelajaran yang dapat meningkatkan berbagai keterampilan sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar.
2. Minat belajar pada siswa sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Karena minat belajar tinggi mendatangkan perasaan senang, meningkatkan konsentrasi atau perhatian, melahirkan sikap belajar yang positif dan dapat meminimalisir rasa bosan siswa terhadap pelajaran sehingga siswa bisa mendapatkan rata-rata hasil belajar yang tinggi.

3. Komunikasi diperlukan untuk dapat memilah media pembelajaran yang tepat yang bisa digunakan untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Seperti pada penelitian ini, guru dan siswa yang memiliki minat belajar tinggi menggunakan Media Power point Interaktif dibandingkan dengan Audiovisual.
4. Guru harus bisa membawa perubahan pada siswa yang memiliki Minat Belajar yang rendah, yaitu seperti pada penelitian ini dimana siswa yang memiliki minat belajar rendah mendapatkan rata-rata hasil belajar tinggi menggunakan media pembelajaran Power point Interaktif dibandingkan dengan media Audiovisual.
5. Pemilihan media pembelajaran perlu diterapkan dengan baik karena media yang tepat dapat membawa dampak baik bagi peningkatan minat serta hasil belajar siswa. Meskipun hasil dari penelitian ini menyatakan tidak adanya interaksi namun media pembelajaran yang telah digunakan memberikan hasil dimana dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisya, J, R. Koryati D. 2017. Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 15 Palembang. *Jurnal Profit*. 4(1):17-23.
- Akhiruddin. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV.Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alfurqan, R, L. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-1. *Jurnal Education and development*. 9(3).
- Ali, M. Asrori. M. 2012. *Psikologi Remaja Perkembangan Siswa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syuhada. A. 2019. *Studi Komparasi Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Antara Siswa yang Menggunakan Media Power Point dan Tanpa Media Power Point Di Mts Ma'ahid Kudus*. Iain Kudus.
- Teviani, A. 2011. *Studi Komparasi Antara Penggunaan Program Macromedia Flash Dan Program Power Point Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi*. Uns (Sebelas Maret University).
- Apriyani, D. 2017. Pengaruh penggunaan media proyeksi terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 7(2):24-27.
- Ariyanto, M. 2016. Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Jurnal Pendidikan*. 3(2):134-140.
- Arnesti, N. Hamid, A. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Online Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*. 2(1): 85-99.
- Azhar, R. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Sistem Koordinat Kartesius. *Aceh: Akademi Komunitas Negeri Pidie Jaya*.

- Bahtiar, I, I. 2017. *Pengaruh Penggunaan Fasilitas Laboratorium Akuntansi, Computer Attitude, dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Komputer Akuntansi MYOB SMK Palembang Semarang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang.
- Besare, S. 2020. Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. 7(1):18–25.
- Bonitalia, L, H. Saehana, S. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dengan Pendekatan Metakognitif Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI MIA 4 SMAN 2 PALU. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako*. 3(1):23-27
- Chairiah, N. 2019. Studi Komparasi Antara Penggunaan Media Pembelajaran Film Dengan Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Swasta Se-Kecamatan Lowokwaru Malang. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.
- Damitri, E, D. 2020. Keunggulan Media Power Point Berbasis Audiovisual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*. 6(2): 1-7.
- Darmiyati. 2020. Penilaian Unjuk Kerja Dalam Pengembangan Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 7(1):74-85.
- Dasmita, D. 2011. Psikologi Perkembangan Siswa: Panduan Bagi Orang Tua dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP dan SMA. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Djamarah, S, B. 2010. Strategi Belajar Mengajar. *Jakarta : Rineka Cipta.s*
- Dimiyati. Mudjiono. 2015. Belajar Dan Pembelajaran. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Dodi, M. S. 2017. Penggunaan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran yang Berbasis PowerPoint Model POP UP Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kosakata Mata Pelajaran Bahasa Arab. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2):1-14.
- Efendi, A. Hasanah, U. Sefrida, M. 2017. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media AudioVisual dan Media Power Point Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kisaran. *Jurnal Pelita Pendidikan*. 5(1):18 - 124.

- Ekawanti, M. 2019. Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 7(2):1–12.
- Erlando. 2016. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* . 6(1):35-43.
- Fadillah, A. 2016. Analisis minat belajar dan bakat terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 1(2):113-122.
- Fahyuni, E, F. Istikomah. 2016. *Psikologi Belajar & Mengajar (Kunci Sukses Guru Dalam Interaksi Edukatif)*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Falah, N, B. Fatimah, S. 2019. Pengaruh gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jakarta:Euclid*. 6 (1):25-34.
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal lingkaran widyaiswara*. 1(4): 104-117.
- Faradila, P. Aimah, S. 2018. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminat Nasional Mahasiswa Unimus*. 1: 508-512.
- Fargil, P. 2016. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*. 1(2):257-266.
- Fimansyah, D. 2015. Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*. 3(1):34-44.
- Gani, A, A. Saddam, S. 2020. Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. 8(1):36–42.
- Hamalik. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Pt.Bumi Aksara.
- Handayani, T, K. 2021. *Studi Komparasi Penggunaan Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Ma'arif Ngrupit Tahun Pelajaran 2021*. IAIN Ponorogo.
- Haryati, N. 2015. *Hubungan Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Se-Gugus Wonokerto Turi Sleman Tahun Ajaran 2014/2015*. Yogyakarta: Skripsi Prodi Pra Sekolah dan Sekolah Dasar UNY.

- Haryono, S. 2022. *Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Bisnis Menggunakan Model Problem Based Learning Dan Project Based Learning Dengan Aktivitas Belajar Sebagai Pemoderasi*. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung
- Herianto, H. 2020. Perbedaan Penggunaan Media Audio Visual Dan Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Di Era Pandemi Covid-19. *.Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 5 (2):1-11.
- Heryyanti, A, D. Masrokan, P, T, A. 2021. Pengaruh Gaya, Minat, Kebiasaan dan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Era New Normal. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(6):3935-3945.
- Hikmah, S, N. Maskar, S. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas Viii Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*. 1(1):15–19.
- Kadir, A, S, R. 2022. Perbandingan Hasil Belajar IPA Siswa Dengan Menggunakan Media PowerPoint dan Tanpa Menggunakan Media PowerPoint. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*. 7(2):165-171.
- Kartika, S. 2019. Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. 7(1): 114-126.
- Khaerunnisa, F. Sunarjan. Hamdan. 2018. Pengaruh penggunaan media power point terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*. 6 (1): 31-41.
- Khotimah, K. 2016. *Pengaruh strategi pembelajaran terhadap hasil belajar di tinjau dari aktifitas belajar*. Surakarta :14
- Komariyah, S. Laili, N, F, A. 2018. Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*. 4(2):55-60.
- Lestari, D, H. Parmiti, P, D. 2020. Pengembangan e-modul IPA bermuatan tes online untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*. 4(1):73-79.
- Lestari, I. 2015. Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: jurnal ilmiah pendidikan MIPA*. 3(2):115-125.

- Mira, P, S, A. 2022. Pengaruh media power point terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*. 5(1):41-44.
- Molstad, C, E. Karseth, B. 2016. National Curricula in Norway and Finland: The Role of Learning Outcomes. *European Educational Research Journal*. 15(3):329-344.
- Muharima. W. 2014. Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA. *Joyful Learning Jurnal*. 3(2):98-101.
- Muthoharoh, M. 2019. Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah Syariah Islamiyah*. 26 (1):21-32.
- Nafisah, W. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas Iv Sdn Tanjung Jati 1. *Research Journal*. 9 (1):135-150
- Neliwati. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori Dan Praktek)*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Ningsi, U. 2016. *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number HeadTogether (NHT) dan Think Pair Share (TPS) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Bulukumba*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah & Keguruan, UIN Alauddin Makassar.
- Nurihsan, J. 2011. *Teori Kepribadian*. Remaja Rosdakarya.
- Pane, A. Dasopang, M, D. 2017. Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3(2):333-352.
- Poerwanti, S, I, J. Mahfud, H. 2018. Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*. 2(2):265-271.
- Purnomo, E. 2016. *Dasar-Dasar Perancangan Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Putri, N. Isnani, G. 2015. Pengaruh Minat Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran. *JPBM (Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen)*. 1(2): 118-124.

- Pramestika, A, L. 2020. Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. 2(1): 110-114.
- Prasetya, T, I. 2012. Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif bagi Guru-Guru IPA SMP N Kota Magelang. *Journal of Educational Research and Evaluation*. *JERE*. 1(2):122-127.
- Prasinto, R, B. 2022. Penggunaan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Di Sd N Cimpon Kelas Ii Tahun 2021/2022. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar) Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. 2(3): 176-184.
- Rahayu, A. 2015. *Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Power Point Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria Di SMK Negeri 1 Pengasih*. Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahmawati, P, K. 2017. Pengaruh Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*. 11(2): 61-68.
- Rahmi, L. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education And Development*. 9(3):580-589.
- Ratnasari, F. 2013. *Perbandingan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Model Pembelajaran SAVI dan Model Pembelajaran Learning Cycle-5E dengan Memperhatikan Kecerdasan Adversitas (Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Gajah Tahun Pelajaran 2012/2013)*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Reski, N. 2021. Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas Ix Smpn 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(11): 2485-2490
- Ricardo, M, I, I. 2020. Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1(1): 79-92.
- Rinaldi, A, N. Muhamad, S. 2020. *Statistika Inferensial untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Bogor: IPB Press.

- Saihu, S. 2020. The Effect Of Using Talking Stick Learning Model On Student Learning Outcomes In Islamic Primary School Of Jamiatul Khair. Ciledug:Tangerang.
- Semburing, R. Mukhtar. 2014. Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 6(1): 214-229.
- Septianova, F, S, B, R. 2017. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Audiovisual dan Dengan Menggunakan Media Konvensional. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. 9(2): 62-67.
- Setiono, A. 2019. *Pengaruh Pergaulan Terhadap Perilaku Belajar Siswa Di Mi Muhammadiyah Tinggarjaya Kecamatan Jatilawang Kabupaten Banyumas*:Iain Purwokerto.
- Sirait, E, D. 2016. Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 6(1):35-43
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Siti, N. Ahmad, S. 2016. Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*. 1(1):128-135.
- Soebandi, A. Nurhasanah, S. 2016. Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1(1): 128-135.
- Sopia, N. 2022. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Berbasis Powerpoint. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*. 5(1):169-178.
- Suardi. 2019. Pengaruh Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada PT. Bank Mandiri, Tbk. Kantor Cabang Pontianak. *JBEE: Journal Business Economics and Entrepreneurship*. 1(2):312-317.
- Sudjana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Supardi, Leonard, Huri, S. Rismurdiyati. 2015. Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 2(1): 71-81.
- Suprianto, E. 2019. Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(2): 2-32.
- Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*. II(1): 43-48.
- Suroto, S. Harini. 2018. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Komunikasi Bisnis Untuk Meningkatkan Kompetensi Presentasi Bisnis Peserta Didik XI Jurusan Pemasaran SMK Negeri 3 Surakarta*. Surakarta; Universitas Sebelas Maret.
- Suroto, Yon, R. Rahmawati, Widya, H. 2019. Kebutuhan Media Pembelajaran Mahasiswa : Analisis Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Economic Education And Entrepreneurship Journal*. 2(2): 74-83.
- Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Syafi'i. 2018. Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2):115-123.
- Syahril, I. 2021. *Modul Belajar Mandiri Calon Guru Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK) Pedagogi*. Jakarta: Dirjen GTK Kemdikbud.
- Rusman, T. 2015. *Statistika Penelitian Aplikasinya dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Statistika Parametrik*. Bandar Lampung: Bahan Ajar FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.
- Tafonao, T. 2018. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2):103-114.
- Tarbawi. 2018. Manajemen Pendidikan. *Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*. 6(01):61.
- Taufiq, M, N, R. Dewi. Widiyatmoko. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema "Konservasi" Berpendapatan Science-Edutainment. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 3(2):140- 145.

- Tiwow, D. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*. 4 (2): 107-122.
- Trismayanti, S. 2019. Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*. 17(2):142–159.
- Turrohmah, M. 2017. *Hubungan Kompetensi Profesional Guru Qur'an Hadist dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di MA Nurul Ulum Tulungagung Kec. Gading Rejo Kab. Pringsewu*. Thesis. PPs, Ilmu Tarbiyah dan Pendidikan Agama Islam, UIN Raden Intan, Lampung
- Uno, H. B. 2011. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Wahab, G. Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu : CV. Adanu Abimata.
- Wahyuni, T. Widiyatmoko, A. Akhlis, I. 2015. Efektivitas penggunaan media audiovisual pada pembelajaran energi dalam sistem kehidupan pada siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*. 4(3):998-1004.
- Wardani, R, F. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Power Point Pada Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan*. 2(2): 2-5.
- Widodo, B, S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis & Komprehensif*. Yogyakarta: Eiga Media.
- Widhayanti, A. Abduh, M. 2021. Penggunaan Media Audiovisual Berbantu Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(3): 2580-3735.
- Widyawati, S. 2016. Eksperimentasi model pembelajaran student facilitator and explaining (SFE) terhadap hasil belajar ditinjau dari kecerdasan linguistic. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(2): 267-274.