

Kode>Nama Rumpun Ilmu : Pendidikan Ekonomi

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN**



**PERBEDAAN HASIL BELAJAR IPS SISWA YANG MENGGUNAKAN MEDIA
AUDIO-VISUAL DENGAN MEDIA *POWERPOINT* KELAS VII DI SMP NEGERI 1
JUNJUNG SIRIH**

Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun

TIM PENGUSUL:

**Fajri Basyirun, S.Pd., M.Pd.E./1027018101/Ketua
Rici Sanova/131000487203028/Anggota**

**UNIVERSITAS MAHAPUTRA MUHAMMAD YAMIN
SOLOK
AGUSTUS 2019**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul	: Perbedaan Hasil Belajar IPS Siswa Yang Menggunakan Media Audio-Visual Dengan Media Powerpoint Kelas VII di SMP Negeri 1 Junjung Sirih
Peneliti/Pelaksana	: Fajri Basyirun, S.Pd., M.Pd.E.
Nama Lengkap	: Fajri Basyirun, S.Pd., M.Pd.E.
NIDN	: 1027018101
Jabatan Fungsional	: Asisten Ahli
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: FKIP
Nomor HP	: 085265363929
Alamat surel (e-mail)	: fajribasyirunmpde@gmail.com
Anggota Tim	
Nama Lengkap	: Rici Sanova
NIM	: 131000487203028
Perguruan Tinggi	: Universitas Mahaputra Muhammad Yamin
Tahun Pelaksanaan	: 2019
Sumber Dana	: Ristek Dikti/UMMY/Mandiri
Biaya Tahun Berjalan	: Rp. 4.500.000,-
Biaya Keseluruhan	: Rp. 4.500.000,-


Solok, Agustus 2019

Mengetahui,
Dekan Fakultas FKIP



(Dra. Rosmiyati, M.Pd)
NIDN. 19630611199103200

Ketua,



(Fajri Basyirun, S.Pd., M.Pd.E.)
NIDN. 1027018101

Menyetujui,
Kepala LP3M UMMY



(Dr. Wahyu Indah Mursalini, MM.)
NIDN: 1019017402

Ringkasan penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi latar belakang penelitian, tujuan dan tahapan metode penelitian, luaran yang ditargetkan, serta uraian TKT penelitian yang diusulkan.

RINGKASAN

Tujuan penelitian ini dilatarbelakangi karena rendahnya hasil belajar, media yang digunakan kurang bervariasi, kurangnya keaktifan siswa dalam belajar serta banyak siswa berbicara dengan teman, minta izin keluar, dan tidak serius dalam belajar. Tujuannya untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media Audio-Visual dengan media PowerPoint pada kelas VII di SMP Negeri 1 Junjung Sirih. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini dilakukan pada bulan November tahun 2018 di SMP Negeri 1 Junjung Sirih. Populasi penelitian ini seluruh siswa di SMP Negeri 1 Junjung Sirih berjumlah 128 orang sedangkan Sampel penelitian ini menggunakan teknik Random dari siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Junjung Sirih berjumlah 50 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah Normalitas dan Homogenitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media Audio-Visual dengan media PowerPoint kelas VII di SMP Negeri 1 Junjung Sirih. Berdasarkan hasil analisis data statistik dengan menggunakan uji-t, diketahui nilai $t_{hitung} = 3,66$ pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dan $t_{tabel} = 1,68$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis diterima dengan kata lain terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media Audio-Visual dengan yang menggunakan media PowerPoint kelas VII SMP Negeri 1 Junjung Sirih. Saran bagi penulis, penggunaan media audio-visual dan PowerPoint dapat digunakan sebagai alternatif untuk kedepannya sebagai calon guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, bagi siswa dapat meningkatkan motivasi, minat dan perhatian dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi aktif dan meningkatkan hasil belajar dan bagi guru IPS di SMP Negeri 1 Junjung Sirih diharapkan dapat menggunakan media Audio-Visual dan PowerPoint dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar serta bagi peneliti lain, bermanfaat sebagai pedoman dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan menerapkan strategi dan media pembelajaran.

Kata kunci maksimal 5 kata

Hasil Belajar; Media; Audio-Visual; PowerPoint.

Latar belakang penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi latar belakang dan permasalahan yang akan diteliti, tujuan khusus, dan urgensi penelitian. Pada bagian ini perlu dijelaskan uraian tentang spesifikasi khusus terkait dengan skema.

LATAR BELAKANG

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan komponen kegiatan pembelajaran yang tidak bisa diabaikan dan sudah merupakan bagian integral dari sistem instruksional dan sangat bermanfaat untuk dapat memperjelas tanggapan siswa terhadap materi pelajaran, menambah perhatian siswa sehingga memungkinkan timbulnya kegiatan belajar siswa. Guru dengan bantuan media pembelajaran hendaknya memberi

kemudahan belajar bagi siswa. Media bukan saja sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar melainkan sebagai alat penyalur pesan bagi siswa. Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi yang lebih penting lagi dapat pula digunakan oleh siswa sehingga teliti, jelas dan menarik.

Mengingat pesatnya arus informasi dan pengetahuan yang ada di masyarakat maka dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media untuk memenuhi tuntutan kurikulum yang berlaku. Di sekolah strategi pembelajaran yang digunakan guru sering menggunakan metode ceramah, guru cenderung dominan sehingga peran guru dalam strategi itu tampak terlalu besar, sedangkan intensitas belajar siswa masih terlalu rendah. Proses pembelajaran yang seperti itu akan membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas, mereka sering tidak memperhatikan pelajaran bahkan mereka bermain atau berbicara dengan teman sehingga kelas menjadi gaduh dan pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak efektif.

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) merupakan batas minimal seorang siswa mencapai ketuntasan belajar. Satuan pendidikan harus menentukan kriteria ketuntasan dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik serta kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran. Untuk menentukan hal tersebut perlu adanya analisis.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 20 Oktober sampai 2 November 2018 di SMP Negeri 1 Junjung Sirih, bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah dan sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 65. Hal ini dibuktikan pada hasil ulangan harian 1 siswa kelas VII SMPN 1 Junjung Sirih.

Tabel 1. Hasil Belajar Dilihat dari Nilai Ulangan Harian 1 Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Junjung Sirih Tahun Pelajaran 2018/2019.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	VII _a	25	11	44%	14	56%
2	VII _b	25	9	36%	16	64%
3	VII _c	25	13	52%	12	48%
4	VII _d	26	11	42,30	15	57,70%
5	VII _e	27	11	40,74%	16	59,26%

Sumber: Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 1 Junjung Sirih Tahun Pelajaran 2018/2019

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa persentase ketuntasan dalam ulangan harian (UH) siswa masih jauh dari yang diharapkan. Selain rendahnya hasil belajar, hasil observasi menunjukkan guru terbiasa dengan pola pembelajaran konvensional melalui ceramah, sehingga siswa menjadi tidak tertarik, terbukti dari sebagian guru menggunakan media yang sudah tersedia seperti penggunaan globe dan peta dalam pembelajaran geografi. Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar seperti: berbicara dengan teman ketika guru sedang menyampaikan materi pelajaran, tidak serius dalam belajar, tidak memperhatikan guru bahkan ada yang suka minta izin keluar masuk kelas, sehingga kondisi pembelajaran di kelas kurang kondusif.

Permasalahan di atas perlu dicari solusinya sehingga siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran menyenangkan dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Guru sebagai salah satu penentu keberhasilan pembelajaran harus dapat membuat siswa lebih giat, termotivasi, aktif dan menguasai kompetensi pada materi yang diajarkan. Guru yang kompeten dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat, dapat membangkitkan aktivitas dan minat siswa, mendorong siswa mengembangkan pengetahuannya (Kognitif), serta dapat meningkatkan kemampuan belajar IPS siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Pada penelitian ini penulis akan membandingkan penggunaan media PowerPoint dengan media Audio-Visual yang dapat menimbulkan daya tarik siswa untuk memahami materi tersebut.

Peneliti memilih SMP Negeri 1 Junjung Sirih karena media yang digunakan masih bersifat umum. Guru di sekolah tersebut menggunakan media yang tersedia seperti Peta dan Globe dan media tersebut sudah disediakan oleh pihak sekolah sementara media yang diciptakan oleh guru masih rendah. Berdasarkan hal tersebut peneliti menemukan masalah terkait media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehingga penulis memilih SMP Negeri 1 Junjung Sirih sebagai tempat penelitian.

Permasalahan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran akan menghambat tingkat pengetahuan (Kognitif) dan pemahaman siswa serta akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar, hal tersebut dapat dipecahkan dengan membandingkan dua media pembelajaran yaitu media pembelajaran (PowerPoint) dengan media Audio-Visual. Diantara dua media ini, diharapkan ada media yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Junjung Sirih. Media PowerPoint memiliki daya tarik tersendiri yang berupa gambar dan suara yang akan merangsang siswa untuk lebih aktif belajar sehingga siswa lebih dapat memahami materi yang diterangkan melalui PowerPoint. Media PowerPoint ini memiliki keuntungan disamping menimbulkan daya tarik tersendiri terhadap siswa untuk belajar, juga dapat memperjelas bagian-bagian yang penting.

Sedangkan media Audio-Visual merupakan jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan pendengaran dan penglihatan.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Perbedaan Hasil Belajar IPS Siswa yang menggunakan Media Audio-Visual dengan media Powerpoint Kelas VII SMP Negeri 1 Junjung Sirih.**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara media Audio-Visual dengan media Powerpoint kelas VII SMP Negeri 1 Junjung Sirih?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media Audio-Visual dengan media Powerpoint pada kelas VII SMP Negeri 1 Junjung Sirih.

D. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian, yaitu perbedaan hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media Audio-Visual dengan media Powerpoint kelas VII SMP Negeri 1 Junjung Sirih.

Tinjauan pustaka tidak lebih dari 1000 kata dengan mengemukakan *state of the art* dalam bidang yang diteliti. Bagan dapat dibuat dalam bentuk JPG/PNG yang kemudian disisipkan dalam isian ini. Sumber pustaka/referensi primer yang relevan dan dengan mengutamakan hasil penelitian pada jurnal ilmiah dan/atau paten yang terkini. Disarankan penggunaan sumber pustaka 10 tahun terakhir.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari apa yang terjadi dalam kegiatan belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah. Pengalaman yang dialami siswa dalam proses pengembangan kemampuannya merupakan apa yang diperolehnya dalam satu kegiatan atau secara terus-menerus dalam hampir setiap kegiatan belajar.

Menurut Jihad dan Haris (2012:14) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Suprijono (2013:5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Sudjana (2008:22) mengemukakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Menurut Rusman (2012:123) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Purwanto (2011:44) "Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan". Sedangkan menurut Winkel (dalam Purwanto, 2011:45) "hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya".

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah hasil dari tindakan proses belajar mengajar baik dari siswa maupun guru terhadap kemampuan-kemampuan yang

dimiliki sehingga menghasilkan pengalaman kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (dalam Rusman, 2012:67) adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

b) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

b) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Sedangkan Menurut Sudjana (2008:39) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu:

1) Faktor yang datang dari dalam diri siswa

Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Selain itu juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis

2) Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan

Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa atau faktor eksternal dan faktor yang berasal dari luar diri siswa atau faktor eksternal.

2. Media

a. Pengertian Media

Menurut Arsyad (2014:3-4) Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “perantara”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sementara itu, Gagne dalam Arief (2010:6) juga mengemukakan media ialah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Heinich dalam Rudi Susilana (2014:6) “media merupakan alat saluran komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima baik berupa alat-alat atau benda yang bersifat fisik, yang dapat digunakan sebagai sarana untuk merangsang siswa untuk belajar.

b. Ciri-ciri Media

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2014:15) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

“Ciri media tersebut yaitu:

1) Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau

objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

3) Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri Distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

3. Audio-Visual

a. Pengertian

Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan pendengaran dan penglihatan. Menurut Arsyad (2014:141) menyatakan bahwa media audio-visual adalah bentuk media pembelajaran yang mudah dan terjangkau. Di samping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa serta dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Sedangkan menurut Usman dan Asnawir (2008:11) adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Menurut Dale (dalam Arsyad 2011:23) bahwa bahan-bahan dalam Audio-Visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dan pembelajaran. Sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dan pengajaran, media Audio-Visual mempunyai sifat sebagai berikut: kemampuan untuk meningkatkan persepsi, kemampuan untuk meningkatkan pengertian, kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar, kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai dan kemampuan meningkatkan retensi (ingatan).

Menurut Purwono (2014:130) Audio-Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara dan sebagainya. Sedangkan menurut Sudjana (2011:120) media Audio-Visual mempunyai potensi pokok antara lain: 1) memberikan dasar-dasar konkrit untuk berpikir, 2) membuat pelajaran lebih menarik, 3) memungkinkan hasil belajar lebih tahan lama, 4) memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata, 5) mengembangkan keterampilan dan kontinuitas berfikir, 6) dapat memberikan pengalaman yang tidak di peroleh dengan cara lain membuat kegiatan pembelajaran lebih mendalam efisiensi dan beraneka ragam, 7) media Audio-Visual dapat dilakukan berulang-ulang. Media Audio-Visual merupakan implementasi dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*student centred approach*), karena pada media audio-visual siswa memegang peranan yang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Untuk itu hendaknya guru mampu menjadi fasilitator yang baik dalam proses pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang efektif, kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media Audio-Visual adalah mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat serta membuat pelajaran lebih menarik sehingga memungkinkan hasil belajar lebih tahan lama.

b. Kelebihan dan Kekurangan

Menurut Arief S dkk (2010:74) video memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu:

- 1) Kelebihan Video
 - a) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang kuat dari rangsangan luar lainnya
 - b) Siswa dapat memperoleh berbagai informasi dari ahli-ahli/spesialis
 - c) Menghemat waktu dan dapat diputar berulang-ulang
 - d) Gambar proyeksi bisa dibekukan untuk diamati dengan seksama. Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, kontrol sepenuhnya di tangan guru.
- 2) Kekurangan video
 - 1) Sifat siswa sulit dikuasai, partisipasi siswa jarang dipraktikkan.
 - 2) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
 - 3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

Sedangkan menurut Hasan (2016:26) kelebihan dan kekurangan Audio-Visual:

Kelebihan media Audio-Visual adalah pemakaian yang tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang

diterima lebih jelas dan cepat dimengerti sedangkan kelemahan Audio-Visual adalah suaranya terkadang tidak jelas, pelaksanaannya cukup waktu yang cukup lama, dan biayanya relative lebih mahal.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan Audio-Visual adalah dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat memperoleh informasi, hasilnya lebih mudah dipahami serta informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti sedangkan kekekurangannya adalah sifat komunikasinya bersifat satu arah, suaranya terkadang tidak jelas serta biayanya relative mahal.

c. **Manfaat Audio**

Menurut Arsyad (2014:142) mengatakan bahwa disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk:

- 1) Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar
- 2) Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan menggunakan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi
- 3) Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa
- 4) Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media audio adalah untuk memotivasi dan menarik siswa mempelajari materi lebih banyak serta mengembangkan keterampilan sehingga menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.

4. **PowerPoint**

Menurut Susilana (2014:99) Microsoft PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, *meeting*, seminar, lokakarya dan sebagainya. Sedangkan menurut Arsyad (2014:193) Microsoft PowerPoint merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh orang-orang dalam mempresentasikan bahan ajar atau laporan, karya, atau status mereka.

Menurut Suarna (dalam Sofyanti 2012:3) Microsoft PowerPoint merupakan sebuah *software* yang dirancang khusus membuat *slide* presentasi. Menurut Nursalim (dalam Noprianti 2015:5) Program PowerPoint merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*data storage*).

Menurut Hakim (2012:12) PowerPoint adalah program aplikasi yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi, entah presentasi pada suatu seminar, promo produk, atau kegiatan ilmiah tertentu yang melibatkan banyak peserta. Presentasi PowerPoint itu sendiri adalah suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan tentang segala hal yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa *slide*. Sehingga orang yang menyimak (peserta presentasi) dapat lebih mudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum di dalam *slide*. Baik itu berupa teks, gambar/grafik, suara, film, dan lain sebagainya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PowerPoint adalah program aplikasi yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi PowerPoint itu sendiri adalah suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan tentang segala hal yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa *slide*.

a. Kelebihan PowerPoint

Menurut Hakim (2012:12) Program ini mempunyai banyak kelebihan, diantaranya yaitu dapat menggabungkan teks, gambar/grafik, suara dan video dalam satu *slide*. Sehingga ini dapat memungkinkan sebuah presentasi atau pembelajaran menjadi menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunanya.

Penggunaan program PowerPoint ini memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik
- 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.

Penggunaan program PowerPoint memiliki kelebihan menurut Setiawan (2013:277) sebagai berikut:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.

- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/ Disket/Flashdisk), sehingga praktis untuk di bawa ke mana-mana.

Menurut Suharno (dalam Setyawan 2012:5) mengemukakan sejumlah kelebihan bila kita menggunakan media PowerPoint yang berbasis komputer. Adapun kelebihan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menggabungkan teks dan gambar
- 2) Dapat memasukkan hitungan dan tabel sebagai pendukung dari materi kita
- 3) Dapat disisipkan gambar atau foto bahkan video dan animasi dari berbagai program ataupun karya sendiri
- 4) Mudah disunting atau diedit antara lain menghapus, memindahkan dan menyalin *slide*, bahkan menyisipkan *slide* baru
- 5) Tampilan *slide* dapat disesuaikan dengan keinginan kita baik tulisan atau munculnya *slide* dengan berbagai Untuk menjelaskan struktur organisasi
- 6) Untuk memperkenalkan suatu produk
- 7) Untuk menjelaskan materi atau program versi
- 8) Tidak ada batasan lembar atau *slide* pada materi yang akan kita tampilkan
- 9) Kita dapat memberikan penekanan pada materi yang dianggap lebih penting dengan memberikan warna atau ukuran huruf yang berbeda pada bagian yang kita inginkan
- 10) Kita dapat memilih latar belakang *slide* sesuai dengan materi sehingga peserta didik akan lebih jelas dalam memperhatikan materi
- 11) Kita dapat memanggil materi sebelum atau sesudah yang kita terangkan dengan cepat
- 12) Dapat ditambahkan sistem audio sehingga tampilan memberikan informasi dan pengetahuan yang tidak membosankan
- 13) Materi yang kita gunakan mempunyai daya simpan yang lama dan dapat kita perbaharui kapan pun materi dapat kita gandakan dengan cepat

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis berpendapat bahwa kelebihan PowerPoint adalah penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi, baik animasi teks maupun

animasi gambar atau foto serta lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.

b. Kelemahan PowerPoint

Menurut Setyawan (2012:5) dalam penggunaan media PowerPoint juga memiliki beberapa kelemahan yaitu sebagai berikut:

- 1) Dibutuhkan biaya tinggi untuk pengadaan perangkat pendukung berupa komputer, LCD dan sistem audio dalam pengoperasiannya.
- 2) Dibutuhkan kemauan dan kreativitas guru dalam pembuatan media PowerPoint sehingga materi yang disajikan terlihat menarik dan profesional.
- 3) Dibutuhkan kemampuan untuk merangkai dan mengoperasikan perangkat dan aplikasi yang berhubungan dengan penyajian materi PowerPoint tersebut.

c. Manfaat Media PowerPoint

Menurut Arif Haryono (dalam Setyawan 2012:5) menuliskan beberapa hal tentang manfaat dari media PowerPoint antara lain:

- 1) Untuk menjelaskan flowchart atau diagram alir untuk program tertentu
- 2) Untuk menampilkan gambar atau proses yang tidak mungkin ditunjukkan secara langsung.

d. Langkah-langkah Pembelajaran PowerPoint

Mulyawan (dalam Maryatun 2015:4) langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media program *Microsoft PowerPoint* yaitu:

- 1) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
- 2) Jelaskan tujuan yang akan dicapai.
- 3) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan mahasiswa selama proses pembelajaran.
- 4) Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada mahasiswa untuk melibatkan mereka.
- 5) Hindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu perhatian/ konsentrasi dan ketenangan peserta didik.
- 6) Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya.
- 7) Menyimpulkan sesuai dengan pemikiran/argumentasi yang sudah disampaikan yang melibatkan peserta didik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan dan manfaatnya lebih besar jika pendidik menggunakan media PowerPoint dalam proses belajar mengajar. Pada mata pelajaran IPS dengan

menggunakan media gambar (visual) berupa PowerPoint dapat membantu memperkenalkan topik baru, memperkuat ide-ide, dan membangun konsep atau keterampilan. Strategi pembelajaran yang tepat dalam menggunakan media PowerPoint akan memberikan penekanan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran menggunakan media PowerPoint ini dianggap lebih bermakna.

Metode atau cara untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan ditulis tidak melebihi 600 kata. Bagian ini dilengkapi dengan diagram alir penelitian yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan dan yang akan dikerjakan selama waktu yang diusulkan. Format diagram alir dapat berupa file JPG/PNG. Bagan penelitian harus dibuat secara utuh dengan penahapan yang jelas, mulai dari awal bagaimana proses dan luarannya, dan indikator capaian yang ditargetkan. Di bagian ini harus juga mengisi tugas masing-masing anggota pengusul sesuai tahapan penelitian yang diusulkan.

METODE

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2012:107) “Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*), sedangkan dalam penelitian naturalistik tidak ada perlakuan. Dengan demikian penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam pelaksanaannya siswa dibagi menjadi 2 (dua) kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang pembelajarannya menggunakan media Audio-Visual sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang pembelajarannya menggunakan media Powerpoint.

Tabel 2. Rancangan Penelitian *Randomized Control Group only Design*

Kelas	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	T ₁	X ₁
Kontrol	T ₂	X ₂

Sumber: Suryabrata (2009:104)

Keterangan:

X₁ = Hasil tes akhir berupa hasil belajar kelas Eksperimen

X₂ = Hasil tes akhir berupa hasil belajar kelas Kontrol

T₁ = Perlakuan berupa penggunaan media Audio-Visual

T₂ = Perlakuan berupa penggunaan media PowerPoint

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 1 Junjung Sirih yang beralamat di Jalan Banda Gadang Paninggahan dan waktu pelaksanaan penelitian pada tanggal 9 November s/d 8 Desember tahun pelajaran 2018/2019

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Arikunto (2010:173) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Junjung Sirih tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari lima kelas, seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Populasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Junjung Sirih Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII _a	25 Orang
2	VII _b	25 Orang
3	VII _c	25 Orang
4	VII _d	26 Orang
5	VII _e	27 Orang
Total Siswa		128 Orang

Sumber: Tata Usaha SMP N 1 Junjung Sirih (2018/2019)

Dari tabel 3 dapat dilihat, bahwa jumlah total keseluruhan populasinya adalah 128 orang yang terdiri dari 5 kelas, kelas VII_a berjumlah 25 orang, kelas VII_b berjumlah 25 orang, kelas VII_c berjumlah 25 orang, kelas VII_d berjumlah 26 orang, sedangkan untuk kelas VII_e berjumlah 25 orang.

2. Sampel

Menurut Arikunto (2010:174) “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sampel yang kita pilih haruslah menggambarkan karakteristik dari suatu populasi. Hal ini dikemukakan oleh Arikunto (2010:106) bahwa “Pengambilan sampel haruslah dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya dengan istilah sampel haruslah representatif”.

Arikunto (2010:175) mengemukakan “penelitian sampel baru boleh dilaksanakan apabila keadaan subjek di dalam populasi benar-benar homogen. Apabila subjek populasi tidak homogen, maka kesimpulan tidak boleh diberlakukan bagi seluruh populasi”. Langkah-langkah dalam pengambilan sampel adalah sebagai berikut.

- Mengumpulkan Nilai Ulangan Harian 1 IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Junjung Sirih tahun pelajaran 2018/2019.
- Menghitung nilai rata-rata standar deviasi masing-masing kelas tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2009:264) sebagai berikut:
Mencari standar deviasi dengan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N} - \left(\frac{\sum x}{N}\right)^2}$$

Dengan:

SD : Standar Deviasi

$\frac{\sum x^2}{N}$: Tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan kemudian dibagi N

$\frac{\sum x}{N}$: Semua skor dijumlahkan, dibagi N lalu dikuadratkan

- Dua kelas yang memiliki standar deviasi sama atau mendekati sama dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Random*.

Tabel 4. Hasil Kelas Sampel

Kelas	N	\bar{X}	Standar Deviasi	Keterangan
VII _a	25	63,00	12,27	Kontrol
VII _b	25	67,40	12,57	Eksperimen
VII _c	25	70,00	13,47	
VII _d	26	63,00	13,07	
VII _e	27	63,00	15,57	

Sumber: olah data primer 2018

Dari analisis dapat disimpulkan bahwa kelas yang mempunyai simpangan baku yang sama atau mendekati sama adalah kelas VII_a dan kelas VII_b. Kemudian untuk menentukan kelas Eksperimen dan kelas Kontrol dilakukan dengan menggunakan teknik *random* yaitu pengambilannya secara acak yang dilakukan dengan cara membuat lot undian yang terambil pertama akan dijadikan kelas Eksperimen dan yang terambil kedua dijadikan kelas Kontrol.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu berupa tes kepada siswa mengenai kompetensi pada mata pelajaran IPS yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran dengan media Audio-Visual pada kelas eksperimen dan media PowerPoint pada kelas kontrol. Berikutnya data juga diambil dari dokumentasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran berupa data nilai harian ulangan sebelumnya. Dokumentasi dalam penelitian ini juga berupa foto yang di ambil saat penulis melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Junjung Sirih. (Lampiran 29 dan lampiran 30 halaman 125 dan 127).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Hasil Belajar

a. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Proses pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan media pembelajar Audio-Visual, penelitian ini dilaksanakan 6 kali pertemuan dengan perhitungan 2x40 menit. Dari data hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen ini dilakukan perhitungan nilai rata-rata dan standar deviasi. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini:

Tabel 8. Hasil Data Tes Akhir Kelas Eksperimen

Kelas	N	\bar{X}	Simpangan Baku (S)
Eksperimen	25	80,40	17,25

Sumber. Olahan Data Primer 2018

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan media pembelajaran Audio-Visual memperoleh nilai rata-rata 80,40 dan simpangan baku 17,52 dari 25 orang siswa dengan 22 orang siswa tuntas dan 3 orang siswa tidak tuntas. Makna simpangan baku tersebut adalah rata-rata jarak penyimpangan titik-titik data yang diukur dari nilai rata-rata data tersebut atau menentukan bagaimana sebaran data dan sampel. Data secara rinci dapat dilihat pada (Lampiran 20 halaman 109).

b. Hasil Belajar Kelas Kontrol

Proses pembelajaran di kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan media PowerPoint, penelitian ini dilaksanakan 6 kali pertemuan dengan perhitungan 2x40 menit. Dari data hasil belajar IPS siswa pada kelas kontrol ini dilakukan perhitungan nilai rata-rata dan simpangan baku. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel 9 berikut ini:

Tabel 9. Hasil Data Tes Akhir Kelas Kontrol

Kelas	N	\bar{X}	Simpangan Baku (S)
Kontrol	25	62,68	17,31

Sumber. Olahan Data Primer 2018

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil belajar siswa kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan media PowerPoint memperoleh nilai rata-rata 62,68 dan simpangan baku 17,31 dari 25 orang siswa dengan 16 orang siswa tuntas dan 9 orang siswa tidak tuntas. Makna simpangan baku tersebut adalah rata-rata jarak penyimpangan titik-titik data yang diukur dari nilai rata-rata data tersebut atau menentukan bagaimana sebaran data dan sampel. Data secara rinci dapat dilihat pada (Lampiran 20, halaman 109).

Berdasarkan perhitungan analisis data tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media Audio-Visual lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan media PowerPoint kurang baik.

B. Analisis Data

Kesimpulan hasil penelitian dilakukan dengan pengujian hipotesis yaitu Uji t. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Terlebih dahulu yang berguna untuk melihat distribusi data dan normalitasnya.

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data hasil belajar kedua kelas sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data nilai tes akhir IPS siswa menggunakan uji *liliefors*, dengan kriteria H_1 diterima jika $L_o < L_{tabel}$ dengan taraf nyata 0,05.

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Kelas	N	A	L_o	L_{tabel}	Kriteria
Eksperimen	25	0,05	0,129 2	0,173	Data berdistribusi normal
Kontrol	25	0,05	0,126 1	0,173	

Sumber: Data Olahan Primer 2018

Berdasarkan tabel di atas, maka kelas eksperimen diperoleh L_o adalah 0,1292 sedangkan L_{tabel} 0,173 untuk taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$). Dan kelas kontrol diperoleh L_o adalah 0,1261 sedangkan L_{tabel} adalah 0,173. Oleh karena itu tampaklah L_o kecil L_{tabel} dan telah memenuhi kriteria uji normalitas yang telah ditetapkan yaitu $L_o < L_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tes akhir siswa pada kelas sampel berdistribusi normal artinya sebuah data yang diuji diambil dari jumlah populasi normal, apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. (Lampiran 21, halaman 110).

b. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas ini bertujuan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak., untuk mengujinya digunakan uji F. Tes akhir IPS siswa didapat $F_{hitung} = 1,01$. Derajat kebebasan (dk) untuk pembilang = 24 dan derajat penyebut = 24 dengan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan daftar distribusi F, diperoleh $F_{(0,05)(24,24)} = 1,96$, maka dari penelitian didapat $F_{hitung} < F_{tabel}$,

berarti kedua sampel mempunyai varians yang sama atau homogen. Analisis homogenitas dapat dilihat pada (lampiran 23 halaman 112).

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas didapat kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal dan homogen. Untuk menentukan apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa dari kedua sampel tersebut dilakukan uji persamaan dua rata-rata (uji dua pihak) yaitu uji-t. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis Data Hasil Belajar Siswa

Kelas	N	\bar{X}	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	25	80,40	3,66	1,68	H ₁
Kontrol	25	62,68			

Sumber: Data olahan primer 2018

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H₀ ditolak dan H₁ diterima dengan kata lain terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media Audio-Visual yang meningkat dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan media Powerpoint pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Junjung Sirih. (Lampiran 24 halaman 113).

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis diperoleh t_{hitung} 3,66 > t_{tabel} 1,68 berarti H₀ ditolak dan H₁ diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media Audio-Visual mengalami peningkatan dari pada siswa yang menggunakan media Powerpoint, dengan taraf kepercayaan 95% dengan $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa media Audio-Visual cocok untuk pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

C. Pembahasan

Berdasarkan temuan pengujian hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media Audio-Visual mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata 80,40 dan simpangan baku 17,25 dari 25 orang siswa dengan 22 orang siswa tuntas dan 3 orang siswa tidak tuntas. Sedangkan berdasarkan uji normalitas kelas eksperimen diperoleh L_o adalah 0,1292 sedangkan L_{tabel} 0,173 untuk taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$). Oleh karena itu tampaklah L_o kecil L_{tabel} dan telah memenuhi kriteria uji normalitas yang telah ditetapkan yaitu $L_o < L_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tes akhir siswa pada kelas sampel berdistribusi normal.

Berdasarkan uji homogenitas kelas eksperimen tes akhir IPS siswa didapat $F_{hitung} = 1,01$. Derajat kebebasan (dk) untuk pembilang = 24 dan derajat penyebut = 24 dengan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan daftar distribusi F, diperoleh $F_{(0,05)(24,24)} = 1,96$, maka dari penelitian didapat $F_{hitung} < F_{tabel}$, berarti sampel mempunyai varians yang sama atau homogen. Sedangkan analisis uji perbedaan dua rata-rata memperoleh $t_{hitung} = 3,66$ dan $t_{tabel} = 1,68$ berarti H_0 ditolak H_1 diterima dengan kata lain terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media Audio-Visual yang meningkat dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan media PowerPoint pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Junjung Sirih.

Senada dengan pendapat dari Arief S dkk (2010:70) media Audio-Visual adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Sedangkan menurut Daryanto (2013:52) mengatakan bahwa secara umum manfaat yang diperoleh dari penggunaan media Audio-Visual adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu belajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Menurut Arsyad (2014:142) mengatakan bahwa Audio-Visual disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk:

- 1) Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
- 2) Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan menggunakan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi
- 3) Menjadi model yang akan ditiru oleh siswa
- 4) Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.

Menurut Parman (2013:54) media Audio-Visual mempunyai potensi pokok antara lain: 1) memberikan dasar-dasar konkrit untuk berfikir, 2) membuat pelajaran lebih menarik, 3) memungkinkan hasil lebih tahan lama, 4) memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata, 5) mengembangkan keteraturan dan kontinuitas berfikir, 6) dapat memberikan pengalaman yang tidak diperbolehkan dengan cara lain membuat kegiatan pembelajaran lebih mendalam efisiensi dan beraneka raga, 7) media Audio-Visual dapat dilakukan berulang-ulang. Media Audio-Visual merupakan implementasi dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*student centred approach*), karena pada media Audio-Visual siswa memegang peranan yang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Untuk itu hendaknya guru mampu menjadi fasilitator yang baik dalam proses

pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang efektif, kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan temuan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan PowerPoint memperoleh nilai rata-rata 62,68 dan simpangan baku 17,31 dari 25 orang siswa dengan 16 orang siswa tuntas dan 9 orang siswa tidak tuntas. Sedangkan berdasarkan uji normalitas kelas kontrol diperoleh L_o adalah 0,1261 sedangkan L_{tabel} adalah 0,173. Oleh karena itu tampaklah L_o kecil L_{tabel} dan telah memenuhi kriteria uji normalitas yang telah ditetapkan yaitu $L_o < L_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tes akhir siswa pada kelas sampel berdistribusi normal.

Menurut susilana (2014:99) Microsoft PowerPoint adalah aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, lokakarya dan sebagainya. Menurut Hakim (2012:12) PowerPoint adalah program aplikasi yang paling banyak digunakan untuk keperluan presentasi, presentasi pada suatu seminar, promo produk, atau kegiatan ilmiah tertentu yang melibatkan banyak peserta. Presentasi PowerPoint itu sendiri adalah suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan tentang segala hal yang dirangkum dan dikemas dalam beberapa *slide*. Sehingga orang menyimak (peserta presentasi) dapat lebih mudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum didalam *slide*. Baik itu berupa teks, gambar/grafik, suara, film, dan lain sebagainya.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media Audio-Visual lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan Powerpoint yang kurang baik di kelas VII SMP Negeri 1 Junjung Sirih. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata skor hasil belajar dengan media Audio-Visual yaitu 80,40 sedangkan rata-rata hasil belajar dengan media Powerpoint yaitu 62,68. Ini terlihat pada uji hipotesisnya yaitu $t_{hitung} = 3,66$ dan $t_{tabel} = 1,68$ dengan kata lain terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi penulis, penggunaan media Powerpoint dan Audio-Visual dapat digunakan sebagai alternatif bagi penulis ke depannya sebagai calon guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, dengan diterapkannya media Powerpoint dan Audio-Visual dapat meningkatkan motivasi, minat dan perhatian dalam pembelajaran, sehingga menjadi siswa yang aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi guru IPS di SMP Negeri 1 Junjung Sirih diharapkan dapat menggunakan media Audio- Visual dan media Powerpoint dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.
4. Bagi peneliti lain, penelitian ini bermanfaat sebagai pedoman dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan menerapkan strategi dan media pembelajaran.

Adapun luaran dari penelitian ini tergambar dalam Tabel 1 berikut :

Tabel 1. Rencana Target Capaian Tahunan

No	Jenis Luaran		Indikator Capaian	
			TS ¹⁾	TS+1
1	Publikasi Ilmiah	International	tidak ada	tidak ada
		Nasional	<i>submitted</i>	<i>published</i>
2	Pemakalah dalam temu Ilmiah	International	terdaftar	terdaftar
		Nasional	ada	ada
3	<i>Invite Speaker</i> dalam temu ilmiah	International	tidak ada	tidak ada
4	<i>Visiting Lecturer</i>	International	tidak ada	tidak ada
5	Hak Kekayaan Intelektual	Paten	tidak ada	tidak ada
		Paten Sederhana	tidak ada	tidak ada
		Hak Cipta	tidak ada	tidak ada
		Merek Dagang	tidak ada	tidak ada
		Desain Produk Industri	tidak ada	tidak ada
		Indikasi Geografis	tidak ada	tidak ada
		Perlindungan Varietas Makanan	tidak ada	tidak ada
		Perlindungan Topografi Sirkuit terpadu	tidak ada	tidak ada
6	Teknologi tepat guna	tidak ada	tidak ada	
7	Model/Purwarupa/Desain/karya seni/Rekayasa Sosial	tidak ada	tidak ada	
		tidak ada	tidak ada	
8	Buku Ajar (ISBN)	tidak ada	tidak ada	

1. Tugas Peneliti

Dalam Pelaksanaan penelitian peneliti mempunyai tugas seperti pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Tugas Peneliti

No	Nama /NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/ Minggu)	Uraian Tugas
----	------------	---------------	-------------	-----------------------------	--------------

1.	Dewi Ariani S.Pd., M.Pd/ 1027018101	UMMY Solok	Pendidikan Ekonomi	40	1. Mengurus perizinan dan segala sesuatu yang berkaitan dengan operasional penelitian. 2. Menyiapkan bahan-bahan penelitian dan menganggarkan biaya, dan melakukan kontrol terhadap pelaksanaan penelitian 3. Melakukan analisis hasil penelitian
2.	Dr. Merika Setiawati, S.Pd., M.Pd./ 1018018002	UMMY Solok	Pendidikan Ekonomi	40	1. Pengolahan Data 2. Membantu melakukan analisis penelitian

Jadwal penelitian disusun dengan mengisi langsung tabel berikut dengan memperbolehkan penambahan baris sesuai banyaknya kegiatan.

JADWAL

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A.	Persiapan												
1	Pengurusan Izin Penelitian	x											
2	Menyusun Rencana Penelitian		x										
3	Menyusun Instrumen Pengumpulan Data			x									
B.	Pelaksanaan												
1.	Observasi			x									
2.	Membagikan Angket			x									
3.	Menganalisis Data				x								
C.	Penyusunan Laporan												
1.	Penyusunan konsep laporan					x							
2.	Diskusi dan konsultasi laporan					x							
3.	Penyusunan laporan akhir dan bahan seminar						x						

- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Usman dan Basyruddin Asnawir. 2008. *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Hakim. 2012. Dengan Judul *Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint (Slide Show) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII (Delapan) Arab Di Mtsn Pamulang Tahun Ajaran 2011/2012*. Jurnal: Pendidikan Bahasa Arab. Jurnal Diakses Hari Minggu. 16 April 2017 Jam 11:29 WIB.
- Hasan. ISSN. Vol. 3. 2016. Dengan Judul *Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi Dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh*. Jurnal: Pesona Dasar. Diakses Hari Minggu. 25 Februari 2018 jam 15.20 WIB.
- Maryatun. ISSN. Vol.3. 2015. Dengan Judul *Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015*. Jurnal: Pendidikan Ekonomi UM Metro. Jurnal Diakses Hari Rabu. 12 April 2017 Jam 13:22 WIB.
- Noprianti. 2015. Dengan Judul *Pengaruh Penerapan Media Slide PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPADI MADRASAH IBTIDAIYAH AHLIYAH 2 PALEMBANG Tahun Ajaran 2014/2015*. Vol.1. Tahun 2015. Jurnal Diakses Hari Minggu. 16 April 2017 Jam 11:29 WIB.
- Purwono. ISSN. Vol. 2. 2014. Dengan Judul *Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal: Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran. Diakses Hari senin. 26 Februari 2018 Jam 09.35 WIB.



UNIVERSITAS MAHAPUTRA MUHAMMAD YAMIN

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (LP3M)

Kampus I Jln. Jendral Sudirman No. 6 Telp. 0755-20565

Kampus II Jln. Raya Koto Baru No. 7 Kec. Kubung Kab. Solok Telp. 0755-

20127

SURAT TUGAS

No. 20. 8 /ST-P/LP3M-UMMY/VIII.b-2019

Kepala Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (LP3M) Universitas Mahaputra Muhammad Yamin Solok, dengan ini menugaskan kepada:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fajri Basyirun, S.Pd., M.Pd.E.
NIDN : 1027018101
Pangkat/Golongan : Penata Tingkat Muda / IIIb.
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Prodi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : FKIP
Alamat : Jalan Sudirman No. 6 Kota Solok

Untuk melaksanakan kegiatan Penelitian dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar IPS Siswa Yang Menggunakan Media Audio-Visual Dengan Media Powerpoint Kelas VII di SMP Negeri 1 Junjung Sirih”** pada Tahun Akademik 2018/2019.

Demikian Surat Tugas ini dibuat untuk dapat dilaksanakan dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Solok, 20 Agustus 2019

Kepala LP3M UMMY



DR. Wahyu Indah Mursalini, SE. MM.

NIDN. 1019017402