

PENGARUH *POWERPOINT* DENGAN *VISUAL BASIC APPLICATIONS (VBA)* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

Erwin Fathoni, Syaiful dan Yustina Sri Ekwandari

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704 947, faximile (0721) 704 624

e-mail: erfathoni@gmail.com

Hp. 085768164946

The purpose of this study was to determine the effect of positive and significant Powerpoint with Visual Basic Applications (VBA) as a medium of learning the history of the cognitive achievement of students in class XI IPS in SMA Negeri 1 Sidomulyo. The method used is the type of experimental research methods Posttest-Only Control Group Design. Based on the analysis of quantitative data using the formula Eta obtained yield was 0,53 so there is a significant positive effect, by calculating the average posttest with a test formula F obtained yield was 42,47 significant meaning, since $F_{count} > F_{table} = 3,84$.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan *Powerpoint* dengan *Visual Basic Applications (VBA)* sebagai media pada pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sidomulyo. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen tipe *Posttest-Only Control Group Design*. Berdasarkan analisis data secara kuantitatif dengan menggunakan rumus *Eta* diperoleh hasil sebesar 0,53 jadi ada pengaruh positif yang cukup berarti, dengan menghitung rata-rata *Posttest* dengan rumus uji F diperoleh hasil sebesar 42,47 artinya signifikan, karena $F_{hitung} > F_{tabel} = 3,84$.

Kata kunci: media pembelajaran, pengaruh, powerpoint

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dijalankan secara teratur dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir seseorang atau peserta didik yang berfungsi untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia agar memperoleh kualitas kehidupan kearah yang lebih baik. Seperti diungkapkan Oemar Hamalik :“Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan pada akhirnya dapat menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dan berguna bagi kehidupan masyarakat sekitar maupun orang banyak” (Oemar Hamalik 2005:3). Salah satu cara untuk mewujudkan tujuan pendidikan adalah dengan cara meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan pada jenjang sekolah harus lebih ditingkatkan untuk menghasilkan lulusan atau output yang berkualitas serta mampu bersaing dalam era globalisasi. Melalui pendidikan yang baik dihasilkan sumber daya manusia yang terampil dan produktif sebagai subjek sekaligus objek dalam mengisi pembangunan nasional. Pembangunan nasional merupakan usaha peningkatan kualitas masyarakat Indonesia yang dilakukan secara berkelanjutan berdasarkan kemampuan nasional dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan memperhatikan tantangan perkembangan global. Salah satu sarana dan prasarana untuk mendapatkan pendidikan adalah di sekolah. Di mana dapat membentuk manusia yang berilmu pengetahuan dan memiliki lulusan-lulusan yang berkualitas. Pembelajaran di sekolah bertujuan meningkatkan mutu pendidikan yang dapat menghasilkan siswa-siswi yang berprestasi dan memiliki kemampuan terbaik dalam belajar. Proses kegiatan pembelajaran adalah hal utama dalam proses pendidikan di sekolah, sedangkan prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh karena

aktivitas yang dilakukan. Dalam suatu pendidikan formal tentu di dalamnya ada sebuah pembelajaran, pembelajaran haruslah didukung dengan bahan materi, media yang digunakan dan media yang dipakai terkadang menggunakan peralatan yang berteknologi.

Perkembangan teknologi di era globalisasi ini tentu memberikan sumbangsih yang besar bagi dunia. Tidak hanya dalam hal industri tapi pada pendidikan pula. Teknologi berasal dari istilah *teckne* yang berarti seni atau keterampilan. Pengertian teknologi sebagai kumpulan pengetahuan, melengkapi pengertian teknologi sebagai barang buatan yang ditujukan untuk mendukung kegiatan manusia agar lebih efisien dan bertujuan (Bambang Warsita, 2008: 110). Kehidupan manusia kini tidak dapat lepas dari teknologi yang ada disekitarnya, hampir setiap hari manusia berinteraksi dengan teknologi untuk membantu segala aktivitasnya.

Guru salah satu penggerak pendidikan juga berperan penting untuk ikut mengembangkan media, metode atau model pembelajaran dengan menggunakan teknologi, tapi tidak semua guru menguasai teknologi untuk dijadikan media dalam pembelajarannya dan tidak semua mata pelajaran di sekolah yang dapat diaplikasikan dalam sebuah media yang berbasis teknologi tetapi itu semua dapat dilakukan dengan cara terus belajar. Membuat sebuah media dengan sebuah *software* juga membutuhkan teknologi seperti penggunaan komputer dan *LCD*. Pembelajaran yang menggunakan suatu media membantu guru menyampaikan materi secara komunikatif kepada para siswa sehingga dengan kriteria sebuah media yang baik apa yang disampaikan guru lebih mudah diserap oleh murid. Criticos : 1996 (dalam Daryanto, 2010: 4) menyatakan Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menjadi komunikan. Dalam usaha untuk mencapai suatu hasil belajar dari proses belajar

mengajar seseorang siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya 1. faktor internal yaitu faktor yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri digolongkan menjadi dua, faktor fisiologis serta faktor psikologis. dan 2. faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri. Digolongkan menjadi dua, faktor sosial serta faktor non sosial seperti keadaan, udara, suhu, cuaca, waktu, tempat, alat-alat yang dipakai untuk belajar, alat alat pelajaran, dan lain-lain.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang berupa sarana atau alat dalam pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar. Dapat dikembangkan lagi bahwa Media pembelajaran dan sarana seperti penggunaan *LCD* dalam pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications (VBA)* di harapkan siswa bisa lebih tertarik pada media pembelajaran *Powerpoint* ini. *Visual Basic Applications (VBA)* merupakan bahasa pemrograman yang terdapat dibalik aplikasi *Microsoft Office*. Bahasa pemrograman ini dapat dimanfaatkan untuk lebih mendayagunakan *file - file Microsoft Office* yang kita ciptakan, misalnya membentuk interaktivitas pada sebuah *file* presentasi. *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications (VBA)* memiliki daya tarik tersendiri yang berupa gambar dan suara sehingga mudah di pahami sebagai media pembelajaran dan dengan penggunaan *Visual Basic Applications (VBA)* pada *Powerpoint* diharapkan siswa lebih dapat memahami materi yang diterangkan melalui *Powerpoint*.

Di sekolah SMA Negeri 1 Sidomulyo sudah tersedia fasilitas berupa TV, VCD, LCD, Laptop yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Dalam penerapannya fasilitas ini kurang begitu di manfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada penelitian ini peneliti mengambil subjek penelitian siswa/i Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Sidomulyo Tahun Pelajaran 2015/2016 untuk mendapatkan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* dengan *VBA*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan *Powerpoint* dengan *Visual Basic Applications (VBA)* sebagai media pada pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2013:6), metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Berdasarkan uraian di atas menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti secara sistematis untuk memecahkan masalah dan mendapatkan jawaban yang tepat. Penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen semu, yaitu menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan metode pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen memiliki bermacam-macam jenis desain. Desain eksperimen pada penelitian ini menggunakan tipe *Posttest-Only Control Group Design*. Desain ini dibaca terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol (Sugiyono,2015:116). Kelas eksperimen diberi perlakuan (X), sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (X), setelah dilakukannya *Treatment* dengan

menggunakan media *Powepoint* berbasis *Visual Basic Application (VBA)* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan media *Powepoint*, kemudian dilanjutkan dengan pemberian *Posstest* pada kelas kontrol dan eksperimen.

Populasi menurut Sugiyono (2012:117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Sidomulyo Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016, seperti tampak pada tabel berikut :

Tabel 3.1. Anggota populasi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sidomulyo Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016

Kelas	Jumlah Siswa	Jenis Kelamin	
		L	P
XI.IPS.1	37	21	16
XI.IPS.2	37	20	17
XI.IPS.3	36	20	16
XI.IPS.4	36	20	16
JUMLAH	146	81	65

Sumber: Tata Usaha SMA N 1 Sidomulyo Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016.

Dari tabel di atas, dapat diketahui yang menjadi populasi penelitian adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri I Sidomulyo Lampung Selatan tahun ajaran 2015/2016 yang terdistribusi dalam 4 kelas (XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4) dengan jumlah keseluruhan sebanyak 146 orang siswa yang terdiri dari 81 orang siswa laki-laki dan 65 orang siswa perempuan.

Tehnik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah tehnik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2014:85). Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan, peneliti berkerjasama dengan guru Mata Pelajaran Sejarah untuk menentukan kelas

penelitian dengan cara melihat keseluruhan dari nilai kognitif siswa, dari keempat kelas, nilai akademik kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 tergolong rendah. Kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 kemampuan hasil belajar masih rendah dibandingkan dengan kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4. Dengan pertimbangan tersebut peneliti dengan guru mata pelajaran akhirnya memilih kelas XI IPS 1 sebagai kelas control dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen. Hatch dan Farhady:1981, (dalam Sugiyono,2012:60) menyatakan bahwa variabel merupakan atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain. Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications (VBA)*, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah. Media pembelajaran ini akan diujicobakan kepada siswa kelas XI SMA Negeri I Sidomulyo Lampung Selatan. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas control dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen. Pada kelas XI IPS 2 dalam pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications (VBA)*.

Definisi operasional variabel adalah suatu cara untuk menggambarkan dan mendiskripsikan variabel sedemikian rupa sehingga variabel tersebut bersifat spesifik dan terukur. Tujuannya agar peneliti dapat mencapai suatu alat ukur yang yang sesuai dengan hakikat variabel yang sudah di definisikan konsepnya, maka peneliti harus memasukkan proses atau operasionalnya alat ukur yang akan digunakan untuk kuantifikasi gejala atau variabel yang ditelitinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Microsoft Powerpoint merupakan program aplikasi presentasi yang sangat populer dan paling banyak digunakan

dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran. Dengan menggunakan *Powerpoint* guru dapat membuat media presentasi dengan mudah, yang membedakan antara media presentasi dengan media yang lain adalah pada media presentasi materi yang ingin disampaikan dibuat dalam sebuah program computer yang dipresentasikan melalui proyektor, kemudian materi dapat diubah kedalam teks, gambar, animasi, dan video yang dikombinasikan dalam satu kesatuan yang utuh. Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya. Untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dalam arti efektif meningkatkan mutu pembelajaran, diperlukan suatu perancangan yang baik.

Penggunaan *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications* ini merupakan cara termudah dan tercepat untuk membuat aplikasi yang di jalankan di *Sistem Operasi Microsoft Windows*. Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan media ini yaitu siswa harus benar – benar tertarik pada media *Powerpoint* yang di buat agar materi yang di berikan bisa di terima siswa. Setelah materi selesai di berikan untuk menguji seberapa paham mereka tentang materi yang di berikan siswa di pilih secara acar untuk maju kedepan untuk menjawab pertanyaan yang ada pada *slide LCD* setelah siswa selesai menjawab akan langsung terlihat jawaban siswa tersebut beserta poin yang di dapat. Hal ini di harapkan mampu membuat siswa benar – benar memperhatikan materi dari awal pelajaran agar saat mereka terpilih untuk maju kedepan bisa mengerjakan soal yang tertera di *slide LCD*.

Instrumen penelitian adalah sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini

adalah instrumen untuk mengukur pengelolaan pembelajaran yaitu pengamatan aktivitas kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa, yaitu tes hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Tes hasil belajar siswa berupa perangkat tes formatif tipe pilihan ganda yang diberikan kepada siswa pada akhir materi yang telah ditentukan untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dokumentasi, serta kepustakaan. Tes atau kuis merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah alat untuk menentukan atau mengukur hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. Tes yang digunakan berupa tes formatif pilihan ganda yang diadakan setiap akhir kompetensi dasar atau pada waktu yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah post-test. Posttest digunakan untuk mengambil data kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. Post-test berupa tes formatif pilihan ganda yang berjumlah 14 soal pada setiap pertemuan yang terbagi ke dalam 6 ranah kognitif yaitu pengetahuan C1, pemahaman C2, penerapan C3, analisis C4, sintesis C5, dan evaluasi C6. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yaitu suatu proses pengamatan dan ingatan. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan relevan dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan teknik observasi langsung. Observasi ini dilakukan selama penulis melakukan penelitian di SMA Negeri I Sidomulyo Lampung Selatan. Dokumentasi adalah suatu teknik untuk mendapatkan data dengan cara mencatat data yang sudah ada. Pada penelitian dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data yang sudah ada, seperti data siswa kelas XI SMA

Negeri 1 Sidomulyo Lampung Selatan tahun Ajaran 2015/2016. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penulisan dalam penelitian ini, seperti : teori-teori yang sesuai dengan materi yang dibutuhkan, konsep-konsep dalam penelitian, serta data-data yang diambil dari berbagai referensi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif, dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Untuk mengetahui kuatnya pengaruh media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Application (VBA)* terhadap hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan rumus Eta (η) sebagai berikut:

$$\eta = \sqrt{1 - \frac{\sum Y_T^2 - (N_1)(\bar{Y}_1)^2 - (N_2)(\bar{Y}_2)^2}{\sum Y_T^2 - (N_1 + N_2)(\bar{Y}_T)^2}}$$

Keterangan :

N_1 dan N_2 = sampel 1 dan sampel 2

Y_T = rata-rata dari seluruh sampel kelompok 1 dan 2

$\sum Y_T^2$ = jumlah kuadrat kedua belah sampel

Y_1 dan Y_2 = rata-rata tiap kelompok (Misbahudin dan Iqbal Hasan, 2004:56)

Untuk menentukan keeratan pengaruh korelasi antar variabel tersebut diberikan nilai-nilai dari koefisien yang dapat dilihat pada tabel Koefisien Korelasi Dan Kekuatan Pengaruh. Untuk melihat signifikansi pengaruh media *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Application (VBA)* terhadap hasil belajar siswa. Rumus yang digunakan adalah uji F:

$$F = \frac{\eta^2(n-k)}{(1-\eta^2)(k-1)}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

k = jumlah sub kelas

(Misbahudin dan Iqbal Hasan, 2004:124)

Prosedur uji statistiknya sebagai berikut :

a. Menentukan formulasi hipotesis

H_0 = tidak ada pengaruh antara X dan Y

H_1 = ada pengaruh antara X dan Y

b. Menentukan taraf nyata (α) dan nilai F tabel. Taraf nyata yang digunakan 5% dan F tabel 3,84

c. Menentukan kriteria pengujian

H_0 = diterima (H_1 ditolak) apabila

$$F_0 \leq F_{(v_1)(v_2)}$$

H_1 = ditolak (H_0 diterima) apabila

$$F_0 > F_{(v_1)(v_2)}$$

d. Menentukan nilai uji statistik

$$F = \frac{\eta^2(n-k)}{(1-\eta^2)(k-1)}$$

e. Membuat kesimpulan

Dalam hal ini penerimaan dan penolakan H_0 . Setelah diketahui F hitung maka dibandingkan dengan F_{tabel} . Jika f_{hitung} yang diperoleh lebih dari ($>$) F_{tabel} , hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang positif, dan sebaliknya Jika f_{hitung} lebih ($<$) dari F_{tabel} menunjukkan tidak ada pengaruh positif.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan tahapan sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk menganalisis data dengan menguji kenormalan data. Untuk melihat kenormalan data, peneliti menggunakan uji *Chi-Kuadrat* adapun tahap-tahap yang dilakukan :

a. Taraf nyata 0,05 atau 5%.

b. Statistik Uji

c. Mencari chi kuadrat

d. Keputusan

b. Uji Homogenitas

H_0 : $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (data penelitian mempunyai varians yang homogen)

H_1 : $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (data penelitian mempunyai varians yang tidak homogen)

Taraf nyata : 5%

Statistik uji :

$$F_{hitung} : \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Perhitungan :

Varians terbesar

Varians terkecil

$$F_{hitung} : \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Kriteria uji :

Terima H_0 jika $F_{hitung} < F_{\alpha}(n_1 - 1, n_2 - 1)$ (Sudjana, 2005:250).

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMA Negeri 1 Sidomulyo, secara administratif terletak di Kecamatan Sidomulyo Kabupaten Lampung Selatan Profinsi Lampung. Akses utama dengan menggunakan Jalan Raya Lintas Sumatra, Jalan Raya kabupaten dan antar kabupaten / kota yang berdekatan yakni Kabupaten Lampung Timur, Kota Madya Bandar Lampung dan Kabupaten Tanggamus. SMA Negeri 1 Sidomulyo terhubung sejak berdirinya 20 Juli 1991 telah di pimpin oleh 7 orang kepala sekolah yaitu: Dra. Lensiyana Razioen (tahun 1991 s/d 1997), Drs. Ce'Mansyur (1997 s/d 2000), Drs. Hi. Damhuri Matsir (Tahun 2000 s/d 2002), Drs. Raiman Jans (Tahun 2002 s/d 2007), Hidayatullah, S.Pd (Tahun 2007 s/d 2010), Marwoto, S.Pd (Tahun 2010 s/d 2013) dan Drs. Dudung Abdullah (Tahun 2013 s/d sekarang)

Sekolah ini memiliki visi “unggul dalam prestasi berdasarkan keimanan dan ketqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa” dan memiliki misi meningkatkan imtaq, budi pekerti luhur warga sekolah, meningkatkan disiplin kerja dan profesionalisme serta kesejahteraan guru, tatausaha, dan karyawan sekolah, meningkatkan prestasi akademik, non akademik dan disiplin siswa, meningkatkan peran serta orang tua siswa dan stakeholder/instalasi terkait lainnya untuk mendukung program kerja sekolah yang bermutu dan melengkapi, mengembangkan dan memanfaatkan sumber daya sekolah secara efektif, efisien, dan optimal.

Jumlah seluruh profesional guru mata pelajaran ada sebanyak 51 orang, terdiri dari 41 orang guru berstatus PNS (91%), dan 10 orang guru honorer (9%) dengan predikat sertifikasi guru 35 orang (76%) jumlah semua staf tata usaha dan karyawan adalah 21 orang, terdiri dari 3 orang berstatus PNS (36,36%), 3 orang berstatus honorer daerah (27,27%) , 12 orang honorer murni, 2 orang satpam, dan 2 orang pesuruh. Siswa yang belajar di SMA Negeri 1 Sidomulyo terdiri dari berbagai

suku dan mereka berasal dari dalam kecamatan Sidomulyo . Dilihat dari latar belakang dan pekerjaan orang tua mereka secara ekonomi merata. Tahun Pelajaran 2015/2016 SMA Negeri 1 Sidomulyo, mengasuh anak didik sejumlah 883 siswa yang tersebar di 32 kelas. Adapun rincian dari masing-masing kelas adalah sebagai berikut: Kelas X IPA berjumlah 154 yang terbagi menjadi 4 kelas, kelas X IPS berjumlah 160 yang terbagi menjadi 4 kelas, kelas XI IPA berjumlah 146 yang terbagi menjadi 4 kelas, kelas XI IPS berjumlah 146 yang terbagi menjadi 4 kelas, kelas XII IPA berjumlah 142 yang terbagi menjadi 4 kelas, kelas XII IPS berjumlah 135 yang terbagi menjadi 4 kelas.

Adapun siswa/i sekolah ini telah mencorengkan berbagai prestasi diantaranya olimpiade sains nasional Tk kabupaten Lampung Selatan, olimpiade olahraga siswa Nasional Tk. Kabupaten April 2013, dan seleksi Paskibraka Tk. Kabupaten April 2013 lolos tingkat kabupaten.

Pertemuan Pertama Kelas XI IPS 2 (Kelas Eksperimen). Pelaksanaan pembelajaran pada kelas XI IPS 2 menggunakan media *Powerpoint* berbasis *VBA* dengan model pembelajaran *group investigation*. Kegiatan ini dimulai pada tanggal 23 Juni 2016, sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, peneliti diperkenalkan kepada siswa kelas XI IPS 2 oleh guru Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Sidomulyo yaitu Drs. Panut. Setelah perkenalan berakhir, peneliti memulai dengan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama. Pertemuan pertama dimulai dengan pengenalan media *Powerpoint* berbasis *VBA*, setelah itu peneliti menyampaikan materi yang ada pada media tersebut. Setelah materi selesai disampaikan peneliti membagi kelas menjadi 4 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 6-7 orang. Peneliti membagi sub topik untuk di jadikan bahan diskusi. Setelah masing-masing kelompok selesai berdiskusi, masing-masing dari

kelompok memilih perwakilannya untuk menyampaikan hasil diskusi mereka di depan kelas dan untuk kelompok lain di persilahkan untuk bertanya kepada kelompok yang sedang menyampaikan hasil diskusi. Kegiatan ini dilakukan sampai perwakilan semua kelompok maju ke depan. Setelah kegiatan diskusi selesai peneliti memberikan *Game* dengan menggunakan media *Powerpoint* berbasis *VBA*. Ada 10 pertanyaan rebutan yang bisa dijawab, yang pertanyaannya akan dibacakan oleh peneliti. Bila ada kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar maka kelompok tersebut berhak menekan tombol *spin wheel* untuk melihat *score* yang didapat, *score* yang didapat ditulis pada tabel *score*. Setelah 10 pertanyaan tersebut selesai dibacakan kita dapat melihat kelompok mana yang mendapat *score* tertinggi. *Game* ini hanya sebagai hiburan siswa agar mereka tidak merasa bosan dengan pelajaran. Setelah *game* selesai peserta didik di persilahkan duduk seperti semula karena peneliti akan memberikan soal *posstest*. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal *posstest* peneliti mengakhiri pertemuan pada hari itu dan mengucapkan terima kasih.

Pertemuan kedua, dimulai dengan mengucapkan salam. Lalu sedikit mengulas materi kemarin untuk melihat seberapa paham mereka mengingat materi kemarin. Peneliti memulai materi pada hari ini dengan menyangkannya pada LCD proyektor. Peneliti menerangkan materi yang ada pada LCD proyektor dan peserta didik mendengarkan peneliti menjelaskan. Setelah peneliti selesai menjelaskan peneliti mempersilahkan peserta didik untuk bertanya bila ada yang tidak paham. Tahap selanjutnya peneliti membagi peserta didik menjadi 4 kelompok seperti kemarin yang masing – masing kelompok terdiri dari 6-7 orang. Peneliti membagi sub bahasan untuk mereka diskusikan bersama kelompoknya masing – masing. Bagi kelompok yang sudah selesai berdiskusi dengan kelompoknya di persilahkan menyampaikan hasil

diskusinya di depan kelas, selesai melakukan diskusi peneliti membuka *slide game* yang di buat dengan *VBA* untuk dijawab bersama kelompoknya masing – masing. Ada 10 pertanyaan rebutan yang bisa dijawab, yang pertanyaannya akan dibacakan oleh peneliti. Bila ada kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar maka kelompok tersebut berhak menekan tombol *spin wheel* untuk melihat *score* yang didapat, *score* yang didapat ditulis pada tabel *score*. Setelah 10 pertanyaan tersebut selesai dibacakan kita dapat melihat kelompok mana yang mendapat *score* tertinggi. *Game* ini hanya sebagai hiburan siswa agar mereka tidak merasa bosan dengan pelajaran. Setelah itu peneliti menyimpulkan materi yang di pelajari pada hari itu. Sebelum pelajaran di akhiri peneliti membagikan soal *posstest* kepada peserta didik untuk di kerjakan. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal *posstest* peneliti memberi motivasi kepada peserta didik agar lebih giat lagi dalam belajar dan memberi salam.

Pertemuan ketiga, di mulai dengan salam dan beberapa pertanyaan untuk melihat seberapa ingat mereka tentang materi kemarin. Setelah sedikit mengulas masalah materi kemarin peneliti memulai pelajaran dengan menayangkan materi pada layar LCD proyektor. Peneliti menjelaskan materi tersebut dan peserta didik mendengarkan peneliti menjelaskan. Setelah peneliti selesai menjelaskan peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya bila ada materi yang belum di pahami. Pembahasan materi selesai, setelah itu peneliti kembali membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 orang untuk berdiskusi. Peneliti membagi sub bahasan kepada peserta didik untuk didiskusikan bersama kelompoknya. Untuk perwakilan kelompok yang sudah selesai berdiskusi di persilahkan untuk maju ke depan membacakan hasil diskusinya sementara kelompok lain mendengarkan. Bagi kelompok lain yang belum mengerti

dengan apa yang dijelaskan oleh yang sedang menyampaikan materinya dipersilahkan untuk bertanya, setelah semua perwakilan kelompok selesai maju ke depan peneliti membuka *slide game* yang di buat dengan *VBA* untuk dijawab bersama kelompoknya masing – masing. Ada 10 pertanyaan rebutan yang bisa dijawab, yang pertanyaannya akan dibacakan oleh peneliti. Bila ada kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar maka kelompok tersebut berhak menekan tombol *spin wheel* untuk melihat *score* yang didapat, *score* yang didapat ditulis pada tabel *score*. Setelah 10 pertanyaan tersebut selesai dibacakan kita dapat melihat kelompok mana yang mendapat *score* tertinggi. *Game* ini hanya sebagai hiburan siswa agar mereka tidak merasa bosan dengan pelajaran. Peserta didik kembali ketempat duduknya masing – masing dan peneliti menyimpulkan materi pada hari ini. Setelah itu peneliti membagikan soal *posstest* untuk di kerjakan oleh peserta didik. Semua sudah selesai mengerjakan soal *posstest*, peneliti mengucapkan terimakasih kepada peserta didik karena telah membantu peneliti melakukan penelitian. Peneliti memberikan sedikit motivasi kepada peserta didik dan terakhir peneliti mengucapkan salam.

Pertemuan Pertama Kelas XI IPS 1 (Kelas Kontrol). Pelaksanaan pembelajaran pada kelas XI IPS 1 menggunakan media *Powerpoint* dengan model pembelajaran *group investigation*. Kegiatan ini di mulai pada tanggal 24 Juni 2016, sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, peneliti di perkenalkan kepada siswa kelas XI IPS 1 oleh guru Bidang Studi Sejarah SMA Negeri 1 Sidomulyo yaitu Drs. Panut. Setelah perkenalan berakhir, peneliti memulai dengan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama. Pertemuan pertama dimulai dengan perkenalan setelah itu peneliti menyampaikan materi yang ada pada media. Setelah materi selesai disampaikan peneliti membagi kelas

menjadi 4 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 6-7 orang. Peneliti membagi sub topik untuk di jadikan bahan diskusi. Setelah masing – masing kelompok selesai berdiskusi, masing–masing dari kelompok memilih perwakilannya untuk menyampaikan hasil diskusi mereka di depan kelas dan untuk kelompok lain di persilahkan untuk bertanya kepada kelompok yang sedang menyampaikan hasil diskusi. Kegiatan ini dilakukan sampai perwakilan semua kelompok maju ke depan. Peserta didik di persilahkan duduk seperti semula karena peneliti akan memberikan soal *posstest*. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal *posstest* peneliti mengakhiri pertemuan pada hari itu dan mengucapkan terima kasih.

Pertemuan kedua, dimulai dengan mengucapkan salam. Lalu sedikit mengulas materi kemarin untuk melihat seberapa paham mereka mengingat materi kemarin. Peneliti memulai materi pada hari ini dengan menayangkannya pada LCD proyektor. Peneliti menerangkan materi yang ada di LCD proyektor dan peserta didik mendengarkan peneliti menjelaskan. Setelah peneliti selesai menjelaskan peneliti mempersilahkan peserta didik untuk bertanya bila ada yang tidak paham. Tahap selanjutnya peneliti membagi peserta didik menjadi 4 kelompok seperti kemarin yang masing – masing kelompok terdiri dari 6-7 orang. Peneliti membagi sub bahasan untuk mereka diskusikan bersama kelompoknya masing – masing. Bagi kelompok yang sudah selesai berdiskusi dengan kelompoknya di persilahkan menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas,. Setelah itu peneliti menyimpulkan materi yang di pelajari pada hari itu. Sebelum pelajaran di akhiri peneliti membagikan soal *posstest* kepada peserta didik untuk di kerjakan. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal *posstest* peneliti memberi motivasi kepada peserta didik agar lebih giat lagi dalam belajar dan memberi salam.

Pertemuan ketiga, di mulai dengan salam dan beberapa pertanyaan untuk melihat

seberapa ingat mereka tentang materi kemarin, setelah sedikit mengulas masalah materi kemarin peneliti memulai pelajaran dengan menayangkan materi pada layar LCD proyektor. Peneliti menjelaskan materi tersebut dan peserta didik mendengarkan peneliti menjelaskan. Setelah peneliti selesai menjelaskan peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya bila ada materi yang belum di pahami. Pembahasan materi selesai, setelah itu peneliti kembali membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 orang untuk berdiskusi. Peneliti membagi sub bahasan kepada peserta didik untuk didiskusikan bersama kelompoknya. Untuk perwakilan kelompok yang sudah selesai berdiskusi dipersilahkan untuk maju kedepan membacakan hasil dikusinya sementara kelompok lain mendengarkan. Bagi kelompok lain yang belum mengerti dengan apa yang dijelaskan oleh yang sedang menyampaikan materinya dipersilahkan untuk bertanya. Setelah tanyajawab selesai peserta didik kembali ke tempat duduknya masing – masing dan peneliti menyimpulkan materi pada hari ini. Setelah itu peneliti membagikan soal *posstest* untuk di kerjakan oleh peserta didik. Semua sudah selesai mengerjakan soal *posstest*, peneliti mengucapkan terimakasih kepada peserta didik karena telah membantu peneliti melakukan penelitian. Peneliti memberikan sedikit motivasi kepada peserta didik dan terakhir peneliti mengucapkan salam. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat sebagai berikut :

1. Uji Normalitas.

Uji normalitas data ini adalah prasyarat untuk masuk ke perhitungan selanjutnya. Pengujian ini yang bertujuan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Teknik yang digunakan yaitu *uji Chi Kuadrat*. Kriteria Uji Normalitas Terima H_1 jika $X_{hitung} < X_{tabel}$, karena $X_{hitung} (9,375) < X_{tabel}$

(11,070) pada taraf nyata 5% jadi dapat disimpulkan data rata-rata *Posttest* kelas XI IPS 1 (eksperimen) berdistribusi normal. Rata-rata *Posttest* kelas XI IPS 2 (kontrol) berdasarkan perhitungan karena $X_{hitung} (4,763) < X_{tabel} (11,070)$ pada taraf nyata 5% jadi dapat disimpulkan data rata-rata *Posttest* kelas Kontrol berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Homogenitas

1. H_0 : $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (data penelitian mempunyai varians yang homogen)
 H_1 : $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (data penelitian mempunyai varians yang tidak homogen)
2. Taraf nyata : 0.05 atau 5%
3. Statistik uji

$$F_{hitung} : \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Varians terbesar : 6,17
 Varians terkecil : 5,24
 Statistik uji :

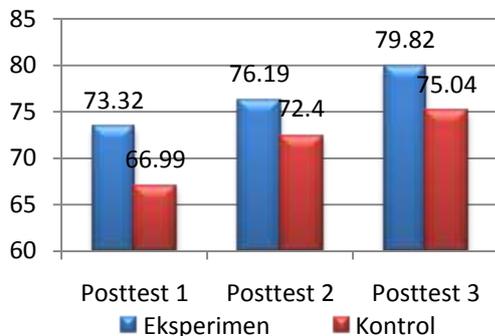
$$: \frac{6,17}{5,24} = 1,18$$

Pada taraf 0,05 dan $dk = (v_1, v_2) = (37, 36)$ didapat F tabel sebesar 1,18 Kriteria uji, terima H_0 hanya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan taraf nyata 0,05 dalam hal lainnya tolak H_0 . Kesimpulannya, karena nilai $F_{hitung} = 1,18 < F_{tabel} 1,72$ maka H_1 diterima yaitu data penelitian memiliki varians yang sama (homogen). Berdasarkan uji prasyarat ditemukan bahwa dari uji normalitas dan uji homogenitas data yang diperoleh normal dan homogen. Untuk itu bisa dilakukan uji hipotesis sebagai berikut. Uji hipotesis dengan menggunakan rumus Eta (η). Rumus Eta digunakan pada analisis korelasi sederhana untuk variabel nominal dan variabel interval. Karena $F_0 = 42,47 > F_{(1)(60)} = 3,84$ maka H_0 di tolak dan H_1 diterima. Jadi, terdapat pengaruh yang signifikan antara *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Applications (VBA)* dengan hasil belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016.

Dalam penelitian ini yang akan dilihat adalah pengaruh media pembelajaran

Powerpoint berbasis (VBA) terhadap hasil belajar kognitif dari siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* berbasis (VBA) tersebut.

Diagram 4.1 Perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol



Sumber: Olah data peneliti

Berdasarkan diagram di atas diketahui bahwa pada kelas eksperimen setelah dilakukan *posttest* mulai dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga hasil belajar kognitif lebih besar dari kelas kontrol. Rata-rata persentase mengalami kenaikan. Nilai *posttest* pertama pada kelas eksperimen adalah 73,32 sedangkan pada *posttest* kedua adalah 76,19 dengan kenaikan sebesar 2,87 dan pada *posttest* ketiga adalah 79,82 dengan kenaikan 3,63. Pada kelas kontrol nilai *posttest* pertama adalah 66,99 sedangkan pada *posttest* kedua adalah 72,4 dengan kenaikan sebesar 5,41 dan pada *posttest* ketiga adalah 75,04 dengan kenaikan sebesar 2,64. Selisih kelas eksperimen dan kontrol pada *posttest* pertama adalah 6,33 dan pada *posttest* kedua adalah 1,79 sedangkan pada *posttest* ketiga adalah 4,78. Dengan demikian hasil setiap *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan rumus uji *Eta* (η) bahwa dihasilkan nilai *Eta* (η)= 0,53 memberikan arti bahwa media pembelajaran *Powerpoint* berbasis (VBA) terhadap hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran Sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016 terhadap hasil belajar kognitif siswa terdapat pengaruh yang cukup berarti, yang artinya memiliki nilai yang

positif. Makna positif di sini mempunyai arti bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Powerpoint* berbasis (VBA) apabila dilakukan dengan langkah-langkah yang benar maka hasil belajar siswa akan meningkat.

Selanjutnya diketahui bahwa nilai $F_{(hitung)} = 42,47 > F_{(tabel)} = 3,84$, maka H_0 di tolak dan H_1 diterima. Jadi, terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *Powerpoint* berbasis (VBA) terhadap hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran Sejarah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016. Signifikan ini maksudnya adalah suatu data yang dapat di buktikan kebenarannya berdasarkan statistik. Berdasarkan penelitian peneliti menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05 itu artinya 95% data yakin betul-betul benar. Jadi, seberapa tinggi keyakinan kepercayaan kita akan hasil penelitian kita, itu yang kita sebut dengan taraf signifikansi, oleh karena itu media *Powerpoint* berbasis (VBA) ini selain memberikan manfaat yang baik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif juga meyakinkan dan dapat dipercaya.

Pembelajaran menggunakan *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Application* (VBA) dapat meningkatkan hasil belajar terutama pada hasil belajar kognitif siswa, ini dibuktikan dengan kenaikan hasil belajar kognitif siswa pada setiap pertemuannya melalui penelitian yang telah peneliti lakukan, karena sesuai dengan kelebihan *Powerpoint* berbasis *Visual Basic Application* (VBA) ini bahasa yang sederhana sehingga mudah penggunaannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan *Powerpoint* berbasis (VBA) terhadap hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran Sejarah siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016 yang ditunjukkan dengan

menggunakan rumus *Eta* diperoleh hasil penghitungan sebesar 0,53 berdasarkan tabel koefisien korelasi terdapat keeratan pengaruh yang cukup berarti atau sedang yang artinya memiliki nilai yang positif. Berdasarkan perhitungan rata-rata *Posttest* menggunakan rumus uji F, diperoleh hasil sebesar 42,47 yang artinya signifikan, karena $F_{hitung} > F_{tabel} = 3,84$. Nilai positif di sini mempunyai arti bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Powerpoint* berbasis (VBA) apabila dilakukan dengan langkah-langkah yang benar maka hasil belajar siswa akan meningkat dan signifikan berarti bahwa sebesar 95% media *Powerpoint* berbasis (VBA) ini dipercaya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran Sejarah siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya
- Misbahudin dan Iqbal Hasan. 2004. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik 2005. *Proses belajar mengajar*. Jakarta : Erlangga
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.