

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI
SMA BINA JAYA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sherla Winanda Putri

NIM: 06031381823050

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



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN *POWERPOINT* TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS XI SMA BINA JAYA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sherfa Winanda Putri

NIM : 06031381823050


Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**


Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP. 196408221990032005

Dosen Pembimbing


Deskoni, S.Pd., M.Pd
NIP. 197401012001121004



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sherla Winanda Putri

NIM : 06031381823050

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Bina Jaya Palembang “ ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara 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 pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 20 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Sherla Winanda Putri

NIM 06031381823050

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim,

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah dari hati yang paling dalam kepada Allah SWT,

Skripsi penelitian ini saya persembahkan kepada:

- Kedua orang tua saya yaitu mama wiwin dan papa santo yang sangat saya cintai dan saya sayangi, terimakasih telah membiayai sampe perkuliahan ini selesai, serta yang selalu senantiasa memberi dukungan dan doa yang tiada henti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Kakakku, Fikry Winanto Saputro S.T dan kakak iparku Fenny Nadatalia S.E.
- Dosen pembimbing Bapak Deskoni S.Pd., M.Pd., yang telah membimbing dengan baik sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Seluruh Dosen Pendidikan ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, terimakasih atas ilmunya yang telah diberikan selama menempuh pendidikan, semoga ilmu ini akan terus mengalir seperti air dan memberikan manfaat.
- Keluarga besar SMA Bina Jaya Palembang yang telah membantu dalam penelitian skripsi ini.
- Seluruh teman seperjuangan dari Pendidikan Ekonomi angkatan 2018 Layo dan Palembang yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
- Seluruh adik tingkat saya angkatan 2019 Palembang yang sudah memberikan semangat tiada henti yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
- Geng santuy, Herman, Fiqram, Balqis, Melia dan Ko Juli, yang selalu saling support dan meluangkan waktunya dan selalu menemani selama perkuliahan ini.
- Geng poto uy, Veron, Meji, Esy, Triana, Friska yang selalu mendoakan agar cepat menyelesaikan skripsi dan selalu ada sampai skripsi ini selesai.

- Agus, Feri, Nanda, Vira, Monik, yang paling sering direpotkan dan selalu membantu mencari solusi ketika dalam kesulitan.
- Kepada Deventri yang selalu bersedia kala membantu mendokumentasikan selama penelitian ini berlangsung.

MOTTO

Jangan Biarkan Masalahmu Lebih Besar dari Impianmu

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Bina Jaya Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Deskoni, S.Pd,M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si, ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd.,M.Pd., Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dewi Pratita, S.Pd.,M.Pd., yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrument penelitian.

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

Palembang, 21 September 2022

Peneliti,



Sherla Winanda Putri

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	8
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.2 <i>PowerPoint</i>	13
2.2.1 Definisi <i>PowerPoint</i>	13
2.2.2 Fungsi atau Kegunaan <i>PowerPoint</i>	14
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>PowerPoint</i>	15

2.2.3.1 Kelebihan PowerPoint.....	15
2.2.3.2 Kekurangan PowerPoint	16
2.2.4 Tahapan Pembuatan Media Berbasis <i>PowerPoint</i>	18
2.2.5 Fitur dalam <i>PowerPoint</i>	23
2.3 Hasil Belajar Peserta Didik	40
2.3.1 Definisi Hasil Belajar	40
2.4 Mata Pelajaran Ekonomi	41
2.4.1 Kompetensi Dasar Pembelajaran Ekonomi.....	42
2.5 Pengaruh Media Pembelajaran Power Point terhadap Hasil Belajar Peserta Didik44	
2.6 Penelitian Relevan.....	46
2.7 Hipotesis Penelitian.....	51
BAB III METODE PENELITIAN.....	52
3.1 Metode Penelitian.....	52
3.2 Variabel Penelitian	52
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	52
3.3.1 Media <i>PowerPoint</i>	52
3.3.2 Hasil belajar.....	52
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	53
3.4.1 Populasi.....	53
3.4.2 Sampel.....	53
3.5 Desain Penelitian.....	54
3.6 Rancangan Penelitian	54
3.7 Teknik Pengumpulan Data	55
3.7.1 Tes	55

3.7.1.1 Uji Validitas Tes	56
3.7.1.2 Uji Reliabilitas Tes.....	56
3.7.2 Observasi	57
3.8 Teknik Analisis Data.....	58
3.8.1 Analisis Data Tes.....	58
3.8.2 Analisis Data Observasi.....	59
3.9 Uji Prasyarat.....	60
3.9.1 Uji Normalitas Data	60
3.9.2 Uji Homogenitas	61
3.9.3 Uji Linearitas Regresi	62
3.10 Uji Hipotesis	64
3.10.1 Korelasi Product Moment	64
3.10.2 Uji-t Paired T Test.....	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Hasil Penelitian	67
4.1.1 Deskripsi Data	67
4.1.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	67
4.1.1.2 Hasil Uji Validitas Tes.....	69
4.1.1.3 Hasil Uji Reliabilitas	70
4.1.1.4 Deskripsi dan Analisis Data Tes.....	72
4.1.2 Uji Prasyarat	76
4.1.2.1 Uji Normalitas Data.....	76
4.1.2.1.1 Uji Normalitas Data <i>Pre-test</i> Kelas Ekperimen.....	76
4.1.2.1.1 Uji Normalitas Data <i>Post-test</i> Kelas Ekperimen.....	79
4.1.2.1.2 Uji Homogenitas	83

4.1.2.1.3 Uji Linearitas Regresi	84
4.1.2.1.4 Korelasi Product Moment	88
4.1.2.1.5 Uji-t Paired T Test.....	88
4.2 Pembahasan.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Submenu <i>View</i>	34
Tabel 2 Tabel Insert	35
Tabel 3 Tabel Format	36
Tabel 4 tabel slide show	36
Tabel 5 Subbab Pembelajaran Ekonomi di Kelas XI SMA/AMK/MA/MK sederajat.....	43
Tabel 6 Populasi.....	53
Tabel 7 Sampel.....	53
Tabel 8 <i>one-group pretest – posttest design</i>	54
Tabel 9 Kriteria Penilaian Hasil Belajar	58
Tabel 10 Kriteria Penilaian Hasil Observasi	59
Tabel 11 Jadwal Agenda Kegiatan Penelitian.....	68
Tabel 12 Hasil Uji Validitas pada Butir Instrumen Tes	69
Tabel 13 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	71
Tabel 14 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Ekperimen	72
Tabel 15 <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik Kelas XI IPS 1	73
Tabel 16 Data Hasil Observasi.....	75
Tabel 17 Tabel Penolong Data <i>Pre-test</i> Kelas XI IPS 1.....	77
Tabel 18 Daftar Frekuensi Data <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	79
Tabel 19 Tabel Penolong Data <i>Pre-test</i> Kelas XI IPS 1	80
Tabel 20 Daftar Frekuensi Data <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	82
Tabel 21 Nilai <i>Pre-test</i> (X) dan <i>Post-test</i> (Y)	84
Tabel 22 Penolong Angka Statistik.....	86
Tabel 23 Nilai Rata-rata, Simpangan Baku dan Varians	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tab Insert.....	24
Gambar 2 Tab Picture	24
Gambar 3 Folder yang berisi gambar.....	24
Gambar 4 Pilihan Gambar.....	25
Gambar 5 Tab Insert.....	25
Gambar 6 Gambar diperbesar	26
Gambar 7 <i>Send to back</i>	26
Gambar 8 Tab insert.....	27
Gambar 9 Tab Sound	27
Gambar 10 Tampilan menu pilihan suara	27
Gambar 11 List Lagu atau Audio.....	28
Gambar 12 Cara memntukan audio dimainkan.....	28
Gambar 13 Tab Insert.....	29
Gambar 14 Tampilan dari Organizer clips.....	29
Gambar 15 Pilihan collecion list.....	30
Gambar 16 Tentukanlah clip art.....	30
Gambar 17 Copy clip art yang ingin digunakan	30
Gambar 18 Tutup tampilan dari microsoft clip organizer.....	31
Gambar 19 Pilih yes, pada tampilan ini	31
Gambar 20 Pilih paste pada opsi yang ada.....	31
Gambar 21 Tab Insert.....	32
Gambar 22 Pilih menu chart	32
Gambar 23 Beberapa grafik yang muncul	32
Gambar 24 Muncullah tab seperti gambar di atas.....	33
Gambar 25 Hyperlink dan Action Setting.....	37
Gambar 26 Menu Trigger pada <i>PowerPoint</i>	37
Gambar 27 Menu <i>trigger</i> dalam <i>Animation Pane</i>	38
Gambar 28 Menu <i>publish</i> pada <i>inspiring presenter</i>	38
Gambar 29 Tampilan ketika menu <i>publish</i> diklik.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	100
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	111
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Soal	123
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Media	126
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi	132
Lampiran 6 Surat Pengantar Validasi Media	131
Lampiran 7 Surat Pengantar Validasi Lembar Observasi	132
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Validasi Soal	133
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Validasi Media	136
Lampiran 10 Kartu Bimbingan Validasi Lembar Observasi	138
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas <i>Pretes</i> dan <i>Posttest</i>	144
Lampiran 12 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	145
Lampiran 13 Media 1	157
Lampiran 14 Media 2	159
Lampiran 15 Media 3	161
Lampiran 16 Lembar Observasi yang telah divalidasi	162
Lampiran 17 Usulan Judul Skripsi	172
Lampiran 18 SK Pembimbing Skripsi	173
Lampiran 19 Surat Izin Penelitian Dari Unsri	176
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian Dinas	177
Lampiran 21 Surat Keterangan Selesai Penelitian	178
Lampiran 22 Dokumentasi Soal, Media, Observasi	179
Lampiran 23 Kunci Jawaban	201
Lampiran 24 Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	203
Lampiran 25 Karrrtu Bimbingan Skripsi	205
Lampiran 26 Dokumentasi Pengambilan Data	209
Lampiran 27 Lampiran Uji Plagiasi	215

ABSTRAK

Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan media power point merupakan media pembelajaran yang berbasis menampilkan fitur- fitur audio ,video , animasi dan template yang canggih yang dirancang untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan dan menerima materi yang di sampaikan dalam proses pembelajaran di masa pandemi. Metode penelitian adalah eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan yaitu pre eksperimental dalam bentuk one- group pretest-posttest design. Variabel Penelitian ini Media *PowerPoint* dan Hasil Belajar. Populasi adalah seluruh kelas XI IPS di SMA Bina Jaya yang terdiri dari 2 kelas yaitu XI IPS 1 dan XI IPS 2. Sampel jumlah peserta didik sebanyak 40 orang sebagai kelas eksperimen. Rancangan penelitian dengan tahap persiapan dan tahap pelaksanaan, berupa tes yakni uji validitas, uji reliabilitas, dan observasi. Teknik analisis yakni uji prasyarat, uji normalitas data, uji homogenitas, uji linieritas regresi, uji hipotesis, uji t repaired test.

Kata Kunci: Eksperimen, Media Pembelajaran, *PowerPoint*

ABSTRACT

In this study, the researchers chose to use power point media, which is a learning media based on featuring advanced audio, video, animation and template features designed to make it easier for educators and students to deliver and receive material delivered in the learning process during the pandemic. The research method is experimental with the research design used is pre-experimental in the form of a one-group pretest-posttest design. The variables of this research are Power Point Media and Learning Outcomes. The population is the entire XI IPS class at SMA Bina Jaya which consists of 2 classes, namely XI IPS 1 and XI IPS 2. The sample number of students is 40 people as the experimental class. The research design with the preparation stage and implementation stage, in the form of tests namely validity test, reliability test, and observation. The analysis techniques are prerequisite test, data normality test, homogeneity test, regression linearity test, hypothesis test, t-repaired test.

Keyword: Experiment, Learning Media, PowerPoint

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar kemajuan suatu bangsa dan negara. Hal ini dikarenakan pendidikan berperan sebagai upaya kemajuan generasi muda yang unggul dan berkualitas. Sumber Daya Manusia (SDM) yang dalam aspek pendidikan ialah peserta didik, yang memiliki kemampuan dan keterampilan dalam segala bidang, tentu harus mendapatkan pengajaran serta pendidikan yang maksimal. Sehingga upaya mewujudkan peserta didik yang kreatif, aktif, inovatif, terampil dan unggul dapat terwujud.

Pendidikan didefinisikan sebagai usaha terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran yang baik guna mengembangkan minat, bakat dan juga potensi peserta didik untuk mempunyai kekuatan spiritual atau keagamaan, pengendalian diri dan kepribadian, kecerdasan pengetahuan, akhlak yang mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, lingkungan masyarakat, serta bangsa dan negara.

Dewasa ini, dunia pendidikan di Indonesia sedang dihadapkan dengan permasalahan yang statis yakni, pandemi Covid-19. Hal ini mengakibatkan progres pendidikan mengalami hambatan. Kebijakan-kebijakan yang ditetapkan membuat proses pembelajaran pada tiap jenjang pendidikan mengalami pasang naik dan surut. Sehingga muncul kebijakan dari pemerintah mengenai pelaksanaan pembelajaran secara daring (*online*).

Namun tidak menutup kemungkinan, sebagian lembaga pendidikan menetapkan pelaksanaan pembelajaran yang juga dapat dilakukan dengan cara luring (*offline*). Atau pembelajaran secara keduanya yakni, daring dan juga luring atau disebut pembelajaran dengan sistem *blended learning*. Akan tetapi, dalam kebijakan yang diterapkan pada kenyataannya memberikan dampak pada proses pembelajaran di kelas. Dimana peserta didik cenderung merasa bosan dalam belajar dan guru atau

tenaga pendidik terbatas dalam memberikan materi pembelajaran. Alhasil proses pembelajaran pun tidak maksimal.

Berdasarkan observasi dan wawancara langsung ke pihak sekolah dan guru mengenai pembelajaran online dengan berbantuan media pembelajaran ini jarang digunakan disekolah karena kan masih banyak tenaga pendidik yang tidak memahami tentang penggunaan teknologi ditambah dengan faktor usia dan berdasarkan informasi beberapa peserta didik mereka kesulitan dalam sarana prasarana maka dari itu jika mereka belajar menggunakan media pembelajaran itu selalu jarang dan bahkan memakan waktu karena harus bergantian dengan yang lain.

Pada proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas salah satu aspek yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan pembelajaran yang menyenangkan adalah media pembelajaran. Terlebih di era revolusi dan reformasi teknologi tentu memberikan pengaruh yang besar pada sistem pendidikan. Pendidikan saat ini memerlukan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat 3 aspek yakni, visual, audio, dan audiovisual.

Menurut Fitriyani (2017:2) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat menuntut suatu negara untuk meningkatkan kualitas dan juga mutu pendidikannya guna mampu bersaing dengan negara-negara maju di dunia. Perkembangan teknologi juga saat ini menjadi poin penting untuk mewujudkan pembelajaran dengan media yang kreatif dan interaktif. Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang dengan kreatif dan semaksimal mungkin. Sehingga, media pembelajaran merupakan unsur penting dalam mencapai indikator dan tujuan pembelajaran.

Menurut Daryanto (2016:17) media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang berperan membawa informasi, pengetahuan, dan pengalaman yang baru dalam berinteraksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Dalam penerapannya media pembelajaran dapat berupa benda yang didemonstrasikan, dikomunikasikan lisan, media cetak, gambar diam dan bergerak, dan sebagainya. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar berfungsi

membantu meningkatkan kemampuan, produktifitas dan hasil belajar serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Adapun salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan dan telah teruji kegunaannya ialah *PowerPoint* sangat cocok diterapkan saat pembelajaran secara daring maupun luring.

Media *PowerPoint* merupakan salah satu bagian dari *Microsoft Office*. Dalam *PowerPoint* fasilitas yang disediakan antara lain: slide, animasi, *font picture*, *sound*, *effect* dapat dipakai untuk membuat sebuah produk yang baik. Penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan produktifitas dan membangkitkan keinginan, motivasi belajar, semangat dan minat, serta hasil belajar yang besar bagi peserta didik. Meskipun media pembelajaran *PowerPoint* sering digunakan pada pembelajaran di kelas, namun media pembelajaran berbasis *PowerPoint* terus mengalami perkembangan sehingga produk yang dihasilkan akan terus berkembang dan tentunya interaktif. Sehingga mutu dan kualitas dari proses pembelajaran juga mengalami eskalasi sesuai dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Maka dari itu, perlu dilakukan upaya penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* guna memberikan kemudahan dan kemajuan pada pendidik dan juga peserta didik (Anang, 2016:19).

Berdasarkan wawancara langsung yang dilakukan peneliti, di SMA Bina Jaya Palembang pada salah satu guru mata pelajaran ekonomi, diketahui bahwasannya, pada saat pembelajaran berlangsung, guru di SMA Bima Jaya Palembang, menggunakan media pembelajaran berbasis *zoom meeting* dan *google classroom* di kelas. Hal ini dikarenakan kebijakan yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah untuk menggunakan aplikasi *google classroom*. Seluruh materi pembelajaran disampaikan dengan metode yang sama yakni peserta didik mengikuti kelas melalui *zoom* lalu ditugaskan melalui *google classroom*. Alhasil peserta didik hanya diharuskan untuk membuka *google classroom* ketika ada tugas dan latihan soal.

Pada mata pelajaran ekonomi, guru juga menerapkan sistem pembelajaran yang sama. Sehingga peserta didik cenderung kurang semangat dan interaktif ketika

pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* juga jarang sekali digunakan. Dikarenakan adanya keterbatasan dan kurangnya pemahaman guru terhadap pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pendukung. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar pada peserta didik di SMA Bina Jaya Palembang yakni, dari 40 peserta didik kelas XI yang mencapai KKM hanya sebesar 40% saja, sedangkan sisanya 60% peserta didik belum mencapai KKM sekolah dengan indeks 65. Peserta didik juga mengaku bahwasannya kesulitan mereka dalam mencapai KKM dikarenakan pembelajaran yang kurang menyenangkan dan cenderung membosankan.

Dalam penelitian Bambang Budi Utomo pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Sungai Raya”. Pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Bambang, diketahui bahwa *PowerPoint* yang digunakan oleh guru di SMA Negeri 1 Sungai Raya yakni, pada kelas X IPA 3 telah dibuat semenarik mungkin dengan menyajikan gambar, materi yang dimuat secara singkat dan padat, dan proses pembuatan yang menyesuaikan dengan kaidah pembuatan *PowerPoint* yang baik dan benar. Adapun materi yang disajikan ialah Integrasi dan Bingkai Bhineka Tunggal Ika

Hasil belajar peserta didik pada kelas X IPA 3 SMAN 1 Sungai Raya sebelum diberikan perlakuan (proses pembelajaran menggunakan media *PowerPoint*) menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 75,19 dengan total sampel atau peserta didik sebanyak 32 orang. Kemudian, hasil belajar setelah diberikan perlakuan menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 78,28. Sehingga berdasarkan pada pernyataan tersebut dapat dibuat simpulan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata peserta didik yakni, sebesar 3,2%. Artinya, penggunaan media *PowerPoint* menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X IPA 3 SMAN 1 Sungai Raya (Utomo, 2019).

Berdasarkan penelitian tersebut dan beberapa penelitian lain yang telah memberikan validasi atau kebenaran mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga peneliti

merasa pentingnya dilakukan penelitian yang serupa guna mendapatkan hasil yang sama yakni peningkatan hasil belajar peserta didik dengan bantuan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan berbasis *PowerPoint*. Dalam penggunaan *PowerPoint*, terdapat poin-poin yang mampu memberikan ketegasan serta penjelasan mengenai materi yang akan dibahas/diajarkan. Poin-poin tersebut sebagai akses termudah bagi peserta didik dalam hal mengingat dan memahami sesuatu. Terlebih di masa pandemi Covid-19, peserta didik harus lebih aktif dibandingkan dengan gurunya.

Beranjak dari permasalahan di SMA Bina Jaya Palembang, peneliti ingin melakukan penelitian serupa dengan merujuk SMA Bina Jaya Palembang sebagai lokasi penelitian dan pemilihan populasi serta sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* sebagai subjek penelitian guna mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *PowerPoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Bina Jaya Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah peneliti uraikan, maka didapat sebuah rumusan masalah, yakni: “Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Bina Jaya Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah yang sudah peneliti uraikan, maka tujuan dari penelitian ini ialah: “Membuktikan Ada atau Tidaknya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Bina Jaya Palembang”.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang sudah diuraikan oleh peneliti, adapun manfaat dari penelitian ini ialah:

1) Bagi Guru/Pendidik

Membantu peserta didik dalam menerapkan media pembelajaran *PowerPoint* sehingga proses pembelajaran yang dilakukan lebih interaktif dan kreatif, serta memberikan kemudahan pada guru/pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

2) Bagi Peserta Didik

Memberikan kemudahan pada peserta didik dalam memahami dan meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

3) Bagi Peneliti

Memberikan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran ekonomi dan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

4) Bagi Peneliti Lain

Memberikan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya mengenai penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran ekonomi dan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik serta menjadi sumber atau referensi apabila peneliti lain hendak melakukan penelitian pengembangan mengenai penggunaan media *PowerPoint* pada mata pelajaran ekonomi di SMA/SMK/MA/ sederajat.

5) Bagi Sekolah

Memberikan panduan atau referensi kepada warga sekolah mengenai penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran ekonomi dan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik serta meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Bina Jaya Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- A, S. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran*. Bandung: CV Jejak.
- Ahiri, J. (2017). *Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Uhamka Press.
- Ali Mudlofir, R. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif (Dari Teori ke Praktik)*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Ambiyar. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Anang. (2015). 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.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Astiti, K. A. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djahir, Y. H. (2015). *Perencanaan dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Talenta Mandiri.
- Elpira, N. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. II No.1.
- Fitriyani. (2017). *Indonesian Journal of History Education*. 2.

- Harianja, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Unmanned Aerial Vehicle (UAV) Quadcopter Dalam Pemetaan Diital (Fotogrametri) Menggunakan Kerangka Ground Control Point (GCP). *Jurnal Ilmiah Media Engineering*.
- Maryatun. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Power Point Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhamadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. 3. No 1(2442-9449).
- Sarinah. (2017). *Pengantar Manajemen*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sianipar, P. (2019). *Menyajikan Persentasi Ala Profesional dengan Microsoft PowerPoint*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran*. Bandung: CV Jejak.
- Suryani. (2016). Indonesian Journal of History Education.
- Suryanto. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi (1)*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Syastra, S. A. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas C SMA Ananda Batam. *CBIS, III*, 79.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Komunikasi Pendidikan, II*.
- Utomo, B. B. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Sungai Raya.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

Yulia. (2015). *Perencanaan dan media pembelajaran*. Yogyakarta: Talenta Indonesia Mandiri.