

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT* DALAM  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS DI MADRASAH  
TSANAWIYAH AL FIRDAUS PANTI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

Muhammad Jamaluddin Amir  
NIM. T20159001

**IAIN JEMBER**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MARET 2020**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT* DALAM  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS DI MADRASAH  
TSANAWIYAH AL FIRDAUS PANTI JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

Muhammad Jamaluddin Amir  
NIM. T20159001

Disetujui Pembimbing:



**Dr. Moh. Sutomo, M.Pd**  
**NIP. 197110151998021003**



## MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ

إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

*Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"<sup>1</sup>*

IAIN JEMBER

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahnya*. (Bandung: Diponegoro, 2008), 6

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbi alamin, bersamaan dengan selesai skripsi ini secara khusus saya persembahkan kepada:

1. Ibunda Supriyani Hamidah dan ayahanda tercinta Maskur. Sebagai bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga saya persembahkan karya kecil ini kepada ibu dan bapak yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada mungkin dapat saya balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga Allah selalu merahmati keluarga kita.
2. Nenek Supina dan adik saya Qodrun Nada Nur Laili yang saya cintai. Yang selalu memotivasi saya.
3. Sahabat seperjuangan Tadris IPS 2015 terima kasih telah menjadi sahabat terbaik serta saudara selama ini.
4. Seluruh dulur-dulur Komunitas Sedulur Pati, kalian adalah penerus bangsa yang berkualitas. *Ukhwah Islamiyah, Ukhwah Wathoniyah, dan Ukhwah Basyariyah.*
5. Seluruh sahabat seperjuangan Syabab 09/15. Semoga selalu kompak dan menjadi insan mandiri yang bermanfaat untuk ummat, bangsa dan pesantren tercinta.
6. Seluruh kader Ikatan Mahasiswa dan Alumni Darullughah Wal Karomah (IMADA) Jember. Semoga selalu kompak dan solid.
7. Tretan-tretan Ikatan Mahasiswa Bayuangga (IKMABAYA) Probolinggo yang senasib seperjuangan.

8. Teman-teman santri pondok pesantren Ummul Quro yang senasib seperjuangan.
9. Serta seluruh pihak-pihak yang telah mendukung menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa di sebutkan namanya satu persatu.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada protokol Islam sedunia yaitu Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga dan sahabatnya.

Skripsi ini merupakan tugas akhir penulis dalam rangka menyelesaikan studi strata satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) IAIN Jember. Penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku Rektor IAIN Jember yang telah memberikan izin dan bimbingan yang bermanfaat.
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd. I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Ibu Musyarofah, M. Pd. selaku Ketua Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) IAIN Jember. Terima kasih telah membimbing serta mengayomi kami khususnya mahasiswa Tadris IPS.
4. Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi terima kasih atas bimbingan, kesabaran, ketelatenan serta dorongan semangat yang

selama ini bapak berikan hingga tugas akhir skripsi ini terselesaikan sesuai dengan harapan.

5. Bapak Maskur Efendy, S.Pd.I. selaku Kepala Madrasah MTs Al Firdaus Panti Jember yang telah memberi peneliti kesempatan untuk melakukan penelitian, beserta dewan guru yang banyak sekali membantu terselesainya karya ilmiah ini.
6. Segenap Dosen dan karyawan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang telah membekali ilmu pengetahuan dan jasanya.

Tiada balas jasa yang dapat diberikan oleh penulis kecuali hanya doa kepada Allah yang maha penyayang lagi maha pengasih, semoga kebaikan beliau semua mendapat balasan dari-Nya. Tiada gading yang tak retak, tiada manusia yang sempurna.

Penulis menyadari, bahwa banyak kelemahan dan kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini. Untuk itu penulis mengharap kritik dan saran membangun dari pembaca.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Jember, 18 februari 2020  
Penulis

MUHAMMAD JAMALUDDIN AMIR  
NIM. T20159001



## ABSTRAK

**Muhammad Jamaluddin Amir**, 2020: *Pengaruh Penggunaan Media Power Point dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.*

**Kata kunci:** media *power point*, minat belajar

Pendidikan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan ekologi yang diformulasikan untuk tujuan intruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari. Untuk mencapai hal itu, siswa memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat membantu memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Salah satunya adalah media *power point* yang berfungsi sebagai motivasi dan meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran IPS.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *power point* dalam meningkatkan minat belajar IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?”.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media *power point* dalam meningkatkan minat belajar siswa IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quaisy Experimental Design* atau eksperimen semu yang didesain dengan menggunakan *Nonequivalen Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember. Sampel penelitian berjumlah 44 siswa terdiri dari kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII B sebagai kelas kontrol. Penentuan sampel ini menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi berupa nilai kuisisioner/angket. Analisis data dengan *Independent Sample T Test* dan dilakukan dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 22*.

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T Test* diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi atau sig.(2-tailed) <0,05 sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *power point* terhadap minat belajar IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember tahun pelajaran 2019/2020.

## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
Halaman Judul.....	i
Persetujuan Pembimbing.....	ii
Pengesahan Tim Penguji.....	iii
Motto .....	iv
Persembahan .....	v
Kata Pengantar .....	vii
Abstrak .....	ix
Daftra Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Lampiran .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional.....	10
G. Asumsi Peneliti .....	12
H. Hipotesis .....	13
I. Metode Penelitian.....	14
J. Sistematika Pembahasan .....	22
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN</b>	
A. Penelitian Terdahulu .....	23
B. Kajian Teori.....	29
1. Tinjauan Kajian Teori Tentan Media Pembelajaran .....	29
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	29
b. Fungsi media Pembelajaran .....	30
c. Jenis Media Pembelajaran.....	32
1) Media Audio.....	32
2) Media Visual .....	32

3) Media Audio Visual .....	37
4) Multimedia .....	39
5) Media <i>Power Point</i> .....	42
2. Tinjauan Kajian Teori Tentang Minat Belajar .....	52
a. Pengertian Minat Belajar .....	52
b. Bentuk-Bentuk Minat .....	54
c. Faktor Yang Mempengaruhi Minat.....	56
3. Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar .....	59

### BAB III PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian .....	61
B. Penyajian Data Dan Analisis .....	65
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis .....	70
D. Pembahasan .....	74

### BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	78
B. saran .....	79

DAFTAR PUSTAKA .....	80
----------------------	----

### LAMPIRAN-LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

No Uraian	Hal
1.1 Data Hasil UTS Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas VII Madrasah Tsanwiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Ajaran 2018/2019 .....	5
1.2 Indeks Validasi .....	18
1.3 Hasil Uji Validitas .....	18
1.4 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas .....	19
1.5 Hasil Uji Reliabilitas .....	20
2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Judul Peneliti .....	28
3.1 Jumlah Data Siswa .....	64
3.2 Data Kelas VII A/Kelas Eksperimen .....	66
3.3 Data Kelas VII B/Kelas Kontrol .....	66
3.4 Data Kelas VII A/Kelas Eksperimen Berdasarkan Jenis Kelamin .....	67
3.5 Data Kelas VII B/Kelas Kontrol Berdasarkan Jenis Kelamin .....	67
3.6 Data Hasil Angket Kelas VII A/Kelas Eksperimen .....	68
3.7 Data Hasil Angket Kelas VII B/Kelas Kontrol .....	69
3.8 Uji Normalitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	71
3.9 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	72
3.10 Hasil Uji T .....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Matrik Penelitian
Lampiran 2	: RPP Kelas Eksperimen
Lampiran 3	: RPP Kelas Kontrol
Lampiran 4	: Media <i>Power Point</i>
Lampiran 5	: Kisi-kisi Angket
Lampiran 6	: Angket Penelitian
Lampiran 7	: Uji Normalitas
Lampiran 8	: Uji Homogenitas
Lampiran 9	: Uji Independent Sample T test
Lampiran 10	: Data Hasil Angket
Lampiran 11	: Foto
Lampiran 12	: Jurnal Kegiatan Penelitian
Lampiran 13	: Surat Izin Penelitian
Lampiran 14	: Surat Selesai Penelitian
Lampiran 15	: Pernyataan Keaslian Tulisan
Lampiran 16	: Biodata Penulis

IAIN JEMBER

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Hal ini terbukti dengan maraknya peralatan canggih yang memudahkan kita dalam menjalankan berbagai aktivitas. Dalam pendidikan, perkembangan tersebut dapat dilihat melalui media pembelajaran yang semakin beragam baik berupa media konvensional maupun IT.

Belajar dan pembelajaran berlangsung dalam suatu proses yang dimulai dengan perencanaan berbagai komponen dan perangkat pembelajaran agar dapat diimplementasikan dalam bentuk interaksi yang bersifat edukatif, dan diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Belajar dan pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dengan menyatukan komponen-komponen yang memiliki karakteristik tersendiri yang secara terintegrasi, saling terkait dan mempengaruhi untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud, mencakup tujuan, materi, metode, media, dan sumber, evaluasi, peserta didik, guru, dan lingkungan.<sup>2</sup>

Pendidikan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan ekologi yang diformulasikan untuk tujuan intruksional

---

<sup>2</sup> Muh. Sain Hanafi, *Konsep Belajar Dan Pembelajaran*, (Lentera Pendidikan : Vol. 17 No. 1, UIN Alauddin, 2014), 67.

dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.<sup>3</sup> Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>4</sup> Berdasarkan pendapat diatas substansi pendidikan IPS mengintegrasikan dan mengorganisasikan fenomena sosial yang terjadi pada keseharian manusia secara ilmiah untuk tujuan pendidikan yang diperuntukkan pembelajaran ditingkat sekolah, sehingga melalui pembelajaran IPS diharapkan dapat menanamkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai pada siswa yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan dalam mengambil keputusan dan partisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Pendidikan IPS di dalamnya mencakup ilmu-ilmu sosial antara lain ilmu sejarah, ilmu sosiologi dan beberapa ilmu sosial lainnya, yang menjelaskan tentang peristiwa-peristiwa masa lampau, fenomena sosial serta strata sosial yang ada di masyarakat luas. Sehingga dari beberapa disiplin ilmu pengetahuan sosial yang hanya disampaikan dan dijelaskan dengan menggunakan metode ceramah dan media konvensional sering mengakibatkan siswa kurang antusias, jenuh, tidak menarik dan susah memahami materi. Maka sangatlah perlu untuk seorang guru pada saat proses belajar mengajar menggunakan media yang menarik, salah satunya adalah media *power point*

---

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 138.

<sup>4</sup> Supriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 11.

yang dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi agar siswa lebih antusias, tidak mudah jenuh dan mudah memahami materi. Tidak hanya bisa menampilkan slide-slide saja namun juga gambar, video dan lain sebagainya. Sehingga dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat belajar siswa.

Penggunaan media secara tepat dapat memperlancar proses pembelajaran, untuk itu guru dituntut sekurang-kurangnya menguasai media pembelajaran yang ada di sekolah agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan menarik.<sup>5</sup> Pernyataan diatas memberikan arahan bagi seorang guru bahwa dengan menggunakan sebuah media yang ada di sekolah bertujuan agar memudahkan guru mentransfer ilmunya dengan efektif dan dapat membuat proses pembelajaran lancar dan menarik. Dengan menggunakan media yang tepat maka memungkinkan seorang guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman.<sup>6</sup> Dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang siswa terhadap aktivitas belajar, yang di tunjukan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar serta menyadari pentingnya kegiatan itu. Yang kemudian akan terjadi perubahan dalam diri siswa yang terbentuk

---

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 4.

<sup>6</sup> Wijaya Wina, *Strategi pembelajaran*, (Bandung: Media Grup, 2001), 123.



keterampilan sikap, kebiasaan, pengetahuan, kecakapan dan pengalaman belajar.

Untuk memunculkan minat belajar siswa, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran didalam kelas khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memilih media pembelajan *power point*. Dengan menggunakan media pembelajaran *power point* diharapkan dapat memunculkan minat siswa agar lebih berpartisipasi dan berperan aktif.

Berdasarkan studi pendahuluan di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember bahwa adanya penurunan pada minat dan antusias siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung pada mata pelajaran IPS yang di ukur melalui hasil belajar siswa. Hal ini terbukti kurangnya antusias dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan. Serta masih di dominasi menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku cetak dan papan tulis setelah itu guru menjelaskan dan siswa mencatat apa yang dijelaskan oleh guru, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang tersedia disekolah.

Dalam wawancara pendahuluan yang dilakukan untuk melihat minat belajar siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember pada mata Pelajaran IPS berdasarkan hasil belajar siswa. Kualitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih relatif rendah, hal ini terbukti dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kurang memuaskan. Dapat dilihat dari hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) pada semester 1 Tahun Ajaran 2018/2019 yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75.

Berdasarkan hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) pada semester 1 kelas VII di Madrasah Tsawiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Ajaran 2018/2019 diperoleh informasi yang dapat di paparkan pada tabel berikut.

**Tabel 1.1**  
**Data Hasil UTS Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Madrasah Tsanwiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Siswa Kelas VIII A	SISWA Kelas VIII B	UTS A	UTS B
1	Ana Nur Rani Yatul Jannah	Abdul Rozak	65	45
2	Ananda Ayu Trisna Wati	Ainul Putri Azzahro	70	40
3	Anggun Puspita Sari	Alfan Harianto	55	55
4	Arin Agustin	Anas Saiful Said	45	85
5	Arrizal Zakaria	Dwi Miftahul Jannah	45	60
6	Dindatus Sholehah	Erwin Bagus Saputra	50	65
7	Halimatun Nadiroh	Fitriya Ningsih	65	70
8	Julianto	Galuh Dwi Putri	65	75
9	Lika Nurjannah	Happy Margareta	70	70
10	Lili Okta Priani	Isma Baqiatas Sa'diyah	80	70
11	Maulidian Leni Afkariani	Maria Ulfa	75	70
12	Meilisa Putri Indriyani	Miftahul Jannah	45	55
13	M. Zaenal Sholihin	M. Yusuf Mubarak	50	55
14	Muhammad Adi	Moch. Yuda Setiawan	40	85
15	Mohammad Ali Erfan	Muhammad Ali Yasin	30	75
16	Nurul Fadila	Muhammad Hafed Ma'ruf	35	60
17	Siti Khusniatun Mukarromah	Nanda Mita	40	65
18	Sri Wahyuni	Nanik Wulandari	50	60
19	Mohammad Iqbal	Ridlollah Putra Hanifah	85	50
20	Qijai Hamdi	Syibha Izza Ulin Nuha	80	40
21	Qodrun Nada nurlaili	Zainal Arifin	75	45
22	Royhan Ahmad	Elo' Fitriya	60	80
	RATA-RATA		57	62

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas VII A UTS yaitu 57 dan nilai rata-rata kelas VII B UTS yaitu 62. Dari hal tersebut

artinya masih ada anak-anak yang nilainya kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Artinya terdapat masalah pada kegiatan belajar mengajar yang membuat menurunnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember sehingga berdampak pada hasil belajar yang tidak tuntas atau kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Setelah melihat masalah tersebut, peneliti berinisiatif melakukan pembelajaran dengan menggunakan variasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman yaitu salah satunya media pembelajaran yang berupa media *power point* yang bertujuan untuk meningkatkan keinginan dan minat belajar siswa.

Dalam penelitian ini ingin membahas mengenai seberapa besar media *power point* mempengaruhi minat belajar siswa. Seperti yang diketahui media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan.

Menilik permasalahan diatas tentang penggunaan media pembelajaran yang tepat dan dapat menubuhkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Maka peneliti ingin mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media *Power point* Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *power*

*point* dalam meningkatkan minat belajar IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dari masalah yang telah dirumuskan sebelumnya adalah untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media *power point* dalam meningkatkan minat belajar siswa IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah khazanah dalam ilmu pengetahuan sebagai bahan kajian dalam upaya meningkatkan ilmu pendidikan khususnya dibidang Ilmu Pengetahuan Sosial.

#### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pendidik terutama yang mengajar pada mata pelajaran IPS.

Dan bagi pihak lain penelitian ini juga diharapkan dapat membantu pihak lain dalam penyajian informasi untuk mengadakan penelitian serupa:

##### a. Bagi Guru

- 1) Memberikan masukan dalam memperluas dan wawasan tentang media pembelajaran.
- 2) Sebagai sumbangan pnelitian untuk meningkatkan pengajaran IPS

untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan dan sebagai bahan pertimbangan bagi guru pada bidang studi IPS untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan di ajarkan.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS.

c. Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan referensi khususnya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

d. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mendapatkan pengalaman menjadi guru yang professional, juga sebagai bahan rujukan dan pertimbangan bagi peneliti lain.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Variable Penelitian**

Variable penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang di terapkan oleh peneliti unruk di pelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>7</sup> Dalam penelitian ini terdapat dua variable utama, yaitu:

---

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabel, 2016), 38

a. Variable Bebas (*Independent Variabel*)

Variable bebas adalah variable yang mempengaruhi timbulnya atau berubah-ubahnya variabel *dependent*.<sup>8</sup> Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini berdimensi dua, yaitu media *Power Point* yang di lambangkan dengan (X1) adalah media pembelajaran yang di perlakukan pada kelas eksperimen. Dan media konvensional dilambangkan dengan (X2) adalah media pembelajaran yang di perlakukan dengan kelas kontrol.

b. Variabel Terkait (*Dependent Variabel*)

Variabel terkait merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel *independent*.<sup>9</sup> Variabel terkait dalam penelitian ini adalah minat belajar IPS pada ranah afektif yang dilambangkan dengan (Y) yang ada pada siswa Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

2. Indikator Variabel

Setelah variabel penelitian terpenuhi kemudian dilanjutkan dengan mengemukakan indikator-indikator variabel merupakan rujukan empiris dari variabel yang diteliti. Indikator empiris ini nantinya akan dijadikan sebagai dasar dalam membuat butir-butir atau item pertanyaan dalam angket, tes, wawancara dan observasi.<sup>10</sup>

<sup>8</sup> Sugiyoni, *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabel, 2017), 61.

<sup>9</sup> Sugiyoni, *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan*,. 61.

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 38.

- a. Media *Power Point* (variabel X1) indikatornya yaitu:
  - 1) Personal Presentation
  - 2) Stand Alone
- b. Media Konvensional (Variabel X2) indikatornya yaitu:
  - 1) Bersifat tradisional dan turun temurun digunakan
  - 2) Berbentuk media cetak seperti buku
  - 3) Diterapkan pada kelas control
- c. Minat belajar (variabel Y) indikatornya yaitu:
  - 1) Perasaan senang
  - 2) Ketertarikan siswa
  - 3) Perhatian siswa
  - 4) Keterlibatan siswa

## **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan batasan masalah yang secara operasional dan merupakan penegasan arti dan variabel penelitian agar tidak memberikan pengertian lain.<sup>11</sup> Maka peneliti memberikan definisi untuk setiap variabel yang hendak diteliti yaitu:

### **1. Media *Power Point***

Media Powerpoint merupakan salah satu program aplikasi atau software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relative murah. Aplikasi ini sangat sangat populer dan

---

<sup>11</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2018), 38.

banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik professional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktifitas presentasi.<sup>12</sup>

Media pembelajaran dalam penelitian ini berdimensi media pembelajaran *power point* yang diberikan pada pembelajaran dikelas eksperimen dan media pembelajaran konvensional yang diberikan pada pembelajaran dikelas kontrol.

## 2. Media Pembelajaran Konvensional

Media Konvensional adalah media komunikasi yang proses penyampaiannya dilakukan dengan menggunakan teknologi cetak, dan dalam bentuk cetak. Media komunikasi yang termasuk dalam media cetak adalah buku, majalah, surat kabar dan lain-lain. Media ini sering digunakan guru dalam mengajar karena persiapannya paling mudah, tapi cenderung membuat siswa bosan karena hanya terjadi interaksi satu arah, yaitu dari guru kepada siswa,

Media pembelajaran konvensional pada penelitian ini tidak diberikan pada pembelajaran dikelas eksperimen, namun diberikan pada kelas kontrol saja.

## 3. Minat Belajar

Minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan

---

<sup>12</sup> Ega Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), 89.



pengalaman.<sup>13</sup> Dalam penelitian ini variabel minat belajar dioperasionalkan dalam bentuk dokumen berupa angket siswa setelah perlakuan diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### G. Asumsi Peneliti

Asumsi penelitian biasa disebut juga sebagai anggapan dasar atau postulat, yaitu sebagai titik tolak pemikiran yang kebenarannya di terima oleh peneliti. Anggapan dasar harus dirumuskan secara jelas sebelum peneliti mengumpulkan data. Anggapan dasar di samping berfungsi sebagai dasar berpijak yang kukuh bagi masalah yang diteliti juga untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian peneliti dan merumuskan hipotesis.<sup>14</sup>

1. Kedua kelas yang dijadikan sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol menerima materi yang sama. KD 3.1 dan 4.2, indikator dan tujuan pembelajarannya juga sama.
2. Kedua kelas yang dijadikan sampel penelitian ini memiliki sarana dan prasarana kelasnya sama, kecuali media pembelajaran yang berbeda sebagai bentuk perlakuan dalam penelitian ini. Kelas eksperimen menggunakan media *power point* dan kelas kontrol menggunakan media konvensional.
3. Kedua kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian menerima perlakuan yang sama dalam hal buku dan materi pembelajaran.

---

<sup>13</sup> Wijawa Wina, *Strategi*, 123.

<sup>14</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Karya*, 62

## H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.<sup>15</sup> Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *powerpoint* dalam meningkatkan minat belajar IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Tember tahun pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan hipotesis alternative (Ha) yang di ajukan diatas, karena analisis menggunakan statistic, maka hipotesis alternative (Ha) terlebih dahulu dirubah menjadi hipotesis nihil (Ho).

### 2. Hipotesis Nihil (Ho)

Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *powerpoint* dalam meningkatkan minat belajar IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember tahun pelajaran 2019/2020.

---

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian* ,63.

## I. Metode Penelitian

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang mana diharapkan dapat berlangsung secara ringkas, terbatas, dan dapat diukur.<sup>16</sup> Peneliti akan menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan peneliti ingin mengetahui pengaruh perlakuan terhadap subjek tertentu. Selain itu peneliti menggunakan penelitian kuantitatif agar dapat menghasilkan data yang akurat dan dapat diukur, berdasarkan fenomena empiris.

Sedangkan jenis penelitian ini adalah *Quaisy Experimental Design* atau eksperimen semu yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, namun demikian kelompok kontrol tidak dapat sepenuhnya berfungsi dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>17</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain *Nonequivalen Control Group Design* yaitu desain penelitian yang hampir sama dengan *Protest-Posttest Group Design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara rondom.

---

<sup>16</sup> Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan* (Jakarta; Kencana Prenada Media Group, 2011), 174.

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 114.

## 2. Populasi dan Sampel

### a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di Tarik kesimpulannya.<sup>18</sup>

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Madrasah Tsanawiyah AlFirdaus Panti Jember.

### b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Penelitian yang dilakukan hanya menggunakan sebagian atau wakil dari poplasi.<sup>19</sup>

Pada penelitian ini sampel diambil sebanyak dua kelas, yaitu kelas VII A dan VII B. Kelas VII A IPS terdiri dari 22 siswa merupakan kelas eksperimen sedangkan kelas VII B IPS berjumlah 22 siswa merupakan kelas kontrol.

Teknik yang digunakan dalam penentuan sampel ini adalah *Purposive Sampling* karena kepentingan yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>20</sup> Pertimbangan yang dilakukan dalam pengambilan sempel ini berdasarkan nilai angket yang hampir sama.

---

<sup>18</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif*, 80.

<sup>19</sup>Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan*, 256.

<sup>20</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 85.

### 3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### a. Teknik pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data yakni angket.

Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>21</sup> Pertanyaan atau pernyataan yang diajukan merupakan representasi dari rumusan masalah yang telah dibuat sebelum adanya penelitian lebih lanjut oleh peneliti. Selanjutnya, pertanyaan atau pernyataan itu dapat memberikan informasi kepada peneliti berupa angka-angka yang kemudian digunakan bahan analisis.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket terstruktur, artinya pertanyaan dan jawaban telah disiapkan oleh peneliti untuk memudahkan responden dalam menjawab pertanyaan.

#### b. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data utama kuisioner (angket), dengan skala likert. Skala likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial.<sup>22</sup>

Dengan menggunakan skala likert, maka variabel yang akan

---

<sup>21</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 142.

<sup>22</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 93.

diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi indikator-indikator yang dapat diukur. Akhirnya indikator-indikator yang terukur ini dapat dijadikan titik untuk membuat item instrumen yang berupa pertanyaan dan pernyataan yang perlu di jawab oleh responden. Setiap jawaban responden dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata sebagai berikut:

- a. Sangat Setuju (diberi skor : 4)
- b. Setuju (diberi skor : 3)
- c. Kurang Setuju (diberi skor : 2)
- d. Tidak Setuju (diberi skor : 1)

#### 4. Uji Instrumen

##### a) Uji validitas

Validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur.<sup>23</sup> Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>24</sup> Tes disebut valid apabila memiliki tingkat ketepatan yang tinggi dalam mengungkap aspek yang hendak diukur.

Validitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) yaitu validitas yang

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Suatu Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 63.

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 173.

didasarkan butir-butir item yang berguna untuk menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut sesuai dengan isi yang dikehendaki.

Adapun uji validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini diukur dengan melihat korelasi skor butir soal (skor item) dengan skor total yang diuji menggunakan *SPSS For Windows versi 22*.

Tingkat taraf signifikansi tiap butir soal diukur berdasarkan data tabel batas signifikansi koefisien korelasi. Jumlah butir soal sebanyak 20 soal sehingga  $n(20)$  maka  $df = 0,444$ . Uji validitas ditunjukkan oleh bilangan yang disebut indeks validasi soal yang dapat dihitung.

**Tabel 1.2**  
**Indeks Validasi**

No	Nilai	Validitas
1	$\leq 0,444$	Soal yang dinyatakan Valid
2	$\geq 0,444$	Soal yang dinyatakan Tidak Valid

Hasil uji validitas yang menggunakan *SPSS For Windows versi 22* dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1.3**  
**Hasil Uji Validitas**

No soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,668	0,444	Valid
2	0,474	0,444	Valid
3	0,544	0,444	Valid
4	0,340	0,444	Tidak Valid
5	0,616	0,444	Valid
6	0,740	0,444	Valid

7	0,544	0,444	Valid
8	0,645	0,444	Valid
9	0,339	0,444	Tidak Valid
10	-0,087	0,444	Tidak Valid
11	0,522	0,444	Valid
12	0,271	0,444	Tidak Valid
13	0,659	0,444	Valid
14	0,004	0,444	Tidak Valid
15	0,819	0,444	Valid
16	0,661	0,444	Valid
17	0,409	0,444	Tidak Valid
18	0,740	0,444	Valid
19	0,123	0,444	Tidak Valid
20	0,570	0,444	Valid

Berdasarkan hasil SPSS *for Windows versi 22* diatas diperoleh 7 soal yang tidak valid dan 13 soal yang valid. Dengan hal tersebut, maka peneliti memakai hasil soal yang valid untuk diuji coba ke kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu sebanyak 13 soal.

Dalam penelitian ini berikut hasil rekapitulasi uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.4**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Validitas**

Keterangan	Nomor Soal	Jumlah soal
Valid	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 13, 15, 16, 18, 20	13
Tidak valid	4, 9, 10, 12, 14, 17, 19	7

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji validitas maka terdapat 13 soal yang memenuhi kriteria dan bisa dikatakan valid, serta terdapat 7 soal yang dikatakan tidak valid.



## b) Uji Reabilitas

Dalam persyaratan tes, bahwa realibilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reliabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil.<sup>25</sup>

Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Pengukuran reliabilitas dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai alat statistik. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan. Adapun uji reliabilitasnya menggunakan aplikasi *SPSS for Windows versi 22* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.5**  
**Uji Reliabilitas**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,863	20

Dari 20 soal yang diuji reliabilitasnya menggunakan aplikasi *SPSS for Windows versi 22*, menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan sebesar 0,863. Artinya soal yang dibuat valid dan layak untuk dipergunakan.

<sup>25</sup>Suharsimi Arikuto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Ed. 2, 100

## 5. Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian, analisis data yang benar dan tepat akan menghasilkan kesimpulan yang benar. Analisis data yang digunakan yaitu uji-t dengan bantuan program aplikasi *SPSS for Windows versi 22*. Adapun syarat dalam uji-t ialah uji normalitas dan uji homogenitas, berikut penjelasan kedua jenis uji prasyarat analisis data tersebut.

### a) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu jenis pengujian yang harus dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi (sebarang) normal atau tidak. Jika berdistribusi normal maka rumus uji hipotesis yang akan digunakan adalah jenis uji statistik parametrik. Jika tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji statistik non parametrik.

Dalam hal ini akan dilakukan dengan dua cara, yaitu uji normalitas dengan rumus kai kuadrat (*chi square*) dan menggunakan bantuan *SPSS*.

### b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan atau perbedaan dua populasi atau sampel. Peneliti dalam menguji homogenitas menggunakan Uji  $F_{maks}$  Hartley. Uji  $F_{maks}$  Hartley merupakan uji homogenitas variasi sebesar dengan variasi terkecil. Uji ini akan dibantu dengan menggunakan *SPSS for Windows Iversi 22*.

## J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah kerangka dasar skripsi mulai awal hingga akhir. Dalam sistematika ini akan dijelaskan kerangka pemikiran yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini tentunya akan bertitik tolak dari judul “Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari empat bab yaitu pendahuluan, kajian pustaka, kajian data dan analisis serta penutup. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Bab I meliputi pendahuluan, dalam bab ini dikemukakan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi peneliti, hipotesis, metode dan prosedur penelitian dan sistematika pembahasan.
2. Bab II Kajian kepustakaan berisi tentang penelitian terdahulu serta kajian teori.
3. Bab III meliputi hasil-hasil penelitian, dalam bab ini mengemukakan bahasan tentang latar belakang obyek, penyajian data, analisis data serta diskusi dan interpretasi.
4. Bab IV meliputi kesimpulan dan saran-saran, yang selanjutnya dilengkapi dengan daftar kepustakaan dan lampiran-lampiran

## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang terpublikasi atau tidak terpublikasi. (skripsi, tesis, diserti dan sebagainya) dengan melakukan langkah ini sejauh mana orientasi dan perbedaan penelitian yang hendak dilakukan.<sup>26</sup>

Penelitian terdahulu ini sebagai acuan peneliti agar tidak sama dengan penelitian yang sudah dilakukan dan untuk melakukan posisi peneliti. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai perbandingan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Titiyan Dwi Jayanti, Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2017, dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Powerpoint Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Tekstil Kelas X Tata Busana Smk Negeri 4 Surakarta” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) penggunaan media PowerPoint dalam mata pelajaran Tekstil Kelas X Tata Busana di SMK Negeri 4 Surakarta, (2) hasil belajar siswa pada dalam pelajaran Tekstil Kelas X Tata Busana di SMK Negeri 4 Surakarta, (3) hubungan penggunaan media

---

<sup>26</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 39.

pembelajaran PowerPoint dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Tekstil Kelas X Tata Busana di SMK Negeri 4 Surakarta.<sup>27</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X Tata Busana di SMK N 4 Surakarta tahun ajaran 2016/2017 sebanyak 130 peserta didik dengan jumlah sampel sebanyak 98 yang diambil secara random sampling dan ukuran sampel menggunakan rumus Taro Yamane dan Slovin. Variabel yang diteliti meliputi penggunaan media PowerPoint sebagai variabel independent dan hasil belajar sebagai variabel dependent. Metode pengambilan data menggunakan angket, dokumentasi dan observasi. Sedangkan metode analisis data menggunakan analisis deskriptif dan korelasi product moment dengan bantuan program SPSS 15.00 for windows.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Penggunaan media PowerPoint siswa kelas X Tata Busana SMK N 4 Surakarta termasuk dalam kategori sangat tinggi terbukti 62 Siswa (63%) menjawab sangat setuju dan 36 siswa (37%) menjawab setuju. (2) pencapaian hasil belajar mata pelajaran Tekstil siswa kelas X Tata Busana di SMK N 4 Surakarta termasuk dalam kategori kompeten 89,7 %, termasuk dalam kategori belum kompeten 10,3 % (3) ada hubungan positif antara penggunaan media PowerPoint (x) dengan hasil belajar (y) siswa kelas X Tata Busana

---

<sup>27</sup> Anisa Titiyani Dwi Jayanti, "Hubungan Penggunaan Media *Power Point* Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Tekstil Kelas X Tata Busana SMK Negeri 4". (Skripsi, Universitas Yogyakarta, Yogyakarta, 2017).

di SMK N Surakarta, pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $r$  hitung  $(0,304) > r$  tabel  $(0,193)$  sehingga koefisien korelasi X terhadap Y adalah significant.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nanang Saputro, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung, 2018, dengan judul, “Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV Di SDN 1 Surabaya Bandar Lampung”. Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik di SD Negeri 1 Surabaya. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan penerapan media power point terhadap hasil belajar.<sup>28</sup>

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan metode quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu Nonequivalent Control Group Design. Penelitian menggunakan probability sampling dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV A dan IV B. Metode pengumpulan data yaitu instrumen tes dan lembar observasi aktivitas peserta didik dengan media power point. Analisis data dengan menggunakan rumus uji  $t$  dan regresi linear sederhana.

Hasil analisis data menunjukkan ada perbedaan dan pengaruh yang signifikan dalam penerapan media power point yaitu sebesar 58% terhadap hasil belajar tematik terpadu pada peserta didik kelas IV SD

---

<sup>28</sup> Nanang Saputro, “Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV Di SDN 1 Surabaya Bandar Lampung”. (Skripsi, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2018).

Negeri 1 Surabaya tahun ajaran 2017/2018.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dona Fitriyani, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung, 2017, dengan judul, “Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017”. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat saat ini menuntut suatu negara meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan agar mampu bersaing dengan negara di dunia. Salah satunya adalah pembelajaran di sekolah untuk dapat selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat lebih memberikan kemudahan, kemandirian, ketertarikan siswa dalam pemberian materi pembelajaran. Agar proses pembelajaran berhasil yaitu menggunakan media pembelajaran yang tepat yang membuat siswa tertarik untuk belajar sehingga siswa berminat untuk belajar. Salah satunya penggunaan media pembelajarannya Power Point.<sup>29</sup>

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah media pembelajaran Power Point berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada

---

<sup>29</sup> Dona Fitriyani, “Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017”, (Skripsi, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2017).

tidaknya peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah menggunakan media pembelajaran Power Point. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain One-Shot Case Study, Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X, dengan sampel 41 siswa, pengambilan sampel menggunakan teknik Sampel Random Sampling. Instrumen penelitian adalah Angket dengan 16 butir pernyataan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan kepustakaan. Teknik analisis data yang digunakan teknik analisis data kualitatif dengan menggunakan rumus persentase.

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



Tabel 2.1

**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Judul Peneliti**

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
	1	2	3
1.	Hubungan Penggunaan Media Power Point Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Tekstil Kelas X Tata Busana Smk Negeri 4 Surakarta	1. Sama-sama membahas variabel X yang sama yaitu Media <i>Power Point</i> , dan menggunakan teknik pengumpulan data yang sama yaitu Angket dan Dokumentasi.	1. Penelitian terdahulu variabel terkaitnya yaitu Hasil Belajar, sedangkan penelitian ini adalah Minat belajar. 2. Penentuan populasi dan sampel menggunakan Random Sampling sedangkan penelitian ini menggunakan Nonprobability Sampling.
2.	Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV Di SDN 1 Surabaya Bandar Lampung	1. Sama-sama menggunakan Variabel X yang sama yaitu Media Power Point. 2. Sama-sam menggunakan metode <i>Eksperimen quaisi</i>	1. Penelitian terdahulu menggunakan penentuan populasi berupa <i>Probability Sampling</i> sedangkan penelitian ini menggunakan <i>Nonprobability Sampling</i> . 2. Menggunakan variabel terkait berupa Hasil Belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan Minat Belajar.
3.	Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017	1. Sama-sama menggunakan variabel bebas (X) dan variabel terkait (Y) yang sama, yaitu Media <i>Power point</i> (X) dan Minat Belajar (Y). 2. Sama-sama menggunakan taknik pengumpulan data yang berupa angket dan dokumentasi.	1. Penelitian terdahulu menggunakan metode eksperimen dengan desain <i>One-shot Case Study</i> , sementara penelitian ini menggunakan eksperimen quaisi. 2. Penelitian terdahulu menggunakan teknik Random Sampling, sementara penelitian ini menggunakan <i>Nonprobability Sampling</i> dengan teknik <i>Sampling Purposive</i> .

Kajian pada tiga skripsi di atas berbeda dalam hal fokus penelitian, metode penelitian, dan variabel yang akan diteliti dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Berbeda pula dengan materi pembelajarannya pada mata pelajaran IPS yang akan peneliti lakukan. Dan lokasi penelitian yang berbeda, yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember. Oleh karena itu, penelitian ini layak untuk dilanjutkan.

## B. Kajian Teori

### 1. Tinjauan Kajian Teori Tentang Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari ‘*Medium*’, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran.

Schramm mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima.<sup>30</sup>

Menurut Gerlach dan Ely (1971), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sehingga guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

<sup>30</sup> Sundayana, Rustina. *Media Pembelajaran Matematika* (Bandung : Alfabeta, 2013), 45.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan computer.

Kesimpulannya, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>31</sup>

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua adalah sebagai media sumber belajar. Kedua fungsi utama tersebut dapat ditelaah dalam ulasan di bawah ini.

##### 1) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Tentunya kita tahu bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud antara lain

---

<sup>31</sup> Azhar Arsyad. *Media*, 3.

berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit/kompleks.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

## 2) Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sekarang Anda menelaah media sebagai sumber belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru dalam

memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan peserta didik.<sup>32</sup>

c. Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud antara lain:

1) Media Audio

Media audio berkenaan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal.<sup>33</sup> Ada beberapa jenis media dapat di kelompokkan dalam media audio antara lain:

- a) Radio
- b) Alat Perkam Pita Magnetik
- c) Laboratorium bahasa

2) Media Visual

Media visual merupakan media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajian.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Danim, Sudarbuan. *Media Komunikasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2014), 103.

<sup>33</sup> Arief S. Sadiman, Dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010),54.

<sup>34</sup> Ega Rima Wati. *Ragam Media*, 22.

Dengan penyajian yang sangat menarik, maka media visual dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran.

Media visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Bentuk dari media visual bisa berupa:

- a) Gambar Representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu berada.
- b) Diagram yang menuliskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi material.
- c) Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dan isi materi.
- d) Grafik seperti tabel, grafik, dan chart/bagan yang menjadikan gambaran/kecenderungan data atau antarhubungan seperangkat gambar atau angka-angka.<sup>35</sup>

Media pembelajaran berbasis visual merupakan salah satu alat bantu untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa.

---

<sup>35</sup> Azhar Arsyad. *Media*, 89.

Penggunaan media visual diam menonjolkan garis, symbol verbal, dan gambar. Sedangkan penggunaan media visual gerak berunsur utama gambar, garis, symbol, symbol verbal, dan clan gerak. Berikut jenis-jenis media pembelajaran berbasis visual:

a) Media Visual Non Proyeksi

Salah satu jenis media visual yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah media visual non proyeksi. Hal ini disebabkan dalam penggunaannya, media visual non proyeksi berprinsip sederhana, yaitu tidak membutuhkan banyak kelengkapan dan alatnya tidak mahal. Beberapa jenis media visual non proyeksi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

(1) Benda Nyata

Benda nyata merupakan benda yang dapat dilihat, didengar, atau melahirkan pengalaman bagi siswa. Tujuan dari ditampilkannya benda nyata tersebut untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Benda nyata sebagai media visual non proyeksi tidak harus dihadirkan di ruang kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, namun siswa dapat melihat langsung ke lokasi objek. Berikut ini merupakan beberapa contoh dari benda nyata dalam media visual non proyeksi.

(a) Siswa melakukan kunjungan ke kebun salak untuk mempelajari budidaya tenam salak.

- (b) Siswa berkunjung ke museum untuk mempelajari sejarah benda-benda purbakala yang ada di museum.

## (2) Model

Model merupakan benda tiruan dalam media visual non proyeksi. Model dapat di tampilkan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan pengganti dari benda yang sesungguhnya. Biasanya penggunaan model dalam pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ketersediaan benda nyata. Keterbatasan yang dimaksud dapat berupa keterbatasan biaya maupun sulitnya jangkauan.

- (a) Globe sebagai model yang digunakan untuk mempelajari letak geografis suatu wilayah.
- (b) Cangkir sebagai model pembelajaran yang digunakan untuk menggambar.

## (3) Media Cetak

Media cetak merupakan media visual non proyeksi yang ditampilkan dalam bentuk cetak. Media cetak termasuk media yang paling tua dan banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Sebab media cetak merupakan media yang praktis digunakan dan banyak tersedia di berbagai tempat. Berikut ini merupakan beberapa contoh media cetak dalam media visual non proyeksi.



- (a) Buku Teks
- (b) Modul
- (c) Majalah
- (4) Media Grafis

Media grafis merupakan salah satu media yang tergolong pada media pembelajaran media visual non proyeksi yang dapat menyampaikan materi atau informasi melalui simbol-simbol visual. Sejauh ini media grafis merupakan media visual non proyeksi yang menarik perhatian, sebab dapat mengilustrasikan suatu konsep dengan jelas. Dengan kata lain media grafis membantu penekanan terhadap penjelasan verbal. Beberapa contoh media grafis dalam media visual non proyeksi antara lain sebagai berikut:

- (a) Gambar
- (b) Sketsa
- (c) Diagram
- (d) Bagan

#### b) Media Visual Proyeksi

Media pembelajaran berbasis visual dapat di tampilkan dengan alat proyeksi atau proyektor. Proektor bekerja dengan menampilkan objek-objek pada layar proyeksi dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya. Dengan demikian objek lebih

mudah dilihat dan diamati para siswa satu kegiatan pembelajaran. Beberapa contoh media visual proyeksi adalah sebagai berikut.

#### (1) Transparansi OHP

OHP merupakan perangkat media transparansi yang meliputi perangkat lunak atau Overhead Transparency atau OHT dan perangkat keras Overhead Projector atau OHP

#### (2) Film Bingkai

Film bingkai merupakan film transparan sebagai media visual. Film bingkai yang digunakan biasanya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2x2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Film bingkai serupa dengan transparansi OHP. Letak perbedaannya pada kualitas yang lebih bagus. Pada biaya alat film bingkai lebih mahal dan kurang praktis, sebab untuk menyajikan dibutuhkan proyektor slide.<sup>36</sup>

#### 3) Media Audio-Visual

Media audio visual merupakan salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Penggabungan kedua unsur inilah yang membuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Media audio visual merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Perpaduan antara gambar dan suara pada media audio

---

<sup>36</sup> Ega Rima Wati. *Ragam Media*, 29.

visual akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan objek aslinya.<sup>37</sup>

Media audio dan media audio-visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti tape recorder, hamper tidak diperluka lagi biaya tambahan karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali. Di samping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Audio tape recorder juga dapat dibawa kemana-mana, dank arena tape recorder dapat menggunakan baterei, maka ia dapat digunakan di lapangan atau di tempat-tempat yang tidak terjangkau oleh listrik. Kaset tape audio dapat pula dimanfaatkan untuk pelajaran dan tugas dirumah. Ini dimungkinkan karena hamper semua siswa memiliki mesin radio tape.<sup>38</sup>

Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi pelajaran lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk:

- a) Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah di dengar.

---

<sup>37</sup> Ega Rima Wati. *Ragam Media*, 44.

<sup>38</sup> Azhar Arsyad. *Media*, 142.

- b) Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- c) Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.
- d) Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.

Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah televisi, video atau VCD, serta sound dan film. Media audio visual merupakan media yang terjangkau. Materi audio visual yang digunakan haruslah disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

#### 4) Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak atau berbagai dan kata media yang berarti alat untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu, multi media berarti gabungan dari berbagai media seperti teks, grafik, audio, visual, dan sebagainya dalam satu alat.<sup>39</sup> Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana penyampaian tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif*, 155.

<sup>40</sup> Ega Rima Wati. *Ragam Media*, 130.

Dapat kita pahami multimedia merupakan sebuah media yang dapat menggabungkan dari berbagai media pembelajaran yang kemudian disajikan dalam satu alat yang bertujuan untuk menyalurkan informasi, materi pelajaran dan lain sebagainya. Suatu alat bisa disebut sistem multimedia jika memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a) Alat tersebut harus bisa merubah bentuk analog menjadi bentuk digital.
- b) Berciri interaktif yaitu pengguna bisa mengubah tampilan sesuai dengan keinginan dan bisa memasukkan data-data sesuai kebutuhannya. Ciri inilah yang membuat televisi tidak bisa disebut multimedia dimana televisi bisa menampilkan audio, video, teks, grafik dalam satu alat tetapi pengguna dalam hal ini penonton televisi tidak bisa mengubah tampilan dari tayangan televisi tersebut.
- c) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Ada dua jenis multimedia pembelajaran yaitu, multimedia pembelajaran berbasis komputer dan interaktif video yang diterapkan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Komputer merupakan pengendali dari gabungan beberapa media dalam multimedia pembelajaran.

Multimedia dimanfaatkan untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran. Berikut ini uraian penjelasan mengenai multimedia berbasis komputer dan interaktif video dalam pembelajaran.

a) Multimedia Berbasis Komputer

Multimedia yang merupakan kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi memiliki konsep penggabungan yang memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras. Komputer sebagai pengendali menjalankan fungsi utamanya. Perangkat keras yang dimaksud, yaitu video kamera, video cassette recorder, overhead projector, multivision, CD player, dan compact disc. Seluruh perangkat keras tersebut bekerja sama dalam menyampaikan informasi kepada pemakainya.

b) Multimedia Berbasis Interaktif Video

Interaktif video juga berperan penting dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik. Interaktif video merupakan penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan video rekaman dalam kendali komputer. Siswa dapat mengamati dan memahami materi pembelajaran tidak hanya mendengarkan dan melihat saja, namun juga aktif memberikan respon aktif mengenai materi pembelajaran tersebut. peralatan yang diperlukan untuk menampilkan

interaktif video, yaitu komputer, videodisc laser, dan layar monitor.<sup>41</sup>

#### 5) Media *Power Point*

Media *Power point* merupakan salah satu program aplikasi atau *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relative murah. Aplikasi ini sangat sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktifitas presentasi.<sup>42</sup>

Program *power point* dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.<sup>43</sup>

Menurut para ahli media *power point* adalah,

Menurut AH Sanaki mengemukakan bahwa media *power point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah *microsoft office* program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor.<sup>44</sup>

---

<sup>41</sup> Ega Rima Wati. *Ragam Media*, 134.

<sup>42</sup> Ega Rima Wati. *Ragam Media*, 89.

<sup>43</sup> Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rosyidiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif*, 157.

<sup>44</sup> Hujair AH Sanaki, *Media pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insani Press, 2009), 127-128.

Menurut Anang mengatakan bahwa *Microsoft power point* salah satu aplikasi milik *microsoft*, disamping *microsoft word* dan *excel* yang telah dikenal banyak orang. *Microsoft power point* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : *front picture*, *sound*, dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan kepada para peserta didik. Program ini disampaikan secara khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, maupun perorangan.<sup>45</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwasannya media *power point* merupakan suatu media aplikasi *microsoft* yang dirancang untuk dapat digunakan sebagai alat penyampai pesan dan informasi yang menarik, mudah dalam pembuatan dan relatif murah baik dalam proses pembelajaran, presentasi dalam perusahaan pemerintahan, maupun perorangan.

---

<sup>45</sup> Anang Nugroho, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Smk Piri 1 Yogyakarta*. (Yogyakarta : Skripsi UNY, 2015), 17.



a) Tipe Penggunaan Media *Powerpoint*

(1) *Personal Presentation*: pada umumnya *power point* digunakan untuk presentasi kuliah, *training*, *workshop*, seminar dan lain-lain. Pada penyajian ini *power point* sebagai alat bantu bagi instruktur atau guru untuk presentasi menyampaikan materi dengan bantuan media *power point*. Dalam hal ini pembelajaran terletak pada guru atau instruktur.

(2) *Stand Alone*: pada pola penyajian ini, *power point* dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individu yang bersifat interaktif, meskipun kadar interaktifnya tidak terlalu tinggi namun *power point* mampu menampilkan *feedback* yang sudah deprogram.<sup>46</sup>

b) Manfaat Media *Power point*

Dalam perkembangan dan kehidupannya, setiap siswa perlu menguasai berbagai kemampuan atau kompetensi. Dengan kemampuan atau kompetensi itulah siswa hidup dan berkembang. Umumnya kemampuan atau kompetensi tertentu harus dipelajari. Dengan perkataan lain kepemilikan kemampuan atau kompetensi tertentu oleh siswa harus melalui proses belajar. Dalam rangka ini, sekolah harus bias memenuhi kebutuhan belajar siswa.

---

<sup>46</sup> Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rosyidiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif* ,58.

Ada berbagai macam cara dilakukan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa, diantaranya adalah dengan meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk mengikuti perkembangan zaman dan juga tuntutan tujuan pembelajaran, guru dituntut kreatif dalam meningkatkan sarana proses pembelajaran salah satunya adalah penggunaan *power point*.<sup>47</sup>

Melalui *power point* yang ditayangkan tidak saja berupa tulisan-tulisan yang mungkin sangat membosankan, tetapi dapat juga ditampilkan gambar-gambar dan suara-suara menarik yang tersedia dalam program *power point*. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. *Power point* juga memiliki banyak manfaat, diantaranya:

- (1) Siswa akan lebih memperhatikan selama proses pembelajaran karena model pembelajaran yang menarik,
- (2) Siswa akan lebih mudah mengingat materi yang diberikan guru,

---

<sup>47</sup> Azhar Arsyad, *Media*, 68.

(3) Guru lebih mudah dalam menyampaikan materi karena sudah diatur menggunakan slide-slide,

(4) Selama proses pembelajaran tidak akan membosankan karena penyampaiannya lebih interaktif dan menarik.<sup>48</sup>

c) Kelemahan dan Kelebihan Media *Power Point*

*Power point* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan adalah sebagai berikut:

(1) Kelebihan *power point*

Keunggulan kelebihan *power point* yaitu salah satu fitur menyediakan kemampuan untuk membuat presentasi yang meliputi musik yang memainkan seluruh presentasi atau efek suara untuk slide tertentu. Selain kemampuan untuk menambahkan *file* suara, presentasi dapat dirancang untuk berjalan, seperti film, sendiri. *power point* memungkinkan pengguna untuk merekam *slide show* dengan narasi dan laser pointer. Pengguna dapat menyesuaikan tampilan slide untuk menampilkan slide dalam urutan yang berbeda dari awalnya dirancang dan memiliki slide muncul beberapa kali. *Microsoft* juga menawarkan kemampuan untuk menyiarkan presentasi untuk pengguna tertentu melalui *link* dan *Windows Live*. Dan kelebihan yang lain dari *power*

---

<sup>48</sup> Dina Indriana. *Ragam Alat Bantu Media Penagajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 77.

*point* adalah sebagai berikut.<sup>49</sup>

- (a) Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas
  - (b) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa
  - (c) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
  - (d) Dapat menyajikan berbagai kombinasi *clipart*, *picture*, warna, animasi dan suara sehingga membuat siswa lebih tertarik
  - (e) Dapat dipergunakan berulang-ulang
- (2) Kelemahan diantaranya adalah:
- (a) Pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki,
  - (b) Tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan *power point*,
  - (c) Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *microsoft power point* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan,
  - (d) Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks.

<sup>49</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta : Gava Media, 2010), 120.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa masing-masing media mempunyai kelemahan dan kelebihan. Begitu juga dengan media *power point* juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Salah satu kelemahan media *powerpoint* adalah tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan dengan menggunakan media *power point*. Tetapi disisi lain media *power point* memiliki kelebihan siswa menjadi tertarik dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.<sup>50</sup>

#### d) Langkah-langkah Implementasi Media *Power point*

##### (1) Membuka Program

Klik tombol Start – kemudian klik All Program – arahkan *Cursor* ke *Microsoft Office* – dan klik file *powerpoint*

##### (2) Menulis Materi Pada *Slide Powerpoint*

Setelah jendela *powerpoint* muncul, sekarang tuliskan teks pada setiap *Frame* sesuai naskah yang sudah dibuat.

Lakukan langkah-langkah berikut:

(a) Klik *to add title* lalu ketik judul utama naskah yang sudah dibuat kemudian tulis jenis dan ukuran huruf (*Front*) nya.

(b) Klik *to add subtitle* untuk menuliskan sub judul kemudian pilih jenis dan ukuran huruf (*Front*).

<sup>50</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, 163.

(c) Untuk memilih ukuran dan jenis huruf klik kotak *Front* dan pilih jenis huruf (*Front*). Untuk memilih ukuran huruf, klik kotak *Front Size*.

### (3) Memberi Warna Teks

Ada beberapa hal yang perlu di pertimbangkan dalam pemilihan warna misalnya tingkat keterbacaan, kontrasan, dan komposisi. Untuk pemilihan warna perhatikan langkah-langkah berikut:

- (a) Blok atau klik menggunakan *Mouse* pada judul yang akan dituliskan.
- (b) Pilih warna huruf yang akan digunakan, kemudian klik kiri pada *Mouse*.

### (4) Membuat Animasi Teks

Program *power point* memfasilitasi untuk menambah efek gerak pada teks. Tetapi ingat, jangan terlalu banyak gerakan, sehingga bisa mengganggu materi yang disampaikan. Langkah-langkah yang harus dilakukan ialah sebagai berikut:

- (a) Klik teks yang akan ditambahkan animasi, klik *Animations* – dan pilih *Costum Animation* – pilih dan klik pada *add effect* maka akan muncul beberapa animasi.
- (b) Pilih salah satu jenis animasi, misalnya - klik *Entrance*

kemudian pilih salah satu dari beberapa pilihan misalnya - klik *Wipe* dan untuk mencobanya – klik tombol *Play*.

(5) Memberi *Background* pada tampilan *Slide power point*.

Agar tampilan *Slide* lebih menarik, maka tambahkan *Background* sesuai yang diinginkan. Caranya sebagai berikut:

- (a) Pilih *Slide* yang akan diberikan *Background* – kemudian pilih dan klik kanan pada *Slide* – pilih *Format Background*.
- (b) Setelah muncul kotak *Dialog Automatic* – pilih dan klik pada *Fill*, maka akan muncul kotak *Dialog Fill*, sehingga untuk memilih *Background* untuk solid, *Gradient*, *Texture*, dan *Picture*.
- (c) Apabila ingin menggunakan *Background* beberapa foto atau gambar yang telah disiapkan, maka pilih dan klik *Picture or Texture Fill* pada kotak – klik *File dialog Fill Effect*.
- (d) Setelah kotak dialog *Insert Picture* muncul, lalu pilih gambar yang akan digunakan – klik *Insert*.
- (e) Terakhir, klik *Apply* sehingga layar slide akan memiliki *Background* sesuai gambar yang dipilih. Jika ingin menggunakan *Background* yang sama untuk seluruh

*slide*, maka pilih *Apply To All*.

(6) Memasukan Gambar

Jika ingin memasukkan gambar pada *Slide power point*, maka langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

(a) Arahkan *Mouse* pada *Tollbar* – pilih *Insert* kemudian pilih *Picture*, lalu klik *From File*.

(b) Selanjutnya klik *Insert*, sehingga menghasilkan tampilan.

(7) Memesukkan video

Sebelum menyisipkan video dalam *Slide power point*, maka video tersebut harus di kompresikan kedalam bentuk *File MPEG* atau *AVI*. Langkah selanjutnya ialah:

(a) Klik *Insert* – kemudian klik *Movie* dan Klik *Movie From File* – jika video tersimpan di *My Document*, maka klik *My Document* – kemudian cari file video yang akan digunakan.

(b) Klik pada pilih video – klik *Ok*.

(c) Selanjutnya tampilan video dalam *Slide power point*.

(8) Memberikan efek transisi pada *Slide power point*.

Agar perpindahan slide terlihat lebih menarik perlu diberikan efek transisi pada setiap *Slide power point*. langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:



- (a) Pilih slide materi yang akan diberikan efek materi.
- (b) Kemudian pilih efek transisi yang ingin diberikan pada waktu menampilkan slide pada *Animations – Transitions to This Slide*.<sup>51</sup>

## 2. Tinjauan Kajian Teori Tentang Minat Belajar

### a. Pengertian Minat belajar

Menurut Slameto, minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>52</sup> Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Dengan adanya minat, mampu memperkuat ingatan seseorang terhadap apa yang telah di pelajarnya, sehingga dapat dijadikan sebagai fondasi seseorang dalam proses pembelajaran di kemudian hari.

Minat tidak hanya di ekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, tetapi juga dapat diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Peserta didikk berminat terhadap materi pelajaran akan terlihat bahwa mereka belajar sungguh-sungguh, karena ada daya tarik menurutnya.<sup>53</sup>

<sup>51</sup> Dendi Tri Suarno, *Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Media Slide Power Point Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII A SMP Negeri 3 Sleman*, (Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2012), 21 - 24

<sup>52</sup> Djaali, *Psikolohi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 121.

<sup>53</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar Edisi Refisi 2011* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 167.

Jadi, minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal yang dapat membuatnya tertarik dan penasaran, dapat pula dilihat melalui partisipasi dalam suatu aktifitas, minat tidak dibawa sejak lahir, akan tetapi diperoleh kemudian hari

Menurut Safari, indikator minat belajar ada empat, yaitu a) perasaan senang, b) ketertarikan siswa, c) perhatian siswa, d) keterlibatan siswa. Masing-masing indikator tersebut sebagai berikut:

1) Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disukainya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

2) Ketertarikan siswa

Berhubungan dengan adanya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3) Perhatian siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada

objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

#### 4) Keterlibatan Siswa

Keterlibatan seseorang terhadap suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari pada objek tersebut.<sup>54</sup>

##### b. Bentuk-bentuk Minat

Minat dapat digolongkan menjadi beberapa macam, antara lain berdasarkan timbulnya minat dan berdasarkan arah minatnya.

##### 1) Berdasarkan timbulnya, minat dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

##### a) Minat Primitif

Minat primitif adalah minat yang timbul karena kebutuhan biologis atau jaringan-jaringan tubuh, misalnya kebutuhan makanan, perasaan enak atau nyaman, kebebasan beraktivitas dan seks.

##### b) Minat sosial

Minat sosial adalah minat yang timbulnya karena proses belajar, minat ini tidak secara langsung berhubungan dengan diri kita. Misalnya, minat belajar

---

<sup>54</sup> Vivit Vidayanti, "Penggunaan Multimedia Berbasis *Prezi* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata pelajaran PAI Di Kelas V A Rijal SD Integral Hidayatullah Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017". (Skripsi. IAIN Jember, Jember, 2017)

individu punya pengalaman bahwa masyarakat atau lingkungan akan lebih menghargai orang-orang terpelajar dan pendidikan tinggi, sehingga hal ini dapat menimbulkan minat individu untuk belajar dan berprestasi agar mendapat penghargaan dari lingkungan, hal ini mempunyai arti yang sangat penting bagi hargadirinya.

2) Berdasarkan arahnya, minat dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

a) Minat intrinsik

Minat intrinsik adalah minat yang berlangsung berhubungan dengan aktivitas sendiri, ini merupakan minat yang lebih mendasar. Misalnya, seseorang melakukan kegiatan belajar, karena memang pada ilmu pengetahuan atau karena memang senang membaca, bukan karena ingin mendapatkan pujian atau penghargaan.

b) Minat ekstrinsik

Minat ekstrinsik adalah minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan tersebut, apabila tujuan sudah tercapai ada kemungkinan minat tersebut hilang.

Misalnya, seorang yang belajar dengan tujuan agar menjadi juara kelas.<sup>55</sup>

Gagne juga membedakan sebab timbulnya minat dalam diri seseorang kepada dua macam, yaitu minat spontan dan terpola.

- 1) Minat spontan, yaitu minat yang timbul secara spontan dalam diri seseorang tanpa dipengaruhi oleh pihak luar atau orang lain.
- 2) Minat terpola, yaitu minat yang timbul sebagai akibat adanya pengaruh dari kegiatan-kegiatan yang terencana dan terpola. Misalnya dalam kegiatan belajar mengajar, baik dilembaga sekolah atau diluar sekolah.<sup>56</sup>

c. Faktor yang mempengaruhi minat

faktor-faktor yang mempengaruhi minat dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu yang bersumber dari dalam diri (faktor internal) maupun yang berasal dari luar (faktor eksternal). Faktor internal meliputi niat, rajin, motivasi, dan perhatian. Faktor eksternal meliputi keluarga, guru dan fasilitas sekolah, teman seperguruan, media massa. Penjelasan secara rinci sebagaiberikut:<sup>57</sup>

<sup>55</sup> Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Kencana, 2003), 265-268.

<sup>56</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012) 60.

<sup>57</sup> Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar*, 268-270.

### 1) Faktor Internal

- a) Niat, niat merupakan titik sentral yang pokok dari segala bentuk perbuatan seseorang.
- b) Rajin dan kesungguhan dalam belajar seseorang akan memperoleh sesuatu yang dikehendaki dengan cara maksimal dalam menuntut ilmu tentunya dibutuhkan kesungguhan belajar yang matang dan ketekunan yang intensif pada diri orang tersebut.
- c) Motivasi, motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat seseorang karena adanya dorongan yang timbul dalam diri seseorang untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan.
- d) Perhatian, minat timbul bila ada perhatian dengan kata lain minat merupakan sebab akibat dari perhatian, karena perhatian itu merupakan pengarah tenaga jiwa yang ditujukan kepada suatu obyek yang akan menimbulkan perasaan suka.
- e) Sikap terhadap guru dan pelajaran, sikap positif dan perasaan senang terhadap guru dan pelajaran tertentu akan membangkitkan dan mengembangkan minat siswa, sebaliknya sikap memandang mata pelajaran terlalu sulit atau mudah akan memperlemah minat belajar siswa.

## 2) Faktor eksternal

- a) Keluarga, adanya perhatian dukungan dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua akan memberikan motivasi yang sangat baik, bagi perkembangan minatanak.
- b) Guru dan fasilitas sekolah, factor guru merupakan factor yang penting pada proses belajar mengajar, cara guru menyajikan pelajaran dikelas dan penguasaan materi pelajaran yang tidak membuat siswa malas, akan mempengaruhi minat belajar siswa. Demikian pula sarana dan fasilitas yang kurang mendukung seperti buku pelajaran, ruangkelas, laboratorium yang tidak lengkap dapat mempengaruhi minat siswa begitu jugasebaliknya.
- c) Teman sepergaulan, sesuai dengan masa perkembangan siswa yang senang membuat kelompok dan banyak bergaul dengan kelompok yang diminati, teman pergaulan yang ada di sekelilingnya berpengaruh terhadap minat belajar anak. Sebaliknya bila teman bergaulnya tidak ada yang bersekolah atau malas sekolah maka minat belajar anak akan berkurang ataumalas.
- d) Media massa, kemajuan teknologi seperti, VCD, Telepon, HP, Televisi dan media cetak lainnya seperti buku bacaan, majalah, dan surat kabar, semuanya itu

dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Jika siswa menggunakan media tersebut untuk membantu proses belajar mengajar maka akan berkembang, tetapi bila waktu belajarnya dipakai untuk menonton TV atau digunakan untuk yang lain yang tidak semestinya tentunya akan berdampak negatif.

### 3. Pengaruh Media *Power Point* Terhadap Minat Belajar

Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Suatu kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa akan memungkinkan berpegaruh negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. Dengan adanya minat dan tersedianya rangsangan yang ada sangkut pautnya dengan diri siswa, maka siswa akan mendapatkan kepuasan batin dari kegiatan belajar tadi.<sup>58</sup>

Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan penting dalam belajar. Karena minat merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu.

Dengan demikian, Minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu. Dengan adanya unsur minat belajar pada diri siswa, maka siswa akan memusatkan perhatiannya pada

---

<sup>58</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar* 66.



kegiatan belajar tersebut. Dengan demikian, minat belajar merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa.<sup>59</sup>

Menggunakan media *power point* dalam proses kegiatan pembelajaran akan lebih menarik dan siswa akan menjadi lebih aktif berpartisipasi, selain itu siswa akan lebih jelas memahami materi ajar dan mudah mengingatnya. Hal ini akan sangat berdampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Proses pembelajaran menggunakan media *power point* diharapkan lebih efisien dan efektif. Semakin efektif menggunakan media pembelajaran akan semakin tinggi minat belajar siswa. Berdasarkan hubungan tersebut maka diduga ada perbedaan minat belajar siswa antara kelas yang menggunakan media *Power Point* (kelas eksperimen) dengan kelas yang menggunakan media *konvensional* (kelas kontrol)

---

<sup>59</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar*, 66

## BAB III

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

##### 1. Sejarah Singkat Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember

Latar belakang pendiri mendirikan Lembaga Pendidikan Islam Al-Firdaus adalah keprihatinan pendiri yakni Drs. Abdul Aziz R terhadap generasi muda yang putus sekolah dan mengalami degradasi moral. Mengingat pada waktu itu sekolah masih sangat jarang dan jauh dari pemukiman penduduk yang di desa. Selain itu, pendiri melihat anak-anak yatim dan kurang mampu sangat memprihatinkan. Seharusnya mereka mendapatkan pendidikan yang sama dengan anak-anak yang lain, mengingat pendiri sendiri awalnya adalah anak yang tidak mampu dan yatim pula. Namun dengan semangat dan tekad bulatnya, beliau berjuang untuk memberikan kesetaraan hak khususnya pendidikan, revitalisasi agama, dan menerapkan misi pesantren dalam pendidikan formal.

Pada awalnya, nama Al-Firdaus tidak tiba-tiba terumuskan, pendiri masih bingung untuk menentukan nama lembaga yang akan didirikan. Setelah beberapa waktu, beliau ingat pesan almarhum K.H. Hasan Baisuni sebagai guru beliau yang menganjurkan membaca akhir surat Al-Kahfi ketika kebingungan dengan suatu hal, yaitu ayat 107-110:

إِنَّ الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ كَانَتْ لَهُمْ جَنَّاتُ الْفِرْدَوْسِ نُزُلًا  
 خَالِدِينَ فِيهَا لَا يَبْغُونَ عَنْهَا حِوَلًا ﴿١٧﴾ قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مِدَادًا  
 لَكَلِمَتِ رَبِّي لَنَفِدَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنْفَدَ كَلِمَتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ  
 مَدَدًا ﴿١٨﴾ قُلْ إِنَّمَا أَنَا بَشَرٌ مِثْلُكُمْ يُوحَىٰ إِلَيَّ أَنَّمَا إِلَهُكُمُ إِلَهٌُ وَاحِدٌ  
 فَمَنْ كَانَ يَرْجُوا لِقَاءَ رَبِّهِ فَلْيَعْمَلْ عَمَلًا صَالِحًا وَلَا يُشْرِكْ بِعِبَادَةِ  
 رَبِّهِ أَحَدًا ﴿١٩﴾

“Artinya: Sesungguhnya orang-orang yang beriman dan beramal saleh, bagi mereka adalah surga Firdaus menjadi tempat tinggal. Mereka kekal di dalamnya, mereka tidak ingin berpindah dari padanya. Katakanlah: sekiranya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhanku, sungguh habislah lautan itu sebelum habis (ditulis) kalimat-kalimat Tuhanku, meskipun kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula)". Katakanlah: Sesungguhnya Aku Ini manusia biasa seperti kamu, yang diwahyukan kepadaku: "Bahwa Sesungguhnya Tuhan kamu itu adalah Tuhan yang Esa". barangsiapa mengharap perjumpaan dengan Tuhannya, Maka hendaklah ia mengerjakan amal yang saleh dan janganlah ia mempersekutukan seorangpun dalam beribadat kepada Tuhannya".

Pendiri mendapat hidayah dari ayat tersebut dengan memberi nama lembaga pendidikannya “Al-Firdaus” sebagaimana misinya adalah membentuk orang yang beriman, beramal shalih, dan berilmu agar menjadi penghuni surga Firdaus di akhirat nanti. Oleh karena itu, nama lembaga kita bukan sekedar nama, tetapi nama yang didasarkan pada Al-Qur’an disertai misi yang mulia.

Pada tahun 2001, masyarakat sekitar dan wali murid meminta pendiri untuk mendirikan Madrasah Tsanawiyah supaya anak-anak bisa

sekolah di Madrasah Tsanawiyah Al-Firdaus dan meneruskan pendidikan di Madrasah Aliyah Al-Firdaus. Akhirnya, madrasah Tsanawiyah resmi berdiri pada tahun 2002. Pada awal berdirinya Madrasah Tsanawiyah, jumlah siswa cukup banyak, namun keadaan kelas sangat tidak memadai. Saat itu kelas hanya dua ruangan, bangku masih kurang, dan lantai tidak kokoh. Tidak heran kalau siswa Madrasah Tsanawiyah Al-Firdaus Angkatan pertama duduk sebangku sampai empat orang. Namun mereka tetap semangat menuntut ilmu, banyak kejuaraan mereka raih dan mampu bersaing dengan sekolah lain samapai saat ini.<sup>60</sup>

## 2. Identitas Sekolah

- a. Nama sekolah : MTS Al-Firdaus
- b. Alamat sekolah : JL. Kepiring 01 Suci Panti
- c. Status sekolah : Swasta
- d. Nomor telepon sekolah : (0331) 4I3074
- e. Email / website : -
- f. Nama Kepala Sekolah : Maskur Efendy S.p.d.i
- g. NSS/NPSN : I2I235090090
- h. Jengjang akreditasi : B
- i. Tahun pendirian sekolah : 2000
- j. Tahun operasional sekolah : 2000
- k. Kepemilikan dan status tanah: Milik Sendiri
  - 1) Luas lahan seluruhnya : I400 m2

<sup>60</sup> Dokumentasi, MTs Al Firdaus Panti Jember 2019/2020.

- 2) Luas bangunan : 605m<sup>2</sup>
- 3) Sisa lahan : 795
- 4) Status kepemilikan tanah : Hak milik<sup>61</sup>

### 3. Keadaan Siswa

Jumlah keseluruhan siswa di MTs Panti Jember tahun pelajaran 2019/2020 adalah 137 orang, yang terdiri dari kelas VII berjumlah 44 orang, kelas VIII berjumlah 36 orang, dan kelas IX berjumlah 57.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 3.1**  
**Jumlah Data Siswa<sup>62</sup>**

Kelas	Jumlah Siswa		Total
	L	P	
VII A	8	14	44
VII B	12	10	
VIII	14	22	36
IX A	16	13	57
IX B	14	14	

### 4. Keadaan Tenaga Pengajar

Untuk mencapai tujuan bersama, yakni tujuan pendidikan di MTs Al Firdaus, maka didapati adanya susunan hubungan personalia dalam kaitanya dengan tugas dan tanggung jawab serta kewajiban – kewajiban dan hak – hak sesuai dengan kedudukannya, dalam organisasi sebagai berikut:<sup>63</sup>

Ketua Yayasan : Hj. Humaidah

Komite : Subari

<sup>61</sup> Dokumentasi, MTs Al Firdaus Panti Jember 2019/2020.

<sup>62</sup> Dokumentasi, MTs Al Firdaus Panti Jember 2019/2020.

<sup>63</sup> Dokumentasi, MTs Al Firdaus Panti Jember 2019/2020.

Kepala Madrasah	: Maskur Efendy, S.Pd.I
Kepala Perpustakaan	: Siti Nurul Hasanah, S.Pd.I
Kepala Tu/Operator	: Guntur Teguh S, S.Pd
Staf Tu	: Feri Umar Dani
Waka Kurikulum	: Anis Furoidah, S.Pd
Waka Sarpras	: Sugiono, S.Pd.I
Waka Kesiswaan	: M. Rosyid, S.Sos.I
Waka Humas	: Gatod Suyanto, S.Pd
Pembina Osis	: M. ROSYID, S.Sos.I
Pembina Pramuka	: Feri Umar Dani
Pembina Bta	: Zulfa Faurina
Pembina Drumband	: Tri Cahya Kusuma
Pembina Pbb	: Mudji Slamet
Pembina Hadrah	: Atik Nihayah
Guru Bk	: Gatod Suyanto, S.Pd

## **B. Penyajian Data Dan Analisis**

### **1. Deskripsi Data Responden**

#### **a. Deskripsi Responden Berdasarkan Kelas**

Dalam penyajian data responden berdasarkan kelas yaitu kelas VII A yang merupakan kelas Eksperimen dan VII B merupakan kelas Kontrol, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2**  
**Data kelas VII A/Kelas Eksperimen**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>
1	Ana Nur Rani Yatul Jannah
2	Ananda Ayu Trisna Wati
3	Anggun Puspita Sari
4	Arin Agustin
5	Arrizal Zakaria
6	Dindatus Sholehah
7	Halimatun Nadiroh
8	Julianto
9	Lika Nurjannah
10	Lili Okta Priani
11	Maulidian Leni Afkariani
12	Meilisa Putri Indriyani
13	M. Zaenal Sholihin
14	Muhammad Adi
15	Mohammad Ali Erfan
16	Nurul Fadila
17	Siti Khusniatun Mukarromah
18	Sri Wahyuni
19	Mohammad Iqbal
20	Qijai Hamdi
21	Qodrun Nada nurlaili
22	Royhan Ahmad

**Tabel 3.3**  
**Data kelas VII B/Kelas Kontrol**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>
1	Abdul Rozak
2	Ainul Putri Azzahro
3	Alfan Harianto
4	Anas Saiful Said
5	Dwi Miftahul Jannah
6	Erwin Bagus Saputra
7	Fitriya Ningsih
8	Galuh Dwi Putri
9	Happy Margareta

10	Isma Baqiatus Sa'diyah
11	Maria Ulfa
12	Miftahul Jannah
13	M. Yusuf Mubarak
14	Moch. Yuda Setiawan
15	Muhammad Ali Yasin
16	Muhammad Hafed Ma'ruf
17	Nanda Mita
18	Nanik Wulandari
19	Ridlollah Putra Hanifah
20	Syibha Izza Ulin Nuha
21	Zainal Arifin
22	Elo' Fitriya

b. Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Data responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.4**  
**Data Kelas VII A/Kelas Eksperimen**  
**Berdasarkan jenis kelamin**

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	8
2	Perempuan	14
	Total	22

**Tabel 3.5**  
**Data kelas VII B/Kelas Kontrol**  
**Berdasarkan jenis kelamin**

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	12
2	Perempuan	10
	Total	22



## c. Data Hasil Angket

Data hasil angket dilakukan pada kelas eksperimen adalah data angket yang dilakukan pada kelas VII A, sedangkan hasil angket pada kelas kontrol adalah data yang dilakukan pada kelas VII B. Adapun penyajian data hasil angket tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.6**  
**Data Hasil Angket**  
**Kelas VII A/Kelas Eksperimen**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	skor total
1	Ana Nur Rani Yatul Jannah	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	<b>44</b>
2	Ananda Ayu Trisna Wati	3	4	1	3	4	4	1	4	3	3	3	4	3	<b>40</b>
3	Anggun Puspita Sari	2	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	<b>40</b>
4	Arin Agustin	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	2	4	3	<b>41</b>
5	Arrizal Zakaria	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	1	<b>42</b>
6	Dindatus Sholehah	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	<b>41</b>
7	Halimatun Nadiroh	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	<b>40</b>
8	Julianto	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	<b>42</b>
9	Lika Nurjannah	3	4	3	2	2	4	2	3	4	3	4	2	3	<b>39</b>
10	Lili Okta Priani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	<b>51</b>
11	Maulidian Leni Afkariani	3	4	2	4	2	4	1	4	3	3	3	3	3	<b>39</b>
12	Meilisa Putri Indriyani	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>39</b>
13	M. Zaenal Sholihin	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	<b>45</b>
14	Muhammad Adi	3	2	4	1	3	4	3	4	3	4	3	3	3	<b>40</b>
15	Mohammad Ali Erfan	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	<b>43</b>
16	Nurul Fadila	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	<b>42</b>
17	Siti Khusniatun Mukarromah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	<b>51</b>
18	Sri Wahyuni	4	2	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	<b>42</b>
19	Mohammad Iqbal	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	<b>45</b>
20	Qijai Hamdi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>39</b>
21	Qodrun Nada nurlaili	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	<b>42</b>

22	Royhan Ahmad	4	4	2	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	<b>43</b>
	<b>Rata-rata</b>														<b>42.27273</b>

**Tabel 3.7**  
**Data Hasil Angket**  
**Kelas VII B/Kelas Kontrol**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	skor total
1	Abdul Rozak	3	2	3	3	1	3	4	3	3	3	2	2	2	<b>34</b>
2	Ainul Putri Azzahro	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>39</b>
3	Alfan Harianto	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	1	4	<b>37</b>
4	Anas Saiful Said	2	2	3	1	3	4	2	3	3	3	3	2	3	<b>34</b>
5	Dwi Miftahul Jannah	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	<b>37</b>
6	Erwin Bagus Saputra	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	2	<b>39</b>
7	Fitriya Ningsih	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	<b>39</b>
8	Galuh Dwi Putri	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	<b>42</b>
9	Happy Margareta	2	4	3	3	3	4	1	3	3	2	3	3	3	<b>37</b>
10	Isma Baqiatas Sa'diyah	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	4	2	<b>39</b>
11	Maria Ulfa	3	2	3	3	3	2	4	3	2	3	2	2	3	<b>35</b>
12	Miftahul Jannah	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	<b>35</b>
13	M. Yusuf Mubarak	3	4	4	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	<b>38</b>
14	Moch. Yuda Setiawan	2	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	4	2	<b>37</b>
15	Muhammad Ali Yasin	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	<b>42</b>
16	Muhammad Hafed Ma'ruf	3	4	3	2	2	4	2	3	4	3	4	2	3	<b>39</b>
17	Nanda Mita	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	1	4	<b>37</b>
18	Nanik Wulandari	3	2	4	1	3	4	3	4	3	4	3	3	3	<b>40</b>
19	Ridlollah Putra Hanifah	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	2	<b>39</b>
20	Syibha Izza Ulin Nuha	4	3	3	2	4	3	3	1	3	3	4	2	3	<b>38</b>
21	Zainal Arifin	4	2	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	<b>42</b>
22	Elo' Fitriya	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	2	<b>33</b>
	<b>Rata-rata</b>														<b>37.81818</b>

Berdasarkan tabel data hasil angket di atas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata yang berbeda. Pada kelas eksperimen rata-ratanya 42,27273 sedangkan pada kelas kontrol rata-ratanya 37.81818.

### C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

Analisis dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS for Windows versi 22*. Sebelum melakukan analisis dan uji hipotesis maka peneliti harus memenuhi syarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data yang akan di analisis. Adapun uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini merupakan uji prasyarat sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Data normalitas menggunakan *Kolmogrov-smirnov* yang mana proses penghitungan menggunakan bantuan *SPSS for Windows versi 22*.

Hasil perhitungan uji normalitas data kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan *SPSS for Windows versi 22* dengan taraf kepercayaan 5% penentuan data signifikansi atau tingkat normalitas menggunakan kriteria jika  $\text{sig} > 0,05$ .

Adapun hasil perhitungan uji normalitas pada angket dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3.8**  
**Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol**  
**One-sample Kolmogorov-Smirnov Test**

			kelas eksperimen	kelas kontrol
N			22	22
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean		42,27273	37,81818
	Std. Deviation		3,369072	2,556716
Most Extreme Differences	Absolute		,214	,147
	Positive		,214	,140
	Negative		-,166	-,147
Test Statistic			,214	,147
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		,225 <sup>d</sup>	,671 <sup>d</sup>
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,215	,659
		Upper Bound	,236	,683

Dari hasil pengujian p value angket minat belajar kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar  $0,225 > 0,05$  dan pada kelas kontrol diperoleh nilai sebesar  $0,671 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan taraf sig pada *Lavene Statistic* dengan  $0,05$  ( $\text{sig} > 0,05$ ). Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.9**  
**Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol**  
*Test of Homogeneity of Varians*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,359	1	42	,552

Hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui nilai  $F_{hitung}$  0,359 dengan signifikansi 0,552. Dari hasil perhitungan taraf signifikansi data minat belajar lebih besar dari 0,05 ( $sig > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

### 3. Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan uji t. Analisis uji digunakan setelah kedua prasyarat terpenuhi yaitu bahwa data tersebut berdistribusi normal dan homogen. Analisis uji t yang dilakukan untuk menjawab rumusan hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang diajukan peneliti yaitu: Tidak pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *power point* terhadap minat belajar IPS Di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Pengujian *Independent Sample T test* dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *SPSS for Windows versi 22* dengan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi atau nilai sig. (2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jika nilai signifikansi atau nilai sig.(2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Adapun hasil uji *Independent Sample T Test* dengan bantuan *SPSS for Windows versi 22* terhadap minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.10**  
**Hasil Uji T**  
***Independent Samples Test***

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat Belajar IPS	Equal variances assumed	,359	,552	4,940	42	,000	4,45455	,90170	2,63484	6,27425
	Equal variances not assumed			4,940	39,164	,000	4,45455	,90170	2,63093	6,27817

Berdasarkan hasil uji t yang diperoleh dari tabel diatas bahwa nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikasi atau nilai sig.(2-tailed) < 0,05 sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *powerpoint* terhadap minat belajar IPS di MTs Al firdaus Panti Jember Tahun Pelajran 2019/2020.

#### 4. Uji Hipotesis

Berdasarkan penyajian data uji prasyarat analisis, telah menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis bisa dilaksanakan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T test*, Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis nol ( $H_0$ ), sehingga diketahui  $H_0$  di terima atau tidak. Hipotesis nol ( $H_0$ ) yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *power point* terhadap minat belajar IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajran 2019/2020.

Hasil uji t yang diperoleh bahwa nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi atau nilai sig.(2-tailed)  $< 0,05$  sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) di tolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *power point* terhadap minat belajar IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajran 2019/2020.

#### **D. Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *power point* terhadap minat belajar IPS di MTs Al firdaus Panti Jember Tahun Pelajran 2019/2020. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis dan pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample T test* yang mana diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi atau nilai sig.(2-tailed)  $< 0,05$ , sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ )

diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *power point* terhadap minat belajar IPS di MTs Al firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Hasil penelitian diatas sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Febriana Khaerunnisa, YYFR. Sunarjan, Hamdan Tri Atmaja. Pada tahun 2017 yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018*”. Berdasarkan hasil uji rata-rata N-Gain diperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dengan nilai thitung  $< -t_{tabel}$ , dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  di tolak, artinya terdapat pengaruh penggunaan media *power point* terhadap minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Bumiayu.<sup>64</sup>

Hal tersebut diperkuat lagi dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Nira Elphira dan Anik Gufron yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*”. Berdasarkan hasil yang diperoleh yakni terdapat pengaruh media *power point* terhadap minat belajar IPA siswa kelompok eksperimen pada pembelajaran yang menggunakan media *power point*. Minat belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah sangat meningkat 13,77 atau 11,48%, yaitu dari hasil selisih rerataan sebelum pembelajaran 99,84 dengan hasil rerataan sesudah pembelajaran 113,61. Terdapat pengaruh media *power point* terhadap hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen pada pembelajaran yang menggunakan media *power point*. Hasil belajar IPA siswa kelas IV SD

---

<sup>64</sup> Febriana Khaerunnisa, YYFR. Sunarjan, Hamdan Tri Atmaja. “*Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018*”. (Jurnal, Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Semarang, 2017)



Muhammadiyah sangat meningkat 14,01 atau 14,01% yaitu dari hasil rerataan *pretest* 71,82 dengan hasil rerataan *post-test* 85,83.<sup>65</sup>

Dari beberapa hasil penelitian diatas, adanya pengaruh penggunaan media *power point* terhadap minat belajar, juga didukung dengan teori dari beberapa ahli salah satunya menurut Ega Rima Wati mendefinidikan media *power point* sebagai salah satu program aplikasi atau *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relative murah. Aplikasi ini sangat sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik professional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktifitas presentasi.<sup>66</sup>

Menurut Slameto, minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>67</sup> Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Dengan adanya minat, mampu memperkuat ingatan seseorang terhadap apa yang telah di pelajarnya, sehingga dapat dijadikan sebagai fondasi seseorang dalam proses pembelajaran di kemudian hari.

Dari pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media *power point* dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media *power point* dengan beberapa kelebihanannya juga dapat membuat siswa lebih antusias dalam menerima materi

---

<sup>65</sup> Nira Elphira dan Anik Gufron, "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar siswa kelas IV SD", Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Vol 2, No 1, April 2015

<sup>66</sup> Ega Rima Wati. *Ragam Media*, 89.

<sup>67</sup> Djaali, *Psikolohi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 121.

pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa juga akan semakin membaik. Dengan, penggunaan media pembelajaran *power point* ini siswa mudah menyerap materi yang disampaikan, hal ini akan berpengaruh pada minat belajar siswa. Jadi semakin sering guru menggunakan media *power point* dalam pembelajaran maka semakin baik.



## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pengujian hipotesis penelitian ini maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *power point* terhadap minat belajar IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember.

Berdasarkan analisis data yang menggunakan *Independent Sample T Test* diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikan atau nilai sig.(2-tailed) < 0,05, sehingga diperoleh hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *power point* terhadap minat belajar IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Dengan demikian penerapan media *power point* dianggap berhasil terhadap minat belajar siswa karena media ini mudah diterapkan, praktis dan isi dalam media *power point* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Untuk itu media *power point* mampu memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Sehingga, semakin sering guru menggunakan media *power point* dalam kegiatan pembelajaran maka semakin tinggi minat belajar siswa.

## B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan dalam pembahasan hasil penelitian seperti yang dikemukakan diatas, berikut beberapa saran yang diajukan peneliti:

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberi kontribusi yang nyata bagi kemajuan guru dan proses pembelajaran IPS dengan mengikutsertakan guru dalam pelatihan, seminar pendidikan ataupun kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas mengajar guru.
2. Bagi guru, khususnya guru mata pelajaran IPS dapat menggunakan media pembelajaran, salah satunya media *power point*. Media ini terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selanjutnya, dalam menerapkan media *power point*, guru dapat mengembangkan dan menggunakan metode pengajaran atau variasi pembelajaran yang lain sesuai dengan materi yang dipelajari.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan melakukan penelitian-penelitian yang berikutnya dengan lingkup mata pelajaran dan materi-materi pelajaran yang lebih luas lagi.

IAIN JEMBER

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Pendekatan Suatu Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikuto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Edisi 2.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Departemen Agama RI. 2008. *Alqur'an dan Terjemahnya*. Bandung: Diponegoro.
- Djaali. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar Edisi Refisi 2011*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elphira, Nira. Anik Gufron. 2015. "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar siswa kelas IV SD", *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Vol 2*.
- Fitriyani, Dona. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017*. Bandar Lampung: Skripsi, Universitas Lampung.
- Hanafi, Muh. Sain. 2014. *Konsep Belajar Dan Pembelajaran*. Lentera Pendidikan: Vol. 17 No. 1, UIN Alauddin.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Penagajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Jayanti, Anisa Titiyan Dwi. 2017. *Hubungan Penggunaan Media Power Point Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Tekstil Kelas X Tata Busana SMK Negeri 4*. Yogyakarta: Skripsi UNY.
- Khaerunnisa, Febriana YYFR. Sunarjan, Hamdan Tri Atmaja. 2017 "Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018". *Jurnal Jurusan Sejarah, Universitas Negeri Semarang*.
- Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rosyidiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Nugroho, Anang. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dan*

*Prestasi Belajar Pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Smk Piri 1 Yogyakarta.* Yogyakarta : Skripsi UNY.

Rustina, Sundayana. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta.

Sadiman, Arief S. Dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sanaki, Hujair AH. 2009. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insani Press.

Suarno, Dendi Tri. *Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Media Slide Power Point Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII A SMP Negeri 3 Sleman*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Sudarbuan, Danim. 2014. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabel.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabel.

Supriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Shaleh, Abdul Rahman dan Muhib Abdul Wahab. 2003. *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, Jakarta: Kencana.

Tim Penyusun. 2018. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: IAIN Jember Press.

Trianto. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta; Kencana Prenada Media Group.

Vidayanti, Vivit. 2017. "Penggunaan Multimedia Berbasis Prezi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata pelajaran PAI Di Kelas V A Rijal SD Integral Hidayatullah Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017". Skripsi. IAIN Jember, Jember.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Kata Pena.

Wina, Wijawa. 2001. *Strategi pembelajaran*. Bandung: Media Grup.

## Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengaruh Penggunaan Media <i>Power Point</i> Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Di Madrasah Tsnowiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020	1. Media Power Point (X)  2. Minat Belajar (Y)	1. Personal Presentation 2. Stand Alone  1. Perasaan senang 2. Ketertarikan siswa 3. Perhatian siswa 4. Keterlibatan siswa	1) Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen quasi  2) Teknik Pengumpulan Data: a. Angket b. Dokumentasi  3) Penentuan Populasi dan Sampel: Nonprobability Sampling dengan teknik <i>sampling purposive</i>  4) Teknik Analisis Data menggunakan uji T	Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media <i>Power Point</i> Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Di Madrasah Tsnowiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?

*Lampiran 2*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**KELAS EKSPERIMEN**



**2019/2020**



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

Sekolah: : MTs Al Firdaus Panti Jember

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/Semester : VII/Semester Gasal

Materi Pokok : Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial

Sub Materi Pokok : Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Pembentukan Lembaga Sosial

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1 x tatap muka)

#### A. Kompetensi Inti

KI 1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI 3	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI 4	Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.1. Menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma, serta kelembagaan sosial budaya	3.2. Menjelaskan pengaruh lembaga sosial terhadap pembentukan lembaga sosial
4.2. menyajikan hasil analisis tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma, serta kelembagaan sosial budaya	4.2.1 Mengumpulkan hasil diskusi kelompok

## C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami tentang pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial dengan benar melalui membaca buku paket IPS kelas VII.
2. Siswa mampu menjelaskan tentang pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial dengan benar

## D. Materi Pembelajaran

1. Pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial

## E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model pembelajaran : *Discovery Learning, Problem Based Learning*

## F. Media Pembelajaran

1. Media : *Powerpoint*
2. Alat : LCD Proyektor, Laptop/Komputer
3. Sumber : Iwan Setiawan, Suciati, Ahmad Mushlih, dan Dedi. 2017, Ilmu Pengetahuan Sosial, SMP/MTs kelas VII. Jakarta: Kemendikbud RI, Internet

### 3. Langkah-langkah Kegiatan

Tahap	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberi salam dan berdoa bersama</li> <li>b. Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>c. Memberikan Motivasi kepada siswa agar siap mengikuti pembelajaran</li> <li>d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	8 Menit
kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru Menyajikan Gambar/Vidio dalam <i>Powerpoint</i> dari materi Pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial</li> <li>2. Guru menjelaskan terkait materi pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial</li> <li>3. Siswa mengamati gambar pembentukan lembaga sosial</li> </ol> </li> <li>• <b>Menanya</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi yang sudah dijelaskan oleh guru.</li> <li>2. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi</li> </ol> </li> <li>• <b>Mengeksplorasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi kelompok dengan teman sebangkunya</li> <li>2. Setiap kelompok maju kedepan untuk membacakan hasil kerja kelompoknya</li> </ol> </li> <li>• <b>Mengasosiasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setiap kelompok berdiskusi tentang jawaban pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial yang ada di daerah sekitar</li> </ol> </li> </ul>	64 menit

	<p>2. Setiap kelompok harus maju dan membacakan hasil dari temuannya di daerah sekitar</p> <p>• <b>Mengomunikasikan</b></p> <p>1. Guru menanyakan hal yang tidak dipahami oleh siswa</p> <p>2. Guru memberikan pengutan terhadap materi yang belum dipahami oleh siswa</p>	
<b>Penutup</b>	<p>a. Siswa dan guru menarik kesimpulan terhadap pembelajaran</p> <p>b. Guru memberi penugasan untuk di kumpulkan minggu depan</p> <p>c. Guru menyampaikan materi selanjutnya</p> <p>d. Guru menutup pembelajaran dan berdoa bersama</p>	8 menit
<b>Jumlah</b>		80 menit

## G. Penilaian

### 1. Rubrik penilaian sikap

No	Nama	Sikap Spiritual		Sikap Sosial				Total Nilai	Kriteria
		Mensyukuri Keunggulan lokasi	Semangat dlm belajar	Peduli	Toleransi	Kerjasama	Tanggung jawab		
		1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4		
1									
2									
3									
4									
5									
Dst									

Keterangan Penskoran:

4 = apabila selalu konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap yang diamati

3 = apabila sering konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap yang diamati dan kadang-kadang tidak sesuai

2 = apabila kadang-kadang konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap dan sering tidak sesuai aspek sikap yang diamati

1 = apabila tidak pernah konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap yang diamati

Pedoman Penskoran:

Nilai sikap siswa:

$\times 6$  atau skor yang diperoleh di bagi 6

## 2. Rubrik penilaian pengetahuan

No	Butir Pertanyaan	Kunci Jawaban	Bobot	Skor
1				
2				
3				
4				
5				

Pedoman Penskoran :

Skor penilaian

Nilai = ..... x bobot soal

Skor maksima

### 3. Rubrik penilaian keterampilan

No	Nama	Mengomuni kasikan (1-4)	Mendengar kan (1-4)	Berargu mentasi (1-4)	Berkontri busi (1-4)	Jumlah nilai
1						
2						
3						
4						
5						
Dst						

#### Keterangan :

Nilai terentang antara 1 – 4

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4= Amat Baik

x 4 atau skor yang diperoleh di bagi 4

Jember, 11 November 2019  
Guru Mapel IPS,

Muhammad Jamaluddin Amir  
NIK: T20159001

*Lampiran 3*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**KELAS KONTROL**



**MTs AL FIRDAUS PANTI JEMBER**

**2019/2020**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

Sekolah: : MTs Al Firdaus Panti Jember

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/Semester : VII/Semester Gasal

Materi Pokok : Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial

Sub Materi Pokok : Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Pembentukan Lembaga Sosial

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1 x tatap muka)

#### A. Kompetensi Inti

KI 1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
KI 3	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI 4	Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.



## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.1. Menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma, serta kelembagaan sosial budaya	3.2. Menjelaskan pengaruh lembaga sosial terhadap pembentukan lembaga sosial
4.2. menyajikan hasil analisis tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma, serta kelembagaan sosial budaya	4.2.1 Mengumpulkan hasil diskusi kelompok

## C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami tentang pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial dengan benar melalui membaca buku paket IPS kelas VII.
2. Siswa mampu menjelaskan tentang pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial dengan benar

## D. Materi Pembelajaran

1. Pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial

## E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Inquiry
2. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, diskusi
3. Model pembelajaran : *cooperative learning*

## F. Media Pembelajaran

1. Media : Grafis
2. Alat : papan tulis, spidol, manila, dan gambar
3. Sumber : Iwan Setiawan, Suciati, Ahmad Mushlih, dan Dedi. 2017, Ilmu Pengetahuan Sosial, SMP/MTs kelas VII.

Jakarta: Kemendikbud RI, Internet

### 3. Langkah-langkah Kegiatan

Tahap	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>Guru memberi salam dan berdoa bersama</li><li>Guru mengecek kehadiran siswa</li><li>Memberikan Motivasi kepada siswa agar siap mengikuti pembelajaran</li><li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li></ol>	8 Menit
kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Mengamati</b><ol style="list-style-type: none"><li>Siswa mengamati gambar pembentukan lembaga sosial</li><li>Guru menjelaskan terkait materi pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial</li></ol></li><li>• <b>Menanya</b><ol style="list-style-type: none"><li>Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi yang sudah dijelaskan oleh guru.</li><li>Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait materi</li></ol></li><li>• <b>Mengeksplorasi</b><ol style="list-style-type: none"><li>Siswa dibagi kelompok dengan teman sebangkunya</li><li>Setiap kelompok maju kedepan untuk membacakan hasil kerja kelompoknya</li></ol></li><li>• <b>Mengasosiasi</b><ol style="list-style-type: none"><li>Setiap kelompok berdiskusi tentang jawaban pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial yang ada di daerah sekitar</li><li>Setiap kelompok harus maju dan membacakan hasil dari temuannya di daerah sekitar</li></ol></li></ul>	64 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mengomunikasikan</b></li> <li>1. Guru menanyakan hal yang tidak dipahami oleh siswa</li> <li>2. Guru memberikan pengutan terhadap materi yang belum dipahami oleh siswa</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa dan guru menarik kesimpulan terhadap pembelajaran</li> <li>b. Guru memberi penugasan untuk di kumpulkan minggu depan</li> <li>c. Guru menyampaikan materi selanjutnya</li> <li>d. Guru menutup pembelajaran dan berdoa bersama</li> </ul>	8 menit
<b>Jumlah</b>		80 menit

## G. Penilaian

### 1. Rubrik penilaian sikap

No	Nama	Sikap Spiritual		Sikap Sosial				Total Nilai	Kriteria
		Mensyukuri Keunggulan lokasi	Semangat dlm belajar	Peduli	Toleransi	Kerjasama	Tanggung jawab		
		1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4		
1									
2									
3									
4									
5									
Dst									

Keterangan Penskoran:

4 = apabila selalu konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap yang diamati

3 = apabila sering konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap yang diamati dan kadang-kadang tidak sesuai

2 = apabila kadang-kadang konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap dan sering tidak sesuai aspek sikap yang diamati

1 = apabila tidak pernah konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap yang diamati

Pedoman Penskoran:

Nilai sikap siswa:

$\times 6$  atau skor yang diperoleh di bagi 6

## 2. Rubrik penilaian pengetahuan

No	Butir Pertanyaan	Kunci Jawaban	Bobot	Skor
1				
2				
3				
4				
5				

Pedoman Penskoran :

Skor penilaian

Nilai = ..... x bobot soal

Skor maksima

### 3. Rubrik penilaian keterampilan

No	Nama	Mengomuni kasikan (1-4)	Mendengar kan (1-4)	Berargu mentasi (1-4)	Berkontri busi (1-4)	Jumlah nilai
1						
2						
3						
4						
5						
Dst						

#### Keterangan :

Nilai terentang antara 1 – 4

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4= Amat Baik

x 4 atau skor yang diperoleh di bagi 4

Jember, 14 November 2019  
Guru Mapel IPS,

Muhammad Jamaluddin Amir  
NIM: T20159001



Lembaga Sosial



## Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Memahami pengaruh interaksi sosial terhadap Lembaga Sosial
2. Memahami pengertian lembaga sosial
3. Memahami jenis-jenis lembaga sosial

Masih ingatkah kalian pengertian interaksi sosial?

Hubungan timbalik balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok.





# Apa Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Pembentukan Lembaga Sosial?

Perhatikan gambar bawah ini! (contoh pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial)



(a)



(b)



(c)

Gambar. (a) kebutuhan akan makan memerlukan orang lain (b) Pedagang beras dan (c) Petani

- ▣ Dari gambar di atas dapat kita simpulkan bahwa antara manusia yang satu dengan yang lainnya saling **membutuhkan melalui interaksi sosial**. Dalam rangka memenuhi kebutuhan itu manusia harus melakukan interaksi dengan orang lain, baik secara individu maupun secara kelompok. Misalnya, manusia untuk memperoleh beras dengan membeli dari pedagang di pasar karena secara individu tidak mampu menghasilkan beras itu. Agar manusia memenuhi semua kebutuhan hidupnya dengan tertib dan teratur, maka dalam kegiatannya manusia perlu mematuhi **aturan-aturan atau norma** yang berlaku di masyarakat dalam bentuk **lembaga sosial**.

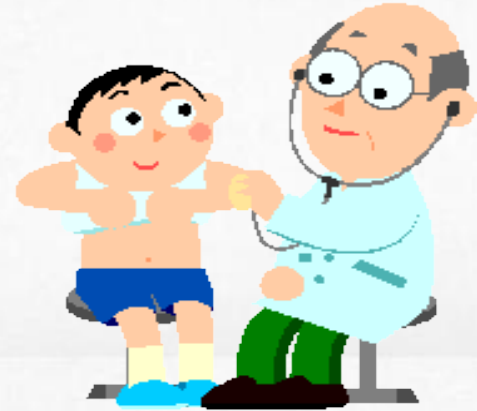


Jadi apa yang kalian ketahui mengenai Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Pembentukan Lembaga Sosial?

**Interaksi sosial antara manusia dengan orang-orang sekitar dalam rangka memenuhi kebutuhan dengan aturan-aturan atau norma untuk mengatur pergaulan hidup manusia di dalam masyarakat yang membentuk lembaga sosial.**



# SKEMA





Identifikasikan jenis kebutuhan, interaksi, dan lembaga apa yang sesuai dengan gambar dibawah



- ▣ Kebutuhan akan perputaran uang mengakibatkan terjadinya interaksi antara manusia dan pejabat bank merupakan bagian dari Lembaga Ekonomi



- ▣ Kebutuhan akan keadilan mengakibatkan terjadinya interaksi antara manusia dengan para hakim merupakan bagian dari Lembaga Hukum



APA YANG KAMU KETAHUI TENTANG  
LEMBAGA SOSIAL?????

# .Pengertian Lembaga Sosial

Lembaga sosial merupakan himpunan norma-norma yang berhubungan dengan kebutuhan pokok dalam masyarakat.

## Syarat-Syarat adanya Lembaga Sosial

- ▣ Sebagian besar anggota masyarakat menerima norma tersebut.
- ▣ Norma tersebut menjiwai seluruh warga dalam sistem sosial.
- ▣ Norma tersebut mempunyai sanksi yang mengikat setiap anggota masyarakat.



# Jenis - Jenis Lembaga Sosial





## Lembaga Pendidikan

lembaga atau tempat berlangsungnya proses pendidikan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku individu ke arah yang lebih baik melalui interaksi dengan lingkungan sekitar.



## Lembaga Agama

adalah sistem keyakinan dan praktek keagamaan dalam masyarakat yang telah dirumuskan dan dibakukan. Agama yang dapat menjadi pelopor dalam menciptakan tertib sosial pada masyarakat. Agama merupakan suatu lembaga atau institusi penting yang mengatur kehidupan rohani manusia.





## Lembaga Politik

Lembaga politik merupakan suatu lembaga yang mengatur pelaksanaan dan wewenang yang menyangkut kepentingan masyarakat agar tercapai suatu keteraturan dan tata tertib kehidupan bermasyarakat. Lembaga politik merupakan keseluruhan tata nilai dan norma yang berkaitan dengan kekuasaan.





## **LEMBAGA EKONOMI**



Lembaga ekonomi bagian dari lembaga sosial yang mengatur tata hubungan antar manusia dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari.





## LEMBAGA KELUARGA

- ▣ Keluarga merupakan unit sosial yang terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari ayah, ibu dan anaknya. Anak-anak



# Contoh-Contoh Lembaga Sosial



### Contoh Lembaga Ekonomi



**Kementerian  
BUMN**



**Bank Indonesia**



**Kementerian  
Perdagangan**

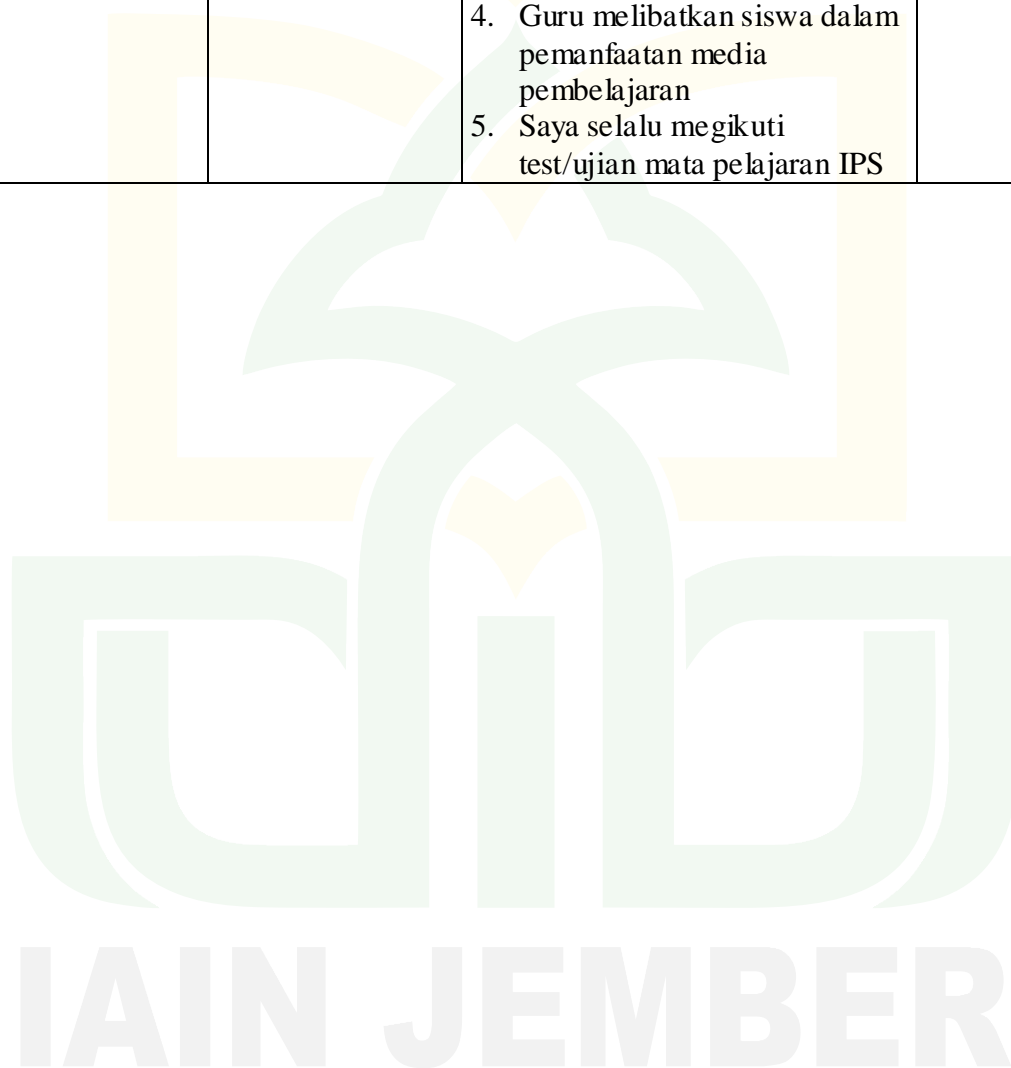




**KISI-KISI ANGKET PENELITIAN**  
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT**  
**DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS**  
**DI MTS AL FIRDAUS PANTI JEMBER**  
**TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

VARIABEL JUDUL	INDIKATOR	SOAL ANGKET	NO. ANGKET
Minat Belajar	Perasaan Senang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya Senang Belajar IPS</li> <li>2. Saya senang mengikuti pelajaran IPS</li> <li>3. Saya kecewa saat guru IPS tidak hadir di kelas</li> <li>4. Saya senang ketika guru mengaitkan pembelajaran IPS dengan kehidupan sehari-hari</li> <li>5. Suasana lebih menyenangkan ketika pembelajaran IPS menggunakan Media <i>Power Point</i></li> </ol>	1,2,3,4,5
	Ketertarikan Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya tertarik dengan mata pelajaran IPS</li> <li>2. Saya tertarik belajar IPS dengan menggunakan Media <i>Power Point</i></li> <li>3. Saya menyimak saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS</li> <li>4. Rasa ingin tahu saya tentang pelajaran IPS lebih meningkat</li> <li>5. Saya lebih mudah memahami materi pelajaran IPS dengan menggunakan media <i>Power Point</i></li> </ol>	6,7,8,9,10
	Perhatian Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya lebih berkonsentrasi ketika pembelajaran IPS menggunakan Media <i>Power Point</i></li> <li>2. Guru memberikan contoh yang mudah saya pahami</li> <li>3. Saya selalu antusias ketika guru IPS memberikan pertanyaan di kelas</li> </ol>	11,12,13,14,15

		<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru IPS memberikan apresiasi untuk meningkatkan minat belajar siswa</li> <li>5. Saya selalu mendengarkan penjelasan guru IPS ketika pelajaran IPS</li> </ol>	
	Keterlibatan Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya aktif bertanya saat ada materi yang tidak dipahami</li> <li>2. Saya selalu aktif di kelas saat pembelajaran IPS</li> <li>3. Saya selalu hadir di kelas saat pelajaran IPS</li> <li>4. Guru melibatkan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran</li> <li>5. Saya selalu mengikuti test/ujian mata pelajaran IPS</li> </ol>	16,17,18,19,20



## ANGKET PENELITIAN

### IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa :  
Kelas :  
Asal Madrasah :

#### A. Pengantar

Angket ini bertujuan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Dalam angket ini anda diminta untuk dapat memberikan jawaban secara jujur dan benar sesuai dengan apa yang dialami dan telah anda lakukan dengan sebenarnya. Adapun jawaban anda tidak akan berpengaruh terhadap nilai apapun dan kerahasiaannya terjamin.

Kesediaan anda dalam mengisi angket ini merupakan jasa yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Atas ketersediaannya peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah data identitas Anda secara lengkap
2. Bacalah semua pernyataan dan pilih salah satu jawaban sesuai dengan penilaian Anda sendiri.
3. Untuk menjawab pertanyaan/pernyataan dalam angket ini anda cukup memberikan tanda silang (X) sesuai dengan keadaan diri anda, jawablah dengan jujur.
4. Sebelum anda kembalikan pada peneliti, periksalah kembali kuesioner anda apakah semua pertanyaan sudah di jawab.
5. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Jawaban yang jujur sangat diharapkan.

#### C. Soal Angket

1. Saya Senang Belajar IPS
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
2. Saya senang mengikuti pelajaran IPS
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
3. Saya merasa tidak senang saat guru IPS tidak hadir di kelas
  - a. Sangat Setuju
  - b. Setuju
  - c. Kurang Setuju
  - d. Tidak Setuju
4. Suasana lebih menyenangkan ketika pembelajaran IPS menggunakan Media *Power*

*Point*

- a. Sangat Setuju    b. Setuju    c. Kurang Setuju    d. Tidak Setuju
5. Saya merasa tertarik dengan mata pelajaran IPS
- a. Sangat Setuju    b. Setuju    c. Kurang Setuju    d. Tidak Setuju
6. Saya tertarik belajar IPS dengan menggunakan Media *Power Point*
- a. Sangat Setuju    b. Setuju    c. Kurang Setuju    d. Tidak Setuju
7. Saya menyimak saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS
- a. Sangat Setuju    b. Setuju    c. Kurang Setuju    d. Tidak Setuju
8. Saya lebih berkonsentrasi ketika pembelajaran IPS menggunakan Media *Power Point*
- a. Sangat Setuju    b. Setuju    c. Kurang Setuju    d. Tidak Setuju
9. Saya selalu antusias ketika guru IPS memberikan pertanyaan di kelas
- a. Sangat Setuju    b. Setuju    c. Kurang Setuju    d. Tidak Setuju
10. Saya selalu mendengarkan penjelasan guru IPS ketika pelajaran IPS
- a. Sangat Setuju    b. Setuju    c. Kurang Setuju    d. Tidak Setuju
11. Saya aktif bertanya saat ada materi yang tidak dipahami
- a. Sangat Setuju    b. Setuju    c. Kurang Setuju    d. Tidak Setuju
12. Saya selalu hadir di kelas saat pelajaran IPS
- a. Sangat Setuju    b. Setuju    c. Kurang Setuju    d. Tidak Setuju
13. Saya selalu mengikuti test/ujian mata pelajaran IPS
- a. Sangat Setuju    b. Setuju    c. Kurang Setuju    d. Tidak Setuju

IAIN JEMBER

Lampiran 7

**UJI NORMALITAS**

NPART TESTS  
 /K-S (NORMAL)=eksperimen kontrol  
 /MISSING ANALYSIS  
 /METHOD=MC CIN(99) SAMPLES(10000).

**NPar Tests**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		kelas eksperimen	kelas kontrol	
N		22	22	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	42,27273	37,81818	
	Std. Deviation	3,369072	2,556716	
Most Extreme Differences	Absolute	,214	,147	
	Positive	,214	,140	
	Negative	-,166	-,147	
Test Statistic		,214	,147	
Asymp. Sig. (2-tailed)		,010 <sup>c</sup>	,200 <sup>c,e</sup>	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) Sig.		,225 <sup>d</sup>	,671 <sup>d</sup>	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,215	,659
		Upper Bound	,236	,683

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 926214481.
- e. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran 8

**UJI HOMOGENITAS**

Warning # 849 in column 23. Text: in\_ID  
The LOCALE subcommand of the SET command has an invalid parameter.  
It could  
not be mapped to a valid backend locale.  
ONEWAY Minat BY Kelas  
/STATISTICS HOMOGENEITY  
/MISSING ANALYSIS.

**Oneway**

**Test of Homogeneity of Variances**

Minat Belajar IPS

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,359	1	42	,552

**ANOVA**

Minat Belajar IPS

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	218,273	1	218,273	24,405	,000
Within Groups	375,636	42	8,944		
Total	593,909	43			

IAIN JEMBER



Lampiran 10

**Data Hasil Angket  
Kelas VII A/Kelas Eksperimen**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	skor total
1	Ana Nur Rani Yatul Jannah	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	<b>44</b>
2	Ananda Ayu Trisna Wati	3	4	1	3	4	4	1	4	3	3	3	4	3	<b>40</b>
3	Anggun Puspita Sari	2	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	<b>40</b>
4	Arin Agustin	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	2	4	3	<b>41</b>
5	Arrizal Zakaria	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	1	<b>42</b>
6	Dindatus Sholehah	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	<b>41</b>
7	Halimatun Nadiroh	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	<b>40</b>
8	Julianto	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	<b>42</b>
9	Lika Nurjannah	3	4	3	2	2	4	2	3	4	3	4	2	3	<b>39</b>
10	Lili Okta Priani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	<b>51</b>
11	Maulidian Leni Afkariani	3	4	2	4	2	4	1	4	3	3	3	3	3	<b>39</b>
12	Meilisa Putri Indriyani	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>39</b>
13	M. Zaenal Sholihin	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	<b>45</b>
14	Muhammad Adi	3	2	4	1	3	4	3	4	3	4	3	3	3	<b>40</b>
15	Mohammad Ali Erfan	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	<b>43</b>
16	Nurul Fadila	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	<b>42</b>
17	Siti Khusniatun Mukarromah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	<b>51</b>
18	Sri Wahyuni	4	2	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	<b>42</b>
19	Mohammad Iqbal	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	<b>45</b>
20	Qijai Hamdi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>39</b>
21	Qodrun Nada nurlaili	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	<b>42</b>
22	Royhan Ahmad	4	4	2	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	<b>43</b>
	<b>Rata-rata</b>														<b>42.27273</b>



**Data Hasil Angket  
Kelas VII B/Kelas Kontrol**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	skor total
1	Abdul Rozak	3	2	3	3	1	3	4	3	3	3	2	2	2	<b>34</b>
2	Ainul Putri Azzahro	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	<b>39</b>
3	Alfan Harianto	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	1	4	<b>37</b>
4	Anas Saiful Said	2	2	3	1	3	4	2	3	3	3	3	2	3	<b>34</b>
5	Dwi Miftahul Jannah	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	<b>37</b>
6	Erwin Bagus Saputra	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	2	<b>39</b>
7	Fitriya Ningsih	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	<b>39</b>
8	Galuh Dwi Putri	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	<b>42</b>
9	Happy Margareta	2	4	3	3	3	4	1	3	3	2	3	3	3	<b>37</b>
10	Isma Baqiatu Sa'diyah	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	4	2	<b>39</b>
11	Maria Ulfa	3	2	3	3	3	2	4	3	2	3	2	2	3	<b>35</b>
12	Miftahul Jannah	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	<b>35</b>
13	M. Yusuf Mubarak	3	4	4	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	<b>38</b>
14	Moch. Yuda Setiawan	2	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	4	2	<b>37</b>
15	Muhammad Ali Yasin	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	<b>42</b>
16	Muhammad Hafed Ma'ruf	3	4	3	2	2	4	2	3	4	3	4	2	3	<b>39</b>
17	Nanda Mita	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	1	4	<b>37</b>
18	Nanik Wulandari	3	2	4	1	3	4	3	4	3	4	3	3	3	<b>40</b>
19	Ridlollah Putra Hanifah	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	2	<b>39</b>
20	Syibha Izza Ulin Nuha	4	3	3	2	4	3	3	1	3	3	4	2	3	<b>38</b>
21	Zainal Arifin	4	2	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	<b>42</b>
22	Elo' Fitriya	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	2	<b>33</b>
	Rata-rata														<b>37.81818</b>

## Lampiran 11

### 1. Kelas Kontrol



### 2. Kelas Eksperimen











**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136  
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-~~1729~~/In.20/3.a/PP.00.9/11/2019  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

01 November 2019

Yth. Kepala MTs Al Firdaus Panti Jember

*Assalamualaikum Wr Wb.*

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Muhammad Jamaluddin Amir  
NIM : T20159001  
Semester : XI (sembilan)  
Jurusan : Kependidikan Islam  
Prodi : Tadris IPS

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengaruh Penggunaan Media Power Point Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala MTs Al Firdaus Panti Jember
2. Waka Kurikulum MTs Al Firdaus Panti Jember
3. Guru IPS MTs Al Firdaus Panti Jember
4. Siswa MTs Al Firdaus Panti Jember

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr Wb.*

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,







YAYASAN AL-FIRDAUS SUCI  
**MADRASAH TSANAWIYAH ALFIRDAUS**  
STATUS TERAKREDITASI B. NSM : 121.235.090.090  
Sekretariat : Jl. Kepiring No. 1 telp. 0331-413074 Suci-Panti-Jember 68153  
Email : Mts\_alfirdaus76@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**  
No. 182/MTs.13.32.597/12/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Madrasah Al-Firdaus menerangkan bahwa:

Nama : Muhammad Jamaluddin Amir  
Nim : T20159001  
Jurusan : Pendidikan islam  
Program Studi : Tadris IPS

Telah selesai melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Power Point Dalam Meningkatkan Minat belajar IPS Di MTs Al-firdaus panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”** di Mts Al-firdaus selama satu bulan lebih dari tanggal 01 November 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Jember 02 Desember 2019  
Kepala Madrasah



*Maskur Efendy*  
Maskur Efendy, S.Pd.I

## BIODATA PENULIS



Nama : Muhammad Jamaluddin Amir  
NIM : T20159001  
Tempat/Tgl Lahir : Probolinggo, 5 September 1997  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Agama : Islam  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Tadris IPS  
Alamat : Kandangjati Wetan, Kraksaan, Probolinggo  
Email : [maludamir@yahoo.com](mailto:maludamir@yahoo.com)

### Riwayat Pendidikan :

1. RA Zainul Anwar (2003)
2. MI Zainul Anwar (2009)
3. SMP Darullughah Wal Karomah (2012)
4. MA Darullughah Wal Karomah (2015)
5. IAIN Jember (2020)

### Pengalaman Organisasi :

1. Pengurus Himpunan Mahasiswa Program Studi Tadris IPS (2016-2017)
2. Pengurus Ikatan Mahasiswa dan Alumni Darullughah Wal Karomah (2016-2018)
3. Ketua Umum Ikatan Mahasiswa Bayuwangga Probolinggo (2017-2018)
4. Pengurus PB. Ikatan Mahasiswa dan Alumni Darullughah Wal Karomah (2017-2019)
5. Pengurus Komunitas Sedulur Pati (2018-2019)
6. Pengurus PP. Ummul Quro (2019-2020)

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Jamaluddin Amir

NIM : T20159001

Program Studi : Tadris IPS

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Di MTS Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”** adalah benar-benar hasil penelitian karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 5 Maret 2020

Yang menyatakan



Mahammad Jamaluddin Amir  
T2019001