

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PENEMUAN TERBIMBING
(*DISCOVERY LEARNING*) DENGAN MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP
HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI SMA YLPI
PEKANBARU**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan
Ekonomi Akuntansi Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas
Islam Riau*



Oleh:

**FENI DIANA
136810077**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2020**

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah robbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Discovery learning*) Dengan Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA YLPI Pekanbaru”**.

Dalam Penulisan skripsi ini ditemui beberapa kesulitan, namun berkat bantuan, motivasi, bimbingan dan doa dari berbagai pihak maka skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu melalui kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi., MCL, Rektor Universitas Islam Riau
2. Ibu Dr. Sri Amnah, S.Pd.,M.Si Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
3. Ibu Dra. Hj. Tity Hastuti M.Pd, Wakil Dekan I Bidang Akademis, Ibu Dra. Hj. Nurhuda, M.Pd Wakil Dekan II Bidang Administrasi dan keuangan serta Bapak Drs. Daharis, M.Pd Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan kesempatan dan pelayanan selama ini kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dr. H. Sukarni, M.Si, Ph. D Ketua Program Studi Akuntansi dan Bapak Purba Andi Wijaya, M.Pd Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau
5. Bapak Dr. H. Sukarni, M.Si Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Fitriani, M.Pd Pembimbing Pedamping yang telah memberikan bimbingan dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, khususnya Program Studi Pendidikan Akuntansi beserta Staf Tata Usaha yang telah memberikan bimbingan dan pengetahuan kepada penulis.
8. Bapak kepala sekolah Ahyarni, S.Ag dan wakil kepala sekolah ibu Mudrikah, S.Si dan guru bidang studi Ekonomi bapak Zakaria, S.pd yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Teristimewa kepada orangtua tercinta, yang melantunkan doa, semangat, dukungan, harapan dan kasih sayang dan seluruh keluarga besar saya yang tiada hentinya memberikan dukungan selama ini sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada seluruh Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi angkatan 2013 khususnya kelas C serta semua pihak yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini hingga selesai. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, pengertian, perhatian, dan motivasi yang diberikan serta kebersamaan yang terjalin selama ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan yang disebabkan oleh berbagai keterbatasan. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun selalu penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Wassalamualaikum, Wr.Wb

Pekanbaru, Juli 2020

Penulis

Feni Diana



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Definisi Operasional.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hasil Belajar.....	13
2.1.1 Pengertian Hasil Belajar.....	13
2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	14
2.1.3 Indikator Hasil Belajar	15
2.2 Metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing	15
2.2.1 Pengertian Penemuan Terbimbing	15
2.2.2 Tujuan Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	17
2.2.3 Macam-macam <i>Discovery</i>	18
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode Penemuan Terbimbing	21
2.2.5 Langkah-langkah Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	22
2.3 Media Pembelajaran.....	22
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	22
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	24
2.4 Media <i>Powerpoint</i>	26
2.4.1 Pengertian Media <i>Powerpoint</i>	26
2.4.2 Fungsi <i>Microsoft Powerpoint</i>	30
2.4.3 Keunggulan <i>Microsoft Powerpoint</i>	31
2.5 Pengaruh Metode Penemuan Terbimbing dengan Media <i>Powerpoint</i> Terhadap Hasil Belajar.....	31
2.6 Hasil Penelitian Relevan	32
2.7 Kerangka Pemikiran.....	33
2.8 Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	35
3.2 Desain Penelitian.....	35
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	36
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	37
3.4.1 Populasi Penelitian.....	37
3.4.2 Sampel Penelitian.....	38
3.5 Instrumen Penelitian.....	39
3.5.1 Perangkat Pembelajaran.....	39

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	40
3.6 Uji Coba Instrumen Penelitian	40
3.7 Teknik Analisis Data.....	45
1. Uji Prasyarat.....	45
a. Uji Normalitas.....	45
b. Uji Homogenitas.....	46
c. Uji Hipotesis (Uji T).....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Sekolah	49
4.1.1 Sejarah Perkembangan SMA YLPI Pekanbaru	49
4.1.2 Visi Misi dan Tujuan Sekolah.....	50
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	50
4.2.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Eksperimen.....	51
4.2.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol	54
4.3 Hasil Penelitian	57
4.3.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian Eksperimen	57
4.3.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol.....	59
4.4 Hasil Uji Instrumen	62
4.4.1 Uji Validitas	62
4.4.2 Uji Realibilitas	64
4.4.3 Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	64
4.5 Hasil Uji Prasyarat Analisis	65
4.5.1 Uji Normalitas.....	65
4.5.2 Uji Homogenitas	67
4.6 Pengujian Hipotesis.....	68
4.7 Pembahasan Penelitian.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian	36
3.2 Populasi Penelitian	37
3.3 Hasil Pengujian Homogenitas	38
3.4 Interpretasi Besar Koefisien Korelasi	45
4.1 Rekapitulasi Skor hasil Belajar kelas Eksperimen	57
4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar kelas Eksperimen	58
4.3 Rekapitulasi Skor hasil Belajar kelas Kontrol	60
4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar kelas Eksperimen	60
4.5 Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
4.6 Uji Validitas.....	63
4.7 Uji Reliabilitas	64
4.8 Persentase tingkat kesukaran butir soal	65
4.9 Uji Normalitas kelas eksperimen.....	66
4.10 Uji Normalitas kelas Kontrol.....	67
4.11 Uji Normalitas kelas Homogenitas.....	68
4.12 Pengujian Hipotesis	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	33
2. Perbandingan grafik Histogram dan Poligon kelas Eksperimen.....	59
3. Perbandingan grafik Histogram dan Poligon kelas Kontrol.....	61



**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PENEMUAN TERBIMBING
(DISCOVERY LEARNING) DENGAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP
HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI SMA YLPI
PEKANBARU**

**OLEH
FENI DIANA**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil belajar ekonomi siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode penemuan terbimbing (*discovery learning*) dengan menggunakan media *powerpoint* dan yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional, dan untuk mengetahui pengaruh metode penemuan terbimbing (*discovery learning*) dengan menggunakan media *powerpoint* terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Penelitian ini dilakukan di SMA YLPI Pekanbaru pada kelas XI MIPA. Dengan teknik *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling* diperoleh dua kelas sebagai sampel. Kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan metode penemuan terbimbing (*discovery learning*) dengan menggunakan media *powerpoint* dan kelas kontrol pembelajarannya menggunakan metode konvensional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan desain penelitian *Randomized Posttest-Only Control Group Design*. Instrumen penelitian ini berupa tes hasil belajar ekonomi siswa, berbentuk tes uraian. Dari nilai tes hasil belajar ekonomi siswa diperoleh kedua kelas berdistribusi normal dan homogen.

Kemudian dari perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sampel T- Test, diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di peroleh hasil 0,000 dengan taraf signifikan (α) 0,05. Maka terima H_a , rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode penemuan terbimbing (*discovery learning*) dengan menggunakan media *powerpoint* terhadap hasil belajar lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional. Dengan demikian metode penemuan terbimbing (*discovery learning*) dengan menggunakan media *powerpoint* berpengaruh positif terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Metode Penemuan Terbimbing, Media PowerPoint

THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING METHOD WITH POWERPOINT
MEDIA ON ECONOMIC LEARNING OUTCOMES OF CLASS XI HIGH
SCHOOL YLPI PEKANBARU

Feni Diana, Sukarni, Fitriani
Accounting Education Study Program
Fkip, Riau Islamic University
Fenidiana228@yahoo.co.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to study and describe the economic learning outcomes of students who use the method of guided discovery (discovery learning) using powerpoint media and who help by using conventional methods, and to find out the method of guided discovery (discovery learning) using powerpoint media on the results studying student economics. This research was conducted at YLPI Pekanbaru High School in the XI MIPA class. With Probability Sampling and Nonprobability Sampling techniques, two classes are obtained as samples. Experimental class whose learning uses the guided discovery method (discovery learning) using powerpoint media and the learning control class uses conventional methods. The method used in this study is a quasi-experimental method with a Randomized Posttest-Only Control Group Design research design. The research instrument consisted of tests of student economic learning outcomes, tests in the form of description. From the test scores of students' economic learning outcomes obtained second class normally distributed and homogeneous.

Then from the calculation of the hypothesis test using the T-Test independent sample test, obtained sig. (2-tailed) in the experimental class and the control class in the results per 0,000 with a significant level (α) 0.05. So accept H_a , the average economic learning outcomes of students who use the guided discovery method (learning media) with powerpoint media on learning outcomes is higher than the average economic learning outcomes of students who use conventional methods. Thus the method of guided discovery (discovery learning) using powerpoint media has a positive effect on student economic learning outcomes.

Keywords: Guided Discovery Method, Powerpoint Media, Learning Outcomes

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan masalah yang teramat penting dalam sejarah kehidupan manusia, juga dalam kehidupan berNegara, berbangsa maupun dilingkungan keluarga. Mengingat betapa berharganya peranan suatu pendidikan pada hal hidup manusia, pemerintahan telah berupaya untuk mewujudkan kebahagiaan rakyatnya melalui pendidikan. Pendidikan melibatkan siswa, guru, metode, tujuan kurikulum, media, sarana, kepala sekolah, pemerintah, masyarakat pengguna lulusan, lingkungan fisik, manusia dan sebagainya. Menurut Purwanto (2013: 35) tujuan Nasional pendidikan adalah cita-cita Negara terhadap warga Negara setelah mengikuti pendidikan.

Tujuan Nasional tercermin dengan dicetuskan UUD RI perihal pendidikan nasional adalah: “tujuan pendidikan nasional sangat penting dalam mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang bertaqwa dan beriman kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, bertata karma, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab”. Potensi peserta didik ini salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai.

Menurut Slameto (2013: 2), mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam

interaksi dengan lingkungannya. Purwanto (2013: 39) juga menambahkan belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.

Menurut Mudjiono dan Dimiyati (2006: 3), menjelaskan hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak mengajar dan tindak belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan proses berakhirnya pembelajaran. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan evaluasi proses belajar. Adapun Djamarah (dalam Samadi, 2014: 317) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: faktor lingkungan, faktor instrumental, kondisi fisiologi dan kondisi psikologis meliputi minat, kecerdasan, bakat, motifasi, dan kebiasaan belajar.

Dalam proses belajar mengajar guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, metode pembelajaran yang diharapkan salah satu langkah untuk memiliki straregi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar. Tujuan metode mengajar adalah agar siswa mampu berfikir dan mengemukakan pendapatnya sendiri dalam menghadapi persoalan. Setiap siswa menginginkan hasil yang baik dalam proses pembelajarannya, mengajar bukanlah sekedar menyajikan informasi ataupun gagasan melainkan juga membimbing siswa untuk belajar melalui kegiatan-kegiatan pemeriksaan, menemukan, menganalisis, dan menguji yang disebut berfikir reflektif sebagai suatu yang penting. Hal tersebut dijadikan tolak ukur dalam proses pembelajaran, hasil berupa nilai yang baik pada mata pelajaran ekonomi dapat dicapai apabila terlaksananya proses belajar mengajar yang baik.

Pada proses belajar mengajar, peserta didik diminta untuk dapat menyelesaikan sendiri suatu permasalahan dan pastinya proses tersebut tidak luput dari bimbingan atau pengawasan guru. Hal ini terjadi karena siswa tidak memperhatikan guru saat kegiatan belajar mengajar, siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan kurangnya rasa ingin tahu siswa pada saat proses belajar mengajar.

Metode penemuan terbimbing ini mempunyai kelebihan lebih terkemuka dibandingkan metode lain (diskusi, ceramah) yang biasa diterapkan guru pada umumnya. Lie (2008;06), menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang kerap digunakan untuk membuat peserta didik aktif adalah dengan membuat para peserta didik terlibat dalam diskusi dengan seluruh kelas. Akan tetapi, cara ini tidak berlaku efektif walaupun guru sudah berusaha dan mendorong siswa untuk berpartisipasi. Sebagian siswa hanya sebagai penonton saja, sedangkan yang menguasai kelas hanya sebagian siswa.

Method atau metode secara harfiah artinya Cara. Pada penggunaan luas, metode merupakan cara melakukan pembelajaran dengan menggunakan factor dan konsep secara sistematis, (Muhibbin Syah 2002:202). Metode mengajar diartikan juga sebagai teknik guru mengajar dan menyajikan bahan pelajaran kepada siswa didalam kelas agar pelajaran tersebut mudah ditangkap, dipahami, dan diterapkan oleh siswa dengan baik. (Roestiyah N.K. 2008: 1). Jadi metode pembelajaran merupakan cara (langkah) yang direncanakan atau ditempuh sebenar-benarnya usaha yang bersifat sadar, disengaja dan bertanggung jawab

secara teratur juga lebih terarah pada tujuan pencapaian pengajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya (Yunus, 2012: 78) mengungkapkan bahwa media pengajaran paling berpengaruh bagi indera dan lebih menjamin pemahaman dan lama bertahan, apa yang dipahami dibandingkan dengan mereka yang mendengar dan melihatnya. Ibrahim (2003:432), menjelaskan betapa pentingnya media pengajaran karena dapat membangkitkan rasa gembira dan senang bagi murid-murid dan dapat memperbaharui semangat para siswa dan membantu serta memantapkan pengetahuan pada benak siswa serta menghidupkan pembelajaran. Variasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran akan berhubungan erat dengan kemajuan teknologi. Semakin maju teknologi, maka akan semakin banyak pilihan yang dapat digunakan guru dalam mengajar.

Ide pembelajaran penemuan terbimbing (*discovery learning*) muncul dari keinginan untuk memberi rasa senang kepada anak atau siswa dalam "menemukan" sesuatu oleh mereka sendiri dengan mengikuti jejak para ilmuwan (Nur, 2000: 23). Metode penemuan terbimbing ini mempunyai keunggulan yang terlihat nyata dibandingkan dengan metode lain (diskusi, ceramah) yang biasa diterapkan guru pada umumnya. Metode penemuan terbimbing adalah metode pembelajaran penemuan yang pelaksanaannya dilakukan oleh siswa berdasarkan petunjuk guru. Petunjuk diberikan pada umumnya berbentuk pertanyaan membimbing. Keunggulan dari metode penemuan terbimbing adalah materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama membekas karena siswa dilibatkan dalam proses menemukannya, meningkatkan

penalaran siswa dan kemampuan untuk berfikir bebas dan melatih keterampilan-keterampilan koqnitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain. Sedangkan kelemahan dari metode penemuan terbimbing yaitu factor kebudayaan atau kebiasaan yang masi menggunakan pola pembelajaran lama, tidak semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan cara ini, dan kemampuan berfikir rasional siswa yang masih terbatas.

Peserta didik diarahkan untuk berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran dan peserta didik diminta agar menemukan sendiri cara untuk menyelesaikan permasalahan dan tentu tidak terlepas dari pengawasan dan bimbingan guru. Hal ini terjadi karena siswa tidak memperhatikan guru saat kegiatan belajar mengajar, siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan metode yang digunakan oleh guru hanya beberapa saja. Rendahnya hasil belajar ekonomi adanya pembaharuan dalam usaha untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa, proses pembelajaran adalah pemilihan berbagai strategi/metode dalam belajar yang sesuai situasi, baik dari guru maupun siswanya sehingga tujuan dan hasil pembelajaran yang direncanakan akan tercapai.

Peranan guru sebagai seorang pendidik yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Guru juga harus paham bagaimana dan apa saja kebijakan-kebijakan pendidikan. Pengetahuan yang guru miliki sebagai tumpuan pedoman untuk menyempurnakan tanggung jawab dibidang Pendidikan. Tetapi harus dipahami, guru juga tidaklah fungsi satu-satunya sumber pembelajaran. Namun peranan, tugas guru serta fungsi pada proses pembelajaran juga penting. Prestasi harus dicapai siswa bukan hanya dipengaruhi akan tingkat pengetahuan

saja tetapi pengetahuan guru pada materi pembelajaran juga ikut menentukan adalah media dan metode belajar yang diterapkan dan digunakan.

Menurut Ibrahim (2003:112), menjelaskan berbagai Media dapat meningkatkan pengalaman belajar kearah yang lebih konkrit. Pembelajaran dengan menggunakan media bukan hanya memakai kata-kata (symbol verbal), sehingga diperolehnya hasil pengalaman belajar yang berkesan bagi peserta didik. Gagne dan Briges (2005: 23), juga mendefinisikan bahwa menekankan pentingnya media pengajaran sebagai alat bantu untuk merangsang proses pembelajaran. Usaha untuk membuat pembelajaran lebih konkrit dengan menggunakan media banyak dilakukan orang.

Berdasarkan pengamatan, di SMA YLPI Pekanbaru ada beberapa masalah yang terjadi pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Ditemukan permasalahan bahwa dalam pembelajaran siswa masih terlihat pasif, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, ini artinya hanya terjadi interaksi satu arah. Kurang bervariasinya metode belajar mengajar yang digunakan guru dikelas pada pembelajaran ekonomi. Interaksi siswa dengan siswa lainnya juga kurang jika diadakan diskusi. Keadaan tersebut membuat siswa menjadi tidak aktif dalam belajar sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar.

Salah satu materi yang sulit adalah Perpajakan karena pada materi ini banyak konsep-konsep yang sulit di pahami siswa. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata ulangan harian ekonomi siswa kelas XI MIPA pada materi yaitu: MIPA¹ 68,89, kelas MIPA² 69,10 yang mana nilai tersebut masih

belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi siswa dalam belajar yaitu perlu diterapkan suatu strategi atau metode pembelajaran. Guru sebagai pendidik harus bisa mencari solusi agar hasil belajar siswa bisa meningkat. Seorang guru harus mampu memilih strategi atau metode pembelajaran, agar proses pembelajaran bisa berlangsung secara efisien dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran *discovery learning*. Metode pembelajaran *discovery learning* mengarahkan siswa untuk memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005 dalam Kemendikbud, 2013: 13).

Metode pembelajaran penemuan terbimbing menekankan pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran ini menempatkan guru sebagai fasilitator. Guru membimbing siswa dimana ia diperlukan. Dalam metode pembelajaran ini siswa didorong untuk berfikir sendiri, menganalisis sendiri sehingga dapat menemukan prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang disediakan guru. Sehingga siswa menjadi aktif dalam belajar dan bisa membimbing siswa untuk belajar secara mandiri. Menurut Sagala dan Nova (2009: 90), metode penemuan terbimbing ini merupakan strategi efektif dalam mengembangkan cara belajar siswa aktif. Karena dengan metode ini siswa

belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapi, dan kebiasaan ini akan berkenaan dengan kehidupan masyarakat..

Untuk menunjang model belajar *discovery learning*, siswa dapat dibekali dengan media *powerpoint*. Media *powerpoint* merupakan sarana yang dapat membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar. Sehingga dengan menggunakan media ini diharapkan bisa mengurangi kebosanan siswa dalam belajar dan menyebabkan siswa menjadi tertarik dengan pelajaran ekonomi.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut saya tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Pengaruh Metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*) dengan Media *Powerpoint* terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa kelas XI SMA YLPI Pekanbaru.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan satu arah, guru ke siswa tanpa adanya proses timbal balik.
2. Kurang bervariasinya metode pembelajaran yang diterapkan guru di kelas.
3. Masih banyak interaksi antara siswa dengan siswa yang lain juga kurang jika ada diskusi.
4. Siswa tidak aktif dalam belajar sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar.

1.3 Batasan Masalah

Untuk lebih terarahnya ruang lingkup penelitian ini, maka perlu diadakan batasan masalah yang akan diteliti. Batasan masalah tersebut adalah berkenaan dengan hasil. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi hanya pada aspek kognitif yang diperoleh dari tes dalam pembelajaran ekonomi. Materi dalam penelitian ini adalah Perpajakan Dapat disimpulkan masalah yang akan diteliti yaitu berkaitan dengan Metode Mengajar Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*) dengan Media *Powerpoint* terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA YLPI Pekanbaru.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah Terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*) Dengan Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI SMA YLPI Pekanbaru.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk melihat Apakah Terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*) Dengan Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA YLPI Pekanbaru.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil penemuan hendaklah mampu memperkaya ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pendidikan serta memberikan informasi tentang penerapan metode penemuan terbimbing (*discovery learning*) pada materi Perpajakan.

2. Manfaat Secara Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA YLPI Pekanbaru
- b. Bagi guru, untuk meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan metode dan media dalam proses pembelajaran dan sebagai salah satu alternative strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA YLPI Pekanbaru
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA YLPI Pekanbaru.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah aspek penelitian yang memberikan informasi kepada kita tentang pandangan penulis dan pembaca. Dalam penelitian ini maka perlu dijelaskan beberapa definisi operasional, antara lain:

1. *Discovery Learning*

Menurut Bruner (dalam Arends 2008:48), penemuan terbimbing (*Discovery Learning*) adalah sebuah metode pengajaran yang menekankan pentingnya memahami struktur atau ide-ide agar siswa aktif mengidentifikasi prinsip kunci disiplin ilmu yang ditemukan sendiri, kebutuhan akan keterlibatan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dan keyakinan bahwa pembelajaran terjadi melalui *personal discovery* (penemuan pribadi). Penemuan Terbimbing (*discovery learning*) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Terutama siswa berusaha memecahkan suatu permasalahan sendiri serta menimbulkan keinginan belajar karena dengan menemukan sendiri timbul rasa kepuasan serta mampu memiliki keterampilan dalam berfikir untuk pembelajaran yang dibimbing guru sehingga menjadi lebih terarah dan tujuan pembelajaran pembelajaran tercapai dengan baik.

2. *Media Powerpoint*

Media Powerpoint menurut Riyana (2008: 102), mengatakan media *powerpoint* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti teks, warna, gambar, grafik serta animasi. Maksudnya adalah media yang digunakan dan ditampilkan didepan kelas dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar.

3. Hasil belajar

Hasil belajar menurut Mudjiono dan Dimiyati (2006: 3), menjelaskan hasil belajar adalah hasil dari interaksi tindak belajar dan mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar berakhir dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar. Hasil belajar ini ditunjukkan dengan melakukan penilaian tes diakhir pertemuan pada mata pelajaran Ekonomi setelah adanya perlakuan.



BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2013: 54), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan

Sudjana (2011: 22), mengemukakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari empat aspek yaitu: tujuan yang dicapai, materi yang dikembangkan, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, dan pelaksanaan evaluasi dalam pembelajaran.

Selanjutnya Nana (2009: 3), mengatakan bahwa “hasil belajar peserta didik pada dasarnya ialah perbaikan tata kerama dan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar pada pemahaman yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris”.

Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru untuk mencapai tujuan pengajaran. Maka, pada penelitian hasil belajar tindakan intruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penelitian. Dalam penilaian ini dilihat

sejauh mana keefisienan dan keefektifan dalam perubahan tingkah laku siswa dalam mencapai tujuan pengajaran.

Menurut Sadirman (2004: 28), adapun tujuan utama belajar adalah untuk memperoleh keterampilan, penanaman sikap mental, pengetahuan atau nilai-nilai. Tujuan pencapaian belajar berarti akan menghasilkan yang disebut hasil belajar. Relevan dengan uraian mengenai tujuan belajar tersebut, hasil belajar itu meliputi:

- a. Perihal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (*kognitif*),
- b. Perihal personal, kepribadian dan sikap (*afektif*),
- c. Perihal kelakuan, keterampilan atau penampilan (*psikomotor*).

2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2013: 54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi beberapa hal sebagai berikut:

- a. Faktor dari dalam diri siswa (Internal)
Faktor internal meliputi tiga faktor, yaitu:
 - 1) Faktor jasmaniah, meliputi faktor cacat tubuh dan faktor kesehatan.
 - 2) Faktor psikologis, meliputi motif, intelegensi, bakat dan kematangan.
 - 3) Faktor kesiapan (kelelahan), meliputi faktor kelelahan rohani dan faktor kelelahan jasmani.
- b. Faktor dari luar diri siswa (Eksternal)

Faktor eksternal meliputi tiga faktor, yaitu:

- 1) Faktor keluarga, meliputi relasi antar anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga, cara orang tua mendidik, pengertian orang tua, suasana rumah dan latar belakang keluarga.
- 2) Faktor sekolah, meliputi metode mengajar guru, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, kurikulum, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar yang diterapkan dan tugas rumah yang diberikan.
- 3) Faktor masyarakat, meliputi kesiapan siswa dalam masyarakat, bentuk kehidupan masyarakat, dan teman bergaul.

2.1.3 Indikator Hasil Belajar

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 106), yang jadi petunjuk bahwa suatu fase pembelajaran dianggap mencapai tujuan adalah:

- a. Kemampuan menyerap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan sebagai prestasi tinggi baik secara kelompok, maupun individual.
- b. Reaksi yang digariskan dalam tujuan pengajaran/intruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa baik secara individual, maupun kelompok.

2.2 Metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing

2.2.1 Pengertian Penemuan Terbimbing

Roestiyah N.K. (2008: 20) mengemukakan metode penemuan adalah terjemahan dari *discovery*. Menurut *Sund*, *discovery* adalah perbaikan mental dimana peserta didik dapat mengasimilasi suatu prinsip atau konsep. Dimaksud

dengan proses mental tersebut diantaranya, yaitu: mencerna, mengamati, mengerti, membuat dugaan, menggolong-golongkan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan lain-lain. Pada metode ini peserta didik dituntut untuk mendapatkan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberi intruksi.

Metode penemuan terbimbing diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi. Dalam metode penemuan terbimbing, langkah yang ditempuh guru adalah menyatakan masalah kemudian membimbing siswa untuk menemukan penyelesaian masalah itu dengan intruksi-instruksi seminimal mungkin. Sedangkan siswa mengikuti instruksi itu dan berusaha menemukan sendiri penyelesaiannya.

Menurut Carin (dalam Anwar Kholil 2008) memberi petunjuk dalam membuat rencana dan mengatur metode pembelajaran penemuan terbimbing adalah sebagai berikut:

- a. Menetapkan tujuan yang ingin dipelajari oleh peserta didik.
- b. Menentukan metode yang serasi dengan proses penemuan
- c. Menetapkan lembar pengamatan siswa
- d. Menyediakan alat dan bahan secara lengkap
- e. Menetapkan dengan seksama apakah peserta didik akan berupaya secara kelompok yang terdiri dari 2,3 atau 4 siswa maupun secara individual.

Berikutnya, agar mencapai tujuan diatas, Carin (dalam Anwar Kholil 2008) memberikan, yakni:

- a. Memberi dukungan supaya peserta didik paham tujuan kegiatan yang akan dilakukan.
- b. Memeriksa pemahaman seluruh siswa akan tujuan kegiatan yang harus dilakukan.
- c. Sebelum memulai kegiatan, guru menjelaskan kepada siswa tentang keamanan cara kerja.
- d. Memberikan waktu yang cukup pada siswa untuk mengembalikan alat dan bahan yang digunakan.
- e. Mengamati setiap siswa pada proses berlangsungnya kegiatan.
- f. Mengadakan kerja kelompok mengenai kesimpulan setiap jenis kegiatan.

Metode *discovery learning* menempatkan guru sebagai fasilitator. Guru memberi arahan dimana ia diperlukan. Pada metode ini, siswa diarahkan agar berfikir sendiri, serta menganalisis dan menemukan sendiri prinsip umum berdasarkan data atau bahan yang tersedia (PPPG, 2004:04).

2.2.2 Tujuan Pembelajaran *Discovery Learning*

Bell (dalam Hosnan, 2014:284) menjelaskan tujuan spesifik dari proses belajar mengajar dengan *discovery learning*, yaitu:

- a. Peserta didik mempunyai kesempatan terlibat secara aktif dalam pembelajaran penemuan. Kenyataan menunjukkan adanya keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran meningkat pada saat penemuan diterapkan.

- b. Proses belajar mengajar dengan metode penemuan, peserta didik berusaha mendapatkan cara pada keadaan abstrak maupun konkrit, dan siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan.
- c. Siswa belajar menemukan bagaimana strategi tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan penyelesaian pada masalah.
- d. Dengan penemuan pembelajaran dapat membantu membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi dan mendengarkan ide-ide dari orang lain
- e. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.
- f. Beberapa fakta menunjukkan bahwa, konsep keterampilan, dan prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.

2.2.3 Macam-macam (*Discovery*)

Menurut Jerome Bruner dalam Markaban, (2006: 9) Pengajaran penemuan atau metode penemuan dibagi 3 jenis:

a. *Penemuan Laboratory*

Penemuan *laboratory* dapat diberikan kepada siswa secara individual atau kelompok. Penemuan *laboratory* dapat meningkatkan keinginan belajar siswa, karena belajar melalui berbuat menyenangkan bagi siswa yang masih berada pada usia senang bermain.

Penemuan *laboratory* adalah penemuan dengan cara menganalisis, mengkaji dan menemukan sendiri secara induktif, merumuskan dan membuat kesimpulan yang menggunakan objek langsung (media konkrit).

b. Penemuan murni

Dalam proses pembelajaran dengan penemuan murni siswa mengkaji relasi atau fakta yang ada pada masalah dan menarik kesimpulan (generalisasi) dari yang ditemukan. Siswalah yang menentukan tujuan dan pengalaman belajar yang diinginkan, guru hanya memberi masalah dan situasi belajar kepada siswa. Kegiatan penemuan ini hampir tidak mendapat bimbingan guru. Penemuan murni biasanya dilakukan dalam kelas yang unggul.

c. Penemuan Terbimbing

Dalam penemuan terbimbing bentuk bimbingan guru yang diberikan dapat berupa petunjuk, pertanyaan, dialog atau arahan. Dan diharapkan siswa bisa menyimpulkan sesuai dengan rancangan guru.

Pada pengajaran dengan metode penemuan, siswa harus benar-benar aktif dalam belajar menemukan sendiri bahan yang dipelajarinya. Sehingga generalisasi atau kesimpulan yang harus ditemukan oleh siswa harus dirancang secara jelas oleh guru.

Menurut Suryabarata (2002: 193) metode pembelajaran penemuan merupakan metode pembelajaran dimana suatu proses belajar mengajar guru mempersilahkan peserta didiknya dapat menemukan sendiri informasi secara tradisional dan disampaikan atau diceramahkan saja.

Menurut Soedjadi (dalam Purwaningsi, 2001:01) metode pembelajaran *discovery learning* adalah metode pembelajaran yang sengaja dirancang dengan menggunakan pendekatan penemuan. Para siswa diajak atau didorong untuk melakukan kegiatan eksperimental, sedemikian sehingga pada akhirnya siswa dapat menemukan sesuatu yang diharapkan.

Dari beberapa pendapat diatas disimpulkan bahwa metode pembelajaran penemuan terbimbing adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang dapat membangkitkan rasa keingin-tahuan siswa dalam memecahkan masalah dan menemukan sendiri pengetahuan-pengetahuan yang menyertainya, baik dalam menemukan konsep, rumus, pola, aturan dan sebagainya dengan bimbingan guru.

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode Penemuan Terbimbing

Selanjutnya Roestiyah N.K. (2008: 20-21) bahwa tehnik *discovery* ini memiliki keunggulan, yakni:

- a. Metode ini dapat membantu peserta didik dalam memperbanyak kesiapan serta mengembangkan penguasaan keterampilan dalam proses kognitif atau pengenalan siswa.
- b. Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/individual sehingga kokoh atau mendalam pada jiwa peserta didik.
- c. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
- d. Mampu memberi arahan bagaimana cara siswa dalam belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.

- e. Membantu siswa untuk lebih kuat dan semangat dalam menambah kepercayaan diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.
- f. Guru hanya sebagai teman belajar saja, dan membantu pada saat diperlukan saja dan strategi ini hanya tertuju pada siswa, tidak pada guru.
- g. Metode ini dapat membangkitkan semangat kegairahan belajar siswa.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, menurut Roestiyah N.K (2008: 21) adalah sebagai berikut:

- a. Pada peserta didik mesti memiliki kematangan atau kesiapan mental untuk metode belajar ini. Peserta didik mesti mempunyai keinginan dan keberanian untuk mencari tahu keadaan sekitar dengan seksama.
- b. Bila kelas mempunyai ukuran yang luas, metode ini kurang berhasil penerapannya.
- c. Bagi peserta didik dan guru yang biasa dengan rencana dan metode pembelajaran tradisional mungkin akan kecewa bila diganti dengan metode penemuan.
- d. Beberapa para ahli berpendapat proses mental ini terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan sikap keterampilan dan pembentukan bagi siswa.
- e. Cara ini mungkin tidak memberikan kesempatan untuk berfikir secara kreatif.

Howe (dalam Hariyono, 2001:03) mengemukakan penemuan terbimbing bukan hanya keterampilan dan keahlian tangan karena pengalaman, kegiatan

metode pembelajaran dengan metode ini bukan sepenuhnya dipercayakan pada siswa, tetapi guru juga tetap andil dan ambil bagian sebagai pembimbing. Penemuan terbimbing merupakan suatu metode pembelajaran yang tidak langsung. Siswa tetap memiliki porsi besar dalam proses penyelenggaraan belajar mengajar.

2.2.5 Langkah-Langkah Pembelajaran *Discovery Learning*

Adapun langkah-langkah pembelajaran *discovery learning* menurut Hosnan (2014: 289) yaitu:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Melakukan indentifikasi karakteristik siswa.
- c. Memilih materi pelajaran yang akan di pelajari.
- d. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif.
- e. Mengembangkan bahan ajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- f. Mengatur topik-topik pelajaran yang sederhana kekompleks, dari konkrit keabstrak.
- g. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari “medium” yang artinya “perantara” atau “pengantar”. Media yaitu perantara atau pengantar

sumber pesan dengan penerima pesan. Media merupakan alat bantu proses belajar mengajar yang digunakan untuk merangsang dan mendorong pikiran, perhatian, perasaan dan kemampuan atau keterampilan peserta didik. (Sadirman, 2004: 6). Latuheru (1988: 14), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan system pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Diantaranya, keterbatasan waktu dalam mempersiapkan proses mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya dan lain-lain. Setiap guru harus membekali diri dengan keterampilan dan pengetahuan dalam hal media pembelajaran sehingga tidak terjadi hal yang tidak diinginkan.

Arsyad (2006: 4) secara sederhana media dapat diartikan sebagai alat untuk pesan-pesan dan alat penyampaian belajar. Djahiri (dalam Jusni, 2006: 6) media pengajaran merupakan bentuk dari bagian bahan ajar atau target hasil dan proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*massage*), merangsang perhatian, pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong kegiatan pembelajaran.

Menurut Ibrahim (2003: 112) mengajarkan merupakan bentuk dari segala sesuatu yang bermanfaat dalam menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik untuk mampu mendorong proses belajar. Pada tahun lima puluhan, media merupakan suatu alat bantu, karena pada masanya peranan media semata-mata untuk membantu guru dalam mengajar. Namun, namanya sangat populer sebagai media pengajaran atau media belajar. Pemahaman akan nilai yang dimiliki masing-masing jenis media begitu penting, karena proses pembelajaran guru mestinya memilih media yang tepat agar tujuan pada pembelajaran dapat terwujud dalam diri siswa. Selama proses belajar mengajar berlangsung selalu akan terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan media pengajaran yang diterapkan.

Sedangkan menurut Jusni (2006: 6) adapun tujuan media pengajaran adalah bisa memudahkan proses penerimaan materi pembelajaran bagi siswa dan juga untuk menghindari kejenuhan siswa. Lebih lanjut Jusni (2006: 9) mengemukakan bahwa media juga sebagai sarana komunikasi yang sangat berperan penting dalam membantu proses pembelajaran, pada dasarnya sama dengan proses informasi atau proses komunikasi, yaitu proses beralihnya pesan dari suatu sumber, menggunakan saluran kepada penerima dengan tujuan untuk menimbulkan akibat atau hasil.

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sudrajat (2011: 10) Media mempunyai fungsi, yaitu:

- a. Media pembelajaran mampu melalui batas ruang kelas. Berbagai kemungkinan bisa saja terjadi secara langsung didalam kelas pada siswa

tentang suatu obyek yang disebabkan karena: obyek terlalu kecil, obyek terlalu besar, obyek yang bergerak terlalu cepat, obyek yang bergerak lambat, obyek yang terlalu kompleks, obyek yang bunyinya terlalu halus, obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada siswa.

- b. Media pembelajaran mampu menanggulangi terbatasnya pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Setiap siswa memiliki pengalaman berlainan, berhubungan dengan faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, sesuai dengan kesempatan melancong, kesediaan buku, dan lain-lain. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa keobyek langsung yang dipelajari, maka obyeklah yang dibawa peserta didik. Obyek dimaksud dalam bentuk nyata, miniature, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audial dan audiovisual.
- c. Media mempunyai ragam pengamatan.
- d. Media pembelajaran dapat menjadikan peserta didik berinteraksi langsung pada lingkungan sekitarnya.
- e. Media pembelajaran membangkitkan minat baru dan keinginan baru.
- f. Media mampu memberikan konsep dasar yang benar, realitas dan konkrit.
- g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- h. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) dalam proses pembelajaran. Adapun metode pembelajaran adalah tahap kegiatan untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.4 Media PowerPoint

2.4.1 Pengertian Media Powerpoint

Microsoft powerpoint atau *Microsoft office powerpoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa dan *trainer* (pelatih).

Menurut panduan aplikatif tentang menyusun *Microsoft powerpoint* (2007):

1) “bahwa *Microsoft office*. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan, baik oleh kalangan pengguna komputer secara umum maupun pengguna dalam lingkup bisnis, pendidikan dan lain-lain”.

Dalam presentasi sebagian orang banyak memakai program *powerpoint* 2003. Menurut Laksono (2007: 2) mengatakan bahwa “*powerpoint* 2003 adalah program canggih yang populer dan paling banyak digunakan saat ini. Untuk merancang slide presentasi”. Sedangkan menurut Muklas dan Thoyyib (2005) *Powerpoint* merupakan program unggulan dalam pembuatan slide presentasi. Jadi, seperti yang dikatakan diatas bahwa *powerpoint* berguna untuk menyusun presentasi, maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar fasilitas *powerpoint* dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

Powerpoint adalah aplikasi yang disediakan oleh perusahaan *Microsoft word* untuk menyajikan presentasi didepan audiensi yang terbatas. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur dan fasilitas serta menu yang lengkap sehingga sebuah presentasi mampu dibuat semenarik dan sekreatif mungkin. Pada penerapannya dikelas, pemanfaatan aplikasi *powerpoint* membutuhkan dukungan perangkat keras yaitu satu laptop dan *info-cus* berfungsi sebagai *wide-screen*. Adanya aplikasi ini dipasaran, akan sangat bermanfaat bagi guru untuk membuat presentasi dengan media *powerpoint* dikelas.

Dengan *powerpoint* telah terjadi revolusi cara mengajar guru. Jika selama ini kelas dianggap siswa sebagai “penjara”, maka setelah guru menggunakan *powerpoint*, kelas berubah menjadi “kelas” yang menyenangkan dimana didalamnya terjadi kegiatan pembelajaran. Proses belajar mengajar juga begitu menyenangkan dan menarik bagi peserta didik, karena pada presentasinya guru dapat menyisipkan suara tertentu atau bahkan lagu, gambar lucu ataupun animasi untuk serta menarik yang dapat membuat siswa merasa senang dan tidak bosan dikelas.

Menurut Sukiman (2011:213) *Powerpoint* sebagai perangkat lunak presentasinya ternyata sangat membantu guru dalam memancing minat dan motivasi siswa untuk belajar. Pemanfaatan aplikasi *powerpoint* sebagai dasar studi teknologi dan pembelajaran multimedia secara bertahap sejatinya mulai diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Dengan *powerpoint* guru menjadi leluasa untuk berimprovisasi merencanakan pembelajaran yang atraktif karena fasilitas yang ada pada aplikasi *powerpoint* sangat lengkap untuk

membuat presentasi yang tidak membosankan. Suasana kelas menjadi aktif dan siswa merasa senang dengan presentasi yang ditampilkan guru. Disamping itu, guru juga memiliki banyak pilihan menampilkan kegiatan pembelajaran sekreatif mungkin untuk kepentingan belajar pelajar/ siswa.

Microsoft powerpoint adalah sebuah program komputer digunakan untuk membantu merancang dan menyajikan presentasi untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft office*. Presentasi yang dibuat dapat berisi tampilan teks maupun grafis yang terbagi dalam slide-slide. Setiap slide dapat berisi penjabaran topik yang divisualisasikan dalam bentuk gambar, tulisan maupun tabel. Dengan adanya animasi dan multimedia yang menyertainya maka penyajian presentasi akan lebih hidup, menarik dan efektif.

Menurut Mardi dkk (2007: 69) *Powerpoint* merupakan sebuah program aplikasi guna memudahkan keperluan presentasi yang melibatkan banyak peserta. Untuk memudahkan presentasi dalam promo produk, seminar atau kegiatan ilmiah tertentu, *powerpoint* merupakan aplikasi yang sangat membantu dalam hal-hal tersebut. Misalnya antara *marketing* dengan konsumen, dosen dengan mahasiswa dan lain sebagainya. Jika digunakan dalam dunia pendidikan, akan lebih mempermudah siswa dalam menyerap dan cenderung lebih mudah mengingat sesuatu yang unik dan menarik seperti animasi atau gambar-gambar dalam pembelajaran. Namun, perkembangan presentasi ini tidak terlalu diikuti banyak peserta saja, tetapi sudah mulai *person to person*. Dibuktikan dengan cara presentasi dengan lisan saja tidak cukup, juga disertai dengan visualisasi yang

selain dapat memperjelas penjelasan akan tetapi juga menarik perhatian peserta dengan gambar, suara, teks, grafik dan film.

Menurut Catur Hadi Purnomo (2011: 1) Presentasi *powerpoint* juga adalah salah satu cara yang pemanfaatannya guna memperjelas atau memperkenalkan tentang semua yang terangkum dan dikemas kedalam beberapa slide. Diantara beberapa fitur yang tersedia dalam *Microsoft powerpoint* yang dapat digunakan oleh guru dalam membuat presentasi pembelajaran adalah:

- a. Variasi warna, teks dan grafik;
- b. Variasi animasi;
- c. Hyperlink
- d. Variasi *background*;
- e. Navigasi;
- f. Insert flash.
- g. Menggabungkan file;
- h. Insert pTIKure, video dan auditor

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat presentasi belajar mengajar menggunakan *Microsoft powerpoint*, yakni:

- a. Aspek pembelajaran:
 - 1) Adanya kejelasan pesan yang membantu mempermudah memahami konsep dan memperjelas pemahaman.
 - 2) Substansi materi harus sesuai dengan konsep dan teori yang benar.
 - 3) Pemilihan topik harus sesuai dengan kurikulum.
 - 4) Pemilihan KD yang divisualkan terutama yang bersifat verbal.

- 5) Adanya konsistensi antara materi dan tujuan pembelajaran.
 - 6) Aktualitas (sesuai dengan perkembangan mutakhir).
 - 7) Pemberian contoh untuk membantu penjelasan.
- b. Aspek teknis:
- 1) Penempatan navigasi perlu diperhatikan dan bentuknya yang mudah menarik perhatian.
 - 2) Teks harus memperhatikan jenis font, ukuran dan warna agar lebih mudah dibaca.
 - 3) Tampilan layar presentasi seperti warna dan tata letak harus memperjelas ilustrasi.
 - 4) Suara (audio) digunakan untuk memperjelas konsep dan mencairkan suasana kelas.
 - 5) Animasi dan movie untuk memperjelas pesan.
 - 6) Efisiensi dengan memperhatikan waktu, tenaga dan biaya.

2.4.2 Fungsi Microsoft Powerpoint

Menurut Wina Sanjaya (2009: 208) *Software microsoft powerpoint* sungguh bermanfaat untuk mendorong kesuksesan suatu presentasi. Kita bisa memasukkan bagian penting yang dibutuhkan pada *Microsoft powerpoint*, seperti *movie* atau gambar, yakni suatu bagian untuk dipahami oleh audinensi yang mudah digunakan

2.4.3 Keunggulan Microsoft Powerpoint

Menurut Herlanti (dalam Munadi, 2010:150) Dengan meluncurkan versi *Microsoft powerpoint 2007* terbaru membuat *software* semakin mudah digunakan untuk yang baru menggunakan aplikasi *powerpoint* tersebut. *Software Microsoft powerpoint* adalah suatu *software* yang dirancang untuk membuat presentasi. Dengan fasilitas baru yang ditawarkan berupa *Ribbon menu*, diharapkan para pengguna tidak akan dipusingkan lagi karena susunan menu yang bermacam-macam.

2.5 Pengaruh Metode Penemuan Terbimbing Dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa

Metode *discovery learning* merupakan suatu metode mengajar yang melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dimana siswa dituntut untuk dapat berpikir dan menemukan sendiri pemecahan suatu masalah dan tidak terlepas dari bimbingan gurunya. Sesuai dengan pendapat Sagala dan Nova (2009: 90) metode penemuan terbimbing (*discovery learning*) ini merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif karena dengan metode ini siswa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapi sendiri, dan kebiasaan ini akan ditransfer dengan kehidupan masyarakat.

Menurut Ibrahim (2003: 112) mengemukakan berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang konkrit. Dengan pembelajaran metode *discovery learning* dibantu dengan media *powerpoint* dapat menjadikan hasil belajar meningkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran metode *discovery learning* melalui media *powerpoint* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional.

2.6 Hasil Penelitian yang Relevan

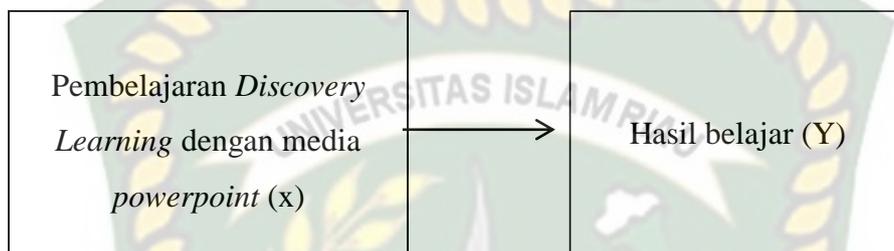
Setelah membaca beberapa karya ilmiah maka ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan diantaranya adalah:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Afendi (2012) dengan judul skripsi “Efektivitas Penggunaan Metode *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas X SMK Ponegoro Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *discovery learning* lebih efektif dari pada pembelajaran dengan metode konvensional terhadap hasil belajar matematika.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Armita Sari (2014) dengan judul skripsi “Pengaruh Metode Mengajar Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*) Guru Akuntansi Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X SMK Dharma Loka Pekanbaru”. Hasil penelitian menunjukkan pencapaian tolak ukur keberhasilan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya yaitu metode pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media *powerpoint* yang dapat meningkatkan hasil belajar, sebagai pengembangan dari kurikulum, dan inovasi pembelajaran. Penelitian ini juga membedakan objek dan tempat penelitiannya.

2.7 Kerangka Pemikiran

Dilihat dari latar belakang masalah dan tinjauan teori, kerangka pemikiran ini dapat mengimplementasikan pelaksanaan Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*) dengan Menggunakan Media *Powerpoint* terhadap pengaruh hasil belajar Ekonomi siswa SMA YLPI Pekanbaru:



Keterangan :

X : Metode pembelajaran *Discovery Learning* dengan Media *Powerpoint*

Y : Hasil Belajar

Penemuan terbimbing suatu metode pembelajaran dimana dalam proses belajar mengajar guru memperkenankan siswa menemukan sendiri informasi-informasi yang secara tradisional diberitahukan atau diterjemahkan dan dibantu dengan menggunakan media pengajaran, guru dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Jadi, media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran adalah *powerpoint*, yang merupakan program untuk menyusun yang termasuk dalam paket *microsoft office*.

2.8 Hipotesis Penelitian

H_a : Adanya pengaruh penemuan terbimbing dengan media *powerpoint* terhadap hasil belajar ekonomi kelas XI SMA YLPI Pekanbaru.

H_o : Tidak ada pengaruh penemuan terbimbing dengan media *powerpoint* terhadap hasil belajar ekonomi kelas XI SMA YLPI Pekanbaru.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian jenis *Quasi-Eksperimental design*. Menurut Sugiono (2008: 107) penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Eksperimen sebagai suatu situasi penelitian yang sekurang-kurangnya satu variabel bebas yang disebut sebagai variabel eksperimen. Menurut Arikunto (2006: 86) yang dimaksud dengan persyaratan dalam penelitian eksperimen adalah adanya kelompok lain yang disebut dan mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok perbandingan atau kelompok kontrol ini, akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan tidak adanya perlakuan.

3.2 Desain Penelitian

Yang dimaksud pada desain penelitian adalah desain penelitian *one group pretest-posttest design* dengan memadukan situasi sesudah dan sebelum diberi perlakuan. Penelitian ini menggunakan metode *one group pretest-posttest design* dengan diberikan tes awal (*pre-test*) sebelum mendapatkan pengajaran atau perlakuan diakhir program siswa juga diberikan tes akhir (*post-test*) (Sugiyono, 2011:109). Penulis menggunakan desain penelitian adalah:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	T-1	O ₂
Kontrol	O ₁	T-2	O ₂

Keterangan:

O₁ : Skor hasil belajar pre-test kedua kelompok

O₂ : Skor hasil belajar post-tes kedua kelompok

T-1 : Perlakuan kepada kelompok eksperimen (kelompok yang menggunakan metode *discovery learning* dengan media *powerpoint*).

T-2 : Perlakuan terhadap kelompok kontrol (kelompok yang tidak menggunakan metode *discovery learning* dengan media *powerpoint*).

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA YLPI Pekanbaru. Waktu penelitian pada Tahun Ajaran 2019/2020.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Menurut Sukardi (2008: 53) populasi adalah seluruh anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.

Populasi bisa berupa: gutu, siswa, kurikulum, fasilitas, lembaga sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat, karyawan perusahaan, jenis taanaman hutan, jenis padi, kegiatan *marketing*, hasil produk dan sebagainya.

Populasi adalah keseluruhan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu untuk ditetapkan oleh peneliti agar dipelajari dan diambil kesimpulan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA YLPI Pekanbaru yang terdiri dari 62.

Tabel 3.2 Data Populasi Penelitian siswa kelas XI MIPA SMA YLPI Pekanbaru

Kelas	Jumlah Siswa
XI MIPA 1	31
XI MIPA 2	31
Jumlah	62 Siswa

3.4.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiono (2010:147) sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI SMA YLPI Pekanbaru. Dalam penelitian ini akan mengambil dua kelas secara acak dan seluruh kelas XI SMA YLPI Pekanbaru yang terdiri empat kelas. Seluruh kelas diuji dengan soal yang sama sebelum penelitian dilakukan untuk menguji rata-rata kelas dan diambil dua kelas untuk menguji homogenitasnya, setelah homogen maka kedua kelas diberi perlakuan yang

berbeda dengan memberi perlakuan kelas eksperimen (kelas yang diberi metode pembelajaran penemuan terbimbing dengan media *powerpoint*) dan kelas kontrol (kelas yang tidak diberi metode pembelajaran penemuan terbimbing dengan media *powerpoint*).

Dalam penelitian ini objek sampel atau objek penelitian adalah kelas XI MIPA 1 dan kelas XI MIPA 2 jumlah keseluruhan sampel yang akan dilibatkan dalam penelitian ini adalah 62 siswa.

Tabel 3.3 Hasil Pengujian Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
NILAI			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,070	1	60	,792

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa kedua kelas yaitu kelas XI MIPA 1, XI MIPA 2 diperoleh bahwa populasi tersebut berdistribusi homogeny. Hal ini dapat dilihat dari tabel diatas bahwa untuk soal tes signifikan kedua kelas mencapai $0,792 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa data kemampuan ialah homogeny.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Perangkat pembelajaran

Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik maka disusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang diterapkan. Adapun perangkat pembelajaran diperlukan adalah:

a. Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator pencapaian, kompetensi untuk penilaian, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar (Trianto, 2011: 201).

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Menurut Trianto (2011:214) "Rencana pelaksanaan pembelajaran(RPP) adalah panduan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang disusun dalam skenario kegiatan". RPP disusun sesuai dengan silabus pembelajaran yang berisi skenario tentang apa yang akan dilakukan siswanya sehubungan dengan topik yang akan dipelajarinya.

c. Lembar kerja siswa (LKS)

Menurut Trianto (2011: 222) "Lembar kerja siswa (LKS) adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah". LKS disusun secara sistematis yang berisi uraian materi dan langkah kerja siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan dalam rangka menambah pengetahuan melalui kerja kelompok.

3.5.2 Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan soal tes yang digunakan dalam tes hasil belajar untuk mengetahui

kemampuan siswa dan lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui tingkah laku siswa setelah diterapkannya pembelajaran yang menggunakan metode *discovery learning* dengan media *powerpoint* dikelas eksperimen.

3.6 Uji Coba Instrument Penelitian

Uji coba instrument digunakan bertujuan sebagai alat mengumpulkan data yang disusun secara akurat. Beberapa jenis uji coba instrument, yaitu:

a. Daya Beda (D)

Daya beda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara kelompok yang mempunyai kemampuan daya tinggi dan kelompok yang mempunyai kemampuan rendah. Daya beda soal digunakan untuk mengetahui apakah soal tersebut baik atau tidak. Soal dikatakan baik apabila memiliki daya beda dimana soal tersebut hanya bisa dijawab oleh siswa yang pandai saja. Rumus yang digunakan adalah:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

J : Jumlah peserta tes.

J_A : Banyaknya peserta kelas atas.

J_B : Banyaknya peserta kelas bawah.

B_A : Banyaknya peserta kelas atas yang menjawab dengan benar.

B_B : Banyaknya peserta kelas bawah yang menjawab dengan benar.

$P_A = \frac{BA}{JA}$: Proporsi peserta kelas atas yang menjawab benar.

$P_B = \frac{BB}{JB}$: Proporsi peserta kelas bawah yang menjawab benar.

Kriteria butiran soal:

D= 0,00 – 0,20 kategori jelek (*Poor*)

D= 0,21 – 0,40 kategori cukup (*Satisfactory*)

D= 0,41 – 0,70 kategori baik (*Good*)

D= 0,71 – 1,00 kategori (*Excellent*)

b. Tingkat Kesukaran (P)

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar.

Semakin mudah suatu soal, semakin besar indeks kesukarannya dan begitu pula sebaliknya. Dalam penelitian ini tingkat kesukaran dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P= Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar.

JS = Jumlah keseluruhan siswa peserta tes.

Kriteria tingkat kesukaran (P) butir soal:

P = 0,00 – 0,30 kategori sukar

P = 0,31 – 0,70 kategori sedang

P = 0,71 – 1,00 kategori mudah

c. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki kevalidan yang rendah.

Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variable yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrument menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2006: 168).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana:

r_{xy} = Koefisien Kolerasi antara Variable X Dan Y

$\sum X$ = Jumlah skor tiap item dari keseluruhan responden penelitian.

$\sum Y$ = Jumlah skor total seluruh item dari keseluruhan responden penelitian

$\sum X^2$ = Jumlah skor-skor X yang dikuadratkan

$\sum Y^2$ = Jumlah skor-skor Y yang dikuadratkan.

$\sum XY$ = Jumlah perkalian X dan Y

N = Jumlah responden penelitian

Untuk uji validitas masing-masing butir soal (X) yang menggunakan skor penilaian 0 dan 1, digunakan produk moment dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengurutkan jawaban responden masing-masing butir soal dari yang menjawab benar (1) ke yang menjawab salah (0).
2. Menghitung jumlah banyaknya responden yang menjawab benar (ΣX)
3. Menghitung jumlah banyaknya skor setiap responden (Y_i), yaitu jumlah yang menjawab benar untuk setiap responden dari seluruh nomor butir soal.
4. Menghitung jumlah setiap skor keseluruhan responden skor total (ΣY)
5. Menjumlahkan seluruh skor responden dari masing-masing nomor butir soal yang menjawab benar ($X_i Y_i$) dan menjumlahkannya ke $\Sigma X_i Y_i$.
6. Menjumlahkan besarnya koefisien kolerasi dengan produk moment dengan angka besar.
7. Mengkolerasikan dengan table harga titik r product moment.
- d. Reabilitas

Reabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik (Arikunto, 2006:178)

Untuk uji reabilitas instrument tes yang digunakan 0 dan 1, digunakan metode korelasi awal akhir, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menjumlahkan banyaknya responden yang menjawab benar (ΣX)
2. Menjumlahkan besarnya skor masing-masing responden (Y_i), yaitu jumlah yang menjawab benar untuk setiap responden dari seluruh butir soal.
3. Menjumlahkan masing-masing skor keseluruhan responden skor total (ΣY)
4. Menghitung besarnya koefisienan korelasi dengan produk moment dengan angka kasar.

5. Hasil perhitungan r_{xy} selanjutnya dikonsultasi dengan tabel interpretasi nilai r, yaitu:

Table 3.4 Interpretasi Besarnya Koefisien Korelasi

Interval Koefisien Korelasi	Tingkat Hubungan
Antara 0,800 – 1,000	Reliabilitas sangat tinggi
Antara 0,600 – 0,800	Reliabilitas tinggi
Antara 0,400 – 0,600	Reliabilitas cukup
Antara 0,200 – 0,400	Reliabilitas rendah
Antara 0,000 – 0,200	Reliabilitas sangat rendah

3.7 Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi dengan normal atau tidak. Pengujian normalitas adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data. Uji ini merupakan pengujian yang paling banyak dilakukan untuk analisis statistik parametrik. Uji normalitas pada dasarnya melakukan perbandingan antara data yang kita miliki dengan data yang berdistribusi normal yang memiliki mean dan standar deviasi yang sama, yaitu dengan menggunakan rumus:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 : Chi kuadrat hitung

f_h : Frekuensi yang diharapkan

f_o : Frekuensi hasil pengamatan

Data terdistribusi normal jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$

Data terdistribusi tidak normal jika $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas terhadap dua kelompok sampel dimaksudkan untuk meyakinkan bahwa kedua kelompok yang digunakan sebagai sampel berasal dari populasi yang sama. Dan rumus yang digunakan:

$$F = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variansi terkecil}}$$

Kriteria:

- a. Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka data homogen
- b. Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka data tidak homogeny

c. Uji Hipotesis (Uji t)

Untuk melihat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol maka digunakan uji t. Menurut (Setyosari, 2010 :218) uji t adalah suatu tes statistik yang memungkinkan kita membandingkan dua skor rata-rata, untuk menentukan probabilitas (peluang) bahwa perbedaan antara dua skor rata-rata merupakan perbedaan yang nyata bukannya perbedaan yang terjadi secara kebetulan.

Untuk menguji uji hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini, maka analisis yang digunakan adalah uji t, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S^2}{n_1} + \frac{S^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = Nilai t kelompok

X₁ = Rata-rata kelas eksperimen

X₂ = Rata-rata kelas kontrol

S² = Variansi kedua kelas

n₁ = Jumlah siswa kelas eksperimen

n₂ = Jumlah siswa kelas control

Syarat:

H₀ : H₀ diterima jika t_{hitung} < t_{tabel} dan H_a ditolak

H_a : H_a diterima jika t_{hitung} > t_{tabel} dan H₀ ditolak

Jika t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} maka H₀ diterima, sebaliknya H_a ditolak, berarti antara kedua variable yang sedang kita selidiki tidak ada perbedaannya secara signifikan.

Jika t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka H₀ diterima atau disetujui, sebaliknya H₀ ditolak, bebrarti bahwa ada perbedaan antara kedua metode yang signifikan.

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas control. Tes hasil belajar diberikan kepada kedua kelas sampel. Tes hasil belajar untuk melihat perbandingan hasil kedua kelas sampel. Untuk menarik kesimpulan maka dilaksanakan pengujian hipotesis.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum SMA YLPI Pekanbaru

4.1.1 Sejarah berdiri SMA YLPI Pekanbaru

SMA YLPI Pekanbaru berdiri sejak tahun ajaran 1984/1985 yang dikukuhkan surat izin pendiri sekolah swasta nomor 02378/109.22b/13.84 tertanggal 05 maret 1984 dilengkapi dengan keputusan direktorat jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Depdikbud nomor 028C/KE/83 berdirinya SMA YLPI Pekanbaru adalah :

- a. Masyarakat dan Pemerintah setempat sudah lama membutuhkan adanya SMA lengkap.
- b. Beberapa jumlah tamatan SLTP yang berada diwilayah ini tidak tertampung oleh SLTA di wilayahnya.
- c. Membantu pendidikan Povinsi Riau dalam usaha penghematan biaya transportasi bagi anak yang melanjutkan jenjang SLTA.

Dalam rangka itu Yayasan Lembaga Pendidikan Islam Daerah Riau sadar akan tanggung jawab sebagai yayasan yang bergerak di bidang pendidikan. Keadaan itu diwujudkan dalam bentuk pendirian SLTA lengkap di Perhentian Marpoyan Kec. Bukit Raya Kota Madya Pekanbaru.

Adapun nomor statistik Simpang SMA YLPI Pekanbaru adalah: 304090101012 yang dikeluarkan bupati kampar karena wilayah ini dulunya termasuk Kabupaten Kampar SMA YLPI didirikan dibawah naungan Yayasan

Lembaga Pendidikan Islam Daerah Riau. Sekolah ini merupakan sekolah Menengah Atas ketiga yang dibangun YLPI setelah lebih dulu mendirikan SMU MUTIARA Pada awal kegiatan SMA YLPI dipercayakan kepada Bapak Nazirun sbagai pimpinan bertanggungjawab kepada yayasan.

4.1.2 VISI dan MISI SMA YLPI Pekanbaru

a. Visi

Adapun visi dari SMA YLPI Pekanbaru adalah: “Terwujudnya peserta didik yang mampu, terbaik, unggul, terpecaya dalam prestasi berdasarkan iman, taqwa, dan terkemuka serta budaya melayu”.

b. Misi

Adapun misi dari SMA YLPI Pekanbaru adalah: ”Meningkatkan disiplin dalam bekerja, mampu mewujudkan manajemen berbasis sekolah, memupuk rasa kekeluargaan dan silaturahmi, meningkatkan kebersamaan, saling percaya, meningkatkan pelayanan prima pada publik dan meningkatkan kesejahteraan”.

4.2 Deskripsi Umum Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA YLPI Pekanbaru pada penelitian ini digunakan dua kelas sampel yaitu kelas XI MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran penemuan terbimbing (*discovery learning*) dengan media *powerpoint* dan kelas XI MIPA 2 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak 62 siswa, yaitu 31 siswa kelas eksperimen dan 31 siswa kelas kontrol.

Materi ekonomi yang diajarkan pada penelitian ini adalah materi pajak. Perlakuan ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan pembelajaran, dan 2 pertemuan digunakan untuk kelas pengambilan nilai *pretest* dan *posttests*. Untuk mengetahui hasil belajar ekonomi kedua kelompok, setelah diberikan perlakuan yang berbeda, antara kelompok eksperimen dan kelompok kelas kontrol, kemudian kedua kelompok tersebut diberikan tes berupa soal uraian essay. Berdasarkan hasil tes yang peneliti lakukan, maka peneliti membagi hasil tes tersebut kedalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data hasil belajar ekonomi siswa dari dua kelas sampel penelitian, yaitu XI MIPA 1 dan XI MIPA 2.

4.2.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian di Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil pengamatan kelas eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media *powerpoint*, pada pertemuan pertama hari Kamis tanggal 30 Januari 2020 pada jam ketiga dan keempat dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mendata nama-nama siswa kelas XI MIPA 1, kemudian mengambil data *pretest* yang dilaksanakan di kelas XI MIPA 1 materi *pretest* yang diuji adalah Pajak. Soal *pretest* terdiri dari 20 uraian essay dan dikerjakan dalam waktu 90 menit. Setelah itu waktu habis, seluruh jawaban siswa

dikumpulkan. Setelah itu, peneliti membacakan kelompok belajar yang biasa mereka gunakan dalam diskusi untuk pertemuan berikutnya.

Pertemuan kedua hari Kamis tanggal 6 Februari 2020 pada jam ketiga dan keempat dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran, terlihat guru telah berusaha melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPP-1 Pembelajaran dimulai dengan mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok yang telah ditentukan, mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, menanyakan kesiapan siswa untuk belajar, dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru menginformasikan kepada siswa bahwa guru akan meminta satu kelompok untuk mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Dilanjutkan dengan guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan meminta siswa mengerjakan LKS-1 bersama kelompoknya.

Ketika berdiskusi langsung guru berkeliling kelas untuk membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan LKS-1. Pada pertama ini, hanya satu kelompok yang antusias dalam mengerjakan LKS-1 dan bertanya kepada guru mengenai soal yang sulit untuk dimengerti, sedangkan siswa lain belum berani bertanya-tanya kepada guru tentang apa saja yang sulit dimengerti, kelompok masih banyak terdiam. Setelah selesai mengerjakan LKS-1 siswa diminta untuk mengkomunikasikan hasil diskusinya dengan menggunakan media *powerpoint* baik bertanya maupun menyanggah jawaban yang telah diberikan oleh salah satu kelompok yang telah mempresentasikan hasil diskusinya. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan memberikan konfirmasi terhadap hasil diskusi

siswa oleh guru. Diakhir pembelajaran siswa menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari.

Dari keseluruhan proses pembelajaran ada beberapa kegiatan yang kurang terlaksana dengan baik, seperti guru tidak melaksanakan kegiatan mengamati pada masing-masing kelompok belajar, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompoknya dengan keadaan tenang, menumbuhkan keinginan belajar siswa, dan pada saat mengerjakan LKS-1 masih ada siswa yang berjalan, keluar kelas dan ada juga bercerita dengan temannya.

Pada pertemuan ketiga, hari Kamis tanggal 13 Februari 2020 pada jam ketiga dan keempat dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran pelaksanaan pembelajaran lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Guru telah melaksanakan dengan baik langkah-langkah Pembelajaran Sesuai RPP-2. Pada pertemuan ketiga ini siswa siswa mulai terbiasa aktif mengerjakan LKS-2, tetapi ketika mengkomunikasikan hasil diskusi di depan kelas dengan media *powerpoint* tidak satu orangpun siswa yang memberikan tanggapan atau mengajukan pertanyaan kepada kelompok penyaji. Pada saat mengkomunikasikan hasil diskusi salah seorang siswa perwakilan kelompok membaca hasil diskusi terkait masalah yang diberikan.

Pada pertemuan ketiga masih terdapat beberapa kegiatan yang kurang terlaksana dengan baik, seperti guru tidak melaksanakan langkah membahas pekerjaan rumah (PR) siswa yang berupa LMS-1 untuk soal yang sulit dipahami. Selain itu selama pembelajaran masih terdapat beberapa orang siswa yang sibuk bercerita, walaupun tidak menghambat kerja kelompok siswa lainnya.

Pada pertemuan selanjutnya, pertemuan keempat hari Kamis tanggal 20 Februari 2020 pada jam ketiga dan keempat pelaksanaan pembelajaran berlangsung seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan keempat ini, ketika diskusi berlangsung terlihat setiap kelompok sangat antusias dalam mengerjakan LKS-3. Masing-masing kelompok dapat menanggapi hasil diskusi dari kelompok yang mempersentasikan hasil diskusinya, dan terlihat siswa sudah mulai terbiasa dengan bekerja sama dan saling memberikan ide walaupun sering terjadi perbedaan pendapat antar anggota kelompok. Namun adanya bimbingan guru siswa dapat memperoleh kesimpulan terkait masalah yang dihadapi, dalam pelaksanaan pembelajaran guru telah berusaha menciptakan kondisi kondusif untuk belajar tetapi terdapat siswa yang tidak mengikuti anjuran guru. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang keluar masuk kelas. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang baik karena masih ada siswa yang bercerita dengan temannya.

4.2.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian di Kelas Kontrol

Sementara itu pada kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Pada pertemuan pertama hari Kamis tanggal 30 Januari 2020 pada jam kelima dan keenam dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran, sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu mendata nama-nama siswa kelas XI MIPA 2, kemudian mengambil data *pretest* dengan materi pajak. soal *pretest* terdiri 20 uraian essay dan dikerjakan dalam waktu 90 menit. Setelah waktu habis seluruh jawaban siswa dikumpulkan.

Pada pertemuan kedua hari Kamis tanggal 6 Februari 2020 alokasi waktu 2 jam pelajaran, proses pembelajaran berpedoman pada RPP-1 dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Kegiatan berlangsung pada jam kelima dan keenam pada pukul 10.45-12.15 WIB. Pada pertemuan kedua proses pembelajaran berpedoman dengan RPP-1. Pembelajaran dimulai dengan menyiapkan kelas, berdoa bersama-sama, menanyakan kabar siswa dan mengabsen siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan melakukan apersepsi terhadap materi.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan konsep pembelajaran secara terurut. Setelah selesai menjelaskan materi, kemudian guru memberikan contoh soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari dan mengerjakan secara sistematis. Kemudian guru memberikan 3 buah soal dan meminta siswa untuk mengerjakan selama 15 menit. Setelah sepuluh menit, guru meminta siswa salah satu siswa mengerjakan di depan kelas karena kelas semakin ribut. Ketika siswa mengerjakan soal guru berkeliling untuk membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal.

Diakhir pembelajaran, guru bersama siswa menyimpulkan materi baru yang baru saja dipelajari. Selanjutnya guru memberikan pekerjaan rumah (PR) berupa LMS-1 untuk dikumpulkan dan dibahas pada pertemuan berikutnya apabila terdapat soal yang belum dapat dipahami. Setelah waktu selesai, guru menginformasikan materi pertemuan selanjutnya kepada siswa. Kemudian ketua kelas menyiapkan kelas dan mengucapkan hamdalah bersama-sama. Pada

pertemuan ini, kondisi kelas masih ribut dikarenakan siswa belum terbiasa dengan guru pengajar yaitu peneliti, tetapi masih dapat dikendalikan.

Pertemuan ketiga hari Kamis tanggal 13 Februari 2020 dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran, proses pembelajaran berpedoman RPP-2 dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Kegiatan berlangsung pada jam kelima dan keenam pada pukul 10.45-12.15 WIB. Guru menjelaskan materi jenis-jenis pajak, asas pungutan, dan sistem pemungutan pajak memberikan contoh soal dan mengerjakan secara sistematis. Selanjutnya pada pertemuan keempat hari Kamis tanggal 20 Februari 2020 pada pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang ada pada RPP-3 dengan menggunakan konvensional. Pembelajaran dimulai dengan menyiapkan kelas, berdo'a, menanyakan kabar siswa dan mengabsen siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, memotivasi siswa dan melakukan apersepsi terhadap materi. Pada kegiatan inti guru menjelaskan konsep materi pembelajaran yaitu materi pembelajaran jenis-jenis pajak, asas pungutan, dan sistem pemungutan pajak. Kemudian guru memberikan contoh soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Kemudian guru memberikan soal dan meminta siswa mengerjakan dengan teman sebangkunya. Ketika siswa mengerjakan soal guru berkeliling untuk membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal. Pada pertemuan ini, sudah banyak siswa yang berani bertanya kepada guru-guru tentang yang sulit dimengerti. Setelah selesai guru menunjukkan salah satu siswa untuk mengerjakan di depan. Pada akhirnya,

guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Kemudian ketua kelas dan mengucapkan hamdalah bersama-sama.

4.3 Hasil Penelitian

4.3.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

Hasil belajar dari 31 siswa dikelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 67,19 nilai median 67, nilai modus 65, varians 158,03, dan simpangan baku 12,57. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen yaitu 90 dan nilai terendah 40. Dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen diatas dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa dapat dilihat dengan tabel dibawah ini :

Tabel 4.1

Rekapitulasi Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Statistika	Skor
Jumlah Siswa (N)	31
Maksimum (X_{max})	90
Minimum (X_{min})	40
Mean (\bar{X})	67,19
Median (Me)	67
Modus (Mo)	65
Varians (S^2)	158,03
Simpangan Baku (S)	12,57

Data hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.2

Distribusi frekuensi hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen

No	Interval	Frekuensi		
		Absolut (<i>f_i</i>)	Kumulatif (<i>f_k</i>)	Relatif Kumulatif <i>f</i> (%)
1.	40-49	3	0	10%
2.	50-59	4	3	13%
3.	60-69	10	7	32%
4.	70-79	9	17	29%
5.	80-89	3	26	10%
6.	90-99	2	29	6%
	Jumlah	31	31	100%

Distribusi frekuensi hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen

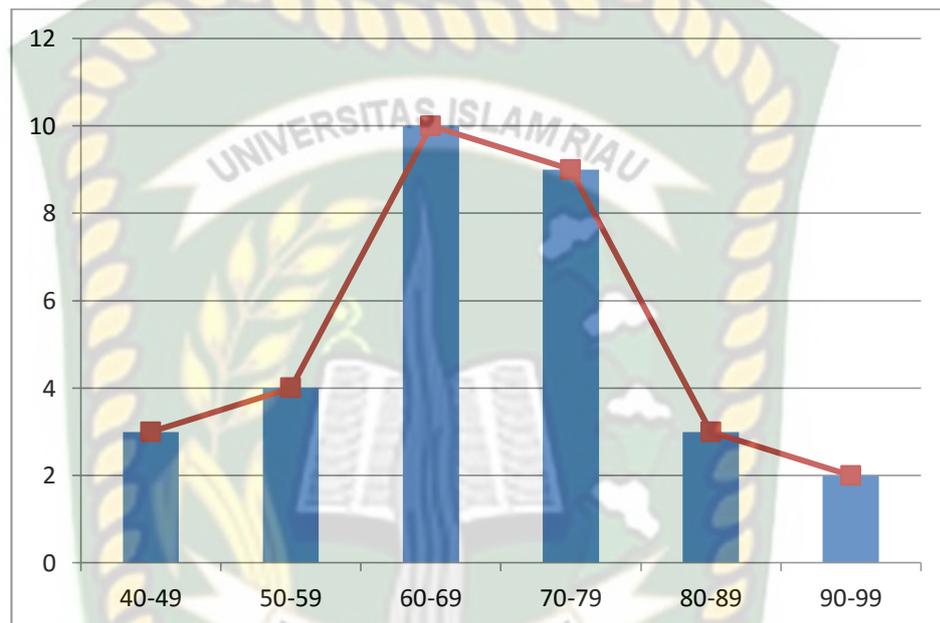
Dari tabel frekuensi diatas bahwa dapat dilihat dari 31 siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan menggunakan media *powerpoint* yaitu memenuhi nilai KKM yaitu sebanyak 19 orang dengan persentase 59% artinya 19 orang telah tuntas pada pokok bahasan. Sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM yaitu sebanyak 12 orang dengan persentase 43%, artinya 12 siswa yang belum tuntas pada pokok bahasan.

Secara perbandingan data hasil belajar siswa dikelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan menggunakan media *powerpoint* dapat dilihat pada histogram dan poligon frekuensi dibawah ini.

Dari tabel frekuensi dan kurva diatas bahwa dapat dilihat dari 31 siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan menggunakan media *powerpoint* yaitu memenuhi nilai KKM yaitu sebanyak 19 orang dengan persentase 59% artinya 19 orang telah tuntas pada pokok bahasan.

Sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM yaitu sebanyak 12 orang dengan persentase 43%, artinya 12 siswa yang belum tuntas pada pokok bahasan.

Secara perbandingan data hasil belajar siswa dikelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan menggunakan media *powerpoint* dapat dilihat pada histogram dan poligon frekuensi dibawah ini:



Gambar 4.3 Perbandingan grafik Histogram dan Poligon Distribusi frekuensi hasil belajar ekonomi kelas eksperimen

4.3.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Hasil belajar dari 31 siswa dikelas kontrol mendapat nilai rata-rata 55,39 nilai median 55, nilai modus 50, varians 139,91 dan simpangan baku 11,83 dapat terlihat pula selisih. Nilai tertinggi kelas kontrol 80 dengan nilai terendah yaitu 35, tetapi nilai rata-rata dikelas tersebut tidak memenuhi KKM yaitu 70. Dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen diatas dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa dapat dilihat dengan tabel dibawah ini :

Tabel 4.3
Rekapitulasi skor hasil belajar siswa kelas kontrol

Statistika	Skor
Jumlah Siswa (N)	31
Maksimum(X_{max})	80
Minimum (X_{min})	35
Mean (\bar{X})	55,39
Median (Me)	55
Modus (Mo)	50
Varians (S^2)	139, 91
Simpangan Baku (S)	11,83

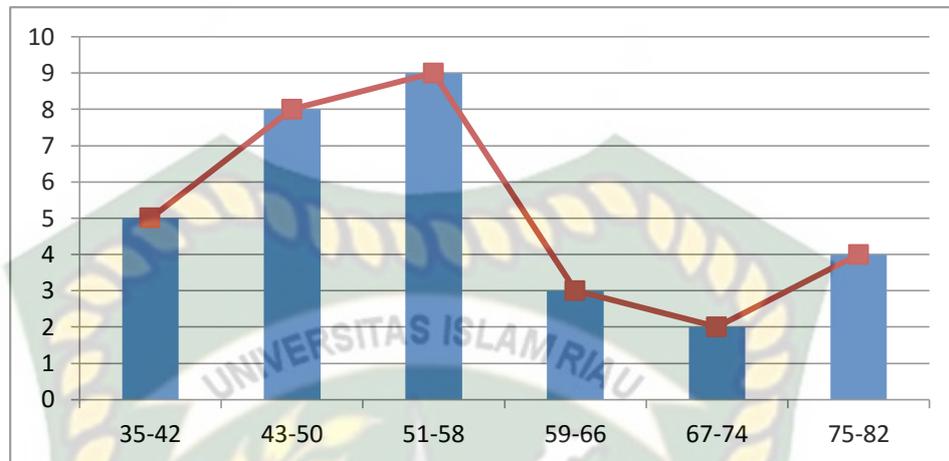
Data hasil belajar ekonomi siswa kelas kontrol disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.4
Distribusi frekuensi hasil belajar ekonomi siswa kelas kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi		
		Absolut (f_i)	Kumulatif (f_k)	Relatif Kumulatif $f(\%)$
1.	35-42	5	0	16%
2.	43-50	8	5	26%
3.	51-58	9	13	29%
4.	59-66	3	22	19%
5.	67-74	2	25	6%
6.	75-82	4	27	13%
	Jumlah	31	31	100%

Dari tabel frekuensi diatas bahwa dapat dilihat dari 31 siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah yaitu memenuhi nilai KKM yaitu sebanyak 6 orang dengan persentase 19,35% artinya 6 orang telah tuntas pada pokok bahasan. Sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM yaitu sebanyak 25 orang dengan persentase 80,65%, artinya 25 siswa yang belum tuntas pada pokok bahasan.

Secara perbandingan data hasil belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat pada histogram dan poligon frekuensi dibawah ini:



Tabel 4.5 Perbandingan hasil belajar ekonomi kelas eksperimen dan kelas kontrol

Statistika	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Jumlah Siswa (N)	31	31
Maksimum (X_{max})	90	80
Minimum (X_{min})	40	35
Mean (\bar{x})	67,19	55,39
Median (Me)	67	55
Modus (Mo)	65	50
Varians (S^2)	158,03	139,91
Simpangan Baku (S)	12,57	11,83

4.4 Hasil Uji Instrumen

Kegiatan peneliti ini dilakukan dikelas XI MIPA 1 dan MIPA 2 di SMA YLPI Pekanbaru, sebelum peneliti melaksanakan penelitian peneliti terlebih dahulu membuat instrumen yaitu berupa pembuatan soal objektif pada mata pelajaran ekonomi materi perpajakan. Instrumen yang disiapkan adalah sebagai berikut: silabus, RPP Perpajakan.

Jumlah soal yang diinstrumenkan yaitu 20 butir soal yang terdiri dari 20 uraian essay. Pelaksanaan uji coba dilakukan kelas XI IPS SMA YLPI Pekanbaru pada hari senin pada 27 Januari pada jam ketiga dan keempat. Dari 20 butir soal terdapat 10 yang valid dan realibel.

4.4.1 Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan dengan mengkolerasi antara skor item instrumen dengan seluruh skor total. Dalam menentukan layak atau tidaknya item digunakan, biasanya digunakan signifikansi koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0,05, artinya suatu item dianggap valid jika berkorelasi signifikansi terhadap skor total. Pada uji soal dilakukan 20 soal, setelah diuji dengan menggunakan SPSS dari 20 soal tersebut terdapat beberapa soal yang valid dan tidak valid. Diantaranya soal essay yaitu terdapat nomor 1,5,6, 7,9,10,11,12,13,14 soal yang tidak valid terdapat pada nomor 2,3,4,8,15,16,17,18,19,20. Soal yang valid digunakan untuk *pre-test*. Sedangkan soal yang tidak valid dibuang karena tidak dipakai dalam pengambilan data.

**Tabel 4.6 Uji Validitas
Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	65,2097	131,530	,387	,487
P2	62,3871	163,728	-,199	,565
P3	63,0484	149,423	,182	,531
P4	62,1452	159,653	,000	,546
P5	65,6935	132,828	,489	,476
P6	64,4032	134,540	,404	,488
P7	65,0645	136,629	,423	,490

P8	62,2258	160,747	-,114	,551
P9	64,6613	138,640	,350	,501
P10	62,8710	142,766	,373	,505
P11	64,4032	124,874	,502	,458
P12	64,5645	125,546	,486	,462
P13	63,8387	123,223	,588	,443
P14	62,6290	147,099	,325	,516
P15	63,0323	170,782	-,298	,601
P16	64,0806	152,285	,028	,561
P17	64,1613	171,306	-,279	,615
P18	64,2419	151,731	,034	,561
P19	63,0323	170,699	-,336	,593
P20	64,0645	162,762	-,140	,584

4.4.2 Uji Reabilitas

Soal dikatakan realible apabila hasil-hasil tersebut menunjukkan ketepatan atau tidak berubah-ubah.

Tabel 4.7 Hasil uji realibiltas soal essay

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,811	10

Sumber Analisis SPSS

Dari hasil data realibility stastik di atas didapatkan Alpha uji reliabilitas soal essay sebesar 0,811 maka dapat disimpulkan tersebut realible.

4.4.3 Tingkat Kesukaran Butir Soal

Pada lampiran dapat diketahuai bahwa analisis tingkat kesukaran tiap butir soal dalam kategori mudah yaitu sebanyak 3 soal (no. Item: 1,7 dan 9). Adapun jumlah butir soal dalam kategori sedang sebanyak 9 soal (no. Item: 2,4,5,6,10,13,14,18,20 dan kategori sukar sebanyak 8 soal (no item:3, 8,11,12,15,16,17,19). Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa soal ini memiliki

tingkat kesukaran yang seimbang. Soal dengan kategori mudah lebih sedikit dari kategori sedang. Hasil pengujian tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran, untuk lebih jelasnya mengenai hasil dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Persentase tingkat kesukaran butir soal

Kriteria	Jumlah soal	Persentase
Sangat sukar	0	0%
Sukar	3	6,8%
Sedang	9	19,7%
Mudah	8	17,9%
Mudah sekali	0	0%

Dari tabel 4.7 yaitu persentase tingkat kesukaran soal diatas dapat diketahui bahwa persentase antar soal yang termasuk kriteria sedang sama dengan kriteria mudah, dibandingkan dengan kriteria sukar, sangat sukar mudah sekali.

4.5 Hasil Uji Prasyarat Analisis

4.5.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas ini digunakan pada masing-masing kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program IMB SPSS Stastistik 20 menggunakan teknis analisis statistik Kolmogorov-Smirnov. Kriteria pengujian yang digunakan adalah jika harga signifikansi hitung $> 0,05$ maka dapat disimpulkan data memiliki distribusi normal.

a. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Tabel 4.9 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas_Eksperimen	,140	31	,123	,977	31	,720

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel diatas menunjukkan hasil uji normalitas data, yang sudah diuji dengan SPSS berdasarkan pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Untuk penentuan normalitas dari hasil data ini, digunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Dari hasil pengujian diatas diperoleh taraf signifikansi dari data adalah 0,123, hal ini menunjukkan bahwa Ho diterima karena taraf signifikansi yang diperoleh > dari taraf signifikan (α) sebesar 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, pada taraf signifikansi 0,05.

b. Uji Normalitas Kelas Kontrol

Tabel 4.10 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas_Kontrol	,155	31	,054	,949	31	,142

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel diatas menunjukkan hasil uji normalitas data, yang sudah di uji dengan SPSS berdasarkan pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Untuk penentuan normalitas dari hasil data ini, digunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Dari hasil pengujian diatas diperoleh taraf signifikansi dari data adalah 0,054, hal ini menunjukkan bahwa Ho diterima karena taraf signifikansi yang diperoleh $>$ dari taraf signifikan (α) sebesar 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, pada taraf signifikansi 0,05.

4.5.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas terhadap dua kelompok sampel dimaksudkan meyakinkan bahwa kedua kelompok digunakan sebagai sampel beasal dari populasi yang sama.

NILAI			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,070	1	60	,792

Tabel diatas menunjukkan hasil uji homogenitas data, yang sudah diuji dengan SPSS berdasarkan pada *Levene's Test of Equality of Error Variances*. Hasil pengujian dengan *Levene's Test of Equality of Error Variances* menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh 0,792 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 maka Ho diterima. Dengan demikian data penelitian diatas homogen dan dapat disimpulkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel dari populasi yang memiliki variansi yang sama.

4.6 Pengujian Hipotesis

Untuk melihat perbedaan kelas eksperimen dengan kelas kontrol maka digunakan rumus statistik uji independent sampel T-test Uji independent sampel uji t-test digunakan untuk mengetahui dua kelompok sampel yang tidak berhubungan.

Tabel 4.12 Pengujian Hipotesis

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Equal variances assumed	,070	,792	3,808	60	,000	11,80645	3,10015	5,60522	18,00768	
Equal variances not assumed			3,808	59,779	,000	11,80645	3,10015	5,60475	18,00816	

Berdasarkan dari tabel diatas, untuk nilai *sig. (2-tailed)* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di peroleh hasil 0,000 dengan taraf signifikan (α) 0,05. Keputusan yang diperoleh adalah H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sampel T- Test, maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh Metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*) Dengan Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI MIPA.

4.7 Pembahasan Penelitian

Dari hasil perhitungan uji hipotesis menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antar kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan efek dari perlakuan. Dengan demikian, terdapat pengaruh Metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*) Dengan Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI MIPA.

Metode *discovery learning* merupakan suatu metode mengajar yang melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dimana siswa dituntut untuk dapat berfikir dan menemukan sendiri pemecahan suatu masalah dan tidak dan tidak terlepas dari bimbingan gurunya. Sesuai dengan pendapat Sagala dan Nova (2009: 90) metode penemuan terbimbing (*Discovery Learning*) ini merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif karena dengan metode ini siswa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapi sendiri, dan kebiasaan ini akan transfer dengan kehidupan masyarakat. Dengan menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning*, siswa dapat dibekali dengan media *powerpoint*. Media *powerpoint* merupakan sarana yang dapat membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar. Sehingga dengan menggunakan media ini diharapkan bisa mengurangi kebosanan siswa dalam belajar dan menyebabkan siswa menjadi tertarik dengan pelajaran ekonomi

Pada awal pertemuan siswa kaku dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan menggunakan media *powerpoint*, sehingga pada awal pembelajaran guru masih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terjadi karena siswa terbiasa menerima informasi dari guru, Sehingga pada pertemuan awalan kelas siswa belum dapat dikondisikan dengan baik. siswa hanya mendengar penjelasan guru dalam pembelajaran ekonomi dengan materi perpajakan. Sehingga interaksi siswa dan siswa lainnya juga kurang jika ada diskusi, Keadaan tersebut membuat siswa menjadi tidak aktif dalam belajar sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar.

Pada pertemuan berikutnya aktivitas kelas sudah dikondisikan dengan baik. Pada saat mengerjakan soal ulangan harian, ada beberapa siswa yang pasif, upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam belajar yaitu perlu diterapkan suatu strategi atau metode pembelajaran. Guru sebagai pendidik harus bisa mencari solusi agar hasil belajar siswa meningkat. Sehingga pertemuan ini interaksi antara guru siswa dan siswa kepada siswa lainnya.

Pertemuan selanjutnya dengan pertemuan terakhir, siswa mulai tebiasa dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan menggunakan media *powerpoint*. Siswa terlihat antusias dengan pembelajaran dan terlebih aktif dari pertemuan sebelumnya. Sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan peningkatan pada siswa didorong untuk berfikir sendiri, menganalisis sendiri sehingga dapat menemukan prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang

disediakan guru. Hal ini terbukti siswa dengan adanya hasil yang baik pada siswa mengerjakan ulangan harian.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikembangkan oleh Bruner (dalam Arends 2008:48), penemuan terbimbing (*Discovery Learning*) adalah sebuah metode pengajaran yang menekankan pentingnya memahami struktur atau ide-ide agar siswa aktif mengidentifikasi prinsip kunci disiplin ilmu yang ditemukan sendiri, kebutuhan akan keterlibatan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dan keyakinan bahwa pembelajaran terjadi melalui *personal discovery* (penemuan pribadi). Penemuan Terbimbing (*discovery learning*) merupakan metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Terutama siswa berusaha memecahkan suatu permasalahan sendiri serta menimbulkan keinginan belajar karena dengan menemukan sendiri timbul rasa kepuasan serta mampu memiliki keterampilan dalam berfikir untuk pembelajaran yang dibimbing guru sehingga menjadi lebih terarah dan tujuan pembelajaran pembelajaran tercapai dengan baik. Ibrahim (2003: 112) mengemukakan berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang konkrit. Dengan pembelajaran metode *discovery learning* dibantu dengan media *powerpoint* dapat menjadikan hasil belajar meningkat.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran metode *discovery learning* melalui media *powerpoint* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut : (1) Menurut Akhmad Afendi (2012) dengan judul skripsi “Efektivitas Penggunaan Metode *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas X SMK Ponegoro Yogyakarta” dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh efektivitas penggunaan metode *discovery learning* terhadap hasil belajar matematika kelas X SMK Ponegoro Yogyakarta. (2) Armita Sari (2014) dengan judul skripsi “Pengaruh Metode Mengajar Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*) Guru Akuntansi Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X SMK Dharma Loka Pekanbaru” dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode mengajar penemuan terbimbing (*discovery learning*) guru akuntansi terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Dharma Loka Pekanbaru.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pengaruh metode pembelajaran penemuan terbimbing (*discovery learning*) dengan media *powerpoint* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA YLPI Pekanbaru.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

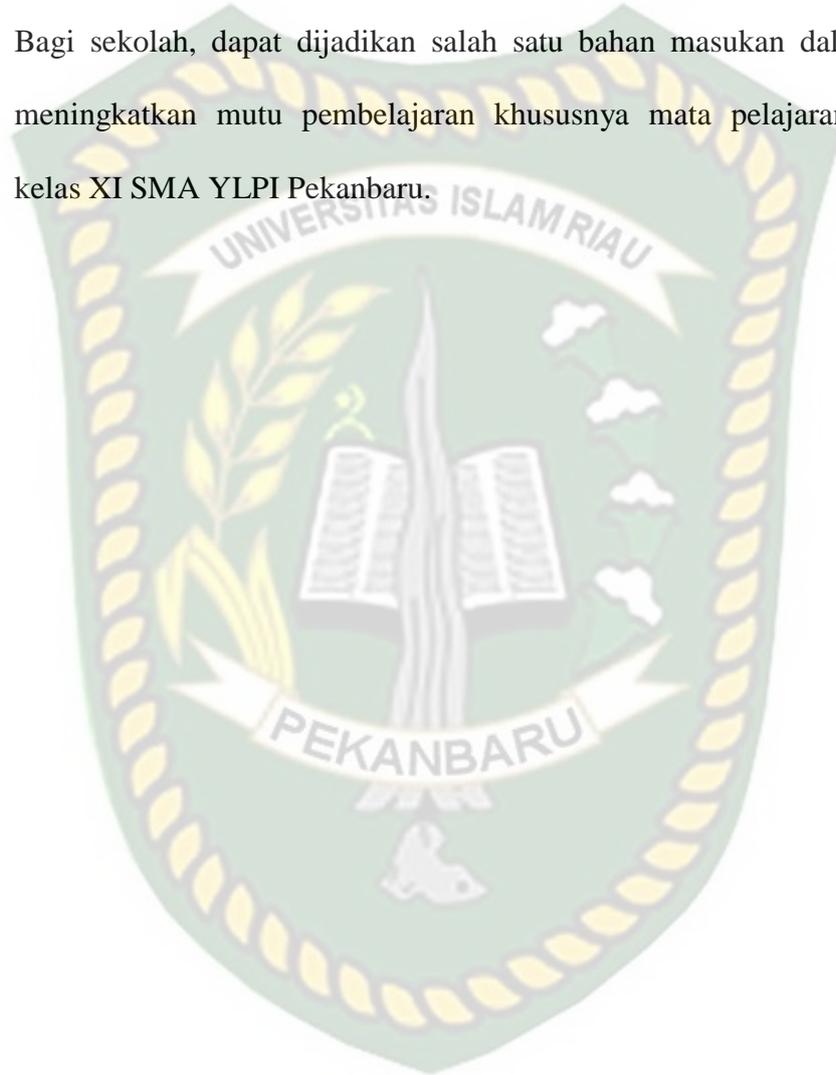
- a. Berdasarkan hasil penelitian Metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*) dengan Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa diperoleh rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajarkan dengan menggunakan *discovery learning* dengan media *powerpoint* 67,19 sedangkan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa diajarkan dengan metode konvensional 55,39.

Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh yang signifikansi $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan terima H_a . Dapat dikatakan bahwa hasil belajar ekonomi siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan media *powerpoint* lebih baik daripada hasil belajar ekonomi siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Metode *discovery learning* dengan media *powerpoint* belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi.

5.2 Saran

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA YLPI Pekanbaru

- b. Bagi guru, untuk meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan metode dan media dalam proses pembelajaran dan sebagai salah satu alternative strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA YLPI Pekanbaru.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA YLPI Pekanbaru.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama
- Afendi, Akhmad (2012). *Efektivitas Penggunaan Metode Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas X SMK di Ponegoro Yogyakarta*.
- Akhmad Sudrajat. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Arends, Richard I. (2008). *Learning to Teach Belajar Untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharmini.(2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Budiningsih. (2005). *Model Discovery Learning*. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Daryanto.(2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional (2003). “ *Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*”. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2006) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Djahiri (2006). *Buku pedoman guru pengajaran IPS*. Jakarta: Depdikbud
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:PT.Rineka Cipta.
- Eggen, Paull & Don Kauchak. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Indeks
- Gagne, Robert. M, and Briggs 2005. *Principles of Intructional Design*. New York: Hill Book Company
- Hamalik, Oemar.(2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Holil, Anwar. 2008. *Pembelajaran Penemuan Terbimbing*. Tersedia di <http://anwarholil.blogspot.com/2008/04/pembelajaran-penemuan-terbimbing.html>. [diakses 18 Desember 2008].
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ibrahim, dkk. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Jusni, Bainil. 2006. *Media Pengajaran*. Jakarta: UT
- Lie. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
- Markaban. (2006). *Model Pembelajaran Terbimbing Pada Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta : Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Matematika
- Nur (2000). *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi hasil belajar*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riyana.(2008). *Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima

- Roestiyah NK. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sari, Armia (2014). *Pengaruh metode Mengajar Penemuan Terbimbing (Discovery Learning) Guru Akuntansi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Dharma Loka Pekanbaru.*
- Syaiful dan Nova S. (2009). *Efektivitas Metode Discovery Learning dengan metode Diskusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Sub Pokok Bahasan Mengenal Alat-alat Kantor Kelas XI SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2008/2009.* Jurnal UNIMED
- Syah, Muhibbin. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Rosda Karya.
- Sardiman. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sadiman. (2004). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto(2013). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta
- Sudjana. (2005). *Metode Stastistik* .PT. Tarsib Bandung. Bandung.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja. Rosdakarya. Bandung.
- Sudijono.(2006). *Pengantar Staristik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Suryabrata, Sumadi. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Soejadi, R. (2001). *Kiat Pendidikan Matematika Di Indonesia*. Jakarta: Depdiknas
- Sogiyono.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata.(2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta
- Tim Dosen Pendidikan Akuntansi FKIP-UIR.(2013). *Pedoman Penulisan Proposal dan Skripsi*. Pekanbaru: Pendidikan –Ekonomi Press.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana