PENGARUH MULTIMEDIA *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJARPESERTA DIDIK PADA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 INDRALAYA SELATAN

Skripsi

Oleh

Ishak

Nomor Induk Mahasiswa 06121003010

Progam Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA

2016

PENGARUH MULTIMEDIA *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 INDRALAYA SELATAN

SKRIPSI

Oleh

Ishak

NIM. 06121003010

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan

Pembimbing 1,	Pembimbing 2,
Prof. Dr. M Djahir Basir, M.Pd	Fitriyanti, S.Pd, M.Pd
NIP. 194612201971071001	NIP. 197510082002122002

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi
Dr. Farida, M.Si	Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP. 196009271989703022002	NIP 196408221990032005

Pengaruh Multimedia *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Indralaya Selatan

Ishak

NIM: 06121003010

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 18 Juli 2016

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. M Djahir Basir, M.Pd.
2. Sekretaris : Fitriyanti, S.Pd., M.Pd.
3. Anggota : Dra. Yulia Djahir, M.M.
4. Anggota : Drs. Rusmin AR, M.Pd.
5. Anggota : Dra. Siti Fatimah, M.Si

Indralaya, Juli 2016
Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP. 196408221990032005

Bismillahirrahmaanirraahiim
"Segala puji bagi Allah SWT, sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW"

Kupersembahkan karya ini kepada:

- Kedua orang tua tercinta, Puti Mat Yazid (Alm), Cek Iba yang mendoakan dan berjuang untuk keberhasilan anaknya. Semoga Allah SWT senantiasa memuliakan kedua orang tuaku baik di dunia dan akhirat.
- Kakak–kakak ku dan keluarga yang memberikan dukungan, semoga Allah SWT senantiasa memberikan kemudahan rezeki dan selalu berada didalam lindungan Nya.
- Penasihat akademik bapak Prof. Dr. M Djahir Basir, M.Pd dan ibu Fitriyanti, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan ilmu pengetahuan, motivasi serta nasihat yang bermanfaat.
- Dosen-dosen pendidikan ekonomi univesitas sriwijaya, Prof. Dr. M. Djahir Basir, M.Pd, Dra. Yulia Djahir, M.M, Drs. Ikbal Barlian, M.Pd, Dra Dewi Koryati, M.Pd, Dr. Riswan Jaenuddin, M.Pd, Drs. Rusmin AR, M.Pd, Dra. Siti Fatimah, M.Si, Fitriyanti, S.Pd., M.Pd, Deskoni, S.Pd., M.Pd, Firmansyah, S.Pd., M.Si, Dwi Hasmidyani, S.Pd., M.Si, Edutivia M, S.Pd., M,Ak yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat
- Teman-teman SD, MTs, MA, dan kuliah serta sahabat, Edwin Nurfalah Dani, Abdul Hamid, Budi Haryanto, Arwin Aryanto, Dedi Kurniawan, Rendika Vhaleri, Ade Fahrurozi, Niko Paskalis S, yang selalu berjuang demi masa depan yang lebih baik, kalian telah mengukir kenangan tak terlupakan
- Himpunan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi, khususnya angkatan 2012

Motto :

"Jika kamu berbuat baik berarti kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan jika berbuat jahat maka kejahatan itu untuk dirimu sendiri"
(QS. Al-Isra' :7)

"Jadilah manusia penakut yang berani, semua orang mempunyai ketakutan masing – masing oleh karena itu, hadapi semua ketakutan mu jangan kau lari ataupun dihindari, karna sesungguhnya orang yang berani adalah orang yang mau dan berhasil menghadapi ketakutannya"

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ishak

NIM : 06121003010

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul "Pengaruh Multimedia *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Indralaya Selatan" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi ini dan/atau ada pengaduhan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2016

Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL

9B65DAEF022603498

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Ishak
NIM 06121003010

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. M. Djahir Basir, M.Pd. dan Ibu Fitriyanti, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing dalam penulisan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A, Ph.D selaku dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si selaku ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini.

Lebih lanjut penulis mengucapkaan terima kasih kepada ibu Dra. Yulia Djahir, M.M, Drs. Rusmin AR, M.Pd, ibu Siti Fatimah, M.Si sebagai penguji yang telah memberikan saran demi perbaikan skripsi ini, serta berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Juli 2016

Penulis,

Ishak

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI ..... **ii**
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI ..... **iii**
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO ..... **iv**
HALAMAN PERNYATAAN ..... **v**
UCAPAN TERIMA KASIH ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **ix**
DAFTAR GAMBAR ..... **x**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xi**
ABSTRAK ..... **xii**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1.Latar Belakang 1
1.2.Rumusan Masalah 4
1.3.Batasan Penelitian 4
1.4.Tujuan Penelitian 4
1.5.Manfaat Penelitian 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA **6**
2.1. Media Pembelajaran
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran 6
2.1.2. Jenis – Jenis Media Pembelajaran 7
2.2. Multimedia 7
2.2.1. Pengertian Multimedia 7
2.2.2. Jenis-Jenis Multimedia 8
2.2.3. Manfaat Multimedia 9
2.3. Multimedia *Powtoon* 11
2.3.1. Pengertian *Powtoon* 11
2.3.2. Langkah – Langkah Membuat Multimedia dengan *Powtoon* 12
2.3.3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia *Powtoon* 16
2.4. Pengertian Hasil Belajar 18
2.5.Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial 19
2.5.1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial 19
2.5.2. Materi Pembelajaran IPS 20
2.6. Pengaruh Multimedia *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik 20
2.7.Hipotesis 21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN **22**
3.1 Variabel Penelitian 22
3.2 Definisi Operasional Variabel 22
3.3 Populasi dan Sampel 23
3.3.1 Populasi 23
3.3.2 Sampel 23

3.4 Rancangan Penelitian 24
3.5 Teknik Pengumpulan Data 29
3.5.1 Tes.....29
3.5.2 Observasi.....33
3.6 Teknik Analisi Data 33
3.7 Uji Prasyarat 35
3.7.1 Uji Normalitas Data 35
3.8 Uji Hipotesis.....36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....40
4.1 Deskripsi Data Penelitian 40
4.1.1 Deskripsi Data Tes.....41
4.1.2 Deskripsi Data Observasi.....42
4.2 Teknik Analisis Data 44
4.2.1 Uji Prasyarat.....44
4.2.1.1 Normalitas Data *Pretest* 44
4.2.1.2 Normalitas Data *Posttest*.....46
4.3 Uji Hipotesis.....49
4.4 Pembahasan 51

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....57
5.1 Simpulan.....57
5.2 Saran 57

DAFTAR PUSTAKA.....59

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1. Populasi Penelitian 23
Tabel 3.2. Langkah – Langkah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 24
Tabel 3.3. Hasil Validitas Instrumen.....31
Tabel 3.4. Hasil Reliabilitas Instrumen.....33
Tabel 3.5. Kriteria Penilaian Hasil Belajar 34
Tabel 3.6. Interpretasi Persentase Pelaksanaan Pembelajaran 35
Tabel 3.7. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r 37
Tabel 4.1. Nilai Rata – Rata Hasil Belajar Peserta Didik *Pretest* & *Posttest* .41
Tabel 4.2. Data Hasil Observasi.....43
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Data *Pretest* 44
Tabel 4.4. Frekuensi Yang Diharapkan Data *Pretest*.....45
Tabel 4.5. Hasil Perhitungan Normalitas Data *Pretest* 46
Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Data *Posttest*.....47
Tabel 4.7. Frekuensi Yang Diharapkan Data *Posttest* 48
Tabel 4.8. Hasil Perhitungan Normalitas Data *Posttest*.....48
Tabel 4.9. Nilai Statistik *Mean*, Simpangan Baku, dan *Varians*.....50

DAFTAR GAMBAR

Halaman
Gambar 2.1. Tampilan Website Multimedia *Powtoon* 12
Gambar 2.2. Tombol *Start* Pada Tampilan Multimedia *Powtoon* 13
Gambar 2.3. Template Pada Multimedia *Powtoon*.....13
Gambar 2.4. Tampilan *Dashboard* Multimedia *Powtoon*.....14
Gambar 2.5. Tampilan Utama Multimedia *Powtoon*.....14
Gambar 4.1. Diagram Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik 42
Gambar 4.2. Diagram Hasil Pelaksanaan Pembelajaran.....43

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Silabus 61
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 64
Lampiran 3 Kisi–Kisi Soal 75
Lampiran 4 Intrumen Penelitian 79
Lampiran 5 Perhitungan Validitas Instrumen Tes……..……...84
Lampiran 6 Intrumen *Pretest* dan *Posttest* 90
Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor *Pretest* dan *Posttest* 96
Lampiran 8 Rekapitulasi Nilai Hasil Tes Peserta Didik 98
Lampiran 9 Lembar Jawaban Tes Peserta Didik 99
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran Terhadap Multimedia *Powtoon*.....103
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Tes Hasil Belajar 108
Lampiran 12 Lembar Observasi Penerapan Multimedia *Powtoon*.....114
Lampiran 13 Tabel Nilai dalam Distribusi t 117
Lampiran 14 Tabel Nilai Chi Kuadrat 118
Lampiran 15 Tabel Luas dibawah Lengkungan Kurva Normal dari 0 - z.....119
Lampiran 16 Lembar Persetujuan Usul Judul Penelitian 120
Lampiran 17 SK Pembimbing 121
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian FKIP 122
Lampiran 19 Surat Izin Penelitian DIKNAS 123
Lampiran 20 Surat Keterangan Telah Melakukan Peneltian.....124
Lampiran 21 Kartu Bimbingan Skripsi.....125
Lampiran 22 Foto Dokumentasi Penelitian 129

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengaruh multimedia *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Indralaya Selatan." Adapun rumusan masalah penelitian yaitu "apakah ada pengaruh multimedia *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Indralaya Selatan." Penelitian ini merupakan penelitian ekperimen dengan metode penelitian *pre eksperimental design* dengan bentuk *one group pretest - posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII di SMP Negeri 1 Indralaya Selatan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian adalah *cluster random sampling* dan kelas VII.4 terpilih sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan observasi. Hasil analisis data *pretest* menunjukkan bahwa rerata nilai hasil belajar peserta didik dapat diinterpretasikan dan terkategori kurang baik. Sementara analisis data hasil *posttest* menunjukkan rerata nilai hasil belajar peserta didik dapat diinterpretasikan dan terkategori baik. Hasil analisis data observasi untuk pelaksanaan pembelajaran menunjukkan pada pertemuan ke-2 dan pertemuan ke-3 dapat disimpulkan terkategori sangat baik sehingga dapat interpretasikan pelaksanaan pembelajaran dengan multimedia *powtoon* terkategori sangat baik. Uji hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu uji t. Tentu dalam pelaksanaan penelitian masih mengalami kendala yaitu dalam aspek pembuatan dan penerapan multimedia *powtoon* hal ini disebabkan akses jaringan internet yang tidak kuat maka sebaiknya sekolah meningkatkan jaringan internet yang dimiliki sehingga dapat membantu guru dalam menggunakan multimedia *powtoon* dikelas dengan lebih optimal. Selanjutnya untuk mengantisipasi kendala dalam penggunaan multimedia *powtoon* ketika menampilkan video pembelajaran sebaiknya disiapkan juga data *print out*-nya sehingga pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik.

Kata Kunci*: *Multimedia powtoon, hasil belajar

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menyentuh semua aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali dibidang pendidikan. Kemajuan ini berpengaruh terhadap penggunaan alat – alat bantu mengajar disekolah – sekolah dan lembaga pendidikan lainnya, namun sering tidak digunakan. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Berdasarkan observasi pada saat kegiatan P4 diketahui dalam proses pembelajaran seringkali ada hambatan komunikasi yang terjadi, salah satu contohnya sikap pasif peserta didik yang terjadi karena dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan sudah menjadi hal yang penting untuk meningkatkan kualitas output dari proses pembelajaran. Teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berbentuk sebagai media pembelajaran. Pemilihan media dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik media tersebut. Kondisi lingkungan belajar, peserta didik, serta materi pembelajaran juga menjadi pertimbangan yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena lebih memahami isi materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Bruner (2014: 77) Penggunaan teknologi membuat proses belajar lebih visual dan interaktif. Peserta didik dan guru dapat menjadi kreatif dalam metode penyampaian materi di kelas. Internet dan perangkat lunak memungkinkan penggunanya yaitu guru untuk melakukan presentasi berbentuk multimedia. Software standar seperti *powerpoint* dan layanan presentasi internet seperti *powtoon* memungkinkan guru untuk menjadikan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Guru menjadi salah satu komponen yang memiliki peran dan bertanggung jawab secara langsung terhadap perkembangan belajar peserta didik, guru harus dapat melakukan pembaharuan secara berkala sesuai dengan tujuan pendidikan.

Guru perlu melakukan pembaharuan terutama pada proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pembaharuan yang dapat dilakukan guru antara lain dengan menggunakan serta memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar mandiri dan tidak hanya bergantung pada gurunya, dengan demikian guru dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar melalui proses pembelajaran. Apabila peran guru tidak terlaksana dengan baik dan proses pembelajaran kurang inovatif, maka hasil belajar tidak akan optimal.

Untuk dapat memperoleh hasil belajar baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang optimal guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang dapat membuat peserta didik tertarik dan antusias dalam kegiatan belajar – mengajar. Salah satu cara yang ditempuh dapat dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan bersifat menyenangkan bagi peserta didik serta menunjang tujuan pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis multimedia dengan animasi yang menarik yaitu multimedia *powtoon*.

Djahir, (2015:101) mengemukakan bahwa pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar, film dan audio yang semuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya. Sementara itu Daryanto (2010:52) mengemukakan multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat memberikan stimulus terhadap perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Multimedia pembelajaran hendaknya dipilih secara tepat karena dapat memberi manfaat yang sangat besar bagi guru dan peserta didik. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan hasil kegiatan P4 dan observasi yang peneliti lakukan di sekolah SMPN 1 Indralaya Selatan diketahui bahwa LCD sebagai salah satu alat penunjang pembelajaran khususnya untuk presentasi dikelas tidak sering

dimanfaatkan, guru dalam proses pembelajaran khususnya IPS lebih sering memanfaatkan media sederhana yaitu buku dan diktat sehingga penggunaan media tidak bervariasi. Penerapan multimedia *powerpoint* pernah dilakukan tetapi tidak sering karena menurut guru IPS di SMPN 1 Indralaya Selatan tidak memberikan dampak yang besar terhadap peserta didik pada aspek hasil belajar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan multimedia *powtoon* yang outputnya berbentuk film atau *movie* tidak berbentuk slide sebagaimana pada multimedia *powerpoint*. Peserta didik kelas VII di SMPN Indralaya Selatan umumnya lebih suka menonton film kartun dengan animasi yang tayang di stasiun televisi. Hal ini dibuktikan berdasarkan tanya jawab dengan peserta didik kelas VII diketahui bahwa mayoritas menjawab lebih sering menonton film kartun dengan animasi. Multimedia *powtoon* dapat menjadi multimedia pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan karna memiliki karakteristik yang sama dengan kebutuhan peserta didik.

Sementara itu dari wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMPN 1 Indralaya Selatan didapat informasi berkaitan dengan nilai peserta didik diketahui bahwa dari tes hasil belajar ulangan harian kelas VII.4 masih tergolong rendah yaitu mayoritas dibawah KKM yaitu dari 27 orang, hanya 11 orang yang mencapai nilai diatas KKM yang ditetapkan yaitu 80, artinya hanya 40% yang mencapai KKM.

Usaha peningkatan kualitas pembelajaran IPS pada aspek hasil belajar dan komunikasi antara peserta didik dengan guru sehingga peserta didik tidak lagi pasif maka penelitian ini menjadi penting karena dapat menjadi masukan bagi guru IPS dalam memilih multimedia pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran inovatif dan menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah SMPN 1 Indralaya Selatan.

Penelitian tentang multimedia *powtoon* pernah dilakukan oleh Julianingrum (2014) dengan judul “Model Pembelajaran Artikulasi Dengan Media Animasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan”. Selanjutnya Syafitri (2015) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Audiovisual *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI”. Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan hasil yang

menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik terjadi peningkatan yang signifikan. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang berbentuk pengembangan, pada penelitian yang akan peneliti lakukan ini, peneliti fokus tentang multimedia pembelajaran *powtoon* bukan model pembelajaran. Bertitik tolak dari latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai **"Pengaruh Multimedia *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 Indralaya Selatan"**

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh multimedia *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Indralaya Selatan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh multimedia *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Indralaya Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat teoritis

   Secara teoritis hasil penelitian ini dapat mendukung teori tentang media pembelajaran.

b. Manfaat praktis

   1) Bagi peserta didik

      Melalui multimedia *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar.

   2) Bagi guru

      Bahan masukan bagi guru mata pelajaran IPS dalam menggunakan multimedia *powtoon*.

3) Bagi sekolah

   Dapat digunakan sebagai usaha meningkatkan mutu pembelajaran IPS.

4) Bagi peneliti

   Penelitian ini dapat menjadi bekal pengetahuan untuk menjalankan tugas sebagai calon guru.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Bruner, Judi Tilton & Matthew S. Hudson. 2014. *The HM Learning and Study Skills Program: level 2*: *Teacher Guide*. Plymouth: Rowman & Littlefield Education.

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa

Dimyati & Mudijono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Djahir, Yulia HB. 2015. *Perencanaan dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Talenta Indonesia Mandiri.

Graham, Bruce. 2015. *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.

Julianingrum, Ika Rahma. 2014. *Model Pembelajaran Artikulasi Dengan Media Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.

Isjoni. 2007. *Integrated Learning (Pendekatan Pembelajaran IPS di Pendidikan Dasar).* Bandung: Falah Production

Riduwan. 2014. *Dasar – dasar statistik*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Robianto. 2013. *Gratis dan Keren Abis!! "Powtoon" membuat presentasi kartun serasa lebih wow*, (Online), (http://www.formulasi.or.id/2013/07/gratis-dan-kerenn-abiss-powtoon-membuat.html diakses pada 11 januari 2016).

Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Samsul. 2015. *Kekurangan dan kelebihan Powtoon*, (Online), (https://slidetosite.wordpress.com/2015/12/06/kelebihan-dan-kekurangan-powtoon/ di akses pada 2 februari 2016).

Sanaky, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran: Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sadiman, Arief S. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan,dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajawali Pers.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Spitainik, Ilya. 2013. *The Power of Cartoon Marketing*. Birmingham: Createspace Independent Publishing Platform.

Sudijono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajara Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan RD*. Bandung: Alfabeta

Syafitri, Andriati Aziizah. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Audiovisual PowToon Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang.

Uno, Hamzah, B. 2011. *Profesi Kependidikan: Problematika, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zhang, Y.A. (2012). *Developing Animated Cartoons for Economic Teaching*. Journal of University Teaching & Learning Practice Volume 9 Issue 2.