

## EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Rebeka Helen Hutabarat<sup>1</sup>, Asep Hidayat<sup>2</sup>, Bella Anantha Sritumin<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Langlangbuana

---

### Article Info

---

#### Keywords

multimedia interaktif  
powerpoint  
minat belajar

### Abstract

---

Penelitian dilakukan untuk mengetahui minat belajar siswa SMAN 12 Bandung kelas XI IPS 3 pada mata pelajaran ekonomi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis power point untuk meningkatkan minat belajar siswa. Populasi penelitian ini adalah siswa SMAN 12 Bandung. Untuk mencapai tujuan penelitian ini maka penarikan sampel ditentukan oleh guru SMAN 12 Bandung sehingga kelas XI IPS 3 terpilih sebagai obyek penelitian kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai objek penelitian kelas control. Jumlah siswa terdiri dari 40 siswa dan untuk pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket atau kuesioner yang berisi 25 pernyataan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan efektivitas multimedia interaktif berbasis power point untuk meningkatkan minat belajar siswa didapatkan hasil bahwa minat belajar siswa meningkat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif. Keunggulan ini baik dilihat dari masing-masing indikator minat belajar siswa yang mencakup perhatian siswa, ketertarikan siswa, perasaan senang dan keterlibatan siswa yang semakin baik setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut disarankan kepada guru ekonomi dan guru mata pelajaran lainnya untuk menggunakan media powerpoint interaktif sebagai salah satu alternative media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

### Correspondence Author

---

<sup>1</sup>rebekahelen8@gmail.com

<sup>2</sup>asep.hidayat.1204@gmail.com

<sup>3</sup>bella.anna645@gmail.com

### How to Cite

---

Hutabarat, R., Hidayat, A., Sritumini, B. (2017). Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. JP2EA, Vol. 3, No. 1, Sep. 2017, 12-21.

---

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diberikan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Mata pelajaran Ekonomi banyak manfaat serta nilai-nilai yang ditanamkan pada diri siswa. Sasaran dari mata pelajaran ekonomi tersebut menjadikan siswa berpikir ekonomis, produktif, membangun keterampilan berwirausaha dan memiliki pengetahuan yang cukup untuk masa depan.

Kenyataan dilapangan berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMAN 12 Bandung tepatnya dikelas XI IPS 1 masalah yang ditemukan pada saat kegiatan belajar mengajar yaitu siswa kurang bergairah untuk mengikuti kegiatan pembelajaran terlihat pada saat guru menjelaskan materi pelajaran ekonomi, siswa merasa tidak senang dengan materi dan media pembelajaran yang digunakan dan metode pengajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah.

Perubahan tingkah laku siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung di , siswa tidak memperhatikan guru, siswa lebih memilih mengobrol dengan teman, membuka *smartphone* dan inisiatif siswa untuk belajar berkurang dan kurangnya rasa ingin tahu mengenai materi tersebut, hal ini terlihat pada saat guru menanyakan kembali materi yang disampaikan sebelumnya, siswa justru tidak bisa menjawab.

Minat berasal dari dalam diri siswa yang tidak dapat tumbuh dengan sendirinya, sehingga minat belajar siswa tumbuh jika ada rangsangan dari luar. Minat sangat tergantung dengan faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, seperti pemusatan pemikiran, konsentrasi belajar, inisiatif belajar dan motivasi. Minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor yang terdapat dari dalam diri guru sendiri seperti sikap guru, suara guru perilaku guru dan terhadap metode, media, dan strategi pembelajaran yang guru terapkan, selain dari pada itu faktor yang dipengaruhi oleh

lingkungan belajar, teman dan suasana ruangan kelas yang tidak mendukung. Faktor-faktor tersebut perlu diperhatikan dan dilaksanakan untuk menumbuh kembangkan minat peserta didik.

Berkaitan dengan masalah diatas harus dilakukan suatu upaya untuk memperbaiki metode yang sudah ada, selain guru yang harus dituntut untuk memiliki keahlian dan keterampilan untuk menerapkan metode pengajaran yang tepat, dalam pemilihan media pembelajaran juga harus tepat dan menarik minat dan perhatian siswa. Dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *power point* diharapkan mampu untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar dan terciptanya kondisi belajar yang kondusif.

Peneliti tertarik untuk menggunakan media *power point* tidak hanya berisi ringkasan dari materi yang akan dipaparkan, tetapi dengan menggunakan *power point* interaktif yang berisi gambar, suara, video dan animasi yang dapat membantu minat belajar siswa tumbuh.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka yang menunjukkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "apakah penggunaan multimedia interaktif berbasis *power point* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa ?"

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur: (a) minat belajar siswa dalam pelajaran Ekonomi yang menggunakan *powerpoint* interaktif di kelas eksperimen dan kelas kontrol; dan (b) efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

## KAJIAN LITERATUR

### *Multimedia Interaktif Berbasis Power Point*

Dua kata kunci utama yang dapat menjelaskan pengertian multimedia interaktif yaitu "multimedia" dan "interaktif". Pengertian multimedia memiliki perbedaan dan juga memiliki sudut pandang orang yang berbeda secara umum, multimedia



berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam cara untuk menyajikan informasi.

Menurut Daryanto (2013, hlm. 51) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya

Menurut Wina Sanjaya (2012, hlm. 225) multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linear, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan.

Menurut Rudi (2013, hlm. 127) Menghasilkan multimedia interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas hasil belajar bagi penggunanya, maka dalam pengembangan multimedia interaktif harus memperhatikan karakteristik sebagai berikut : (1) Self instructional, (2) Self contained, (3) Stand alone (berdiri sendiri), (4) Adaptif, (5) User friendly, (6) Representasi isi, (7) Visualisasi dengan multimedia (video, animasi, suara, teks, gambar), (8) Menggunakan variasi yang menarik dan kualitas resolusi yang tinggi, (9) Tipe- tipe pembelajaran yang bervariasi, (10) Respon pembelajaran dan penguatan, (11) Dapat digunakan secara klasikal atau individual.

Proses pengembangan multimedia interaktif perlu dilakukan mengingat terdapat beberapa keunggulan dari media menurut Daryanto (2013, hlm. 58), dibanding dengan media lainnya.

- a. Mengaktifkan siswa. Melalui penggunaan multimedia interaktif, memungkinkan siswa untuk melakukan interaksi dengan software, yang menstimulasi siswa untuk menumbuhkan sifat keingintahuan siswa (curiosity).
- b. Menumbuhkan kreatifitas siswa. Multimedia interaktif memberi peluang untuk menumbuhkan kreativitas siswa melalui kegiatan-kegiatan belajar dengan menggunakan multi media interaktif.
- c. Mempermudah pemahaman. Rancangan isi berupa desain multimedia interaktif, merupakan visualisasi informasi dalam

bentuk proses yang masih abstrak ditampilkan melalui multimedia interaktif akan memudahkan siswa untuk memahami.

- d. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Multimedia interaktif dapat mengatasi beberapa keterbatasan waktu yang tersedia.

Dampak pembelajaran multimedia interaktif terdapat beberapa persoalan yang muncul seperti yang diungkapkan oleh Daryanto (2013, hlm. 60) sebagai berikut: (a) Berkaitan dengan orientasi filosofis. Ada dua masalah orientasi filosofis yang muncul akibat penerapan teknologi multimedia ini yakni masalah yang berasal dari pandangan kaum objektivitas dan yang berasal dari pandangan kaum konstruktivis; (b) Berhubungan dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar interaktif dapat dikategorikan dalam tiga jenis yaitu lingkungan preskriptif, demokratis dan sibernetik; (c) Berhubungan dengan desain instruksional. Pada umumnya, desain pembelajaran multimedia dibuat berdasarkan besar kecilnya control siswa atas pembelajaran; (d) Berkaitan dengan umpan balik. Sifat dari umpan balik dalam pembelajaran multimediasangat bervariasi tergantung pada lingkungan dimana multimedia itu digunakan; dan (e) Sifat social dari jenis pembelajaran ini. Banyak kritik yang dilontarkan terhadap pembelajaran multimedia sebagai pembelajaran yang bersifat isolative sehingga bertentangan dengan tujuan sosial dari sekolah.

Microsoft Powerpoint atau sering disebut sebagai PPT merupakan salah satu program aplikasi microsoft office yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. Microsoft power point dapat terdiri dari teks, obyek gambar, animasi, dari sebuah konsep, clipcart, movie, suara dan obyek yang dibuat dengan program lain. Selain itu program ini juga dapat ditampilkan di internet.

Menurut Daryanto, (2013 hlm 163)



menyatakan bahwa Microsoft power point adalah software yang dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan ke dalam program microsoft office. Program yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan dengan berbagai fitur yang menarik.

Cara mendesain powerpoint interaktif menurut Jhonson (Rehawati,2016,hlm.15) sebagai berikut :

- a. Menentukan tujuan. Mendesain powerpoint interaktif hal pertama yang perlu diperhatikan adalah menentukan tujuan untuk media pembelajaran. Powerpoint interaktif sehingga dapat mengetahui jika tujuan pembuatan media powerpoint interaktif tersebut tercapai.
- b. Memahami Audience. Mendesain powerpoint interaktif setelah menentukan tujuan pembuatan media powerpoint interaktif maka hal yang selanjutnya perlu diperhatikan ialah audiens karena penggunaan powerpoint interaktif untuk mengetahui jenis interaksi yang akan digunakan mampu membuat siswa aktif, mendidik, mempengaruhi, menghibur dan menemukan hal baru.
- c. Desain Interface. Mendesain powerpoint interaktif perlu diperhatikan hal berikut : (1) Desain background, windows, control panel, dialog box, dll; (2) Tombol (tombol control dan tombol visual yang metafora); (3) Gambar, text (body text, berita utama, bagian kepala, dll); dan (4) video (jika disertakan ), suara, animasi, (termasuk video), warna, dimensi layar jendela
- d. Interaktivitas desain. Interaktifitas desain dalam media powerpoint interaktif dapat berinteraksi dengan audiens atau siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dasar pedoman interaktivitas desain sebagai berikut: (1) Semakin banyak interaktivitas

dalam sebuah proyek, semakin besar biaya untuk membuat itu; (2) Semakin interkativitas lebih terlibat penampilan anda mendapat, kecuali mereka yang hilang; (3) Semakin banyak interkativitas, semakin besar kesempatan penampilan tersesat. Memiliki pilihan, tetapi tidak terlalu banyak; (4) Semakin sedikit interkativitas, semakin besar kesempatan pemirsa akan bosan atau frustrasi.

- e. Kegiatan testing. Melakukan beberapa pengujian terhadap powerpoint interaktif apakah bekerja seperti yang dirancang (uji fungsional), pengujian kegunaan dapat memberikan wawasan efektifitas desain tersebut.

Kelebihan program powerpoint menurut Daryanto (2013,hlm,164) adalah sebagai berikut: (a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi; (b) Animasi teks maupun animasi gambar atau foto; (c) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji; (d) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik; (e) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan; (f) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang; (g) Dapat disimpan dalam bentuk data optic atau magnetic (CD,disket dan flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana; (h) Dampak visual meningkat; (i) Meningkatkan fokus siswa; (j) Memberikan penjelasan dan highlights; dan (k) meningkatkan spontanitas dan interaktivitas

### **Minat Belajar Siswa**

Minat mempengaruhi keberhasilan bagi setiap kreativitas manusia. Dalam hal belajar ketertarikan dan kegairahan sangat besar pengaruhnya terhadap proses belajar mengajar. Jika seseorang tidak tertarik atau bergairah untuk mempelajari suatu pelajaran atau sesuatu hal, maka tidak akan berjalan dengan baik. Sejalan dengan pendapat noeng muhajir (dalam Meity 2015,hlm.8) menyebutkan bahwa "minat adalah



kecenderungan afektif (perasaan, emosi) seseorang untuk membentuk aktifitas.”

Menurut Meity (2015, hlm.6) mengungkapkan bahwa, minat dapat diartikan sebagai sesuatu yang sangat penting bagi seseorang dalam melakukan kegiatan dengan baik, sebagai aspek kejiwaan, minat tidak saja dapat mewarnai perilaku seseorang, tetapi lebih dari itu minat mendorong untuk melakukan sesuatu kegiatan dan menyebabkan seseorang menaruh perhatian dan merelakan dirinya untuk terikat pada suatu kegiatan.

Pendapat lain mengenai pengertian minat belajar menurut Rauf (2016, hlm. 4) mengungkapkan bahwa, minat adalah kecenderungan jiwa terhadap sesuatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai satu tujuan. Maka dapat dipahami pula bahwa dalam minat terdapat unsur perasaan senang, perhatian, kesungguhan dan adanya motif dan tujuan. Dan minat sangat mempengaruhi perasaan tingkah laku individu dalam menentukan tujuan, sehingga pengaruh minat sangat besar dalam kehidupan dan sebuah kecenderungan siswa merupakan pengaruh dari minat individu.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa minat merupakan perasaan atau gairah yang berasal dari dalam diri seseorang untuk memiliki kemauan untuk melakukan hal-hal baru yang melibatkan seseorang langsung dengan suatu obyek tersebut.

Minat tidak akan timbul, tumbuh dan berubah tanpa ada interaksi manusia terhadap objek tertentu. Hal tersebut mengandung arti bahwa minat terbentuk dalam hubungan dengan suatu objek. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang semakin besar. Faktor timbulnya minat menurut Crow (2012, hlm.65), terdiri dari 3 faktor, yaitu: (a) Faktor dorongan dari dalam, yang terdiri atas: (1) Motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas

tertentu guna mencapai tujuan; (2) Sikap adalah adanya kecenderungan dalam subjek untuk menerima, menolak suatu objek yang berharga baik atau tidak baik; (s) Permainan adalah suatu permasalahan tenaga psikis yang tertuju pada suatu subjek semakin intensif perhatiannya; dan (4) Pengalaman suatu proses pengenalan lingkungan fisik yang nyata baik dalam dirinya sendiri maupun di luar dirinya dengan menggunakan orangan-organ indra; (b) Faktor motif sosial. Motif sosial ini dapat menjadi faktor yang membangkitkan minat untuk melakukan suatu aktivitas tertentu. Misalnya untuk belajar atau menuntut ilmu pengetahuan timbul karena ingin mendapat penghargaan dari masyarakat; dan (c) Faktor emosional. Minat mempunyai hubungan yang erat dengan emosi. Bila seseorang mendapatkan kesuksesan pada aktivitas akan menimbulkan perasaan senang dan hal tersebut akan memperkuat minat terhadap hal tersebut.

Menurut Meity (2015, hlm.23) menyebutkan ada enam ciri minat yaitu sebagai berikut: (a) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat disemua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental; (b) Minat tergantung pada kegiatan belajar, kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang; (c) Minat tergantung pada kesempatan belajar, kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya; (d) Perkembangan minat mungkin terbatas, keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan; (e) Minat dipengaruhi budaya, budaya sangat memengaruhi sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur; (f) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.

Minat dapat dibagi menjadi bermacam-macam jenis, seperti yang dikemukakan oleh



S.Nasution (dalam Rima 2012,hlm.32) dalam berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar mengatakan bahwa minat belajar dibagi menjadi dua macam yaitu minat jangka panjang yang bersifat intrinsik menurutnya ialah yang perlu diusahakan dengan sungguh-sungguh; dan minat jangka pendek yang bersifat ekstrinsik, seperti mencapai angka baik, saingan dengan murid yang lain, ingin mendapatkan pujian lain-lain.

Minat siswa itu timbul dari dalam diri karena ada sesuatu hal yang muncul dan akan dimunculkan secara nyata. Menurut Guilford (dalam wahyudin 2016,hlm.93) beberapa indikator minat belajar yaitu sebagai berikut (1) perasaan senang (2) keterlibatan siswa (3) perhatian (4) ketertarikan siswa.

Menurut Uska Irawandi (2014,hlm.56) menyatakan bahwa indicator minat yaitu sebagai berikut (1) minat sebelum mengikuti PMB (masih dalam bentuk keinginan) (2) minat pada saat mengikuti PBM yaitu perhatian, reaksi/tindakan dan perasaan senang (3) minat setelah mengikuti PBM yaitu kepuasan.

Indikator dari beberapa ahli diatas dapat penulis bahwa indikator minat dibagi menjadi 4 sebagai berikut :

a. Adanya perasaan senang. Hal yang tidak kalah pentingnya adalah perasaan dari siswa terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menurut Abdul hadis (Dalam Rima,hlm.29) menyatakan bahwa "perasaan ialah gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan fungsi mengenal dan dialami dalam kualitas senang dan tidak senang dalam berbagai taraf". Menurut Meity (2015,hlm.10) mengemukakan bahwa "perasaan senang adalah ketertarikan seseorang dalam kegiatan yang dibutuhkan .Seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran, maka seseorang tersebut harus terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan pelajaran tersebut, Sama sekali tidak ada perasaan paksaan untuk mempelajari bidang

tersebut. Dari pendapat yang telah dipaparkan diatas perasaan umumnya berhubungan dengan fungsi mengenal yang artinya adalah perasaan yang timbul karena mengamati, mengingat atau memikirkan sesuatu.

- b. Keterlibatan siswa. Menurut Dharmayana (2012,hlm.81) keterlibatan siswa dibagi menjadi 3 yaitu (1) keterlibatan emosi siswa pada sekolah yang menunjukkan minat,nilai, dan emosi (2) keterlibatan kognitif siswa terhadap terhadap sekolah yakni persepsi terhadap motivasi, usaha, dan penggunaan strategi (3) keterlibatan perilaku yakni melakukan pekerjaan sekolah dan mengikuti peraturan. Menurut sihpiwelas (2013) mengemukakan bahwa "keterlibatan siswa dibagi menjadi 5 yaitu sebagai berikut (1) siswa mengamati eksperimen dalam pembelajaran (2) siswa menulis/ mencatat pada proses pembelajaran (3) siswa mendengarkan guru (4) siswa membawa dan membaca buku ajar dalam proses pembelajaran (5) siswa melakukan eksperimen dalam proses pembelajaran". Definisi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa keterlibatan siswa adalah Keterlibatan seseorang akan sesuatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut.
- c. Perhatian. Menurut Meity (2015,hlm.11) mengemukakan bahwa "perhatian dapat diartikan menjadi 5 sebagai berikut (1) perhatian spontan dan disengaja (2) perhatian statis dan dinamis (3) perhatian konsetratif dan distributive (4) perhatian sempit dan luas (5) perhadrtian fiktif dan fluktuatif". Menurut Sumandi (2013,hlm.14) mengemukakan bahwa "perhatian diartikan kedalam dua sebagai berikut (1) perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu objek. (2) perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan". Beberapa

pendapat diatas maka penulis menyimpulkan bahwa Perhatian merupakan pemusatan perhatian, konsentrasi dan aktifitas terhadap pengamatan yang dilakukan terhadap suatu objek.

- d. Ketertarikan siswa. Ketertarikan siswa adalah hubungan dengan daya gerak yang mendorong siswa untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau bisa berupa pengalaman dan Slameto (dalam Siti 2016:138) menjelaskan bahwa ketertarikan siswa adalah seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif karena pengumpulan data dilakukan dilapangan. Menurut Nana Syaodih (2013,hlm.17) menyatakan bahwa “penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar. Ditunjukkan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia”.

Sifat penelitian yang digunakan adalah kuantitatif yaitu analisis yang menggunakan angka dan data statistik. Menurut Sugiyono (2012,hlm.8) menyatakan bahwa, “ metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimental nonequivalent control group design. Pada desain ini peneliti menggunakan kelas eksperimen dan kelas control tidak dipilih secara random, dalam penelitian ini kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan multimedia interaktif berbasis power point sedangkan kelas kontrol

yaitu kelas yang menggunakan media power point yang tidak interaktif yang biasa diterapkan oleh guru.

Desaian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu “Posttest- only control design”. Menurut Sugiyono (2013,hlm.79) desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

R X O  
 .....  
 R O

dengan R: Random; O: kemampuan kelas eksperimen dan kelas control; X: pemberian perlakuan dengan pembelajaran menggunakan powerpoint; dan .... : Sampel tidak acak.

Desain penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh multimedia interaktif berbasis power point terhadap minat belajar siswa. Desain penelitian dipilih satu kelompok diberi perlakuan dengan menerapkan multimedia interaktif berbasis power point dan satu kelompok lagi menerapkan media papan tulis sebagai media pembelajaran.

Pengumpulan data untuk mengukur minat belajar siswa digunakan kuisoner (angket) untuk memperoleh data yang terkait dengan pemikiran, perasaan, sikap, perilaku dan kepercayaan.

Menggunakan angket/ kuesioner sebagai metode yang dipilih untuk mengumpulkan data, peneliti mengacu pada persyaratan Arikunto (2013: 268) agar kuesioner dapat menjadi metode pengumpul data yang baik, yaitu: (a) Merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan kuesioner; (b) Mengidentifikasi variabel yang akan dijadikan sasaran kuesioner; (c) Menjabarkan setiap variabel menjadi sub-variabel yang lebih spesifik dan tunggal; dan (d) Menentukan jenis data yang akan dikumpulkan sekaligus untuk menentukan teknik analisisnya.

Instrumen yang digunakan berupa kuisoner (angket), peneliti akan melihat sampai mana minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran power point interaktif dalam mata pelajaran



Ekonomi dengan materi pembelajaran ketenagakerjaan di kelas XI IPS 3.

Angket ini berisi indikator-indikator dari minat belajar, skala pengukuran yang digunakan dalam angket ini adalah dengan skala Likert. Responden hanya perlu mencentik pada kolom-kolom pengukuran tersebut sesuai dengan yang dialami atau dirasakan responden. Pemberian skor dalam angket ini adalah sebagai berikut:

Skor Lembar Angket

JAWABAN	SKOR	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Kurang Setuju (KS)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Penggunaan multimedia interaktif*

Sebelum menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif didalam kelas, peneliti terlebih dahulu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan pernyataan angket untuk menilai hasil minat belajar siswa.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dikelas eksperimen, peneliti menyimpulkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Proses pembelajaran didahului dengan apersepsi dan pemberian materi dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint yang biasa digunakan guru didalam kelas.

Penggunaan multimedia interaktif yang dilaksanakan di kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 3, dimana dalam pelaksanaan ini guru menjelaskan materi yang akan disampaikan dengan bantuan powerpoint interaktif. Powerpoint yang diterapkan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, dengan adanya power point interaktif membantu

siswa untuk saling berinteraksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, guru dengan siswa, siswa dan guru terhadap powerpoint.

Media pembelajaran yang diterapkan sebelumnya tidak dapat membantu siswa untuk berminat dalam belajar. Hal tersebut disebabkan karena media powerpoint yang digunakan hanya menayangkan slide yang berisi keseluruhan materi. Sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran.

### *Mengukur minat belajar siswa*

Minat belajar siswa dapat diketahui dengan memberikan angket (kuisioner) dengan variable yang telah dirancang sebelumnya. Instrument angket yang dirancang ada 25 butir soal pernyataan dimana variable minat yang diukur adalah keterlibatan siswa, perasaan senang, perhatian siswa dan ketertarikan siswa dengan skor yang diberikan 1-5.

Uji coba instrument dilakukan untuk mengetahui normalitas dan homogenitas instrument sehingga instrument (angket) dapat digunakan untuk pengumpulan data. Hasil perhitungan normalitas dan homogenitas pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS dan akan dibahas pada uraian dibawah ini.

- a. Uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk menguji distribusi masing-masing variable. Apabila distribusi data normal, maka akan lebih mudah menentukan perkiraan dalam inferensial. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan shaphiro willk karena jumlah sampel kurang dari 50. Menentukan kriteria pengujian hipotesis jika Jika nilai signifikansi (Sig.)  $\geq \alpha$  (0,05), maka  $H_0$  diterima dan sebaliknya Jika nilai signifikansi (Sig.)  $< \alpha$  (0,05), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil uji normalitas eksperimen dan control minat belajar siswa adalah:

$H_0 : \sigma_{12} = \sigma_{22}$  , rata-rata hasil pernyataan mengenai minat belajar siswa dari Data kelas eksperimen dan kelas



kontrol berdistribusi normal.

H1 :  $\sigma_{12} = \sigma_{22}$  rata-rata hasil pernyataan mengenai minat belajar siswa dari Data kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal.

Keputusan yang dapat diambil dari hasil uji normalitas tersebut adalah Ho diterima dan H1 ditolak bila p-value  $\geq \alpha$  atau nilai hitung  $\geq \alpha$  nilai kritis, atau Ho ditolak dan H1 diterima bila p-value  $< \alpha$  atau nilai hitung  $< \alpha$  nilai kritis. Berdasarkan output SPSS pada table 1.7 rata-rata hasil pernyataan mengenai minat belajar siswa dari Data kelas eksperimen dan kelas control dinyatakan normal karena nilai signifikn kelas eksperimen adalah 0,200 karena  $\geq 0,05$  maka Ho diterima sedangkan kelas control 0,189  $\geq 0,05$  maka Ho diterima berdasarkan kriteria uji normalitas.

- b. Uji Homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kelompok data sampel dari populasi yang memiliki varians yang sama. Dengan taraf signifikan 0,05. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan uji levene's test dengan taraf signifikan 0,05. Menentukan kriteria pengujian hipotesis jika Jika nilai signifikansi (Sig.)  $\geq \alpha$  (0,05), maka Ho diterima dan sebaliknya Jika nilai signifikansi (Sig.)  $< \alpha$  (0,05), maka Ho ditolak dan H1 diterima.

Hasil uji homogenitas eksperimen dan control minat belajar siswa adalah:

Ho :  $\sigma_{12} = \sigma_{22}$  , sampel memiliki varians yang homogen (sama)

H1 :  $\sigma_{12} = \sigma_{22}$  , sampel memiliki varians yang tidak homogen (berbeda)

kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata hasil pernyataan mengenai minat belajar siswa dari Data kelas eksperimen dan kelas control dinyatakan mempunyai varians yang sama karena nilai signifikn kelas eksperimen adalah 0,311 karena  $\geq \alpha$  (0,05), maka Ho diterima berarti sampel memiliki varians

yang homogen (sama).

- c. Mengukur efektifitas multimedia interaktif berbasis powerpoint untuk meningkatkan minat belajar siswa. Mengukur apakah terdapat hubungan antara variabel penggunaan multimedia interaktif berbasis powerpoint dengan variabel minat belajar siswa.

Setelah data minat belajar siswa dinyatakan normal dan homogen maka langkah berikutnya yaitu menghitung uji T, dengan hasil sebagai berikut:

	Test Value = 0					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
eksperimen_ kontrol	72.440	73	.000	87.900	86.49	90.31

Uji T dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan kriteria Jika nilai signifikansi (Sig.)  $\geq 0,05$ , maka Ho diterima. Jika nilai signifikansi (Sig.)  $\leq 0,05$ , maka Ho ditolak atau Hi diterima. Hasil uji T eksperimen dan control minat belajar siswa adalah :

Ho :  $\sigma_{12} = \sigma_{22}$  , Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H1 :  $\sigma_{12} = \sigma_{22}$  , Terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai signifikan adalah 0,000 karena  $< 0,05$  maka Ho ditolak atau H1 diterima, berarti minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi terdapat peningkatan yang signifikan di kelompok eksperimen dan kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI dengan materi ketenagakerjaan di kelas eksperimen dan control berbeda.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan multimedia interaktif berbasis powerpoint interaktif untuk meningkatkan minat belajar

siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS dirumuskan kesimpulan sebagai berikut :

- a. Terdapat perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan powerpoint interaktif di kelas eksperimen.
- b. Efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis powerpoint mengalami peningkatan yang signifikan di kelas eksperimen.

Maka kesimpulannya adalah terdapat peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif.

#### REFERENSI

- A.Rauf, dewi. (2013). Meningkatkan minat belajar siswa tentang globalisasi melalui model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing [online], volume 1, halaman 4, tersedia : <http://kim.ung.ac.id>
- Daryanto (2013) media pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah ,bahri saiful (2011) psikologi belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Irawandi, uska.(2014). Hubungan minat belajar dengan hasil belajar kompetensi kejuruan gambar teknik siswa kelas X teknik kendaraan ringan di SMK Negeri 8 Padang. (skripsi). Sekolah sarjana, Universitas Negeri Padang, Padang
- Dharmayana, wayan (2012) keterlibatan siswa (student engagement) sebagai mediator kompetensi emosi dan prestasi akademik.(skripsi). Sekolah sarjana. Universitas Bengkulu.Bengkulu.
- Karunia, E.L. & Mokhammad, R.Y. (2016). Penelitian pendidikan matematika. Meity H. Idris & Izul ramdani (2015). Menumbuhkan minat membaca pada anak usia dini.jakarta:luxima metro media
- Nurhasanah, siti. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa.(skripsi). Sekolah sarjana.Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Purwanto ,M. Ngalim, 2008 psikologi pendidikan. Jakarta:Remaja Rosda Karya
- Riyana, cepy (2009), teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. Jakarta: Pt sarana panca karya nusa
- Rudi, S. & Riyana, C (2013). media pembelajaran. Bandung :cv wacana prima. Sardiman, 2010.interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta Sanjaya, wina, (2012 )media komunikasi pembelajaran.jakarta: prenada media group
- Siphiwelas, hari (2013) peningkatan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPA menggunakan pendekatan kontekstual pada siswa kelas IV. (skripsi). Sekolah sarjana, Universitas Tanjungpura. Pontianak
- Sugiyono. 2016. Metode penelitian kombinasi. Bandung. Alfabeta Sugiyono. 2013 metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R& D Sugiyono. 2013. Statistika Untuk Penelitian. Bandung. Alfabeta
- Tim EMS, 2012 Tip dan trik animasi power point.jakarta:gramedia