

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* DAN GRAFIS
DENGAN MEMPERHATIKAN AKTIVITAS BELAJAR
PADA SISWA SMP NEGERI 4 GADING REJO**

(Skripsi)

Oleh

Chici Maryunah

NPM 2113031021



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* DAN GRAFIS DENGAN MEMPERHATIKAN AKTIVITAS BELAJAR PADA SISWA SMP NEGERI 4 GADING REJO

Oleh

CHICI MARYUNAH

Penelitian ini di latar belakanginya rendahnya hasil belajar IPS, perbedaan aktivitas belajar siswa, dan penerapan media pembelajaran masih kurang bervariasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang perbedaan hasil belajar menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis dengan memperhatikan aktivitas belajar. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan komparatif, desain faktorial 2x2. Sampelnya berjumlah 64 orang siswa melalui teknik *simple random sampling*. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, eksperimen, tes, angket dan dokumentasi. Sementara, untuk pengujian hipotesis menggunakan Analisis Varians Dua Jalan (Anava) dan T-test Dua Sampel Independen.

Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis; 2) Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang aktivitas belajarnya tinggi dengan hasil belajar IPS siswa yang aktivitas belajarnya rendah; 3) Rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran grafis pada siswa dengan aktivitas belajar yang tinggi; 4) Rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran grafis lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada siswa dengan aktivitas belajar yang rendah; dan 5) Tidak terdapat interaksi pada penggunaan media pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo.

Kata kunci: aktivitas belajar, hasil belajar IPS, media pembelajaran *powerpoint* dan grafis.

ABSTRACT

COMPARATIVE STUDY OF IPS LEARNING OUTCOMES USING POWERPOINT AND GRAPHIC LEARNING MEDIA BY PAYING ATTENTION TO LEARNING ACTIVITIES IN SMP NEGERI 4 GADING REJO STUDENTS

By

CHICI MARYUNAH

This research is motivated by low social studies learning outcomes, differences in student learning activities, and the application of learning media is still less varied.

The purpose of this study was to examine the differences in learning outcomes using powerpoint and graphic learning media with respect to learning activities. The method used is experimental with a comparative approach, 2x2 factorial design. The sample amounted to 64 students through simple random sampling technique. Data were collected using observation, interviews, experiments, tests, questionnaires and documentation. Meanwhile, for hypothesis testing using Two-way Analysis of Variance (Anava) and Two Independent Samples T-test..

The results of this study revealed that: 1) There are differences in learning outcomes in social studies subjects of students whose learning uses powerpoint and graphic learning media; 2) There are differences in social studies learning outcomes of students whose learning activities are high with social studies learning outcomes of students whose learning activities are low; 3) The average social studies learning outcomes of students whose learning using powerpoint learning media is higher than those whose learning using graphic learning media on students with high learning activities; 4) The average social studies learning outcomes of students whose learning using graphic learning media is lower than those whose learning using powerpoint learning media on students with low learning activities; and 5) There is no interaction on the use of learning media with student learning activities in social studies subjects of VIII grade students of SMP Negeri 4 Gading Rejo.

Keywords: learning activities, social studies learning outcomes, powerpoint and graphic learning media.

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* DAN GRAFIS
DENGAN MEMPERHATIKAN AKTIVITAS BELAJAR
PADA SISWA SMP NEGERI 4 GADING REJO**

Oleh

CHICI MARYUNAH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan**

Pada

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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR
IPS MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN POWERPOINT DAN
GRAFIS DENGAN MENGGUNAKAN
AKTIVITAS BELAJAR PADA SISWA SMP
NEGERI 4 GADING REJO**

Nama Mahasiswa : **Chici Maryunah**
NPM : **2113031021**
Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**
Jurusan : **Pendidikan IPS**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

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

Widya Hestingtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 199008062019032016

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**

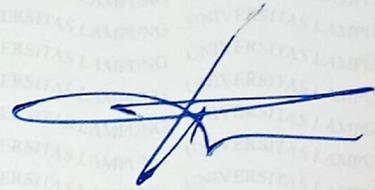
Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Suroto, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930713 201903 1 016

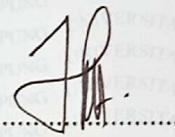
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

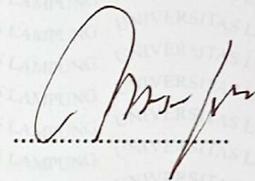
Ketua : **Drs. Tedi Rusman, M.Si.**



Sekretaris : **Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd.**



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



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 19870304 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **07 Mei 2025**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
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: kip@unila.ac.id, laman: <http://kip.unila.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chici Maryunah
NPM : 2113031021
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, 20 Mei 2025



Chici Maryunah
2113031021

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Chici Maryunah dan kerap dipanggil Chici. Lahir di Blitarejo, 08 Maret 2003, anak pertama dari empat bersaudara. Putri sulung dari pasangan bapak Ngaliman dan ibu Suparti. Penulis berasal dari Blitarejo, Kecamatan Gading Rejo, Kabupaten Pringsewu.

Pendidikan formal yang ditempuh penulis mulai dari sekolah dasar di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Blitarejo, lulus pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan ke jenjang menengah pertama di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 4 Gading Rejo, lulus pada tahun 2018. Dilanjutkan ke menengah atas di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Pringsewu, lulus pada tahun 2021. Pada tahun 2021 penulis diterima melalui jalur SNMPTN sebagai mahasiswi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada tahun 2023, penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke beberapa daerah diantaranya Jakarta, Yogyakarta, Bali, Malang, dan Surabaya. Pada tahun berikutnya di tahun 2024, penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sidoluhur, Kecamatan Ketapang, Kabupaten Lampung Selatan dan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri Sidoluhur. Selain itu, penulis juga mengikuti kegiatan non akademik diantaranya menjadi staf ahli departemen PSDM Assets pada tahun 2021-2022. Kemudian menjadi wakil sekretaris umum Assets pada tahun 2023, serta pada tahun 2024 menjadi salah satu peserta dari program Kampus Mengajar Angkatan 8. Pada tanggal 2 Desember 2024 penulis berhasil melaksanakan kegiatan seminar proposal penelitiannya, kemudian dilanjutkan kegiatan seminar hasil pada tanggal 25 April 2025, dan diakhiri dengan pelaksanaan ujian komprehensif pada tanggal 7 Mei 2025.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirobbil alamin, Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan ridhonya sehingga penulis sampai pada tahanan ini. Dengan rasa bangga dan syukur penulis mempersembahkan karya kecil ini kepada:

Kedua Orang Tua

Terimakasih kepada Bapak Ngaliman dan Ibu Suparti, yang telah merawat dan membesarkan saya dengan sabar dan kasih sayang, serta selalu ada dalam setiap langkah saya. Terimakasih untuk kalian atas setiap do'a, usaha, dan pengorbanan yang dicurahkan untuk mendukung setiap langkah dan proses anakmu ini untuk mencapai kesuksesan. Terimakasih untuk semua hal yang mungkin tidak dapat saya balas.

Keluarga Besar

Terimakasih untuk seluruh keluarga besar yang telah mendukung dan mendoakan keberhasilan saya, semoga saya dapat menjadi kebanggaan kalian.

Bapak/Ibu Guru dan Dosen Pengajar

Terimakasih bapak/ibu atas segala kesabaran, arahan, dan bimbingan serta ilmu yang telah diberikan selama ini. Diucapkan terimakasih kepada para pahlawan tanpa tanda jasa.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

MOTTO

“Man jadda wajada (Barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka ia akan berhasil)”

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
~ Q.S Al Baqarah ayat 286 ~

“Untuk mencapai tujuan akhirmu, kamu harus bersabar. Jika kamu ingin mencapai sesuatu, kamu harus bekerja keras, berusaha, dan bersabar. Karena tidak semua mudah didapat”
~ Obito (Anime Naruto) ~

“D’oa, usaha, ikhtiar, dan tawakal dengan empat hal tersebut kita pasti bisa mencapai tujuan. Oleh karenanya jangan patah semangat, hadapi semuanya dengan tenang dan teruslah berusaha terbang setinggi mungkin mencapai kesuksesan”
~ Chici Maryunah ~

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulisan Skripsi dengan judul **“Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Pembelajaran *Powerpoint* dan Grafis Dengan Memperhatikan Aktivitas Belajar Pada Siswa SMP Negeri 4 Gading Rejo”** merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, DEA., IPM., ASEAN Eng. Selaku Rektor Universitas Lampung, beserta jajarannya, yang telah memberikan dukungan dalam setiap aspek pendidikan di kampus ini.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan KerjaSama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S. Pd., M. Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S. Si., M. Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Suroto, S. Pd., M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

7. Bapak Drs. Tedi Rusman, M. Si. selaku Pembimbing Akademik dan Pembimbing I, yang telah memberikan arahan, dan bimbingan kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terimakasih banyak saya ucapkan kepada bapak atas segala bentuk dukungan, arahan, motivasi, dan saran yang diberikan selama perkuliahan dan ketika proses penyusunan skripsi ini. Sehat selalu untuk bapak, semoga Allah selalu memberikan keberkahan dan dimudahkan segala urusannya.
8. Ibu Widya Hestiningtyas, S. Pd., M. Pd. selaku Pembimbing II, yang telah memberikan arahan, dan bimbingan kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terimakasih banyak saya ucapkan kepada ibu atas segala bentuk dukungan, arahan, motivasi, dan saran yang diberikan selama perkuliahan dan ketika proses penyusunan skripsi ini. Sehat selalu untuk ibu, semoga Allah selalu memberikan keberkahan dan dimudahkan segala urusannya.
9. Bapak Drs. Yon Rizal, M. Si. selaku Pembahas, yang telah memberikan arahan, dan bimbingan kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terimakasih banyak saya ucapkan kepada bapak atas segala bentuk dukungan, arahan, motivasi, dan saran yang diberikan selama perkuliahan dan ketika proses penyusunan skripsi ini. Sehat selalu untuk bapak, semoga Allah selalu memberikan keberkahan dan dimudahkan segala urusannya.
10. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Terimakasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
11. Bapak/Ibu staf tata usaha dan karyawan Universitas Lampung.
12. Teruntuk penulis yaitu diriku sendiri Chici Maryunah. Seorang anak perempuan pertama keluarga, seseorang yang diluar banyak tertawa namun nyatanya menyimpan banyak harapan untuk dirinya sendiri dan keluarganya. Terimakasih sudah bermimpi dan mau mengambil keputusan untuk melangkah, tetap berusaha, dan tidak menyerah melanjutkan pendidikan ini. Terimakasih untuk diriku yang mampu melawan rasa takut untuk salah satu tantangan diantaranya banyaknya tantangan lainnya. Selamat untuk pencapaianmu sampai saat ini, berusahalah untuk terus berkembang dan

menjadi lebih baik lagi dari hari ke hari untuk menuju impian yang diharapkan. Semoga Allah selalu memberikan kelancaran, dan senantiasa memberikan kemudahan segala urusan, ridha, rahmat untuk segala mimpinya dan semoga kesuksesan selalu menanti dan menyertai dirimu.

13. Teruntuk mamak dan bapakku tercinta, Ibu Suparti dan Bapak Ngaliman terimakasih sudah menjaga, membesarkan, merawat, dan mendukung setiap langkah yang kuambil. Terimakasih atas segenap cinta, do'a, upaya, pengorbanan, materi, kerja keras, dan nasehat serta motivasi yang senantiasa kalian berikan kepadaku. Tidak ada kata lain yang dapat kutuliskan untuk kalian berdua selain terimakasih, terimakasih atas segalanya yang kalian usahakan untuku. Maaf atas perjalanku sampai saat ini yang masih kurang sempurna. Semoga nantinya aku mampu memberikan yang terbaik dan menjadi kebanggan untuk kalian berdua. Sehat dan bahagia selalu untuk kalian berdua cinta pertamaku di dunia.
14. Terimakasih untuk om Okin dan bulek Sugiyanti. Ku masih tak menyangka bahwa aku menjadi salah satu dari bagian keluarga kecil kalian. Dari banyaknya drama tentang tinggal bersama saudara, nyatanya aku malah mendapatkan dan merasakan cinta lainnya dari kalian. Sebagai sosok pengganti mamak dan bapak, meskipun terpisah jarak dengan orang tuaku, nyatanya aku tak merasakan kesendirian, Kalian hadir dan menjadi bagian dalam perjalanan hidupku. Membantuku, menemaniku, dan selalu mendukung setiap jalan yang kuambil. Terimakasih atas do'a, waktu, usaha, nasehat dan motivasi yang kalian berikan kepadaku. Maaf atas perjalanku sampai saat ini yang masih kurang sempurna. Semoga nantinya aku mampu memberikan yang terbaik dan menjadi kebanggan untuk kalian berdua. Sehat dan bahagia selalu untuk kalian berdua.
15. Untuk mamak Iin dan bapak Sugianto, pakde dan budeku yang sudah kuanggap orang tuaku sendiri. Ada banyak pembelajaran yang bisa kuambil dari kalian berdua, tentang kesabaran dan keikhlasan. Terimakasih atas do'a, dukungan, nasehat dan motivasi yang senantiasa kalian berikan kepadaku. Maaf atas perjalanku sampai saat ini yang masih kurang sempurna. Semoga

nantinya aku mampu memberikan yang terbaik dan menjadi kebanggaan untuk kalian berdua. Sehat dan bahagia selalu untuk kalian berdua.

16. Untuk makwo Sutiem dan simbok Musirah terimakasih sudah menemani dan menyaksikan cucu perempuan kalian menempuh perjalanan ini, terimakasih atas do'a, dukungan, nasehat dan motivasi yang senantiasa kalian berikan. Maaf atas perjalanku sampai saat ini yang masih kurang sempurna. Semoga nantinya aku mampu memberikan yang terbaik dan menjadi kebanggaan untuk kalian berdua. Sehat dan bahagia selalu untuk kalian berdua.
17. Adik-adikku tercinta, mba Chitra Happy Dwi Astari, kakak Chico Adis Pamuji, adek Chiageng Al Hafizah, mba Rahma Aulia dan Vino Bastian Terimakasih atas do'a, dukungan, dan cinta yang kalian berikan. Terimakasih atas candaan yang kita lakukan. Semoga impian dan harapan kalian dapat terwujud serta kesuksesan senantiasa menanti kalian. Semoga nantinya aku mampu memberikan yang terbaik dan menjadi kebanggaan untuk kalian. Sehat dan bahagia selalu untuk kalian.
18. Mba Dhita aku akhirnya aku ikut menyusulmu, melanjutkan estafet ini, selanjutnya untuk mba Ajeng dan dek Wanda kudo'akan kalian segera menyusul kami. Semangat dan semoga kesuksesan senantiasa mendampingi kalian.
19. Keluarga besarku mbah, pakde, bulek, mamas, mba, adek yang tidak bisa kusebutkan satu persatu. Terimakasih atas do'a, dukungan, nasehat, dan motivasi yang kalian berikan. Maaf atas perjalanku sampai saat ini yang masih kurang sempurna. Semoga nantinya aku mampu memberikan yang terbaik dan menjadi kebanggaan untuk kalian semua.
20. Sahabat terbaikku dari kecil mba Titin Mulyani. Lebih dari 15 tahun persahabatan kita, untuk orang yang kuanggap sebagai kakak, sahabat, teman. Persahabatan telah terjalin, banyak cerita yang telah kita lewati. Terimakasih atas do'a dan dukungan yang senantiasa kau berikan. Semoga harapan apa yang kita upayakan dan do'akan sama-sama terwujud. Semoga kesehatan, kesuksesan dan hal-hal baik senantiasa menyertaimu. Kita usahakan persahabatan kita selamanya sampai maut memisahkan kita.

21. Untuk sahabat karibku di perkuliahan Rizki Nur Amanah. Terimakasih sudah menjadi bagian dalam proses perjalanan ini. Terimakasih sudah menjadi sahabat yang baik dan terimakasih atas segala do'a dan dukungan untuk setiap hal yang kulakukan selama di perkuliahan. Terimakasih sudah mau bersahabat dengan diriku dan terimakasih sudah menciptakan Chici dan Rizki. Semoga semua harapan kita dapat tercapai dan kesuksesan senantiasa menyertai kita. Dan kita usahakan persahabatan ini selamanya.
22. Rani Arum Puji Susanti, sekretaris umumku, partnerku yang telah menjadi sahabat baikku juga. Terimakasih sudah mengajari untuk harus bisa memprioritaskan diri sendiri, terimakasih atas segala do'a, dukungan, dan kebersamaan yang kita lalui. Cerita dan kenangan yang indah mulai dari gak kenal sampai bisa sekrab ini. Terimakasih sudah mau menjadi salah satu sahabat yang menemani. Semoga kesehatan, kesuksesan dan hal-hal baik senantiasa menyertaimu. Kita usahakan persahabatan kita selamanya.
23. Adelia Rivani, Terimakasih sudah menjadi bagian dalam proses perjalanan ini. Terimakasih sudah menjadi sahabat yang baik dan terimakasih atas segala do'a dan dukungan untuk setiap hal yang kulakukan selama di perkuliahan. Semoga kesehatan, kesuksesan dan hal-hal baik senantiasa menyertaimu.
24. Assets FKIP Universitas Lampung, terkhusus Pimpinan Kabinet Garda Niscala. Ada baba Adis, ayah Vedyan, mba Sevia, buna Fitri, Beti, kak Dian, mba Anggun, mas Afid, mba Ida, kak Egix, mba Nadia, bang Figo, kak Ji, aa Hadi, mba Thanis, mba Indri, mba Nancy, dan umi Anzani. Terimakasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanaku. Banyak cerita dan kenangan baik suka maupun duka bersama kalian. Kalau kata yumii adalah bagian dari wadah yang paling meromantisasi dari yang lain. Tempat canda tawa kita dan berkumpul. Terimakasih atas kerjasama dan menjadi salah satu proses pendewasaan kita. Terimakasih telah menjadi kabinet dengan keluarga yang paling baik dari yang lain menurutku. Semoga kalian senantiasa diberikan kesehatan dan kesuksesan
25. Teman-teman seperjuangan, seluruh mahasiswa dan mahasiswi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021. Terimakasih atas segala kebersamaannya mulai dari masa mahasiswa baru yang belum mengenal satu sama lain, kemudian

diakrabkan dengan kegiatan desa binaan dan kegiatan-kegiatan lainnya. Canda, tawa, suka dan duka akan menjadi pengalaman dan cerita yang akan selalu menjadi bagian dari kenangan yang indah. Sampai jumpa di pertemuan selanjutnya yang lebih baik dan keren dimana kita dipertemukan oleh pendidikan dan dipisahkan untuk mencapai tujuan dan impian kita masing-masing. Semoga kesehatan dan kesuksesan senantiasa menyertai kalian semua.

26. Keluarga KKN Desa Sidoluhur, Nabil, Fauzan, Annisa, Ana, Eka, Ema, dan Alifa. Terimakasih untuk kekeluargaan, kekompakan dan cerita kita selama diperkuliahkan. Semoga apa yang kita harapkan dapat tercapai dan semoga kesuksesan senantiasa menanti kita.
27. Semua pihak yang terlibat dan turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas semua bantuan dan kebaikan yang kalian berikan, semoga kebaikan dan ketulusan yang kalian berikan akan menjadi keberkahan dan menjadi kebaikan yang kembali kepada kalian. Semoga Allah senantiasa memberikan kemudahan, kesehatan, dan kesuksesan bagi kalian.

Bandar Lampung, 7 Mei 2025

Penulis

Chici Maryunah

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Kegunaan Penelitian.....	10
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	12
A. Tinjauan Pustaka.....	12
1. Belajar dan Hasil Belajar.....	12
2. Teori Belajar.....	17
3. Media Pembelajaran.....	20
4. Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i>	24
5. Media Pembelajaran Grafis.....	29
6. Aktivitas Belajar.....	32
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Pikir.....	45
D. Hipotesis.....	47
III. METODOLOGI PENELITIAN	48
A. Metode Penelitian.....	48
1. Desain Penelitian.....	49
2. Prosedur Eksperimen Penelitian.....	50
B. Populasi dan Sampel.....	55
1. Populasi.....	55
2. Sampel.....	55
C. Variabel Penelitian.....	57
D. Definisi Konseptual Variabel.....	58
E. Definisi Operasional Variabel.....	59
F. Teknik Pengumpulan Data.....	61

G.	Uji Persyaratan Instrumen.....	63
1.	Uji Validitas	64
2.	Uji Reabilitas	67
3.	Daya Beda Soal.....	69
4.	Tingkat Kesukaran Soal.....	71
H.	Uji Persyaratan Analisis Data	73
1.	Uji Normalitas.....	73
2.	Uji Homogenitas	75
I.	Teknik Analisis Data.....	76
1.	Analisis Varians Dua Jalan (Anova).....	76
2.	T-test Dua Sampel Independen	78
J.	Pengujian Hipotesis	80
IV.	HASIL PEMBAHASAN DAN PEMBAHASAN	83
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	83
B.	Gambaran Umum Responden	87
C.	Deskripsi Data Penelitian.....	87
1.	Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Siswa Menggunakan Media <i>Powerpoint</i> di Kelas Eksperimen.....	88
2.	Deskripsi Data Aktivitas Belajar Siswa di Kelas Ekesperimen.....	92
3.	Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Siswa Menggunakan Media Grafis di Kelas Kontrol	96
4.	Deskripsi Data Aktivitas Belajar Siswa di Kelas Kontrol	100
D.	Uji Persyaratan Analisis Data	104
1.	Uji Normalitas.....	104
2.	Uji Homogenitas	107
E.	Pengujian Hipotesis Penelitian	108
1.	Pengujian Hipotesis 1	109
2.	Pengujian Hipotesis 2	110
3.	Pengujian Hipotesis 3	111
4.	Pengujian Hipotesis 4	113
5.	Pengujian Hipotesis 5	115
F.	Pembahasan	116
G.	Keterbatasan Penelitian.....	126
V.	SIMPULAN DAN SARAN	127
A.	Simpulan	127
B.	Saran	128
	DAFTAR PUSTAKA.....	130
	LAMPIRAN.....	140

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS pada STS/UTS dan SAS/UAS Kelas VII Tahun Ajaran 2021-2024.....	2
2. Data Aktivitas Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo .	4
3. Data Aktivitas Lisan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo...	4
4. Data Tentang Penggunaan Media Pembelajaran	5
5. Penelitian Relevan	37
6. Desain Eksperimen	49
7. Prosedur Eksperimen Penelitian	50
8. Data Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo Tahun Pelajaran 2024/2025.....	55
9. Jumlah Siswa Kelas VIII-A dan VIII-D	56
10. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	61
11. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	65
12. Hasil Uji Validitas Instrumen Observasi	66
13. Daftar Interpretasi Tingkat Koefisien r.....	68
14. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes.....	68
15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Observasi.....	68
16. Interpretasi Indeks Daya Pembeda Butir	70
17. Hasil Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda.....	70
18. Daftar Kriteria Indeks Kesulitan Soal.....	72
19. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda.....	72
20. Rumus Unsur Persiapan Anava Dua Jalan.....	77
21. Cara Menentukan Kesimpulan Hipotesis Anava	78
22. Daftar Guru Kepegawaian, Guru Honorer, dan Tenaga Kependidikan SMP Negeri 4 Gadin Rejo	85

23. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 4 Gading Rejo	86
24. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> di Kelas Eksperimen	89
25. Kategori Data Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> di Kelas Eksperimen.....	90
26. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS Siswa dengan Aktivitas Belajar Tinggi di Kelas Eksperimen	91
27. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS Siswa dengan Aktivitas Belajar Rendah di Kelas Eksperimen	92
28. Distribusi Frekuensi Data Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> di Kelas Eksperimen	93
29. Kategori Data Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> di Kelas Eksperimen.....	94
30. Distribusi Frekuensi Data Aktivitas Belajar Tinggi di Kelas Eksperimen	95
31. Distribusi Frekuensi Data Aktivitas Belajar Rendah di Kelas Eksperimen	96
32. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Grafis di Kelas Kontrol	97
33. Kategori Data Hasil Belajar IPS Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Grafis di Kelas Kontrol	98
34. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS Siswa dengan Aktivitas Belajar Tinggi di Kelas Kontrol	99
35. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar IPS Siswa dengan Aktivitas Belajar Rendah di Kelas Kontrol	100
36. Distribusi Frekuensi Data Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Grafis di Kelas Kontrol	101
37. Kategori Data Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Grafis di Kelas Kontrol	102
38. Distribusi Frekuensi Data Aktivitas Belajar Siswa Tinggi di	

Kelas Kontrol	103
39. Distribusi Frekuensi Data Aktivitas Belajar Siswa Tinggi di Kelas Kontrol	104
40. Uji Normalitas Data	105
41. Rekapitulasi Uji Normalitas.....	106
42. Uji Homogenitas Data.....	107
43. Rekapitulasi Uji Homogenitas	108
44. Hasil Uji Hipotesis 1 Menggunakan Analisis Varians Dua Jalan (Anava)	109
45. Hasil Uji Hipotesis 2 Dengan Analisis Varians Dua Jalan (Anava)	110
46. Hasil Uji Hipotesis 3 Dengan t-Test Dua Sampel Independen	111
47. Hasil Uji Hipotesis 4 Dengan t-Test Dua Sampel Independen	113
48. Hasil Uji Hipotesis 5 Dengan Analisis Varians Dua Jalan (Anava)	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan dari FKIP Universitas Lampung...	141
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan dari SMP Negeri 4 Gading Rejo	142
3. Pelaksanaan Penelitian Pendahuluan di SMP Negeri 4 Gadingrejo	143
4. Survei Penggunaan Media Pembelajaran.....	144
5. Surat Izin Penelitian dari FKIP Universitas Lampung	145
6. Surat Balasan Izin Penelitian dari SMP Negeri 4 Gadingrejo	146
7. Modul Ajar.....	147
8. Media Pembelajaran yang Digunakan	169
9. Proses Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar	171
10. Soal <i>Post Test</i> Untuk Kelas Eksperimen dan Kontrol	172
11. Kuesioner Penelitian Untuk Observasi Aktivitas Belajar Siswa	176
12. Rekap Nilai <i>Post Test</i> dan Pengisian Kuesioner.....	179
13. Uji Validitas Instrumen.....	181
14. Uji Reliabilitas Instrumen	183
15. Uji Normalitas Data	185
16. Uji Homogenitas Data.....	186
17. Uji Hipotesis	187

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada proses pembelajaran yang baik, penting untuk menyiapkan perencanaan yang matang dan kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Sebagai mata pelajaran yang memadukan berbagai disiplin ilmu seperti ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik, dan psikologi sosial, pengajaran IPS membutuhkan guru yang mampu mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang tepat, sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga membantu mereka berpikir kritis dan memahami kehidupan sosial secara lebih mendalam. Tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan intelektual, memahami konsep yang berkaitan dengan kehidupan sosial, mempunyai rasa tanggungjawab sebagai anggota masyarakat, pengembangan diri, dan kemampuan berfikir kritis. Terbentuknya tujuan tersebut karena manusia adalah makhluk sosial yang artinya tidak dapat hidup/mencukupi kebutuhan hidupnya sendiri, karenanya setiap manusia pasti akan berhubungan dan terlibat dalam permasalahan yang ada di dalamnya.

Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan tidak hanya memahami teori tetapi, juga mampu memahami dan memecahkan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan sosial masyarakat. Namun, kenyataannya pembelajaran IPS sering dianggap membosankan dan melelahkan, hal ini karena siswa lebih banyak dituntut untuk menghafal, mendengarkan penjelasan, mencatat, dan menjawab pertanyaan yang diberikan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini sering menimbulkan rasa bosan dan kurangnya minat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara efektif untuk mengatasi kejenuhan ini adalah dengan memanfaatkan media

pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya mampu membantu memusatkan perhatian siswa, namun juga membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Gading Rejo masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari presentase nilai STS (Sumatif Tengah Semester) dan SAS (Sumatif Akhir Semester) pada tahun ajaran 2023/2024 dan presentase nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) dan PAS (Penilaian Akhir Semester) tahun ajaran 2021-2023. Selain itu, aktivitas belajar siswa juga masih rendah, dimana siswa cenderung pasif, kurang berinisiatif, dan hanya mengandalkan guru sebagai pusat informasi selama proses pembelajaran. Untuk memberikan gambaran lebih jelas, berikut adalah tabel hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gading Rejo yang ditinjau dari nilai STS/UTS dan UAS/SAS sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS pada STS/UTS dan SAS/UAS Tahun Ajaran 2021-2024.

No	Tahun Ajaran	Persentase Nilai Siswa			
		UTS/STS		UAS/SAS	
		Nilai < 73	Nilai > 73	Nilai < 73	Nilai > 73
1.	2021-2022	82%	18%	85%	15%
2.	2022-2023	83%	17%	87%	13%
3.	2023-2024	82%	18%	86%	14%
Jumlah Presentase		82%	18%	86%	14%

Sumber: Data Tata Usaha SMP Negeri 4 Gading Rejo Tahun 2024.

Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang efektif, dimana sebagian besar peserta didik belum mampu menguasai materi dengan baik. Penyebab utamanya adalah ketidakmerataan fasilitas di kelas dan metode pembelajaran yang cenderung monoton, di mana pembelajaran berpusat pada guru sebagai satu-satunya sumber informasi. Selain itu, rendahnya motivasi dan aktivitas belajar siswa juga menjadi faktor, terutama karena metode

ceramah dan penggunaan papan tulis yang dominan, dengan guru yang lebih aktif sedangkan siswa cenderung pasif. Ketika proses pembelajaran dipengaruhi oleh preferensi siswa terhadap guru, siswa menjadi lebih aktif jika bersama guru yang disukainya, dan sebaliknya cenderung pasif jika bersama guru yang kurang disukai, sehingga berdampak pada hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Kurniawan dan Setiawan (2018), yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang berpusat kepada guru, khususnya ceramah dan penggunaan media papan tulis, kurang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, karenanya perlu menggunakan metode pembelajaran yang interaktif. Selain itu, Habsyi (2020), dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa fasilitas belajar sangat penting untuk mendukung kegiatan pengajaran agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan lancar dan teratur. Serta menurut Bakar et al. (2018), pada penelitiannya mengungkapkan bahwa preferensi siswa terhadap guru, dapat dipengaruhi oleh faktor seperti gaya mengajar dan kepribadian guru, memainkan peran penting dalam keterlibatan siswa. Ketika siswa merasa nyaman dan menyukai gurunya, maka siswa akan lebih aktif dan termotivasi untuk belajar, sehingga hasil belajarnya meningkat.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 4 Gading Rejo, terlihat bahwa tingkat keaktifan siswa masih tergolong rendah, terutama pada aktivitas belajar visual dan lisan. Pada aktivitas belajar visual sebagian besar siswa cenderung tidak fokus pada saat guru sedang menyampaikan materi. Mereka justru melakukan aktivitas lainnya, seperti mengobrol atau melakukan hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran. Demikian juga pada aktivitas lisan, sebagian besar siswa kurang aktif dalam bertanya atau mengungkapkan pendapatnya. Mayoritas siswa hanya diam dan tidak memberikan respon selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga akibat dari rendahnya aktifitas belajar tersebut akan berdampak terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan Wibono (2016), yang menyatakan bahwa salah satu penilaian proses pembelajaran adalah dengan melihat sejauh mana tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal

tersebut diperkuat lagi oleh Maradona (2016), dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak menjadi perhatian siswa, maka akan menimbulkan rasa bosan, sehingga mengakibatkan siswa tidak lagi suka belajar. Berikut ini disajikan data aktivitas visual dan lisan siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dan observasi di kelas.

Tabel 2. Data Aktivitas Visual Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo.

No	Kelas	Aktivitas Visual		Jumlah Siswa
		Aktif (melihat, mengamati, dan memperhatikan)	Kurang Aktif (melihat, mengamati, dan memperhatikan)	
1.	Kelas A	11	21	32
2.	Kelas B	12	19	31
3.	Kelas C	11	21	32
4.	Kelas D	12	20	32
Total Siswa		46	81	127
Presentase (%)		36%	64%	100%

Sumber: Guru Mata Pelajaran IPS dan Observasi di Kelas Tahun 2024.

Tabel 3. Data Aktivitas Lisan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo.

No	Kelas	Aktivitas Lisan		Jumlah Siswa
		Aktif (mengucapkan, melafalkan, dan mengungkapkan)	Kurang Aktif (mengucapkan, melafalkan, dan mengungkapkan)	
1.	Kelas A	12	20	32
2.	Kelas B	11	20	31
3.	Kelas C	11	21	32
4.	Kelas D	13	19	32
Total Siswa		47	80	127
Presentase (%)		37%	63%	100%

Sumber: Guru Mata Pelajaran IPS dan Observasi di Kelas Tahun 2024.

Dari data diatas, memberikan informasi bahwa aktivitas belajar secara visual dan lisan masih rendah sehingga pendekatan pembelajaran yang digunakan di kelas perlu ditingkatkan agar lebih interaktif dan mendorong partisipasi aktif dari siswa.

Selain dari data tentang hasil belajar dan aktivitas belajar, peneliti juga melakukan survei kepada siswa tentang media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru di kelas. Dari hasil survey yang diambil dari 35 orang siswa menunjukkan bahwa media buku cetak mempunyai presentase yang besar jika dibandingkan dengan penggunaan media lainnya. Untuk memperjelas informasi tersebut disajikan tabel tentang penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4. Data Tentang Penggunaan Media Pembelajaran

No	Media Pembelajaran Yang Sering Digunakan	Jumlah	Presentase
1.	Buku Cetak	13	37,1%
2.	Papan Tulis	7	20%
3.	LKPD	3	8,6%
4.	<i>Powerpoint</i>	3	8,6%
5.	Vidio Pembelajaran	2	5,7%
6.	Lainnya	7	20%
Total		35	100%

Sumber: Hasil Survei Menggunakan *Google Form* Tahun 2024.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, peneliti ingin mengetahui terkait perbandingan antara dua media pembelajaran *powerpoint* dan grafis sehingga peneliti melaksanakan penelitian dengan mengkaji perbandingan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang berfokus pada aktivitas visual dan aktivitas lisan yang diterapkan di kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo. Alasan peneliti menggunakan media pembelajaran *powerpoint* karena, media pembelajaran *powerpoint* merupakan salah satu bentuk pemanfaatan dari teknologi yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan melalui *slide* yang ditampilkan. Sedangkan, alasan peneliti menggunakan media pembelajaran grafis adalah karena media ini merupakan salah satu media pembelajaran kreatif yang dapat membantu

siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran. Media pembelajaran grafis menyajikan materi dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual seperti diagram dan sketsa atau grafik, sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa dan memudahkan proses belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis juga digunakan sebagai upaya untuk mengenalkan variasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar kepada siswa, sehingga mereka dapat memahami bahwa proses pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai media yang menarik dan interaktif.

Penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran didukung oleh beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Purwanti dkk., (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* masih relevan dalam proses pembelajaran. Media ini dinilai praktis dan mudah digunakan, baik secara individu maupun kelompok, serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu, menurut Permada dkk., (2017) *powerpoint* juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan sistematis. Selain *powerpoint*, penggunaan grafis sebagai media pembelajaran juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai contoh penelitian yang dilakukan oleh Mansyur dan Rodhi (2020), yang menekankan bahwa pentingnya pengembangan media grafis dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. Selain itu, mereka juga menyatakan bahwa adanya media grafis dapat membantu menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan menarik bagi siswa. Penggunaan media grafis dalam pembelajaran juga terbukti efektif seperti penelitian yang dilakukan Hadi (2022), dalam penelitiannya dimana terdapat peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Sehingga memberikan pengaruh yang positif untuk proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis diharapkan dapat membantu siswa dalam menyerap materi secara lebih efektif, meningkatkan hasil belajar, serta menciptakan pengalaman pembelajaran baru yang mendorong aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif dan efektif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis pada mata pelajaran IPS di sekolah menengah tingkat pertama. Berdasarkan permasalahan dan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Pembelajaran *Powerpoint* dan Grafis Dengan Memperhatikan Aktivitas Belajar Pada Siswa SMP Negeri 4 Gading Rejo”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka dapat diambil beberapa identifikasi masalah diantaranya sebagai berikut :

1. Hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo yang masih tergolong rendah. Hal ini dilihat dari masih tingginya jumlah siswa yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dilihat dari presentase nilai STS (Sumatif Tengah Semester)/PTS (Penilaian Tengah Semester) dan SAS (Sumatif Akhir Semester)/PAS (Penilaian Akhir Semester) pada siswa kelas VII.
2. Dalam menerapkan metode belajar, sebagian besar guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan diskusi dengan menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran pada proses pembelajarannya.
3. Penerapan media pembelajaran masih kurang bervariasi dan sebagian besar guru masih menggunakan buku cetak dengan presentase 37,1% dan papan tulis dengan presentase 20% berdasarkan hasil survei, sehingga menyebabkan siswa mengalami kejenuhan dalam belajar.

4. Masih tingginya jumlah siswa yang kurang antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
5. Pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo masih tergolong rendah hal ini dilihat berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti.
6. Penerapan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* dan grafis masih jarang digunakan oleh guru SMP Negeri 4 Gading Rejo.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada, maka untuk mempermudah dalam penelitian ini digunakan pembatasan masalah yang dibatasi pada kajian membandingkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis dengan memperhatikan aktivitas belajar pada siswa SMP Negeri 4 Gading Rejo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang aktivitas belajarnya tinggi dengan hasil belajar IPS siswa yang aktivitas belajarnya rendah?
3. Apakah rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran grafis pada siswa dengan aktivitas belajar yang tinggi?
4. Apakah rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran grafis lebih tinggi dibandingkan yang

pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada siswa dengan aktivitas belajar yang rendah?

5. Apakah terdapat interaksi pada penggunaan media pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran IPS antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa yang aktivitas belajarnya tinggi dengan hasil belajar IPS siswa yang aktivitas belajarnya rendah.
3. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran grafis pada siswa dengan aktivitas belajar yang tinggi.
4. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran grafis lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada siswa dengan aktivitas belajar yang rendah.
5. Untuk mengetahui interaksi pada penggunaan media pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang didapatkan dari penelitian ini antara lain yaitu :

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan ilmu yang telah peneliti pelajari selama proses perkuliahan.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran IPS.
- c. Hasil penelitian ini dapat membantu memberikan strategi kepada siswa dalam belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam membandingkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis. Serta bermanfaat sebagai sarana untuk mengembangkan daya berpikir dan penerapan keilmuan yang telah dipelajari di perguruan tinggi serta dapat menambah pengetahuan dan keterampilan dari permasalahan yang diteliti.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan menambah wawasan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan gambaran tentang perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis terhadap hasil belajar IPS, serta dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk memotivasi guru dalam meningkatkan pembelajaran yang bermutu dengan mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk perbaikan dan pengembangan kualitas dalam menunjang proses belajar mengajar yang efektif dan efisien untuk keberhasilan pada hasil belajar siswa.

e. Bagi Program Studi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pengetahuan dan kontribusi nyata di bidang penelitian sehingga dapat menjadi referensi sumber penelitian yang baik bagi mahasiswa-mahasiswa kedepannya dalam melaksanakan penelitian sesuai karakteristik Program Studi Pendidikan Ekonomi sehingga dapat menunjang mutu lulusan yang berkualitas.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek pada penelitian ini adalah Media Pembelajaran *Powerpoint* (X_1), Media Pembelajaran Grafis (X_2), Hasil Belajar (Y), dan Aktivitas Belajar (Z).

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini berlangsung adalah di SMP Negeri 4 Gading Rejo.

4. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

5. Ruang Lingkup Penelitian

Yaitu tentang ilmu pendidikan yang berfokus pada mata pelajaran IPS pada sekolah tingkat menengah pertama.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar dan Hasil Belajar

1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan sepanjang hayat. Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk mencapai suatu hasil dari tujuan yang ingin dicapainya. Pada lingkup pendidikan kegiatan belajar merupakan salah satu hal wajib yang harus dilakukan. Belajar sendiri didefinisikan sebagai suatu kegiatan atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu baik secara sengaja ataupun tidak sengaja untuk mendapatkan perubahan pada tingkah laku berupa pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap yang memiliki nilai positif sebagai bentuk pengalaman yang didapat dari hal yang dipelajari.

Belajar adalah suatu proses perubahan dan terbentuknya perilaku seseorang serta proses untuk memahami knowledge, skills, dan values baik di lingkup pendidikan maupun masyarakat (Rochmania & Restian, 2022). Menurut Ahdar & Wardana (2019), definisi belajar diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga menimbulkan perubahan pada tingkah laku yang berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Rochmania & Restian (2022), juga mengungkapkan belajar merupakan suatu proses perubahan terbentuknya perilaku seseorang dan proses mengalami

knowledge, skills, dan values, yang ada pada masyarakat maupun pendidikan.

Pendapat lainnya diungkapkan oleh Harefa dkk., (2024), belajar merupakan perubahan yang terjadi dan relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, dikarenakan adanya pengalaman baru, mempunyai kepandaian/ilmu, dan aktivitas belajar.

Belajar adalah suatu proses dari aktivitas mental yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan pada tingkah lakunya ke arah yang bersifat positif yang menyangkut pada aspek kepribadian secara fisik dan psikis yang menghasilkan perubahan dalam diri individu (Salsabila., dkk 2024).

Berdasarkan beberapa pengertian belajar diatas, maka dapat dipahami bahwa arti belajar merupakan suatu proses perubahan kepribadian seseorang yang mana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Sehingga belajar menjadi salah satu unsur fundamental pada masing-masing tingkat pendidikan.

1.2 Pengertian Hasil Belajar

Adanya perubahan dalam dirinya setelah melakukan proses belajar adalah bukti dari hasil belajar. Hasil belajar juga menjadi perubahan tingkah laku seseorang dari segi pengetahuan dan sikap setelah setelah melakukan proses pembelajaran.

Menurut Nugraha dkk., (2020) hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang diperoleh setelah melaksanakan kegiatan belajar.

Wulandari et al., (2022), mengatakan bahwa hasil belajar adalah

kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti rangkaian kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sriwahyuni (2021), mendefinisikan hasil belajar merupakan suatu hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti rangkaian proses belajar mengajar dari berbagai sumber atau informasi, dengan hasil belajar berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ditunjukkan dengan nilai tes atau skor angka.

Menurut Wibowo et al., (2021), hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran hal ini, dikarenakan dengan adanya hasil belajar guru dapat mengetahui bagaimana perkembangan dari pengalaman dan pengetahuan yang sudah diperoleh siswa dalam upaya menggapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar berikutnya.

Mustakim (2020), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah segala sesuatu yang telah dicapai oleh siswa dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh kurikulum lembaga pendidikan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat dipahami bahwa hasil belajar menjadi salah satu faktor penting dalam pendidikan sebagai *output* dari kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan serta merupakan perubahan tingkah laku baik yang terjadi pada individu setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1.3 Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal tentunya tidak akan mudah, hal ini dikarenakan adanya faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Menurut Parwati (2018), terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi hasil belajar, faktor ini meliputi faktor biologis, psikologis, dan kelelahan.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor selain karakteristik siswa.

Menurut Marbun (2018), hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang mana dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor tersebut diantaranya yaitu:

1) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis merupakan faktor yang dilihat dari kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, serta tidak dalam keadaan cacat jasmani dan rohaninya.

2) Faktor psikologis

Setiap peserta didik tentunya mempunyai kondisi psikologis yang berbeda-beda, hal ini yang menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor psikologis sendiri seperti intelegensi, minat, bakat, dan motivasi.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang atau dengan kata lain bukan dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Hal ini berupa sarana dan prasarana, situasi dan kondisi baik dari lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Sedangkan, menurut Damayanti (2022), terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a) Faktor Internal

Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri yang meliputi aspek fisiologis (jasmani) seperti pendengaran, pengelihatannya, kebugaran anggota tubuh, dan psikologis (rohani) seperti kesadaran, perhatian, dan minat.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor yang berasal dari luar dimana siswa yaitu

kondisi lingkungan disekitar siswa. Faktor eksternal ini terdiri dari dua aspek yaitu aspek sosial (lingkungan keluarga, teman, dan guru) dan aspek non-sosial (kondisi gedung dan letak tempat belajar/kelas serta fasilitas berupa sarana dan prasarana lainnya).

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dikategorikan menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal yang mana kedua faktor tersebut tentunya mempunyai kontribusinya masing-masing dalam menunjang proses pembelajaran.

1.4 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Ricardo & Meilani (2017), terdiri dari tiga ranah diantaranya, yaitu:

- a) Ranah kognitif, meliputi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, dan evaluasi.
- b) Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- c) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.

Menurut Sudjana (2017), indikator hasil belajar terbagi kedalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a) Ranah kognitif, adalah ranah yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b) Ranah afektif, adalah ranah yang berkenaan dengan sikap yang terdiri atas lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c) Ranah psikomotorik, adalah ranah yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan dalam bertindak. Terdapat enam aspek pada ranah psikomotorik diantaranya yaitu gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan, perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif interpretatif.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, penelitian mengambil keputusan untuk penelitian yang difokuskan pada ranah kognitif dengan memusatkan penelitiannya pada aspek yang berhubungan dengan pengetahuan dan pemahaman. Yang artinya indikator yang diambil dalam ranah kognitif ini mengacu pada kemampuan intelektual siswa.

Fokus ini bertujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa melalui proses pengukuran tersebut.

2. Teori Belajar

2.1 Teori Behavioristik

Menurut Ahdar & Wardana (2019), teori behaviorisme merupakan teori tentang perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respon pelajar terhadap rangsangannya. Rosnawati (2021), menjelaskan bahwa teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage, Gagne, dan Berliner yang membahas tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari adanya pengalaman.

Teori ini berkembang dan menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang menekankan pada terbentuknya perilaku sebagai hasil belajar. Teori Behavioristik juga mempunyai tujuan pembelajaran yang mana ditekankan pada penambahan pengetahuan, dan belajar sebagai aktivitas yang menuntut pembelajar untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajarinya baik dalam bentuk laporan ataupun tes.

Ahdar & Wardana (2019), mengungkapkan bahwa untuk memudahkan memahami teori behaviorisme, teori ini mempunyai ciri yaitu mengutamakan unsur-unsur dan bagian kecil, menekankan pada peranan lingkungan dan pentingnya latihan, bersifat mekanistik, mementingkan pembentukan reaksi atau respon dan mekanisme hasil belajar serta peranan kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh.

Selain itu, Rosnawati (2021), juga mengungkapkan bahwa terdapat beberapa prinsip-prinsip yang ada pada teori behavioristik yakni:

- a) Obyek psikologi adalah tingkah laku.
- b) Semua bentuk tingkah laku dikembalikan pada reflek.
- c) Mementingkan pada pembentukan kebiasaan.
- d) Perilaku nyata dan terukur mempunyai makna tersendiri.
- e) Aspek mental dan kesadaran yang tidak mempunyai bentuk fisik harus dihindari.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, dapat dipahami jika teori behavioristik menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui kegiatan pengulangan, latihan, dan penguatan dimana hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan dapat dilihat secara langsung melalui perilaku siswa.

2.2 Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme mulai berkembang pada abad terakhir sebagai bentuk protes terhadap teori sebelumnya. Pengembangan teori ini dilakukan oleh Ausubel, Bruner, dan Gagne. Kognitif sendiri merupakan tindakan untuk mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku dapat terjadi. Teori kognitivisme atau kognitif adalah teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajarnya.

Rosnawati (2021), mengungkapkan bahwa terdapat beberapa karakteristik yang ada pada teori kognitif diantaranya yaitu:

- a. Belajar adalah proses mental dan bukan behavioral.
- b. Siswa aktif dinyatakan sebagai penyalur.
- c. Siswa belajar secara individu dengan menggunakan pola deduktif dan induktif.
- d. Instrinsik motivation, sehingga tidak perlu adanya stimulus.
- e. Siswa digunakan sebagai pelaku untuk menuntun penemuan.
- f. Guru memfasilitasi terjadinya proses *insight*.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa teori kognitivisme merupakan teori yang lebih mementingkan terjadinya proses yaitu pada aktivitas siswa dalam memahami dan menemukan pengetahuan serta guru yang bertindak sebagai fasilitator/pendukung.

2.3 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme berasal dari kata konstruksi yang mempunyai arti membangun. Adanya sifat membangun tersebut, diharapkan keaktifan siswa akan meningkatkan kecerdasannya. Teori ini menekankan pada proses belajar aktif dan membangun pemahaman sendiri. Dengan

adanya teori konstruktivisme, sehingga siswa dapat berfikir sendiri untuk menyelesaikan masalahnya dan mencari ide serta mengambil keputusan.

Menurut Ahdar & Wardana (2019), teori konstruktivisme mendefinisikan belajar sebagai suatu aktivitas yang benar-benar aktif, dimana siswa membangun sendiri pengetahuannya, mencari maknanya sendiri, mencari tau tentang apa yang dipelajari, dan menyimpulkan konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang sudah didapat.

Rosnawati (2021), menjelaskan bahwa terdapat prinsip-prinsip teori konstruktivime yang perlu dipahami diantaranya, yaitu:

- a) Pengetahuan yang dibangun oleh siswa sendiri.
- b) Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali dapat dilakukan dengan keaktifan siswa tersebut untuk menalar.
- c) Siswa aktif mengkontruksi secara terus menerus, sehingga secara konsisten terjadi perubahan konsep ilmiah.
- d) Guru hanya sekedar membantu untuk menyediakan saran dan situasi agar proses kontruksi berjalan dengan lancar.
- e) Menghadapi masalah yang relevan bersama siswa.
- f) Struktur pembelajaran seputar konsep utama dari pentingnya pertanyaan.
- g) Mencari dan menilai pendapat siswa.
- h) Menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan dari siswa.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa teori konstruktivime merupakan teori yang menekankan pada proses aktif dimana siswa dituntut untuk mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi yang dilakukannya.

2.4 Relevansi Teori Belajar dengan Hasil Belajar

Teori belajar relevan dengan hasil belajar karena teori belajar dapat membantu guru untuk memahami bagaimana siswa belajar dan bagaimana mengembangkan model pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Di dalam dunia pendidikan, juga terdapat banyak teori belajar seperti teori behavioristik yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui kegiatan pengulangan, latihan, dan penguatan dimana hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan dapat dilihat secara langsung

melalui perilaku siswa. Kemudian teori kognitivisme merupakan teori yang lebih mementingkan terjadinya proses yaitu pada aktivitas siswa dalam memahami dan menemukan pengetahuan serta guru yang bertindak sebagai fasilitator/pendukung. Ada juga teori konstruktivisme merupakan teori yang menekankan pada proses aktif dimana siswa dituntut untuk mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi yang dilakukannya. Dan masih banyak lagi tentang teori-teori belajar. Dari teori-teori tersebut, para ahli mendasarkan teori belajarnya terhadap hasil penelitiannya, kemudian merumuskan konsep belajar yang nantinya bertujuan untuk melihat hasil belajar yang didapatkan.

Teori belajar sangat berkaitan dengan hasil belajar karena teori belajar merupakan dasar yang digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran dan menentukan langkah-langkah pembelajarannya. Apabila teori belajar dipahami dengan baik, maka dapat membantu guru untuk mengatur proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Sukatmi (2024), juga berpendapat bahwa ada beberapa hal yang berkaitan antara teori belajar dengan hasil belajar diantaranya yaitu:

- a) Teori belajar membantu guru dalam memahami proses belajar yang terjadi pada siswa.
- b) Teori belajar membantu guru dalam mengambil tindakan pedagogic dan edukatif yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- c) Teori belajar dapat memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa.
- d) Membantu siswa dalam membanun kepercayaan diri dan harga diri serta membantu guru dalam memahami siswa dalam belajar.
- e) Hasil belajar meliputi penilaian keseluruhan secara kualitatif, seperti; sikap, karakter, tingkah laku, dan lainnya.

3. Media Pembelajaran

3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti “perantara atau penyalur”. Untuk mempermudah penyaluran informasi atau materi pada saat kegiatan

pembelajaran diperlukan media. Media ini yang menjadi sarana dan prasarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pada kegiatan belajar mengajar, seorang pendidik tentunya membutuhkan media pembelajaran, yang mana media bukan hanya sekedar alat bantu namun, menjadi bagian penting dari proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tentunya sangat membantu proses pembelajaran bukan hanya sebagai perantara, namun, penggunaan media pembelajaran juga mampu memicu timbulnya motivasi, minat atau semangat peserta didik dalam belajar.

Hestiningtyas dkk., (2019) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah salah satu kunci sukses dalam pembelajaran. Agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan mendapatkan hasil yang maksimal maka, dibutuhkan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakteristik materi, lingkungan dan peserta didik.

Asyhar (2020), juga menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terciptanya lingkungan belajar yang mendukung yang mana penerimanya dapat melaksanakan proses belajar secara efektif dan efisien.

Ramen (2020), juga berpendapat bahwa media adalah komponen pendukung yang sangat penting dan erat kaitannya dengan kegiatan pemberian ilmu pengetahuan kepada siswa. Hamzah dkk., (2022) juga mengungkapkan bahwa media belajar merupakan segala peralatan yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada siswa yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Rizal dkk., (2019) menyatakan bahwa media sebagai penyampai pesan harus sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik. Hal itu dikarenakan kesesuaian media yang digunakan akan berpengaruh pada hasil pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, terkait media pembelajaran media pembelajaran dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran agar mudah diterima oleh siswa sehingga mampu memahami materi dengan mudah dan cepat. Hal tersebut juga berlaku kepada guru dimana, karena dengan adanya alat bantu berupa media membantu guru dengan mudah menyampaikan materi pembelajarannya.

3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pada penggunaan media pembelajaran tentunya terbagi kedalam beberapa jenisnya. Oleh karena itu, ada beberapa pendapat para ahli tentang jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Luh & Ekayani (2021), secara umum media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis yaitu media audio yang merupakan media yang hanya dapat didengar saja, media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat, dan media audio visual yaitu media yang mengandung unsur yang dapat didengar dan dilihat.

Sementara itu, Susanti & Zulfiana (2018), mengungkapkan bahwa media belajar dibagi menjadi tiga, yaitu:

a) Media Visual

Media visual merupakan suatu alat atau sumber belajar yang berisikan pesan atau informasi berupa materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif serta penerapannya menggunakan indra pengelihatan. Macam-macam media visual seperti gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, dan peta.

b) Media Audio

Media audio atau media dengar merupakan media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau informasi berupa materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif serta penerapannya menggunakan indra pendengaran atau suara.

Macam-macam media visual seperti laboratorium bahasa, radio, alat perekam.

c) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau informasi berupa materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif serta penerapannya menggunakan indra pendengaran dan pengelihatian. Media ini sendiri berupa suara dan gambar.

Dari ketiga jenis media tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media audio visual cenderung lebih efektif jika dibandingkan dengan jenis media belajar lainnya. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa penggunaan jenis media pembelajaran digunakan sesuai dengan kebutuhannya masing-masing.

3.3 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tentunya sangat bermanfaat, hal ini dikarenakan media menjadi salah satu unsur penting pada kegiatan belajar mengajar.

Menurut Indriyani (2019), secara umum manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi yang terjalin antara guru dengan siswa sehingga proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan efisien.

Namun, dalam penggunaannya, media pembelajaran juga mempunyai manfaat praktik yang dikemukakan oleh Syamsiani (2022), diantaranya, yaitu:

- a) Penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan dan memperlancar proses pembelajaran dan hasil belajar.
- b) Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, serta siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya masing-masing.
- c) Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

- d) Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman belajar kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang ada di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik, efektif, dan efisien serta mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan yang dapat menimbulkan motivasi belajar dalam diri siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

4. Media Pembelajaran *Powerpoint*

4.1 Pengertian Media Pembelajaran *Powerpoint*

Salah satu hasil teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *powerpoint*. *Powerpoint* adalah salah satu program aplikasi komputer yang dikembangkan oleh *Microsoft Office* yang merupakan program aplikasi presentasi. *Powerpoint* juga merupakan salah satu aplikasi pembantu yang digunakan untuk memaparkan materi dalam bentuk *slide*.

Menurut Misbahuludin (2018), *Microsoft powerpoint* adalah sebuah perangkat lunak yang sangat digemari dan sering digunakan oleh semua kalangan mulai dari siswa sampai perusahaan untuk membuat presentasi. Ardiansah & Miftakhi (2019), mengemukakan bahwa media *powerpoint* adalah program aplikasi presentasi yang menjadi salah satu program aplikasi *microsoft office* yang ditampilkan ke layar dengan bantuan LCD proyektor dalam penggunaannya. Menurut Kamil (2018), *Microsoft office powerpoint* merupakan suatu *software*

yang dapat membantu dalam menyusun presentasi yang efektif, mudah, dan profesional.

Nadiroh (2020), media *powerpoint* merupakan media pembelajaran yang termasuk kedalam media berbasis komputer yang digunakan untuk membantu penyusunan sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan mudah. *Microsoft powerpoint* akan menciptakan sebuah gagasan menjadi lebih baik, menarik, dan tujuan yang jelas ketika dipresentasikan karena dapat membantu dalam membuat dan menampilkan *slide*, *outline* presentasi, termasuk *clip art* yang menarik dan ditampilkan pada layar monitor.

Sementara itu, Septiana dkk., (2024) media *powerpoint* interaktif adalah media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan berbagai jenis baik secara visual, audio, ataupun kinestik. Selain, adanya video, teks, dan gambar juga dapat disajikan soal-soal yang interaktif sehingga siswa tidak merasa kebosanan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran *powerpoint* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu membuat gagasan menjadi lebih menarik dan jelas, dan memberikan kemudahan ketika menyampaikan materi sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif serta meningkatkan partisipasi siswa.

4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Powerpoint*

Penerapan penggunaan media pembelajaran *powerpoint*, tentunya sudah tidak asing dan tidak lepas dari tujuan belajar yang hendak dicapai, oleh karenanya media pembelajaran *powerpoint* juga berguna dan mempunyai manfaat dalam penggunaannya. Dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* proses belajar mengajar menjadi lebih mudah, selain mengurangi *verbalisme* yang digunakan penyampaian materi juga menjadi lebih singkat dan jelas, dan tentunya proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga

harapannya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa yang lebih baik. Karenanya, sebagai media pembelajaran *powerpoint* juga tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya.

Penggunaan media pembelajaran *powerpoint*, menurut Rahmi (2022), mempunyai beberapa manfaat diantaranya, yaitu:

- a) Memudahkan dan memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b) Membangkitkan semangat belajar dalam pembelajaran diakrenakan lebih menarik.
- c) Mampu mengatasi keterbatasan antara ruang dan waktu, tenaga, dan daya indra.
- d) Menjadikan pembelajaran lebih interaktif antara siswa dengan sumber belajarnya.
- e) Memungkinkan siswa untuk dapat belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya baik secara visual, auditori, dan kinestiknya.
- f) Memberikan persepsi dan konsep yang sama terhadap semua orang baik siswa maupun guru.
- g) Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* terdiri dari lima komponen, yaitu: guru, bahan ajar, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selain itu, Suardi (2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* memiliki kelebihan dalam penggunaannya, diantaranya yaitu:

- a) Praktis, sehingga dapat digunakan untuk semua tingkatan kelas.
- b) Memberikan kemungkinan untuk bertatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
- c) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat apa yang telah disampaikan.
- d) Mempunyai variasi teknik penyajian yang beragam dengan kombinasi warna atau animasi.
- e) Dapat digunakan secara berulang-ulang.
- f) Dapat dihentikan pada saat proses pembelajaran karena kontrol sepenuhnya berada pada komunikator.
- g) Lebih sehat jika dibandingkan dengan menggunakan papan tulis.

Selain kelebihan media pembelajaran *powerpoint* juga mempunyai kekurangan dalam penggunaannya menurut Suardi (2019), diantaranya yaitu:

- a) Pengadaan alat yang mahal dan tidak semua sekolah mempunyainya.
- b) Memerlukan perangkat tambahan seperti komputer dan LCD untuk memproyeksikannya.

- c) Memerlukan persiapan yang matang dalam penggunaannya.
- d) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis ketika menggunakannya.
- e) Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain yang digunakan pada program *powerpoint* sehingga materi yang disampaikan dapat dicerna dengan baik oleh penerima.
- f) Bagi pemberi pesan yang tidak mempunyai keterampilan menggunakan media *powerpoint*, memerlukan operator atau pembantu khusus dalam penggunaannya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* mempunyai peran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan membantu mempermudah dan memperjelas proses penyampaian materi menjadi lebih efektif, menarik, dan interaktif yang disajikan secara singkat, jelas, dan virtual. Namun, secara keseluruhan media pembelajaran *powerpoint* memang media pembelajaran yang efektif namun pada pelaksanaannya memerlukan persiapan, alat, dan keterampilan agar dalam penggunaannya juga dapat dilakukan secara optimal. Karenanya dalam penerapannya media pembelajaran *powerpoint* mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya.

4.3 Indikator Media Pembelajaran *Powerpoint*

Maenah., dkk (2024), berpendapat bahwa ada 6 indikator dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif diantaranya sebagai berikut:

- a) Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran
Konten yang tercantum pada media harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b) Ketepatan dan kelengkapan materi
Materi yang disajikan dalam media ini harus tepat dan lengkap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi.
- c) Kejelasan penyampaian materi
Informasi dari media yang disampaikan harus jelas agar mudah dipahami siswa.
- d) Kecocokan media dengan sasaran pengguna
Media yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
- e) Kualitas media
Tampilan visual dan desain media harus menarik dan berkualitas tinggi.

- f) Keefektifan media dalam membantu pembelajaran
 Pada penggunaannya media harus efektif dan dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sutarno (2018), menjelaskan bahwa terdapat aspek performa yang menunjukkan aktifitas penggunaan media pembelajaran *powerpoint*, adapun indikatornya antara lain, yaitu:

- a) Tampilkan teks pada media pembelajaran *powerpoint* dibuat menarik.
- b) Tampilan gambar pada media pembelajaran *powerpoint* dibuat menarik.
- c) Tampilan teks dan gambar pada media pembelajaran *powerpoint* dibuat menarik.
- d) Tampilan teks, gambar, dan video pada media pembelajaran *powerpoint* dibuat menarik.
- e) Media pembelajaran menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
- f) Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* menjadi lebih menyenangkan.
- g) Mempunyai variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi pada penerapannya.
- h) Dapat diberhentikan setiap saat ketika proses pembelajaran karena kontrol sepenuhnya berada pada komunikator.
- i) Lebih sehat.
- j) Media pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* dan video pembelajaran menjadikan proses belajar menarik dan tidak membosankan.

Selain itu, Rachmat & Winata (2019), mengungkapkan media pembelajaran *powerpoint* dapat diukur melalui lima indikator, yakni:

- a) Relevansi
 Tingkat kesesuaian materi yang disajikan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.
- b) Kemampuan guru
 Keterampilan dan kompetensi guru dalam merancang, mengembangkan, dan menggunakan media *powerpoint* secara efektif
- c) Kemudahan penggunaan
 Tingkat kemudahan dalam mengoperasikan dan memahami media *powerpoint* memudahkan proses pembelajaran dan mengurasi hambatan teknis yang mungkin akan muncul.
- d) Kebermanfaatan
 Sejauh mana media *powerpoint* memberikan manfaat dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan dampak positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan mengenai indikator dari media pembelajaran *powerpoint* diatas, pada penelitian ini peneliti memutuskan untuk menggunakan empat indikator dari beberapa referensi terkait indikator dari *powerpoint*, indikator tersebut diantaranya yakni relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatannya untuk mengevaluasi efektivitas penggunaannya.

5. Media Pembelajaran Grafis

5.1 Pengertian Media Pembelajaran Grafis

Media pembelajaran grafis disebut juga dengan media pembelajaran dua dimensi. Media grafis ini dapat digunakan untuk menyampaikan informasi.

Hal ini sejalan dengan definisi menurut Akbar dkk., (2021) media grafis merupakan alat yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang didapat melalui indra penglihatan, yang kemudian disajikan kembali secara grafis. Purwani dkk., (2019) menyatakan bahwa media grafis sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk mengkomunikasikan fakta, gagasan, dan pesan secara jelas dan kuat. Meskipun media grafis termasuk media visual namun, bukan berarti semua media visual adalah media grafis.

Arthagunantika (2020), juga berpendapat bahwa media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata, kalimat, angka, dan gambar atau simbol. Sementara itu, Ardhana (2021), mengungkapkan bahwa media grafis

adalah media yang dapat digunakan secara langsung dan tidak bergantung pada perangkat elektronik atau pengoperasian yang rumit.

Hutapea (2023), Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, dan selanjutnya pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual yang mana simbol-simbol tersebut perlu dipahami dengan benar agar proses penyampaian pesan tersebut dapat berhasil dan efisien.

Manshur & Rodhi (2020), juga mengungkapkan bahwa yang termasuk media grafis diantaranya yaitu grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, komik, media foto, papan flannel, *bulletin board*.

Berdasarkan pengertian dan uraian diatas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta atau gagasan yang diungkapkan melalui kombinasi kata, angka, dan gambar atau simbol. Selain itu, media pembelajaran grafis adalah media yang mengutamakan indra pengelihatannya baik dari segi penangkapan atau penyampaian gagasan (kata, kalimat, angka, simbol, atau gambar) yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Grafis

Media grafis adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi menggunakan elemen visual. Keterkaitan antara media grafis dan pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk mempermudah proses penyampaian dan pemahaman materi pembelajaran, terutama pada topik yang kompleks atau abstrak sehingga membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Manshur & Rodhi (2020), berpendapat bahwa media grafis mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media grafis adalah mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan

yang ingin disampaikan, memperbesar perhatian siswa, dan mempunyai harga yang terjangkau. Sedangkan kelemahan dari media grafis adalah dalam pembuatannya memerlukan keterampilan, khusus untuk grafis yang lebih kompleks dan mempunyai penyajian pesan hanya berupa visual.

Selain itu, Wardoyo (2017), juga mengungkapkan terkait kelebihan dan kekurangan media grafis diantaranya yaitu:

- 1) Kelebihan penggunaan media grafis dalam pembelajaran
 - a) Dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan.
 - b) Dapat menarik perhatian siswa, hal tersebut dikarenakan pada media grafis dilengkapi dengan kombinasi warna-warna.
 - c) Penggunaannya mempunyai harga yang relative terjangkau.
- 2) Kekurangan penggunaan media grafis dalam pembelajaran
 - a) Penggunaannya memerlukan keterampilan khusus dalam proses pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks.
 - b) Penyajian pesan atau materi hanya berupa unsur visual.

Dari pemaparan diatas, secara keseluruhan dapat dipahami bahwa media pembelajaran grafis merupakan media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa, namun dalam penerapannya tentunya perlu diimbangi dengan metode lain agar secara keseluruhan siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran.

5.3 Indikator Media Pembelajaran Grafis

Indikator dari media pembelajaran grafis yang perlu diperhatikan menurut Arsyad (2015), diantaranya yaitu:

- 1) Kesederhanaan, yaitu seberapa banyak elemen yang digunakan pada media grafis karena, semakin sedikit elemen yang digunakan, maka media tersebut semakin baik. Hal tersebut dikarenakan elemen yang terlalu banyak mengakibatkan berkurangnya daya konsentrasi.
- 2) Keterpaduan, yaitu keterkaitan antara setiap elemen yang digunakan karena, akan membantu dalam pemahaman pesan atau informasi yang disampaikan.
- 3) Penekanan, yaitu usaha untuk memperjelas suatu objek utama pada media grafis agar dapat dan mudah terlihat.
- 4) Keseimbangan, yaitu persepsi yang sama pada penempatan bentuk atau pola yang menempati ruang penayangan walaupun secara keseluruhan tidak simetris.
- 5) Bentuk, yaitu bentuk fisik atau penampilan tertentu pada objek.

- 6) Garis, yaitu coretan panjang atau tanda tipis panjang pada permukaan yang berbentuk garis lurus, walaupun ada beberapa garis yang tidak lurus.
- 7) Tekstur, yaitu ukuran, susunan, jalinan atau penyatuan bagian-bagian yang ada pada suatu objek.
- 8) Warna, yaitu kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya.

Berdasarkan pemaparan terkait indikator media pembelajaran grafis diatas, pada penelitian ini menggunakan indikator yang terdiri atas kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, tekstur, dan warna sehingga untuk evaluasi pembelajaran pada media pembelajaran grafis dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip tersebut dalam penerapannya.

6. Aktivitas Belajar

6.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah bentuk kegiatan dari siswa selama mengikuti proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Hal ini terjadi, karena pada dasarnya tidak akan terjadinya proses belajar mengajar kecuali didukung oleh aktivitas belajar.

Menurut Puspita & Bahsoan (2020), aktivitas belajar adalah kegiatan belajar yang dilakukan pada saat proses interaksi dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu, Puspita., dkk (2020) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan belajar yang dilakukan ketika proses terjadinya kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Aktivitas tersebut berupa kegiatan siswa ketika menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sinar (2018), bahwa aktivitas belajar adalah motor penggerak dalam kegiatan belajar mengajar, dimana

siswa dituntut untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran. Ariaten dkk., (2019) juga mengungkapkan bahwa aktivitas belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa pengetahuan atau kemahiran. Pendapat lainnya diungkapkan oleh Puspita., dkk (2020), bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi kegiatan belajar mengajar dalam rangka untuk mencapai tujuan belajar. Aktivitas ini adalah kegiatan siswa ketika menerima pelajaran dari guru.

Aktivitas belajar adalah kondisi dimana siswa ikut terlibat secara aktif dalam mengelola serta merespon informasi yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Dalam aktivitas belajar juga melibatkan aktivitas psikis dan fisik pada interaksi yang terjadi antara siswa dan guru. Selain itu, aktivitas belajar juga dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan siswa di dalam kelas.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat dipahami bahwa aktivitas belajar adalah motor penggerak dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa secara sadar sehingga terjadi perubahan dalam dirinya yang menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga siswa secara aktif akan berusaha untuk meningkatkan mutu kemampuannya seperti berani bertanya dan mengeluarkan pendapat, mendengarkan penjelasan, dan mengerjakan tugas.

6.2 Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Hamalik (2015), membagi jenis-jenis aktivitas belajar kedalam 8 kelompok, masing-masing kelompok tersebut adalah:

- a) Kegiatan Visual
Aktivitas visual adalah aktivitas yang terdiri dari kegiatan seperti membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen dan orang lain yang sedang bekerja/bermain, serta demonstrasi.
- b) Kegiatan Lisan (*Oral*)
Aktivitas lisan merupakan bentuk aktivitas yang dilakukan seperti mengemukakan suatu fakta/prinsip dan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi, serta menghubungkan suatu tujuan dengan mengajukan pertanyaan dan memberi saran.
- c) Kegiatan Mendengarkan
Aktivitas mendengarkan adalah aktivitas yang dilakukan dengan mendengarkan seperti penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan permainan atau mendengarkan radio.
- d) Kegiatan Menulis
Aktivitas menulis merupakan aktivitas yang dilakukan seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman dan mengerjakan tes, serta mengisi angket.
- e) Kegiatan Menggambar
Aktivitas menggambar adalah aktivitas yang dilakukan seperti menggambar, membuat grafik, diagram, peta, dan juga pola.
- f) Kegiatan Metrik
Aktivitas metrik adalah aktivitas yang dilakukan seperti melakukan percobaan, melihat alat-alat, melaksanakan pameran, menyelenggarakan permainan, menari dan juga berkebun.
- g) Kegiatan Mental
Aktivitas mental adalah aktivitas yang dilakukan seperti merenungkan, memecahkan masalah, mengingat, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- h) Kegiatan Emosional
Aktivitas emosional adalah bentuk aktivitas seperti minat membedakan, berani, tenang, dan lainnya.

Sementara itu, Sadirman (2016), juga menggolongkan aktivitas belajar menjadi 8 jenis, diantaranya yaitu:

- a) Keaktifan visual, misalnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b) Keaktifan oral, misalnya menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, diskusi, interupsi, diskusi, dan mengadakan wawancara.
- c) Keaktifan mendengarkan, misalnya mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, dan pidato.
- d) Keaktifan menulis, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, menyalin, dan angket.

- e) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, diagram, dan peta.
- f) *Motor activities*, misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, model memperbaiki, berternak, dan berkebun.
- g) Keaktifan mental, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, melihat hubungan, menganalisis, dan mengambil keputusan.
- h) *Emotional activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, bersemangat, bosan, gembira, berani, bergairah, gugup, dan tenang.

Dari pernyataan diatas, dapat dipahami bahwa jenis-jenis aktivitas belajar terdiri dari 8 jenis. Penggolongan aktivitas belajar menjadi beberapa jenis menunjukkan bahwa aktivitas belajar pada siswa sangat kompleks, yang mana aktivitas belajar yang tercipta dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menyajikan variasi pembelajaran yang memicu kegiatan siswa.

6.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Menurut Slameto (2015), terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, yaitu:

- a) Faktor Internal
Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar, dengan kata lain seperti faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor kelelahan (jasmani dan rohani), dan faktor psikologis (intelegensi, kesiapan, kematangan, perhatian, minat, dan bakat, serta motif).
- b) Faktor Eksternal
Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu yang sedang belajar, seperti faktor keluarga (cara didik orang tua, relasi antar anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga, suasana rumah, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum yang digunakan, relasi yang terjalin antara siswa dan guru, sarana dan prasarana sekolah, waktu sekolah, disiplin dan tugas sekolah), dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, lingkungan pertemanan, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Pendapat lainnya, Masitoh (2019), mengungkapkan bahwa secara umum, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar pada diri, terdiri dari dua faktor yaitu:

- a) Faktor internal, seperti aspek fisik dan psikis.
- b) Faktor eksternal, seperti keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, motivasi, alat-alat pelajaran dan lingkungan serta kesempatan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal atau dengan kata lain faktor yang berasal dari dalam dan luar diri siswa yang mana dapat mendukung atau mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

6.4 Indikator Aktivitas Belajar

Indikator aktivitas belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan lembar observasi. Menurut Hanida (2015), terdapat beberapa indikator aktivitas belajar dalam proses pembelajaran yang terdiri dari;

- a) Menyimak penjelasan dari guru
- b) Mengamati penjelasan dari guru
- c) Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
- d) Membaca materi pembelajaran
- e) Mencatat materi pembelajaran
- f) Aktif bertanya selama proses pembelajaran
- g) Aktif melakukan diskusi dengan teman sekelompoknya
- h) Aktif untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari
- i) Berani mengungkapkan pendapatnya
- j) Bersungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas
- k) Merasa senang dan gembira selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pendapat lainnya, yang menjelaskan bahwa indikator keaktifan belajar menurut Sudjana (2016), dapat dilihat dari beberapa hal diantaranya yaitu:

- a) Ketika pembelajaran sedang berlangsung siswa turut serta dalam melaksanakan tugasnya sebagai siswa yaitu belajar.
- b) Siswa ikut terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran.
- c) Siswa berani bertanya kepada teman atau guru apabila ada materi yang belum dipahami atau kesulitan memahami pembelajaran.
- d) Siswa mau berusaha untuk mencari informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.
- e) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan arahan dari guru.
- f) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya sendiri dan hasil yang diperolehnya.
- g) Siswa berlatih untuk memecahkan persoalan.
- h) Siswa mempunyai kesempatan untuk menerapkan apa yang telah diperolehnya ketika menyelesaikan tugas.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa untuk mengukur indikator dari aktivitas belajar pada penelitian ini yaitu terdiri dari :

- a) Ikut serta dalam kegiatan belajar
- b) Memperhatikan penjelasan,
- c) Aktif bertanya, menjawab, dan mengungkapkan pendapat,
- d) Membaca dan mencatat materi pembelajaran,
- e) Menerapkan apa yang telah diperolehnya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan hasil penelitian terdahulu yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya serta dapat dijadikan sebagai titik tolak ukur pada penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dipilih oleh peneliti yang disesuaikan dengan topik penelitian yang akan dibahas. Penelitian terdahulu juga digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan sebagai dasar pembuatan penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pokok permasalahan penelitian ini dan sudah dilaksanakan diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Penelitian Relevan.

No.	Penulis	Judul	Hasil
1.	Salsabilla dkk., (2022)	Pengaruh Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> Terhadap Hasil Belajar IPS	Hasil penelitian ini adalah penggunaan multimedia interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> berpengaruh pada pencapaian hasil belajar IPS. Selain itu, terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara sebelum dan sesudah menggunakan treatment di kelas kontrol yang menggunakan media <i>powerpoint</i> . Sedangkan, hasil belajar IPS sesudah treatment antara kelas eksperimen dan kontrol terlihat berbeda dimana penggunaan multimedia interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> lebih unggul

Tabel 5. Lanjutan

			<p>dibandingkan <i>powerpoint</i>.</p> <p>Persamaan : Pada penelitian ini menggunakan <i>powerpoint</i> sebagai salah satu media pembelajarannya, sama-sama menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta sama-sama meneliti tentang hasil belajar IPS.</p> <p>Perbedaan: Pada penelitian ini menggunakan multimedia interaktif <i>articulate storyline 3</i> sebagai kelas eksperimen sedangkan penulis menggunakan media <i>powerpoint</i> sebagai kelas eksperimen.</p> <p>Kebaruan: Pada penelitian ini penulis meneliti perbandingan hasil belajar IPS dengan menggunakan media grafis sebagai kelas kontrol serta ditambah dengan adanya aktivitas belajar sebagai variabel moderasi.</p>
2.	Purwanti dkk., (2020)	Analisis Penggunaan Media <i>Power Point</i> dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII.	<p>Hasil penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran <i>powerpoint</i> dan yang tidak menggunakan media pembelajaran <i>powerpoint</i>. Dari hasil pembelajaran dengan menggunakan <i>powerpoint</i> ini juga secara umum dapat meningkatkan semangat pembelajaran, mempermudah dalam memahami materi, dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Namun, pada penelitian ini beberapa responden masih ragu, oleh karenanya perlu</p>

Tabel 5. Lanjutan

			<p>mengembangkan variasi dari media pembelajaran <i>powerpoint</i>, selain itu juga pengujian secara eksperimen antara penggunaan media pembelajaran <i>powerpoint</i> dapat dibandingkan dengan menggunakan media digital seperti video pembelajaran digital dan pembelajaran online melalui <i>platfrome online</i> seperti <i>googlemeeting</i> dan <i>zoom</i>.</p> <p>Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan <i>powerpoint</i> sebagai media pembelajarannya.</p> <p>Perbedaan: Pada penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif serta perbedaan variabel yang digunakan oleh penulis.</p> <p>Kebaruan: Penulis meneliti tentang perbandingan hasil belajar dengan menggunakan dua media pembelajaran yang berbeda dan disertai dengan variabel moderasi.</p>
3.	Kurniawan dan Budi Aman (2018)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Prezi</i> Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 150 Jakarta).	<p>Hasil penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang dilihat dari nilai rata-rata <i>posttest</i> pada kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media pembelajaran <i>prezi</i> lebih besar jika dibandingkan dengan menggunakan media <i>powerpoint</i>. Selain itu, berdasarkan hipotesis dengan uji-t penggunaan media pembelajaran <i>prezi</i> mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar IPS.</p> <p>Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan</p>

Tabel 5. Lanjutan

Tabel 5. Lanjutan	<p><i>powerpoint</i> sebagai salah satu media pembelajarannya, sama-sama menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta sama-sama meneliti tentang hasil belajar IPS.</p> <p>Perbedaan: Pada penelitian ini menggunakan <i>prezi</i> sebagai kelas eksperimen sedangkan penulis menggunakan media <i>powerpoint</i> sebagai kelas eksperimen.</p> <p>Kebaruan: Pada penelitian ini penulis meneliti perbandingan hasil belajar IPS dengan menggunakan media grafis sebagai kelas kontrol serta ditambah dengan adanya aktivitas belajar sebagai variabel moderasi.</p>
4. Nafisah & Maryatun (2018)	<p>Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Ips Terpadu SMP Negeri 2 Kalirejo.</p> <p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pre-test dan post-test terlihat bahwa pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata hasil pre-test yang tuntas (19,23%) dan rata-rata hasil post-test yang tuntas yaitu 18 Siswa (76,92%). Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap kemampuan kognitif peserta didik yang pembelajarannya menggunakan media grafis dalam bentuk grafik, bagan dan gambar.</p> <p>Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan media grafis sebagai media pembelajarannya.</p> <p>Perbedaan: Pada penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang mencari bagaimana pengaruh</p>

			<p>penggunaan media grafis sedangkan penulis meneliti tentang perbandingan.</p> <p>Kebaruan: Pada penelitian ini penulis meneliti perbandingan hasil belajar IPS dengan menggunakan media grafis sebagai kelas kontrol serta ditambah dengan adanya aktivitas belajar sebagai variabel moderasi.</p>
5.	Hadi (2022)	<p>Penggunaan Media Grafis Bagan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Pokok Silsilah Keluarga Pada Siswa Kelas II SDN 4 Mamben Lauk Kecamatan Wanasaba Tahun Pelajaran 2020/2021</p>	<p>Hasil penelitian ini adalah penggunaan media grafis bagan dapat meningkatkan prestasi belajar IPS materi pokok silsilah keluarga pada siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata pada tes hasil belajar siswa dari siklus I yang mencapai 46,21 menjadi 72,98 pada siklus II. Tingkat aktivitas siswa juga meningkat dari angka 17,45 (cukup aktif) menjadi 20,13 (aktif) pada siklus II.</p> <p>Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan media grafis sebagai media pembelajarannya.</p> <p>Perbedaan: Peneliti hanya menggunakan satu variabel sedangkan penulis menggunakan dua variabel.</p> <p>Kebaruan: Penulis meneliti tentang perbandingan hasil belajar dengan menggunakan dua media pembelajaran yang berbeda dan disertai dengan variabel moderasi.</p>

Tabel 5. Lanjutan

6.	Agustina dkk., (2014)	Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Menggunakan Media Powerpoint Dan Media Grafis	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media Powerpoint lebih tinggi dibandingkan dengan media Grafis. (2) Ada perbedaan efektivitas penggunaan media pembelajaran Powerpoint dengan media pembelajaran Grafis.</p> <p>Persamaan: Penelitian ini sama-sama menggunakan powerpoint dan grafis sebagai medianya serta sama sama menggunakan penelitian eksperimen.</p> <p>Perbedaan: Penulis menggunakan variabel moderasi.</p> <p>Kebaruan: Penggunaan variabel moderasi yaitu aktivitas belajar.</p>
7.	Partiyah dkk., (2016)	Perbedaan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Antara Yang Menggunakan Media <i>Powerpoint</i> Dengan Yang Tidak Menggunakan Media <i>Powerpoint</i> Di Kelas VIII SMP Negeri 31 Seluma.	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS Siswa antara yang menggunakan media <i>Power Point</i> dengan yang tidak menggunakan Media <i>Power Point</i>. Selain itu, hasil belajar IPS siswa kelas VIII A yang menggunakan media powerpoint pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai pretest dan <i>posttest</i> lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media <i>powerpoint</i>.</p> <p>Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan <i>powerpoint</i> sebagai salah satu media pembelajarannya, sama-</p>

Tabel 5. Lanjutan

			<p>sama menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta sama-sama meneliti tentang hasil belajar IPS.</p> <p>Perbedaan: Pada penelitian ini tidak menggunakan <i>powerpoint</i> sebagai kelas kontrol sedangkan penulis menggunakan media grafis sebagai kelas kontrol.</p> <p>Kebaruan: Penggunaan variabel moderasi yaitu aktivitas belajar.</p>
8.	Febrianti (2019), Efektivitas	Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.	<p>Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran fokus perhatian siswa dikelas akan lebih tertuju pada satu hal yang lebih kongkrit, hal ini merupakan salah satu faktor yang akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa karena bukan hanya satu sumber bacaan saja yang menyebutkan hal tersebut tapi ada beberapa buku hingga beberapa artikel ilmiah. Ada pula satu penelitian yang dilakukan di suatu sekolah menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa di sekolah.</p> <p>Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan media grafis sebagai media pembelajarannya.</p> <p>Perbedaan: Penelitian ini menggunakan metode studi literature</p>

Tabel 5. Lanjutan

			sedangkan penulis eksperimen.
			<p>Kebaruan: Penulis meneliti tentang perbandingan hasil belajar dengan menggunakan dua media pembelajaran yang berbeda dan disertai dengan variabel moderasi.</p>
9.	Ardhana (2021)	Pengembangan Media Grafis Berbentuk Lift The Flap Book Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran Ips Materi Bentuk Muka Bumi Dan Aktifitas Penduduk Indonesia	<p>Hasil penelitian ini berupa penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media grafis berbentuk Lift The Flap Book materi Bentuk Muka Bumi dan Aktivitas Penduduk Indonesia yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa SMP kelas VII</p> <p>Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan media grafis sebagai media pembelajarannya.</p> <p>Perbedaan: Penelitian ini merupakan penelitian tentang pengembangan sedangkan penulis meneliti tentang perbedaan.</p> <p>Kebaruan: Penulis meneliti tentang perbandingan hasil belajar dengan menggunakan dua media pembelajaran yang berbeda dan disertai dengan variabel moderasi.</p>

C. Kerangka Pikir

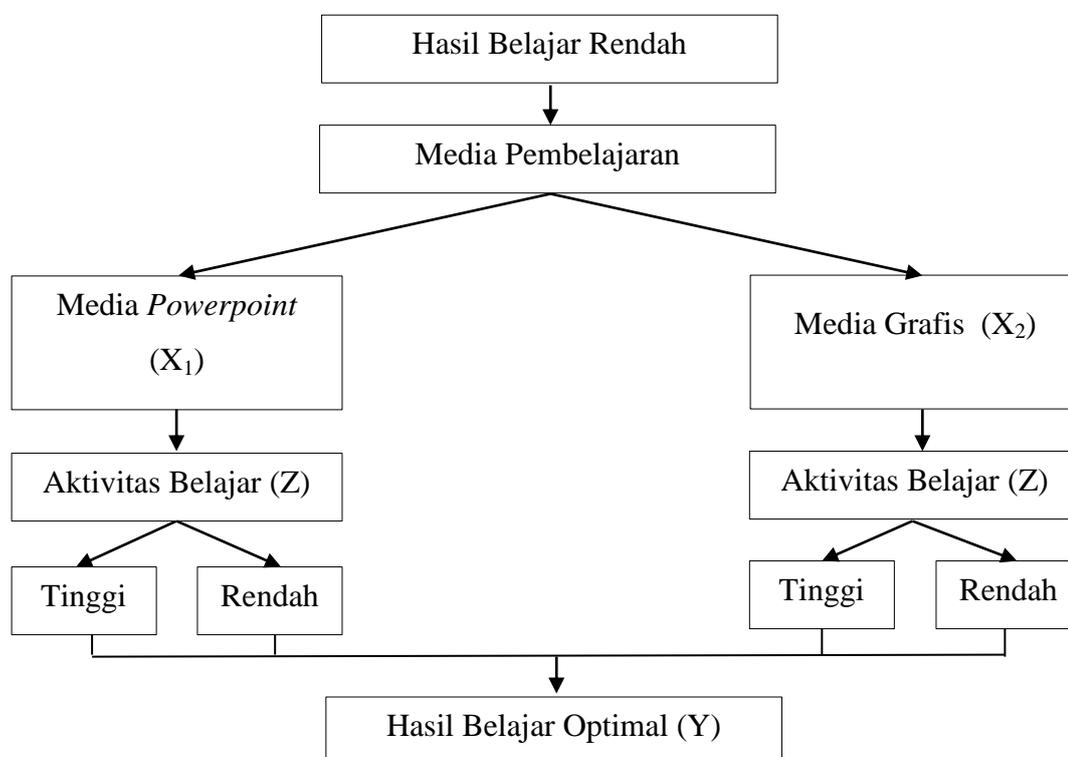
Pendidikan merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Dengan tingkat pendidikan yang merata diharapkan mampu menjadikan masyarakat lebih berwawasan dari segi kualitas dan kuantitasnya serta mampu bersaing pada perkembangan zaman. Namun, untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah agar lebih efektif tentunya perlu dilengkapi dengan penggunaan media pembelajaran untuk menunjang kebutuhan kegiatan belajar mengajar di kelas, Media pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 4 Gadingrejo pada mata pelajaran IPS selama ini masih menggunakan media yang sederhana berupa penggunaan papan tulis dan bahan ajar buku yang disertai penggunaan metode ceramah. Dimana pembelajaran tersebut berpusat pada guru sebagai sumber informasi, yang berdampak pada suasana pembelajaran yang terasa monoton. Selain itu juga, aktivitas belajar kurang aktif ketika pembelajaran sedang berlangsung dikarenakan siswa merasa cukup dengan materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 4 Gadingrejo diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa masih terbilang rendah. Hal ini dipicu oleh berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang masih sederhana. Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, guru juga dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pada proses kegiatan belajar mengajar yang nantinya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar pada siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2020), dimana penggunaan media pembelajaran dengan baik dan benar sangat membantu dalam proses pembelajaran karena materi yang disampaikan menjadi lebih menarik, antraktif, dan dapat memotivasi untuk memahami materi yang disampaikan. Selain itu, penelitian lainnya dilakukan oleh Westi & Roy (2024), bahwa penggunaan media pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Tobamba.,dkk (2019) juga berpendapat dalam penelitiannya bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil

belajar IPS yang ditinjau dari minat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat juga diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa serta memudahkan untuk memahami materi yang disampaikan sehingga aktivitas belajar siswa menjadi meningkat dan suasana kelas juga terasa lebih hidup.

Saat ini terdapat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, namun dalam penelitian ini hanya akan membandingkan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dan media pembelajaran grafis. Dengan demikian, diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran ini mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, yang akhirnya menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustina dkk., (2014), dimana penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis dapat meningkatkan hasil belajar meskipun terdapat perbedaan hasil dari keduanya.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka bentuk dari kerangka pikir pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir.

D. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini diataranya yaitu :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang aktivitas belajarnya tinggi dengan hasil belajar IPS siswa yang aktivitas belajarnya rendah.
3. Rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran grafis pada siswa dengan aktivitas belajar yang tinggi.
4. Rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran grafis lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada siswa dengan aktivitas belajar yang rendah.
5. Terdapat interaksi pada penggunaan media pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Menurut Sugiyono (2020), metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu. Berdasarkan hal tersebut, terdapat empat macam kata kunci yang perlu diperhatikan pada metode penelitian yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Analisis komparatif merupakan satu model yang digunakan untuk menguji perbandingan antara dua sampel (variabel) yang diujikan. Menurut Sugiono (2020), metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang masih terkendalikan.

Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu untuk mengetahui perbedaan suatu variabel. Maka, pada penelitian komparatif ini, peneliti melakukan penelitian perbandingan tentang variabel hasil belajar IPS (Y) dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* (X_1) dan media pembelajaran grafis (X_2) dengan memperhatikan aktivitas belajar (Z) di kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo. Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian kuantitatif, yang artinya penelitian ini menggunakan analisis statistika untuk mengumpulkan data berupa angka dikarenakan memenuhi syarat ilmiah seperti empiris, konkrit, terukur, rasional, objektif, dan sistematis.

1. Desain Eksperimen

Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan diantaranya yaitu *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental Design*. (Sugiyono, 2020). Untuk penelitian ini sendiri mengambil jenis penelitian *Factorial Design* yang merupakan modifikasi dari jenis desain *True Experimental Design*, yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel independent) terhadap hasil (variabel dependen).

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain faktorial 2x2 yang merupakan desain yang menyesuaikan perlakuan dari adanya dua media pembelajaran yaitu *powerpoint* (X_1) dan *grafis* (X_2) pada dua kelas yang berbeda. Bentuk penelitian ini banyak digunakan pada penelitian yang subjeknya adalah manusia. Penelitian ini akan membandingkan hasil belajar dari dua media pembelajaran yaitu *powerpoint* dan *grafis* dengan memperhatikan aktivitas belajar di kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo

Tabel 6. Desain Eksperimen.

Aktivitas Belajar (M)	Media Pembelajaran	
	<i>Powerpoint</i> (X_1)	<i>Grafis</i> (X_2)
Aktivitas Tinggi (Z_1)	$X_1 Z_1$	$X_2 Z_1$
Aktivitas Rendah (Z_2)	$X_1 Z_2$	$X_2 Z_2$

2. Prosedur Eksperimen Penelitian

Berikut ini disajikan langkah-langkah yang terencana dan tersusun pada penelitian ini.

Tabel 7. Prosedur Eksperimen Penelitian.

PROSEDUR EKSPERIMEN	
A. Penelitian Pendahuluan	
1.	Menyiapkan surat izin penelitian pendahuluan yang akan diajukan ke pihak sekolah yang akan menjadi tempat penelitian.
2.	Menyerahkan surat izin penelitian pendahuluan yang sudah ditandatangani oleh pihak kampus kepada pihak sekolah tujuan.
3.	Setelah mendapatkan izin dan surat balasan dari pihak sekolah, selanjutnya peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru terkait dan pihak sekolah dengan tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian, baik dari jumlah siswa, kelas, fasilitas sekolah, kegiatan belajar mengajar, media, strategi, metode, model, dan bahan ajar yang digunakan, serta tindak penilaian dan evaluasi pembelajaran peserta didik.
4.	Memilih teknik sampel dan kelas yang akan digunakan untuk mewakili populasi dan kelas yang digunakan berdasarkan kriteria yang sebelumnya telah ditetapkan oleh peneliti. Dan peneliti memutuskan untuk menggunakan metode <i>Probability Sampling</i> dengan teknik <i>Simple Random Sampling</i> .
5.	Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang akan digunakan yang dipilih secara acak serta menggunakan media pembelajaran yang sudah dipilih dan disesuaikan untuk menjawab pertanyaan yang sebelumnya sudah diidentifikasi melalui pengamatan di dalam kelas. Selanjutnya menyusun rancangan penelitian yang akan digunakan.
6.	Melakukan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan bersama dengan beberapa siswa setelah pelaksanaan proses pembelajaran untuk mendapatkan respon tentang proses pembelajaran yang sebelum sudah dilaksanakan.
7.	Melakukan pengambilan dokumentasi yang digunakan untuk melengkapi data pokok penelitian terutama data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
8.	Melakukan sesi wawancara akhir dengan guru mata pelajaran terkait untuk mendapatkan respon tentang kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan serta meminta masukan berupa saran untuk penelitian yang akan datang yang bertujuan untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.
9.	Mengumpulkan semua data dari penelitian pendahuluan, menyusun proposal, dan menyelenggarakan seminar proposal.

Tabel 7. Lanjutan

B. Tahapan Perencanaan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat dan menyusun modul yang akan digunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. 2. Menyiapkan lembar observasi siswa dan lembar tes (<i>posttest</i>) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan. 3. Menyiapkan lembar refleksi/respon dan penilaian diri siswa terhadap aktivitas belajar yang telah dilakukan. 	
C. Tahapan Pelaksanaan	
Pada tahap pelaksanaan eksperimen, yang menjadi pengajar adalah peneliti.	
Kelas Eksperimen (VIII-A) dengan Menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint (dengan menggunakan teknik <i>simple random sampling</i>)	Kelas Kontrol (VIII-D) dengan Menggunakan Media Pembelajaran Grafis (dengan menggunakan teknik <i>simple random sampling</i>)
A. Tahap Pembukaan	A. Tahap Pembukaan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki ruangan dan mengucapkan salam kepada peserta didik. 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdo'a berdasarkan keyakinan-Nya masing-masing sebelum memulai pembelajaran. 3. Guru menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik serta mengecek kebersihan kelas. 4. Guru memberikan <i>ice breaking</i> untuk memantik semangat dan kefokuskan dari peserta didik. 5. Guru menanyakan kembali pemahaman peserta didik tentang materi pada pertemuan sebelumnya (Apersepsi). 6. Guru menyampaikan KD, tujuan pembelajaran, metode, model, dan pendekatan serta topik pembahasan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki ruangan dan mengucapkan salam kepada peserta didik 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdo'a berdasarkan keyakinan-Nya masing-masing sebelum memulai pembelajaran. 3. Guru menanyakan kabar, mengecek kehadiran peserta didik serta mengecek kebersihan kelas. 4. Guru memberikan <i>ice breaking</i> untuk memantik semangat dan kefokuskan dari peserta didik. 5. Guru menanyakan kembali pemahaman peserta didik tentang materi pada pertemuan sebelumnya (Apersepsi). 6. Guru menyampaikan KD, tujuan pembelajaran, metode, model, dan pendekatan serta topik pembahasan
B. Tahap Inti	B. Tahap Inti
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya kepada 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya kepada

Tabel 7. Lanjutan

peserta didik terkait pemahaman tentang topik materi yang akan dipelajari.	peserta didik terkait pemahaman tentang topik materi yang akan dipelajari.
2. Menampilkan dan menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>powerpoint</i> .	2. Menampilkan dan menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran grafis. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang dipelajari.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang dipelajari.	3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menjawab pertanyaan yang ditanyakan sebelum nantinya akan diperjelas oleh guru.
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menjawab pertanyaan yang ditanyakan sebelum nantinya akan diperjelas oleh guru.	4. Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setelahnya menampilkan studi kasus dan memberikan penjelasan kepada semua kelompok terkait studi kasus tersebut.
5. Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setelahnya menampilkan studi kasus dan memberikan penjelasan kepada semua kelompok terkait studi kasus tersebut.	5. Guru meminta masing-masing kelompok melakukan diskusi dan membuat laporan hasil diskusinya terkait studi kasus yang diberikan.
6. Guru meminta masing-masing kelompok melakukan diskusi dan membuat laporan hasil diskusinya terkait studi kasus yang diberikan.	6. Guru mengamati dan membimbing jalannya diskusi yang dilakukan setiap kelompok agar proses diskusi berjalan kondusif.
7. Guru mengamati dan membimbing jalannya diskusi yang dilakukan setiap kelompok agar proses diskusi berjalan kondusif.	7. Setelah semua kelompok selesai membuat laporan hasil diskusinya, guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.
8. Setelah semua kelompok selesai membuat laporan hasil diskusinya, guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.	8. Tidak lupa memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menyampaikan tanggapan atau bertanya kepada
9. Tidak lupa memberikan	

Tabel 7. Lanjutan

<p>kesempatan kepada kelompok lain untuk menyampaikan tanggapan atau bertanya kepada kelompok yang sedang mempresentasikan hasil laporannya dan tidak lupa kelompok yang melakukan presentasi mencatat setiap tanggapan, pertanyaan, kritik ataupun saran dari kelompok lainnya.</p>	<p>kelompok yang sedang mempresentasikan hasil laporannya dan tidak lupa kelompok yang melakukan presentasi mencatat setiap tanggapan, pertanyaan, kritik ataupun saran dari kelompok lainnya.</p>
<p>10. Guru membantu untuk merefleksi dan mengevaluasi proses diskusi yang telah dilakukan.</p>	<p>9. Guru membantu untuk merefleksi dan mengevaluasi proses diskusi yang telah dilakukan.</p>
<p>11. Guru memberikan penilaian baik dari kinerja individu ataupun kelompok, yang kemudian mengumumkan hasil evaluasi kelompok dan memberikan <i>reward</i> kepada kelompok dengan nilai tertinggi yang disesuaikan dengan kriteria presentasi yang baik dan jelas, tepat, serta menunjukkan kolaborasi yang baik antar anggota kelompok. Selain itu, untuk skor individu didasarkan pada kemampuan berfikir kritis dalam mencari dan menganalisis informasi, dan partisipasi aktif pada kelompok diskusinya.</p>	<p>10. Guru memberikan penilaian baik dari kinerja individu ataupun kelompok, yang kemudian mengumumkan hasil evaluasi kelompok dan memberikan <i>reward</i> kepada kelompok dengan nilai tertinggi yang disesuaikan dengan kriteria presentasi yang baik dan jelas, tepat, serta menunjukkan kolaborasi yang baik antar anggota kelompok. Selain itu, untuk skor individu didasarkan pada kemampuan berfikir kritis dalam mencari dan menganalisis informasi, dan partisipasi aktif pada kelompok diskusinya.</p>
<p>12. Selanjutnya guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi dan memperjelas kesimpulan dari hasil masing-masing kelompok sehingga terciptanya pembelajaran yang dapat meningkatkan</p>	<p>11. Selanjutnya guru bersama siswa menyimpulkan hasil diskusi dan memperjelas kesimpulan dari hasil masing-masing kelompok sehingga terciptanya pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan, melatih komunikasi dan kerjasama antara satu sama lainnya.</p> <p>12. Guru memberikan penugasan berupa tes berbentuk pilihan ganda</p>

Tabel 7. Lanjutan

<p>kemampuan berfikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan, melatih komunikasi dan kerjasama antara satu sama lainnya.</p> <p>13. Guru memberikan penugasan berupa tes berbentuk pilihan ganda sebagai bentuk tindak lanjut dan evaluasi pemahaman peserta didik.</p>	<p>sebagai bentuk tindak lanjut dan evaluasi pemahaman peserta didik.</p>
<p>C. Tahap Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk dapat menyimpulkan mengenai materi pembelajaran yang sudah disampaikan. 2. Guru menanyakan kepada peserta didik terkait evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>powerpoint</i>. 3. Guru dan peserta didik merencanakan untuk tindak lanjut pada saat pertemuan selanjutnya. 4. Guru memberikan penugasan sebagai bentuk tindak lanjut tentang materi yang sudah disampaikan dan meminta kepada peserta didik untuk dapat mengulas kembali materi yang telah disampaikan. 5. Guru memberikan saran dan motivasi serta apresiasi kepada peserta didik. 6. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing serta diakhiri dengan salam. 	<p>C. Tahap Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk dapat menyimpulkan mengenai materi pembelajaran yang sudah disampaikan. 2. Guru menanyakan kepada peserta didik terkait evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran grafis. 3. Guru dan peserta didik merencanakan untuk tindak lanjut pada saat pertemuan selanjutnya. 4. Guru memberikan penugasan sebagai bentuk tindak lanjut tentang materi yang sudah disampaikan dan meminta kepada peserta didik untuk dapat mengulas kembali materi yang telah disampaikan. 5. Guru memberikan saran dan motivasi serta apresiasi kepada peserta didik. 6. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama sesuai agama dan kepercayaan masing-masing serta diakhiri dengan salam.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian adalah sekelompok individu atau objek yang menjadi subjek dari penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu sesuai dengan yang akan diteliti. Menurut Rusman (2023), populasi merupakan sekumpulan objek yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian dengan ciri mempunyai karakteristik yang sama. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2020). Populasi terbagi menjadi dua jenis yaitu populasi tak terhingga (jumlahnya tidak terbatas) dan populasi terhingga (jumlahnya terbatas). Dengan demikian, populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang akan diteliti oleh peneliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo Tahun Pelajaran 2024/2025 yang terdiri dari 4 kelas dengan total sebanyak 127 orang siswa.

Tabel 8. Data Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo Tahun Pelajaran 2024/2025.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII-A	32 Siswa
2	VIII-B	31 Siswa
3	VIII-C	32 Siswa
4	VIII-D	32 Siswa
Total		127 Siswa

Sumber : Data Tata Usaha SMP Negeri 4 Gading Rejo

2. Sampel

Menurut Rusman (2023), sampel merupakan bagian dari populasi yang dijadikan sebagai bahan penelaahan dengan harapan contoh dari populasi yang diambil dapat mewakili terhadap populasinya. Sedangkan, Sugiyono (2020), sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang

dimiliki oleh populasi tersebut. Dengan demikian, sampel adalah bagian yang dapat mewakili dari populasi tersebut.

Pada penelitian ini menggunakan metode *probability sampling*. *Probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur dari populasi yang dipilih untuk menjadi sampel, (Sugiyono, 2020). Dengan berfokus pada teknik *simple random sampling* yang dapat dikatakan *simple* (sederhana) hal ini dikarenakan, pada pengambilan sampel dari populasi yang ada dilakukan secara acak tanpa memperhatikan starta populasi tersebut.

Dari hasil populasi yang diterima, diambilah dua sampel kelas dengan menggunakan teknik *simple random sampling* dengan metode acak untuk memilih 2 kelas dari 4 kelas. Metode acak ini berupa *random number generator* yang mana dilakukan dengan menuliskan nama kelas di kertas, kemudian mengocoknya dan menarik dua kertas. Dari dua kelas tersebut akan digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kelas VIII-A sejumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen yang pada saat kegiatan pembelajaran akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Sedangkan, untuk kelas VIII-D sejumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol yang pada saat kegiatan pembelajaran akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran grafis.

Tabel 9. Jumlah Siswa Kelas VIII-A dan VIII-D.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII-A	32 Siswa
2	VIII-D	32 Siswa
Total		64 Siswa

Sumber : Data Tata Usaha SMP Negeri 4 Gading Rejo 2024.

C. Variabel Penelitian

Karakteristik-karakteristik yang terdapat pada populasi dan dapat diukur disebut dengan variabel. Menurut Sugiyono (2020), variabel penelitian merupakan suatu sifat atau nilai dari subjek, orang atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari agar dapat ditarik kesimpulannya. Selain itu, Rusman (2017), juga mengatakan bahwa variabel penelitian merupakan konstruksi atau bentuk apapun yang terdapat pada populasi dan subjek penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu dan dapat diukur. Variabel sendiri digunakan untuk mengukur dan mengidentifikasi adanya hubungan antar faktor yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu variabel bebas (*independen*), variabel terikat (*dependen*), dan variabel moderator.

1. Variabel Bebas (Independen)

Menurut Sugiyono (2020), variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dilambangkan dengan X merupakan variabel penelitian yang dapat mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran langsung dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* sebagai X_1 dan media pembelajaran grafis sebagai X_2 .

2. Variabel Terikat (Dependen)

Menurut Sugiyono (2020), variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas. Variabel terikat dilambangkan dengan Y merupakan variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, sehingga sifatnya bergantung pada variabel penelitian lainnya. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

3. Variabel Moderator

Menurut Sugiyono (2020), variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi, memperkuat, dan memperlemah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Diduga aktivitas belajar siswa

dapat mempengaruhi, memperkuat, atau memperlemah hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui media pembelajaran *powerpoint* dan media pembelajaran grafis. Variabel ini dilambangkan dengan *Z* yang pada penelitian ini variabel moderatornya adalah aktivitas belajar.

D. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan unsur penelitian yang digunakan untuk menjelaskan karakteristik dari variabel yang akan diteliti. Definisi konseptual variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial/IPS (Y)

Hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan perolehan prestasi dari kemampuan dan pemahaman siswa setelah mengikuti rangkaian kegiatan belajar di kelas. Hasil belajar juga menjadi pengukuran dari penilaian kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka yang digunakan untuk menggambarkan hasil dari kemampuan yang telah dicapai oleh masing-masing siswa. Dengan adanya hasil belajar, kemampuan dan kualitas siswa dapat dilihat melalui evaluasi berupa tes yang digunakan sebagai alat ukur dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran *Powerpoint* (X₁)

Powerpoint adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk menyajikan materi presentasi dalam bentuk *slide* yang dapat dikombinasikan dengan warna dan animasi. Media *powerpoint* merupakan alat yang sering digunakan dan populer di berbagai bidang seperti perkantoran, bisnis, pelajar, pendidik, dan *trainer*. Media pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* merupakan salah satu bentuk pemanfaatan dari teknologi yang digunakan untuk mempermudah siswa memahami pelajaran yang disampaikan melalui *slide* yang ditampilkan.

3. Media Pembelajaran Grafis (X₂)

Media grafis adalah media atau alat yang digunakan untuk menangkap dan memproses serta menyusun kembali informasi yang didapatkan yang kemudian disajikan dalam bentuk kata-kata, angka atau gambar. Selain itu, media grafis juga merupakan media visual yang menyajikan fakta dan gagasan atau kejadian yang diungkapkan melalui kata, kalimat, angka, gambar atau simbol-simbol visual lainnya. Pada media grafis ini lebih mengutamakan indra pengelihatan untuk menangkap informasi yang disampaikan.

4. Aktivitas Belajar (Z)

Aktivitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan yang sehingga terciptanya dorongan yang berhubungan dengan tingkah laku. Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan ketika melaksanakan proses pembelajaran. Dengan kata lain, aktivitas belajar adalah proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa yang terjadi selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas belajar sendiri seperti aktivitas visual seperti menulis dan bereksperimen, aktivitas lisan seperti membaca dan bercerita, dan aktivitas mendengarkan seperti memperhatikan penjelasan guru dan pengarahan.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan seperangkat petunjuk tentang apa yang harus diamati dan mengukur suatu variabel untuk menguji kebenarannya. Dengan demikian, definisi operasional variabel adalah metode yang digunakan untuk mengukur suatu variabel penelitian. Definisi operasional variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial/IPS (Y)

Hasil belajar IPS merupakan tingkat pencapaian siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan dan dipelajari sebelumnya. Hasil belajar ini

dapat diukur melalui tes formatif pada mata pelajaran IPS menggunakan soal pilihan ganda, serta untuk skala pengukurannya menggunakan skala interval.

2. Media Pembelajaran *Powerpoint* (X_1)

Media pembelajaran *powerpoint* adalah salah satu alat bantu visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam bentuk presentasi digital yang berisikan teks, gambar, animasi, audio, atau video yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Untuk indikator yang digunakan diantaranya sebagai berikut: relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatannya. Indikator tersebut diukur dengan menggunakan skala interval.

3. Media Pembelajaran Grafis (X_2)

Media pembelajaran grafis merupakan media visual yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menyampaikan informasi melalui gambar, ilustrasi, diagram, peta, atau infografis untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Untuk indikator yang digunakan diantaranya sebagai berikut: kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, tekstur, dan warna. Indikator tersebut diukur dengan menggunakan skala interval.

4. Aktivitas Belajar (Z)

Aktivitas belajar merupakan keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, dan emosional pada proses pembelajaran baik dalam kegiatan mendengarkan, mencatat, bertanya, diskusi, maupun mengerjakan tugas yang diberikan yang tentunya berkaitan dengan materi. Untuk indikator yang digunakan diantaranya sebagai berikut: ikut serta dalam kegiatan belajar, memperhatikan penjelasan, aktif bertanya, menjawab, dan mengungkapkan pendapat, membaca dan mencatat materi pembelajaran, menerapkan apa yang telah diperolehnya. Indikator tersebut diukur dengan menggunakan skala interval.

Tabel 10. Definisi Operasional Variabel Penelitian.

Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
Hasil Belajar Ekonomi (Y)	Hasil tes formatif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).	Tes mata pelajaran IPS	Interval
Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> (X ₁)	1. Relevansi 2. Kemampuan guru 3. Kemudahan penggunaan 4. Kebermanfaatan (Rachmat & Winata, 2019).	Tes mata pelajaran IPS	Interval
Media Pembelajaran Grafis (X ₂)	1. Kesederhanaan 2. Keterpaduan 3. Penekanan 4. Keseimbangan 5. Bentuk 6. Garis 7. Tekstur 8. Warna (Arsyad, 2015)	Tes mata pelajaran IPS	Interval
Aktivitas Belajar (Z)	1. Ikut serta dalam kegiatan belajar, 2. Memperhatikan penjelasan, 3. Aktif bertanya, menjawab, dan mengungkapkan pendapat, 4. Membaca dan mencatat materi pembelajaran, 5. Menerapkan apa yang telah diperolehnya. (Sudjana, 2016)	Aktivitas tinggi dan aktivitas rendah	Interval

F. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan menganalisis permasalahan yang menjadi

topik penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi secara langsung tentang proses kegiatan belajar mengajar di kelas, dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi dan aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa di kelas pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bagian yang dilakukan untuk memperoleh informasi tentang situasi dan kondisi dari masalah yang sedang diteliti oleh peneliti. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari dua narasumber yaitu guru dan siswa. Untuk wawancara dengan narasumber dari guru adalah guru mata pelajaran IPS dan wawancara dengan siswa adalah beberapa siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo. Untuk teknik wawancara yang digunakan adalah tanpa menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis oleh peneliti.

3. Eksperimen

Teknik pengumpulan data berupa eksperimen dilakukan dengan tujuan untuk memberikan rincian tentang bagaimana langkah-langkah yang harus dilakukan pada saat melaksanakan penerapan kedua media pembelajaran di kelas. Kegiatan eksperimen yang dilakukan adalah untuk mengumpulkan data-data mengenai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti.

4. Tes

Teknik tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar yang diperoleh dari siswa selama proses pembelajaran. Tes ini akan diberikan kepada siswa dalam bentuk *post test* yang mana siswa harus menjawab dan mengerjakan beberapa pertanyaan yang diberikan sebagai umpan balik dari pembelajaran yang diberikan, untuk memperoleh nilai guna membandingkan pencapaian hasil belajar siswa pada dua kelompok berbeda yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal tes untuk *post test*

sendiri nantinya akan berbentuk pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi yang telah dipelajari oleh siswa sebelumnya. Kemudian, hasil dari pengerjaan soal tersebut akan dinilai dan dievaluasi sebagai hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda pada kelas eksperimen dan kontrol.

5. Angket

Kuesioner atau angket adalah salah satu teknik pengumpulan data berupa serangkaian pertanyaan yang berkaitan dengan masalah penelitian kepada responden untuk dijawab yang nantinya digunakan untuk mengumpulkan data. Adapun jenis pertanyaan pada penelitian ini adalah pertanyaan tertutup dengan tujuh alternatif jawaban dimana terdapat skor yang harus siswa/i isi terdiri dari skor yang bernilai 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1. Dimana semakin besar angka 4-7 menyatakan positif dan semakin kecil angka 1-3 menyatakan negatif.

6. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk melengkapi data-data yang diperlukan untuk melaksanakan dan melengkapi informasi yang diperlukan dalam proses penelitiannya sebagai salah satu bukti yang kuat. Data dokumentasi pada penelitian ini diperoleh melalui pengarsipan yang dikelola oleh tata usaha SMP Negeri 4 Gading Rejo yang berkenaan dengan jumlah siswa, daftar nama siswa yang menjadi sampel, tenaga pendidik dan non pendidik, fasilitas-fasilitas yang ada disekolah, dan hasil nilai ujian dari peserta didik. Selain itu, dokumentasi berupa foto juga turut digunakan sebagai bukti bahwasannya penelitian benar-benar dilakukan di sekolah tersebut.

G. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar, yang diberikan untuk mendapatkan data yang lengkap setelah dilakukannya eksperimen. Instrumen ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat yaitu

valid dan reliabel, sedangkan tes hasil belajar siswa harus dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas soal, daya beda soal, dan tingkat kesukaran soal.

1. Uji Validitas

Suatu alat ukur dinyatakan valid apabila alat ukur tersebut mampu mengukur apa yang ingin diukurinya. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur instrumen yang digunakan pada penelitian. Selain itu, menurut Sugiyono (2020), validitas merupakan instrument yang valid, yang berarti bahwa alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) tersebut adalah valid. Untuk menguji validitas suatu instrumen dapat digunakan metode validitas korelasi *Product Moment* Carl Pesrson (Rusman, 2017).

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

N = Jumlah sampel/subjek atau peserta tes

ΣX = Jumlah skor item/butir soal atau vaiebel X

ΣY = Jumlah skor total atau variabel Y

ΣXY = Jumlah perkalian skor item dan skor total/hasil X.Y

ΣX^2 = Jumlah skor item/butir soal kuadrat

ΣY^2 = Jumlah skor total kuadrat

Pengujian validitas instrumen dengan menggunakan metode validitas korelasi *Product Moment Carl Pearson* mempunyai kriteria pengujian dimana apabila harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan α 0,05, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid. Namun, sebaliknya apabila harga $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid (Rusman, 2017).

a. Uji Validitas Instrumen Tes

Untuk mengetahui validitas dari instrumen tes yang digunakan yaitu terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda, yang diuji menggunakan aplikasi SPSS 25 yang berdasarkan pada validitas korelasi *Product Moment Carl Pearson* dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan α 0,05 maka instrument akan dinyatakan valid dan sebaliknya dinyatakan tidak valid. Untuk pengujian validitas ini menggunakan 30 responden dan didapat r_{tabel} sebesar 0,361.

Berikut ini disajikan table hasil uji validitas instrument tes

Tabel 11. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.

No Pertanyaan	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Simpulan
1	0,435	>	0,361	Valid
2	0,507	>	0,361	Valid
3	0,507	>	0,361	Valid
4	0,607	>	0,361	Valid
5	0,507	>	0,361	Valid
6	0,428	>	0,361	Valid
7	0,402	>	0,361	Valid
8	0,469	>	0,361	Valid
9	0,507	>	0,361	Valid
10	0,499	>	0,361	Valid
11	0,743	>	0,361	Valid
12	0,729	>	0,361	Valid
13	0,527	>	0,361	Valid
14	0,422	>	0,361	Valid
15	0,400	>	0,361	Valid
16	0,631	>	0,361	Valid
17	0,455	>	0,361	Valid
18	0,535	>	0,361	Valid
19	0,431	>	0,361	Valid
20	0,407	>	0,361	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 25 Data 2025.

Berdasarkan data tabel instrumen validitas tes tersebut maka, dapat dilihat bahwa ke-20 butir soal pilihan ganda yang diujikan, ke-20 butir soal tersebut dinyatakan valid untuk digunakan dalam penelitian.

b. Uji Validitas Instrumen Observasi

Untuk mengetahui validitas instrument observasi yang digunakan pada lembar observasi aktivitas belajar yang terdiri dari 2 jenis aktivitas belajar yaitu visual dan lisan yang terdiri dari 12 aspek pengamatan dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 yang berdasarkan pada validitas korelasi *Product Moment Carl Pearson* dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan α 0,05 maka instrument akan dinyatakan valid dan sebaliknya dinyatakan tidak valid. Untuk pengujian validitas ini menggunakan 30 responden dan didapat r_{tabel} sebesar 0,361.

Berikut ini disajikan table hasil uji validitas instrument observasi

Tabel 12. Hasil Uji Validitas Instrumen Observasi.

No Pertanyaan	r_{hitung}	Kondisi	r_{tabel}	Simpulan
1	0,830	>	0,361	Valid
2	0,544	>	0,361	Valid
3	0,596	>	0,361	Valid
4	0,422	>	0,361	Valid
5	0,857	>	0,361	Valid
6	0,511	>	0,361	Valid
7	0,788	>	0,361	Valid
8	0,631	>	0,361	Valid
9	0,529	>	0,361	Valid
10	0,813	>	0,361	Valid
11	0,840	>	0,361	Valid
12	0,546	>	0,361	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 25 Data 2025

Berdasarkan data table instrument validitas observasi tersebut maka dapat dilihat bahwa ke-12 butir kuesioner observasi yang diujikan dinyatakan valid untuk digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reabilitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran dari suatu tes yang dilakukan secara berulang-ulang terhadap subjek dan kondisi yang sama tetap konsisten dengan hasilnya. Menurut Sugiyono (2020), reabilitas merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan obyek yang sama dan akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas data dilakukan setelah melakukan uji validitas data. Hal ini dikarenakan pada penelitian data yang akan diukur harus dinyatakan valid, namun, apabila data yang diukur dinyatakan tidak valid, maka tidak diperlukan digunakan uji reliabilitas data.

Uji reliabilitas yang digunakan untuk mengukur suatu instrumen adalah uji reliabilitas *Alpha Cronbach*. Metode ini digunakan apabila alternatif suatu jawaban dalam instrumen terdiri dari tiga pilihan atau lebih, baik berupa pilihan ganda maupun esai. *Alpha Cronbach* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0 (Janna, 2021). Rumus yang digunakan pada metode *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut

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

Keterangan:

r_i = Reliabilitas instrumen

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

n = Banyaknya item/butir soal

σ_t^2 = Varians total

(Janna, 2021).

Pada kriteria pengujiannya, apabila harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 atau Sig.= 0,05, maka alat ukur/imstrumen yang

digunakan dinyatakan *reliable*, begitu juga sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur/instrumen tersebut tidak *reliable*.

Berikut daftar interpretasi berupa kategori besarnya koefisien r:

Tabel 13. 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.	0,000 – 0,1999	Sangat Rendah

(Rusman, 2017)

Berikut hasil uji reliabilitas instrument tes

Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.848	20

Sumber: Pengolahan Data 2025.

Berdasarkan data tersebut diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,848 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal pilihan ganda memiliki tingkat reliabilitas yang “Sangat Tinggi”.

Berikut hasil uji reliabilitas instrument observasi

Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Observasi.

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.884	12

Sumber: Pengolahan Data 2025

Berdasarkan data tersebut diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,884 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal pilihan ganda memiliki tingkat reliabilitas yang “Sangat Tinggi”.

3. Daya Beda Soal

Menurut Solichin, M. (2017), daya beda soal merupakan suatu kemampuan yang ada pada soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Daya pembeda butir soal merupakan kemampuan suatu butir soal untuk dapat membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada pada kelompok tersebut, (Bagiyono. B, 2017). Dengan demikian, daya beda soal adalah kemampuan soal untuk dapat menentukan mampu tidaknya soal untuk membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah.

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto, 2020).

Berikut adalah interpretasi indeks daya pembeda butir soal.

Tabel 16. Interpretasi Indeks Daya Pembeda Butir.

Daya Pembeda	Klasifikasi	Interpretasi
0,70 – 1,00	<i>Excellent</i>	Baik sekali
0,40 – 0,69	<i>Good (Baik)</i>	Baik
0,20 – 0,39	<i>Satisfactory (Memuaskan)</i>	Cukup
0,00 – 0,19	<i>Poor (Lemah)</i>	Kurang baik
Bertanda negatif	-	Jelek sekali

(Magdalena, 2021)

Berikut hasil uji daya beda soal pilihan ganda:

Tabel 17. Hasil Uji Daya Beda Soal Pilihan Ganda

No Item Pertanyaan	Daya Beda	Kategori
1	0,40	Baik
2	0,47	Baik
3	0,47	Baik
4	0,53	Baik
5	0,33	Cukup
6	0,40	Baik
7	0,40	Baik
8	0,27	Cukup
9	0,47	Baik
10	0,40	Baik
11	0,73	Baik Sekali
12	0,73	Baik Sekali
13	0,33	Cukup
14	0,27	Cukup
15	0,40	Baik
16	0,53	Baik
17	0,33	Cukup
18	0,60	Baik
19	0,27	Cukup
20	0,33	Cukup

Sumber: Pengolahan Data 2025

Berdasarkan data pada tabel tersebut, maka dapat diartikan bahwa daya beda soal dari 20 soal pilihan ganda berkategori cukup sebanyak 7 soal, berkategori baik sebanyak 11 soal, dan berkategori baik sekali sebanyak 2 soal.

4. Tingkat Kesukaran Soal

Menurut Bagiyo, (2017) tingkat kesukaran butir soal diperoleh dari kesanggupan atau kemampuan yang ada pada peserta pelatihan ketika menjawab butir soal tersebut, bukan hanya dilihat dari segi pengajaran ketika melakukan analisis pada saat penyusunan soal. Tingkat kesukaran soal merupakan seberapa mudah dan sukarnya soal yang dikerjakan bagi siswa. Tingkat kesukaran ini sendiri dinyatakan dalam bentuk presentase siswa ketika menjawab soal tes yang dikerjakan dengan benar, sehingga semakin banyak jawaban yang benar maka presentase siswa juga akan semakin besar yang berarti soal tes tersebut semakin mudah.

Untuk menentukan tingkat kesulitan maka digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria indeks kesulitan soal yang ditafsirkan oleh Robert L. Thorndike dan Elizabeth Hagen sebagai berikut:

Tabel 18. Daftar Kriteria Indeks Kesulitan Soal.

Besarnya P	Interpretasi
< 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Cukup
> 0,70	Mudah

(Sudjiono, 2016)

Berikut hasil uji tingkat kesukaran soal pilihan ganda:

Tabel 19. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda.

No Item Pertanyaan	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,73	Mudah
2	0,57	Cukup
3	0,57	Cukup
4	0,67	Cukup
5	0,57	Cukup
6	0,67	Cukup
7	0,60	Cukup
8	0,87	Mudah
9	0,57	Cukup
10	0,73	Mudah
11	0,43	Cukup
12	0,43	Cukup
13	0,77	Mudah
14	0,80	Mudah
15	0,53	Cukup
16	0,27	Sukar
17	0,23	Sukar
18	0,50	Cukup
19	0,60	Cukup
20	0,57	Cukup

Sumber: Pengolahan Data 2025.

Berdasarkan data pada tabel tersebut, maka dapat diartikan bahwa tingkat kesukaran soal dari 20 soal pilihan ganda berkategori cukup sebanyak 13 soal, berkategori mudah sebanyak 5 soal, dan berkategori sukar sebanyak 2 soal.

H. Uji Persyaratan Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini merupakan statistik inferensial dengan teknik statistik parametrik. Penggunaan statistik parametrik memerlukan terpenuhinya asumsi bahwa data harus normal dan homogen, sehingga perlu dilakukannya uji persyaratan berupa uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data empiris yang didapatkan sesuai dengan distribusi teoritis tertentu. Uji normalitas sendiri digunakan untuk mengkaji kenormalan variabel yang digunakan pada penelitian, dimana apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hal ini penting dikarenakan, apabila setiap variabel penelitian yang digunakan tidak normal, maka pengujian hipotesis tidak dapat menggunakan statistik parametrik (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*. Penggunaan uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro Wilk* dikarenakan kriteria sampel yang digunakan dalam penelitian kurang dari 50.

Rumus Uji Normalitas *Shapiro Wilk* sebagai berikut:

a) Mengurutkan sampel pengamatan y_1, y_2, \dots, y_n untuk mendapatkan sampel terurut $x(1), x(2), \dots, x(n)$ dimana $x(1) < x(2) < \dots < x(n)$.

b) Rumus

$$s^2 = \sum_{t=1}^n (x_t - \bar{x})^2 = \sum_{t=1}^n (y_t - \bar{y})^2$$

Keterangan:

s^2 = Jumlah X_1 - X rata-rata kuadrat

x_1 = Angka ke 1 pada data X

\bar{x} = Rata-rata data

c) Apabila n genap, $n = 2k$, rumusnya

$$b^2 = \sum_{t=1}^k a_{n-t+1} (x_{n-1+1} - x_t)^2$$

Keterangan:

b^2 = Jumlah koefisien test tabel *Wilk* dikali dengan angka $n - 1 + 1$ pada data X dengan angka ke-1 pada data X kuadrat.

α = Koefisien test pada tabel *Shapiro Wilk*

X_{n-1+1} = Angka ke $n-1+1$ pada data X

X_i = Angka ke-1 pada data X

d) Menghitung W (*Shapiro Wilk*)

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i X_{(i)})^2}{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}$$

Keterangan:

W = Nilai statistik uji *Shapiro-Wilk* yang digunakan untuk menguji normalitas data. Nilai W berkisar antara 0 dan 1. Semakin mendekati 1, semakin besar kemungkinan data terdistribusi normal.

n = Jumlah total observasi dalam dataset.

a_i = Koefisien yang ditentukan berdasarkan titik-titik dalam distribusi normal.

$X_{(i)}$ = Nilai data yang telah diurutkan dari yang terkecil hingga terbesar, di mana i adalah indeks urutan.

$\sum_{i=1}^n a_i X_{(i)}$ = Menggambarkan kontribusi data yang diurutkan terhadap normalitas.

\bar{X} = Denominasi dalam rumus W untuk menstandarisasi nilai yang dihitung.

e) Merumuskan hipotesis

H_0 : Data berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

f) Menarik kesimpulan

Apabila diperoleh $W_{hitung} > W_{tabel}$ maka H_0 diterima yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal, sedangkan apabila diperoleh $W_{hitung} < W_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang menyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Kriteria Normalitas data menggunakan rumus Shapiro Wilk sebagai berikut:

- Apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal, sebaliknya
- Apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data tersebut berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan salah satu prosedur pada uji statistik yang digunakan dengan tujuan untuk menyatakan bahwa dua atau lebih sampel data dari populasi yang digunakan mempunyai varians yang sama. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas data dapat digunakan uji *Levene Statistic*. Dimana data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi > nilai alpha yang digunakan adalah 5%.

Rumus *Levene Statistic* adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel penelitian

k = Banyaknya kelompok

\bar{Z}_{ij} = [$Y_{ij} - Y_i$]

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

\bar{Z}_i = Rata-rata dari kelompok Zi

$\bar{Z}_{..}$ = Rata-rata menyeluruh dari Zij

Ketentuan yang digunakan dari pengujian dalam penelitian homogenitas *Levene Statistic* yaitu apabila $W < F_{tabel}$, maka data sampel dalam populasi adalah sama/bersifat homogen, namun apabila $W > F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa data sampel dalam populasi penelitian tersebut

tidak sama/tidak homogen. Tingkat Signifikansi yang digunakan adalah 0.05 dan $dk = n-1$, maka ditentukan rumusan hipotesis berikut:

H_0 : Data Populasi bervarians Homogen

H_1 : Data Populasi Tidak bervarians Homogen

Untuk kriteria pengujian uji homogenitas *levene Statistic* berdasarkan pada tingkat signifikansi (Sig) digunakan $\alpha = 0,05$ adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai probabilitas (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima, maka berarti bahwa varians data populasi penelitian sama/bersifat homogen. Sebaliknya,
- 2) Apabila nilai probabilitas (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak, maka berarti varians data populasi penelitian bersifat tidak sama atau tidak homogen (Rusman, 2015:48).

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Varians Dua Jalan (Anava) dan T-test Dua Sampel Independen.

1. Analisis Varians Dua Jalan (Anava)

Rahmawati & Erina (2020), anava merupakan uji yang dapat digunakan untuk menganalisis perbedaan yang terdiri lebih dari 2 populasi kelompok *independent*. Analisis Varians Dua Jalan adalah suatu teknik inferensial yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel atau lebih dari dua sampel (k sampel) secara bersamaan apabila setiap sampel yang digunakan juga terdiri atas dua kategori/lebih. Selain itu, anava juga mempunyai beberapa manfaat diantaranya seperti; dapat mengetahui antar variabel manakah yang mempunyai perbedaan secara signifikan dan variabel-variabel manakah yang berinteraksi satu sama lainnya.

Penggunaan Anava Dua Jalan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan dan interaksi antara hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan dua media pembelajaran dan aktivitas belajar.

Berikut ini disajikan tabel rumus Anava Dua Jalan:

Tabel 20. Rumus Unsur Persiapan Anava Dua Jalan.

Sumber Varians	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	F ₀	P
Antara A	$JK_A = \sum \frac{(\Sigma XA)^2}{nA} - \frac{(\Sigma Xr)^2}{N}$	A-1 (2)	$\frac{JKA}{dbA}$	$\frac{MKA}{MKd}$	
Antara B	$JK_B = \sum \frac{(\Sigma XB)^2}{nB} - \frac{(\Sigma Xr)^2}{N}$	B-1 (2)	$\frac{JKB}{dbB}$	$\frac{MKB}{MKd}$	
Antara AB (Interaksi)	$JK_{AB} = \sum \frac{(\Sigma XB)^2}{nB} - \frac{(\Sigma Xr)^2}{N}$ -- $JK_A - JK_B$	$db_A \times db_B$	$\frac{JKAB}{dbAB}$	$\frac{MKAB}{MKd}$	
Dalam d	$JK(d) = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	$db_T - db_A - db_B - db_{AB}$	$\frac{JKd}{dbd}$		
Total T	$JK_T = \sum X_T^2 - \frac{(\Sigma XT)^2}{N}$	N - 1(49)			

Keterangan:

JKT = jumlah kuadrat total

JK_{A} = jumlah kuadrat variable A

JKB = jumlah kuadrat variable B

JKAB = jumlah kuadrat interaksi variable A dengan B

IK_{cdl} = jumlah kuadrat dalam

MKA = mean kuadrat variable A

MKB = mean kuadrat variable B

MK_{AR} = mean kuadrat interaksi variable A dengan B

MK = mean kuadrat dalam

F_{aA} = harga Fo untuk variable A

Foll = harga Fo untuk variable B

FOAB = harga Fo untuk interaksi variable A dengan B.

(Arikunto, 2020).

Tabel 21. 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 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 $up = 0,01$	4. $P < 0,01$ atau $up = 0,01$	4. $P > 0,01$ atau $up = 0,01$

(Arikunto, 2020)

Adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut:

- a) Apabila nilai (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima.
- b) Apabila nilai (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

2. T-test Dua Sampel Independen

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis komparatif dua sampel independent dilakukan dengan menggunakan rumus t-test. Terdapat beberapa rumus yang dapat digunakan dalam pengujian hipotesis tersebut. Berikut ini dua rumus t-test dua sampel independent yakni *Separated Varians* dan *Polled Varians* sebagai berikut:

a. *Separated Varians*

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

b. *Polled Varians*

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung

\overline{X}_1 = Rata-rata data kelas eksperimen sampel 1

\overline{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, 2020).

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

a) Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dengan ($dk = n_1 + n_2 - 2$) dan $\alpha = 0,05$ atau sebaliknya.

Atau

a) Apabila probabilitas (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima.

b) Apabila probabilitas (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

Pada saat akan melakukan pengujian hipotesis terdapat beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan pada saat akan memilih rumus uji-t, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Ada atau tidaknya dua rata-rata yang berasal dari dua sampel dengan angka yang sama.
- 2) Apakah varians data kedua sampel homogen atau tidak. Untuk menjawab ini, homogenitas varians harus diperiksa (Rusman, 2017:109).

Berdasarkan penjelasan diatas, berikut terdapat beberapa petunjuk yang dapat digunakan untuk memilih rumus uji-t diantaranya sebagai berikut:

- 1) Apabila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varian homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *sparated varians* maupun *polled varians* untuk melihat harga t-tabel maka digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- 2) Apabila $n_1 \neq n_2$ dan varian homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians*, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- 3) Apabila $n_1 = n_2$ dan varian tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians* maupun *sparated varians* dengan $dk = n_1 - 1 + n_2 - 1$, jadi bukan $n_1 + n_2 - 2$.
- 4) Apabila $n_1 \neq n_2$ dan varian tidak homogen, untuk itu digunakan rumus tes *sparated varian*, harga t sebagai pengganti harga t-tabel hitung dari selisih harga t-tabel dengan $dk = (n_1 - 1)$ dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil (Sugiyono, 2020).

J. Pengujian Hipotesis

Adapun kriteria pengujian hipotesis penelitian ini adalah

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

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

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

Rumusan hipotesis 1

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran IPS antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran IPS antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis.

Rumusan hipotesis 2

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang aktivitas belajarnya tinggi dengan hasil belajar IPS siswa yang aktivitas belajarnya rendah.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang aktivitas belajarnya tinggi dengan hasil belajar IPS siswa yang aktivitas belajarnya rendah.

Rumusan hipotesis 3

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran grafis pada siswa dengan aktivitas belajar yang tinggi.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran grafis pada siswa dengan aktivitas belajar yang tinggi.

Rumusan hipotesis 4

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran grafis lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada siswa dengan aktivitas belajar yang rendah.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran grafis lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada siswa dengan aktivitas belajar yang rendah.

Rumusan hipotesis 5

$H_0: \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat interaksi pada penggunaan media pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat interaksi pada penggunaan media pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo.

V. KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis tentang perbandingan hasil belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis dengan aktivitas belajar sebagai variabel moderasinya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis. Perbedaan karakteristik dari kedua media pembelajaran tersebut, memberikan dampak yang berbeda terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang aktivitas belajarnya tinggi dengan hasil belajar IPS siswa yang aktivitas belajarnya rendah. Artinya tingkat aktivitas belajar siswa berperan dalam menentukan hasil belajar mereka. Dengan siswa yang aktif cenderung mempunyai pemahaman yang lebih baik dan sebaliknya.
3. Rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran grafis pada siswa dengan aktivitas belajar yang tinggi. Siswa dengan aktivitas belajar tinggi lebih cocok menggunakan media *powerpoint*, hal tersebut dikarenakan *powerpoint* memungkinkan penyajian materi yang lebih dinamis dan interaktif.
4. Rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran grafis lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada siswa dengan aktivitas belajar yang rendah. Siswa dengan aktivitas

belajar rendah juga memperoleh hasil yang lebih baik ketika menggunakan media *powerpoint*, hal tersebut kemungkinan terjadi karena *powerpoint* dapat menyajikan materi dengan format yang terstruktur dan menarik, sehingga membantu siswa dalam memahami materi.

5. Tidak terdapat interaksi pada penggunaan media pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Gading Rejo. Meskipun tidak adanya interaksi antar media pembelajaran dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar. Dengan demikian, efek dari penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar tidak bergantung pada tingkat aktivitas belajar siswa dan mungkin dapat dipengaruhi oleh faktor lainnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan hipotesis tentang perbandingan hasil belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis dengan aktivitas belajar sebagai variabel moderasinya, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Mempertimbangkan adanya perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis, sehingga sebaiknya guru dan calon guru dapat mempertimbangkan dan menjadi masukan untuk pengimplementasian *powerpoint* dan grafis yang disesuaikan dengan kebutuhan sebagai media pembelajaran karena, dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penting untuk dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran.
2. Adanya perbedaan aktivitas belajar yang tinggi dan rendah dalam memberikan kontribusi terhadap hasil belajar, sehingga sebaiknya guru lebih memperhatikan dan mengarahkan proses pembelajaran dengan mempertimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya, serta memperhatikan aktivitas belajar siswa. Perbedaan tinggi dan rendahnya

aktivitas belajar siswa juga perlu diperhatikan oleh guru, karena tinggi dan rendah aktivitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar. Selain guru, siswa sebagai pelaku aktif juga perlu memperhatikan bagaimana tingkat aktivitas belajarnya sendiri dalam proses pembelajaran yang dilaksanakannya.

3. Pada siswa yang mempunyai aktivitas belajar tinggi memberikan hasil belajar yang lebih baik ketika menggunakan media *powerpoint*, sehingga sebaiknya guru dapat menggunakan media pembelajaran *powerpoint* untuk mengembangkan materi dengan lebih interaktif yang dapat merangsang analisis kritis siswa. Selain guru, siswa dengan aktivitas belajar tinggi juga dapat memanfaatkan penggunaan media *powerpoint* sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk belajar dan mengulas materi ketika belajar di rumah.
4. Pada siswa yang mempunyai aktivitas belajar rendah lebih terbantu menggunakan media *powerpoint* dibandingkan grafis, sehingga sebaiknya guru perlu menambahkan strategi lainnya seperti pendekatan interaktif, diskusi kelompok, atau bimbingan yang lebih intensif untuk membantu meningkatkan pemahaman mereka.
5. Meskipun tidak ditemukannya interaksi signifikan antara penggunaan media dan aktivitas belajar siswa, sehingga sebaiknya untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukannya eksplorasi faktor lainnya yang dapat digunakan untuk dijadikan moderasi.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kuningan). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 18(02), 102-109.
- Affriani, Z. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray dengan Media Grafis untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tempuran. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 4, Nomor 8
- Agustina, T., Rusman, T., & Nurdin, N. 2014. Perbandingan Hasil Belajar Ips Terpadu Menggunakan Media Powerpoint Dan Media Grafis. *JEE (Jurnal Edukasi Ekobis)*, 2(4).
- Ahdar, A., & Wardana, W. 2019. *Belajar dan Pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*.
- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. 2021. Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46-56.
- Amalia, E. 2024. Perbedaan Hasil Belajar IPS Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Video dan Media Powerpoint. *JPGENUS: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara*, 2(2), 300-304.
- Amanah, R. N., Rizal, Y., Hestiningtyas, W., Winatha, I. K., Suroto, S., Rahmawati, F., & Rahmawati, R. 2024. Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Menggunakan Media Poster dan Media Audio Visual Dengan Memperhatikan Aktivitas Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Gedong Tataan. *Journal of Social Science Education*, 5(2), 111-117.
- Ardhana, W. 2021. Pengembangan Media Grafis Berbentuk Lift The Flap Book Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran Ips Materi Bentuk Muka Bumi Dan Aktifitas Penduduk Indonesia. *Social Studies*, 6(2).
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. 2019. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Bagi Tenaga Pendidik Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, 6(1), 16-24.
- Ariaten, K. R., Feladi, V., Dedy, R., & Budiman, A. 2019. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 1(1).

- Arikunto, S. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2015. *Media pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.
- Arthagunantika, Besar, Muhamad Chamdani, dan Rokhmaniyah Rokhmaniyah. 2020. "Penerapan Pendekatan Saintifik Dengan Media Grafis Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Tentang Peristiwa Dan Tokoh Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas V SD Negeri 1 Selang Tahun Ajaran 2017/2018." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7(2).
- Asriningsih, N. W. N., Sujana, I. W., & Darmawati, I. G. A. P. S. 2021. Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 251-259.
- Astawa, P. A., & Tegeh, I. M. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 98-106.
- Asyhar, Rayandra. 2020. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bagiyono, B. 2017. Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal ujian pelatihan radiografi tingkat 1. *Widyanuklida*, 16(1).
- Bakar, N., Basri, R., & Mohamad, A. 2018. "Student preference for teacher and its influence on learning motivation in secondary schools." *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 7(1), 200-210.
- Budiaman, B. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 150 Jakarta). *Edukasi IPS*, 2(1), 16-22.
- Damayanti, A. 2022. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi* (Vol. 1, No. 1, pp. 99-108).
- Febrianti, F. 2019. Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 667-677).
- Habsyi, F. Y. 2020. Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Nusantara Tauro. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi (JUPEK)*, 2(1), 13-22.
- Hadi, M. 2022. Penggunaan Media Grafis Bagan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Pokok Silsilah Keluarga Pada Siswa Kelas II SDN 4 Mamben Lauk Kecamatan Wanasaba Tahun Pelajaran 2020/2021. *Journal Of Mandalika Literature*, 3(2), 144-152.
- Hamalik. O. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Hanida, T. 2015. Peningkatan aktivitas belajar siswa melalui pembelajaran tematik di kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(1).
- Harefa, E., Afendi, H. A. R., Karuru, P., Sulaeman, S., Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., ... & Sulaiman, S. 2024. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hestingtyas, Widya., Suroto, dan Rahmawati. 2019. Kebutuhan Media Pembelajaran Mahasiswa: Analisis pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan*. Vol 2 (2): 74-83.
- Hikmah, S. N., Maskar, S., & Indonesia, U. T. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*. 1(1), 15–19.
- Hutapea, H. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Pemahaman Siswapada Pembelajaran Geografi Materi Tata Surya (The Solar System) SMA Negeri 14 Pekanbaru (*Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*).
- Ifrianti, S., & Emilia, Y. 2018. Pemanfaatan lingkungan sekitar Sebagai media pembelajaran ips untuk meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar peserta didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 22-42.
- Indonesia, P. R. 2003. Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi*.
- Indriyani, L. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Ingriza, R. (2022). Media Grafis Kartu Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 12(2), 153-161.
- Insani, F. D. 2019. Sejarah perkembangan kurikulum di Indonesia sejak awal kemerdekaan hingga saat ini. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(1), 43-64.
- Istiqomah, F., Widiyatmoko, A., & Wusqo, I. U. 2016. Pengaruh media kokami terhadap keterampilan berpikir kreatif dan aktivitas belajar tema bahan kimia. *Unnes Science Education Journal*, 5(2).
- Janna, N.M., dan Herianto, H. 2021. *Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan menggunakan SPSS*.
- Kamil, P. M. 2018. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point dan Media Torso. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2).

- Kurniawan, D., & Setiawan, B. 2018. "The effectiveness of student-centered learning approach to improve learning outcomes." *Journal of Educational Science*, 14(2), 150-157.
- Luh, N., & Ekayani, P. 2021. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, *March*, 1–16.
- Maenah, M., Taufiqulloh, T., & Sudibyo, H. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(3), 3272-3282.
- Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, P.W., dan Berlian, N. 2021. Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. Vol 2(2): 283-295.
- Manshur, A., & Rodhi, A. 2020. Pengembangan Media Grafis dalam Pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*, 2(2), 1-13.
- Manshur, A., & Rodhi, A. 2020. Pengembangan Media Grafis dalam Pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*, 2(2), 1-13.
- Maradona, M. 2016. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa kelas IV B SD. *Basic Education*, 5(17), 1-619.
- Marbun, S. M., Th, S., & PdK, M. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Masitoh, D. 2019. Model Pembelajaran PAILKEM Sebagai Upaya Mengembangkan Aktivitas Belajar Peserta Didik. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 92-97.
- Mikantri, A. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Grafis Terhadap Keaktifan Belajar. *Basic Education*, 7(11), 1-056.
- Misbahudin, D. 2018. Penggunaan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, Vol.3(No.1), 43–48.
- Mufidah, N. A., & Amir, M. F. 2021. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui DakonMatika berbasis teknologi visual. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(2), 1-10.
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. 2023. Media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110-116.
- Nadiroh, N. 2020. Komunikasi Pembelajaran Lewat Media Powerpoint: *Kajian Pengantar*. *Idrak: Journal of Islamic Education*, 3(1), 287-300.
- Nafisah, M., & Maryatun, M. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Ips Terpadu SMP Negeri 2 Kalirejo. *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 6(2).

- Noor, N., & Munandar, I. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif (Tipe TAI dan TPS) dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika: Eksperimen Pada Kelas X SMK Kosgoro Karawang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 11(1), 65-75.
- Nugraha, Mohammad Fahmi. Budi Hendrawan Dkk. 2020. *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya : Edu Publisher. Rineka Cipta.
- Oemar Hamalik. 2013. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Pagarra, Hamzah dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar:Badan Penerbit UNM.
- Partiyah, P., Guntar, D., & Sugandi, W. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Antara Yang Menggunakan Media Power Point Dengan Yang Tidak menggunakan Media Power Point Di Kelas VIII SMP Negeri 31 Seluma. *Jurnal Georafflesia: Artikel Ilmiah Pendidikan Geografi*, 1(1), 1-10.
- Partiyah, P., Guntar, D., & Sugandi, W. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Antara Yang Menggunakan Media Power Point Dengan Yang Tidak menggunakan Media Power Point Di Kelas VIII SMP Negeri 31 Seluma. *Jurnal Georafflesia: Artikel Ilmiah Pendidikan Geografi*, 1(1), 1-10.
- Parwati, Ni Nyoman.(2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Purwani, Annisa, Lara Fridani, dan Fahrurrozi Fahrurrozi. 2019. “Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):55–67.
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. 2020. Analisis penggunaan media power point dalam pembelajaran jarak jauh pada materi animalia kelas VIII. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 157.
- Puspita, M., Hinely, I. R., & Bahsoan, A. 2020. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Tapa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 6(4), 365-380.
- Puspita, M., Hinely, I. R., & Bahsoan, A. 2020. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Tapa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 6(4), 365-380.
- Putri, H. P., & Nurafni. 2021. Pengaruh media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3539-3543.

- Putri, R. A. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Grafis Bagan terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *SPASI: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 105-115.
- Rachmat, L., & Winata, H. 2019. Kompetensi profesional guru dan media pembelajaran powerpoint sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 38.
- Rahmawati, A. S., & Erina, R. 2020. Rancangan acak lengkap (RAL) dengan uji anova dua jalur. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1), 54-62.
- Rahmi, W. N. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Assure Berbasis Daring/ELearning pada Mata Kuliah Bahasa Inggris di Sekolah Tinggi Teknologi Sinar Husni. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, Volume 5, Nomor 1, Halaman 01–07.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. 2017. 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.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6(3), 3435–3444.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6(3), 3435–3444.
- Rohyati, D. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Dan Aktivitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn Sukabumi 1 dan 6 Gugus 02 Tahun Pelajaran 2014/2015 Di Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 10(2), 184-202.
- Rosnawati, S. P. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Adab.
- Rusman, Tedi. 2015. *Statistika Penelitian Aplikasinya dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rusman, Tedi. 2017. *Statistika Parametrik*. Bandar Lampung: Bahan Ajar FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas lampung.
- Rusman, Tedi. 2023. *Statistika Inferensial dan Aplikasi SPSS*. Bandar Lampung: Bahan Ajar FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas lampung.
- Salsabila, S., Nugraha, A. B., & Gusmaneli, G. 2024. Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100-110.
- Salsabila, S., Sundawa, D., & Dahliyana, A. 2022. Pengaruh Multimedia Interaktif *Articulate Storyline 3* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 6(2), 70-79.

- Sardiman A.M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Cetakan ke-23, Jakarta:Raja Grafindo Perkasa.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sari, M. F., Taruna, R. M., & Mustakim, E. 2015. Hubungan Penggunaan Media Gambar Dan Aktivitas Belajar Dengan Prestasi Belajar IPS Siswa. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Sarmawati. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar bagi Siswa Kelas IV SDN 002 Belakang Padang. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 57-66.
- Septiana, V. W., Pratiwi, S. H., Syakban, I., Muchlis, M., & Salju, S. P. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif pada Keterampilan Membaca di Kelas III Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1333-1338.
- Siahaan, S. R. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Geografi Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Model Konvensional Berdasarkan Aktivitas Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. *Geo Educasia*, 1(9).
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning - Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Solichin, M. 2017. Analisis daya beda soal, taraf kesukaran, validitas butir tes, interpretasi hasil tes dan validitas ramalan dalam evaluasi pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 2(2), 192-213.
- Suardi, A. 2019. Efektivitas Penggunaan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang) (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Serang Banten*).
- Sudjana, N. 2017. *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N., 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Rosdikarya.
- Sudjono. 2016. *Penilaian Hasil proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukatmi, S. 2024. Kaitan Teori Belajar dengan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(1), 177-186.

- Sumitadewi, N. L. S. N., Wesnawa, I. G. A., & Astawa, I. B. M. 2022. Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD berbantuan Media Mind Mapping terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 3 Sukawati. *Media Komunikasi FPIPS*, 21(2), 141-153.
- Suroto, Rizal, Y., Rahmawati, & Hestiningtyas, W. 2019. Kebutuhan media pembelajaran mahasiswa: analisis pada mahasiswa pendidikan ekonomi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 2(2), 74-83.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. 2018. Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Susilowati, E., Hidayat, S., & Sholih, S. 2021. Pengaruh Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 4 Sdn Taktakan I. *Jtppm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech And Intructional Research Journal*, 8(2).
- Sutarno, G. 2018. Efektivitas Pembelajaran PAI Menggunakan Media Power Point Dengan Video Muhasabah Di Kelas 5 SD IT Iqra'1 Kota Bengkulu. *Al-Bahtsu*, 3(2).
- Syamsiani, S. 2022. Transformasi media pembelajaran sebagai penyalur pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35-44.
- Tulloh, A.H., Chamdani, M., & Ngatman. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Media Grafis untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS tentang Kegiatan Ekonomi pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Tamanwinangun Tahun Ajaran 2017/2018. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Wahida, S. N., Ramly, & Halim, M. 2019. Perbedaan hasil belajar IPS menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dan model pembelajaran kooperatif tipe Number Head Together (NHT) ditinjau dari kreativitas belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Raha. *Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 3(1), 42.
- Wardoyo, E. H. (2017). Efektivitas Media Grafis dalam Menunjang Pembelajaran di Sekolah. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 4(1), 179-197.
- Westi, S., Damai, Y., & Roy, E. 2024. Analisis Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 786-792.
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. 2021. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60-64.
- Wibowo, N. 2016. Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-139.
- Wulandari, Y., Refianne, F., & Ppg Upgris, P. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 244-253.

Yani, V. P., Azmi, S., & Turmuzi, M. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bima Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 262-268.