

## **PERBANDINGAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU MENGGUNAKAN MEDIA *POWERPOINT* DAN MEDIA GRAFIS**

**Tria Agustina, Tedi Rusman dan Nurdin**

PendidikanEkonomi P.IPS FKIP Unila  
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

The problem in this research lies in the lack of student learning outcomes in Integrated Social Science. This research aims to know the difference of learning outcomes and the effectiveness of the Integrated Social learning media between students of grade VII SMP Negeri 6 Bandar Lampung who are learned using Powerpoint media with Graphic media. This research was clasified as an experimental research with comparative approach. Population in this research are 472 students and samples 66 students (2 classes) taken by using cluster random sampling. Technique of data collecting using test. Data analysis technique using T-test Separated varians and the effectiveness of manual. The results of research showed: (1) The average of learning outcomes that is taught by using learning media of Powerpoint is higher than that is taught by using Graphic media. (2) There is difference of effectivity between learning media of Powerpoint with learning media of Graphic.

Masalah dalam penelitian ini terletak pada rendahnya hasil belajar IPS Terpadu siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS Terpadu dan efektivitas media pembelajaran antara siswa kelas VII SMP Negeri 6 Bandar Lampung yang pembelajarannya menggunakan media *Powerpoint* dan media Grafis. Penelitian ini tergolong penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 472 siswa dan sampel 66 siswa (2 kelas) diambil dengan menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data menggunakan *T-Test Separated Varians* dan efektivitas manual. Hasil penelitian menunjukkan: (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.

Kata kunci : hasil belajar, grafis, *powerpoint*.

## **Pendahuluan**

Pendidikan adalah sarana pewarisan keterampilan hidup sehingga keterampilan yang telah ada pada generasi sebelumnya dapat dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi sesudahnya sesuai dengan dinamika tantangan hidup yang dihadapi oleh anak (Purwanto, 2008:19). Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan yang dilakukan baik formal maupun informal memiliki tujuan instruksional yang hendak dicapai. Menurut Arikunto dalam Purwanto (2008:35), Tujuan pendidikan adalah perubahan perilaku yang diinginkan terjadi setelah siswa belajar. Tujuan pendidikan dapat dijabarkan mulai dari tujuan nasional, institusional, kurikuler sampai instruksional. Sedangkan menurut UU No 20 Tahun 2003 pasal 3, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan memiliki peran penting dalam membangun sebuah bangsa yang dapat bersaing dengan bangsa lain dengan menciptakan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan serta keterampilan yang bermutu. Untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan serta keterampilan yang bermutu tidaklah instan. Hal tersebut tidak terlepas dari pelaksanaan pendidikan di sekolah baik dari jenjang pendidikan usia dini sampai dengan perguruan tinggi. Pendidikan di sekolah mempunyai tujuan untuk mengubah siswa agar dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai bentuk perubahan perilaku belajar, sehingga dapat mengembangkan potensi diri.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat membuat sistem pendidikan harus berubah mengikuti era perkembangan tersebut. Pembelajaran yang masih terpaku pada pembelajaran konvensional serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran membuat proses belajar mengajar cenderung membosankan serta kurang interaktif dan komunikatif membuat menurunnya motivasi serta minat belajar siswa.

Guru merupakan komponen yang sangat penting, sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat bergantung pada guru. Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas pendidikan seharusnya dimulai dari pembenahan kemampuan guru. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah pemilihan dan penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat yang mampu merangsang motivasi dan minat siswa agar aktif dalam proses belajar mengajar.

Guru yang berkompeten mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan bermacam-macam metode mengajar, media dan model pembelajaran sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang hendak dicapai, karena tidak semua tujuan dapat tercapai hanya dengan satu metode tertentu. Penggunaan modul dan media pembelajaran dapat menciptakan suasana lingkungan belajar mengajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan wawancara dengan guru bidang studi IPS Terpadu kelas VII di SMP Negeri 6 Bandar Lampung bahwa proses belajar mengajar masih menggunakan metode ceramah, diskusi, dan pemberian tugas. Kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media yang sudah tersedia seperti papan tulis, dan buku teks serta belum menggunakan media yang berbasis komputer. Karena kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran siswa merasa jenuh sehingga terlihat pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar serta hasil belajar siswa pun cenderung rendah. Berikut disajikan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII SMP Negeri 6 Bandar Lampung.

**Tabel 1. Hasil Ujian Tengah Semester IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Bandar Lampung TP 2013/2014**

No	Kelas	Interval Nilai		Jumlah Siswa
		0-74	$\geq 75$	
1	VII A	0	32	32
2	VII B	8	25	33
3	VII C	9	25	34
4	VII D	15	19	34
5	VII E	24	9	33
6	VII F	14	20	34
7	VII G	20	14	34
8	VII H	28	6	34
9	VII I	31	3	34
10	VII J	31	3	34
11	VII K	27	7	34
12	VII L	27	7	34
13	VII M	33	1	34
14	VII N	32	2	34
Jumlah	Siswa	299	173	472
	Presentase	63%	37%	100%

Sumber : Guru mata pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri 6 Bandar Lampung

Berdasarkan Tabel 1. Dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS Terpadu siswa masih tergolong rendah yaitu siswa yang mencapai kriteria kelulusan minimum (KKM) yang berlaku di SMP Negeri 6 Bandar Lampung yaitu 75 hanya 173 siswa dari jumlah 472 siswa atau hanya 37%. Sebagaimana pendapat Djamarah (2006 :

128) “apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai oleh siswa maka persentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah”. Rendahnya hasil belajar siswa ini diduga karena dalam pembelajaran IPS Terpadu merupakan gabungan dari ilmu-ilmu pengetahuan sosial seperti Ekonomi, Sejarah, Geografi dan Sosiologi yang mempunyai cakupan materi yang cukup luas.

Seperti yang diungkapkan oleh Nasution dalam Yon Rizal (2010 : 38) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah suatu program pendidikan yang merupakan keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan dalam fisik maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti Geografi, Sejarah, Ekonomi, Anthropologi, Sosiologi, Ilmu Politik dan Psikologi. Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai ruang lingkup yang sangat luas karena IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, budaya, psikologi sosial, ilmu politik ekologi, dll. Dalam pembelajaran IPS khususnya pada sekolah menengah pertama mata pelajaran IPS diberikan dengan model pembelajaran terpadu yaitu merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan otentik (Depdiknas, 2006 :3).

IPS merupakan integrasi berbagai cabang ilmu sosial dan merupakan mata pelajaran dasar diseluruh jenjang pendidikan persekolahan. Tujuan utama mata pelajaran IPS ialah mengembangkan siswa untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi. Sementara, Sumaatmaja (2006 : 20) menjelaskan tujuan pembelajaran IPS yakni, mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Selain cakupan materi yang luas tersebut, pembelajaran yang lebih berfokus pada guru serta hanya menggunakan media tradisional seperti papan tulis dan buku teks, membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik pada mata pelajaran tersebut sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Perkembangan teknologi pendidikan yang ada seharusnya dimanfaatkan oleh guru maupun siswa. Guru dapat memanfaatkan perkembangan tersebut untuk dapat lebih berinovasi dan kreatif dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komputer sehingga proses pembelajaran di kelas dapat lebih menarik dan komunikatif, hal tersebut mampu menghubungkan siswa pada pemahaman pembelajaran yang nyata dan bermakna. Sementara oleh siswa perkembangan teknologi tersebut dapat dimanfaatkan dengan cara mencari informasi mengenai pelajaran IPS Terpadu sehingga materi tidak hanya didapat melalui guru dan buku

teks saja. Pemanfaatan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan tepat dan benar dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Teknologi pendidikan sebagai suatu cara mengajar yang menggunakan alat-alat teknik modern yang sebenarnya dihasilkan bukan khusus untuk keperluan pendidikan akan tetapi dapat dimanfaatkan dalam pendidikan seperti radio, film opaque projector, overhead projector, TV, video taperecorder, komputer, dan lain-lain (Nasution, 1994 : 1-2).

Perkembangan teknologi pendidikan yang begitu pesat menyediakan banyak sekali *software* yang dapat membantu berbagai kegiatan termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Ketersediaan *software* tersebut dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran seperti *software microsoft powerpoint* yang dapat membantu pembuatan media pembelajaran berupa media presentasi dengan tampilan yang menarik dan imajinatif, sehingga dapat merangsang motivasi dan minat belajar siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Daryanto (2013 : 19) media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Riyana (2008 : 102) program *Microsoft Office Powerpoint* adalah 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 menyimpan data.

Mengingat pentingnya upaya meningkatkan hasil belajar, maka harus dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan pemanfaatan media pembelajaran yaitu mediapembelajaran *powerpoint* dan mediapembelajaran grafis dalam pembelajaran IPS Terpadu. Penggunaan kedua media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran IPS Terpadu diharapkan dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media *Powerpoint* lebih tinggi dibandingkan dengan media Grafis. 2) Ada perbedaan efektivitas antara media pembelajaran *Powerpoint* dengan media pembelajaran Grafis.

## **Metode**

Penelitian ini tergolong penelitian komparatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu

yang berbeda (Sugiyono, 2010 : 57). Analisis komparatif dilakukan dengan cara membandingkan antara teori satu dengan teori yang lain, atau mereduksi bila dipandang terlalu luas (Sugiyono, 2010 :93). Metode ini digunakan untuk mengetahui perbedaan satu variabel yaitu hasil belajar IPS Terpadu dengan perlakuan yang berbeda.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen yaitu suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor – faktor lain yang mengganggu (Arikunto : 2006 : 3). Metode eksperimen yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Penelitian kuasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen semu. Bentuk penelitian ini banyak digunakan dibidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia (Sukardi, 2003 : 16).

Tujuan umum penelitian eksperimen adalah untuk meneliti pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu dibandingkan dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan yang berbeda. Metode eksperimen yang digunakan adalah metode eksperimental semu (*quasi experimental design*). Penelitian kuasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Jenis eksperimen ini belum memenuhi persyaratan yang dapat dikatakan ilmiah (Arikunto, 2006:86). Metode ini dilakukan dengan melakukan percobaan secara cermat untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara gejala yang timbul dengan variabel yang sengaja diadakan.

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP Negeri 6 Bandar Lampung semester genap Tahun Pelajaran 2013/2014. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014 yang terdiri dari 14 kelas sebanyak 472 siswa. Dengan teknik *cluster random sampling* terpilih siswa kelas VII K (33siswa) dan VII L (33siswa) sebagai sampel. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes.

Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu data hasil belajar IPS Terpadu siswa materi Peta, Atlas dan Globe yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Analisis data kuantitatif menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dianalisis dengan menggunakan *T-Test Dua Sampel Independent* dengan *Separated Varians* dan efektivitas manual N-Gain.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Hasil Pengujian Hipotesis**

Untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan kedua variabel bebas, yaitu media pembelajaran *powerpoint* dan media pembelajaran grafis terhadap variabel

terikatnya yaitu hasil belajar IPS Terpadu, maka digunakan T-Test dua sampel independent (*Separated Varians*) untuk menguji hipotesis pertama. Sedangkan untuk hipotesis kedua menggunakan rumus efektivitas manual N-Gain.

### **Hipotesis Pertama**

Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus T-Test dua sampel independent, maka hipotesis pertama  $T_{hitung} 2,02$  dan  $T_{tabel} 1,99$ . Berdasarkan kriteria pengujian, karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak. Dengan kata lain, hipotesis diterima. Oleh karena itu, Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran grafis.

### **Hipotesis Kedua**

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus efektivitas N-Gain diperoleh N-Gain kelas eksperimen  $0,57 >$  N-Gain kelas kontrol  $0,47$ . Dengan demikian, diperoleh efektivitas antara kedua media tersebut yaitu  $1,22 (>1)$ . Berdasarkan kriteria pengujian hasil perhitungan dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan kata lain, ada perbedaan efektivitas penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dan media grafis pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 Bandar Lampung, media *powerpoint* lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

### **Pembahasan**

#### **1. Ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media *powerpoint* dengan siswa yang menggunakan media grafis pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 Bandar Lampung**

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diketahui bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media *powerpoint* dengan hasil belajar IPS Terpadu kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media grafis. Hal ini terlihat pada rata-rata hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dapat dibuktikan melalui uji hipotesis pertama. Ternyata  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan menggunakan uji T-test diperoleh  $T_{hitung} 2,02$  dan  $T_{tabel} 1,99$ . Dengan kriteria pengujian hipotesis  $H_a$  diterima jika  $T_{hitung} > T_{tabel}$ . Dengan demikian, hasil belajar IPS Terpadu antara kelas yang menggunakan media *powerpoint* lebih tinggi dibandingkan kelas yang pembelajarannya menggunakan media grafis.

Perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa dapat terjadi karena adanya perbedaan penggunaan media pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran berbasis visual, namun dalam media pembelajaran *powerpoint* selain berbasis visual media ini pun berbasis komputer. hal inilah yang menyebabkan terjadinya perbedaan rata-rata hasil belajar antara

siswa yang diajarkan menggunakan media *powerpoint* dan siswa yang diajarkan menggunakan media grafis. Dimana rata-rata hasil belajar yang menggunakan media *powerpoint* lebih tinggi dibandingkan media grafis sehingga media *powerpoint* lebih efektif dibandingkan media grafis dalam pembelajaran.

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Komunikasi visual lebih menitikberatkan pada indera pandangan (mata) selain dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) dalam Arsyad (2013 : 13) Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Dasar pengembangan kerucut di bawah bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan – jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan.

Menurut Baugh dalam Arsyad (2013 : 13) kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya. Sementara itu, Dale dalam Arsyad (2013 : 13) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75% melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Selain itu, menurut Daryanto (2013 :91) tiga alasan pemilihan visualisasi dalam berkomunikasi, diantaranya (1) pesan disampaikan lebih menarik perhatian; (2) pesan yang disampaikan lebih efisien; (3) pesan visual lebih efektif, penyajian melalui visual dapat membuat anak didik lebih berkonsentrasi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media *powerpoint* merupakan pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan komputer. Media pembelajaran *powerpoint* telah memanfaatkan perkembangan teknologi komputer dalam pendidikan yakni memanfaatkan program *microsoft powerpoint* (slide) dalam penyampaian materi. Sebagaimana pendapat Arsyad (2013 : 101) tentang pengembangan media yang dibagi menjadi 3 yakni (1) media berbasis visual (yang meliputi gambar, chart, grafik, transparansi, dan *slide*), (2) media berbasis audio-visual (video dan audio-tape), dan (3) media berbasis komputer (komputer dan video interaktif).

Penelitian ini juga didukung dengan penelitian yang sudah ada yang dilakukan oleh Lia Evita (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu (Ekonomi) Siswa Yang Dibelajarkan Menggunakan Media *Powerpoint* Dengan Siswa Yang Dibelajarkan Tanpa Media *Powerpoint* Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD” menyatakan bahwa terdapat

perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media *powerpoint* dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD dan siswa yang dibelajarkan tanpa media *powerpoint* dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan rata-rata 80,256 pada kelas eksperimen dan 71,795 pada kelas kontrol.

Menurut Arsyad (2013 : 65) manfaat penggunaan program *Powerpoint* diantaranya adalah (1) materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik, (2) penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, (3) materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas, dan cepat melalui pointer-pointer materi. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran telah memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pendidikan sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan (materi) pembelajaran kepada peserta didik, dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi peserta didik pada materi yang disampaikan, menumbuhkan motivasi serta minat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan pendapat Cole & Chan dalam Ariesto (2012 : 18) penggunaan komputer sebagai media pendidikan memiliki keuntungan sebagai berikut : (1) meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa pada materi pembelajaran, (2) meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, (3) menyesuaikan materi dengan kemampuan belajar siswa, (4) mengurangi penggunaan waktu penyampaian materi, (5) membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Ariesto (2012 : 19) penggunaan komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pembelajaran dengan komputer dan guru lebih efektif.

## **2. Ada perbedaan efektivitas antara media pembelajaran *powerpoint* dengan media pembelajaran grafis**

Berdasarkan analisis data, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan efektivitas antara media pembelajaran *powerpoint* dengan media pembelajaran grafis. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis kedua dengan menggunakan rumus N-Gain diperoleh N-Gain kelas eksperimen 0,57 > N-Gain kelas kontrol 0,47. Dengan demikian, diperoleh efektivitas antara kedua media tersebut yaitu 1,22 (>1) Maka  $H_0$  ditolak. Dengan kata lain, hipotesis diterima. Oleh karena itu, Ada perbedaan efektivitas penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dan grafis pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 Bandar Lampung dimana media pembelajaran *powerpoint* lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran grafis.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2013 : 28) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu.

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

Media pembelajaran bermanfaat dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses komunikasi antara guru dan siswa sehingga terjadi komunikasi yang dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada diri siswa sehingga pesan atau materi dapat diterima dengan baik oleh siswa dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Hal ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh Nasution dalam bukunya Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar (2008 : 61) yang mengatakan bila dibandingkan dengan media konvensional, siswa akan belajar dengan cepat bila dibantu dengan komputer dan lebih efisien.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media *powerpoint* dengan siswa yang menggunakan media grafis pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Bandar Lampung. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa  $T_{hitung} 2,02 > T_{tabel} 1,99$ . Dengan demikian hasil belajar IPS Terpadu antara kelas yang menggunakan media *powerpoint* lebih tinggi dibandingkan kelas yang pembelajarannya menggunakan media grafis pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 Bandar Lampung semester genap tahun pelajaran 2013/2014.
2. Ada perbedaan efektivitas penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dengan media pembelajaran grafis. Hal ini dibuktikan menggunakan rumus N-Gain diperoleh N-Gain kelas eksperimen  $0,57 > N-Gain$  kelas kontrol  $0,47$ . Dengan demikian, diperoleh efektivitas antara kedua media tersebut yaitu  $1,22 (>1)$  yang berarti media pembelajaran *powerpoint* lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran grafis.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tentang studi perbandingan hasil belajar IPS Terpadu menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan media pembelajaran grafis pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 Bandar Lampung, maka peneliti menyarankan :

1. Hendaknya penggunaan media *powerpoint* dapat dimaksimalkan oleh guru mata pelajaran IPS Terpadu dengan memperhatikan materi yang akan disampaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebaiknya guru mata pelajaran IPS Terpadu lebih terampil dan kreatif dalam membuat dan memilih media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan pokok

bahasan dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, agar siswa tidak merasa jenuh dengan media pembelajaran yang ada dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik serta hasil belajar IPS Terpadu siswa meningkat.

## Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Asswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Evita, Lia. 2010. *Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu (Ekonomi) Siswa Yang Dibelajarkan Menggunakan Media Powerpoint Dengan Siswa Yang Dibelajarkan Tanpa Media Powerpoint Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*. Skripsi. FKIP, Universitas Lampung.
- Nasution. 1994. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nasution. 2008. *Berbagai Pendekatan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Riyana, Ilyasih. 2008. *Pemanfaatan OHP dan Presentasi dalam Pembelajaran*. Cipta Agung : Jakarta.
- Rizal, Yon. 2010. *Modul Dasar-Dasar Pendidikan IPS*. FKIP, Universitas Lampung.
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sumaatmaja. 2006. *Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : Depdiknas.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.