

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT
DAN DVD TERHADAP PRESTASI BELAJAR SOSIOLOGI DITINJAU
DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI
DI KABUPATEN PATI**

TESIS

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh:

SETIYONINGSIH

NIM S 811102025

**PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2012**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT
DAN DVD TERHADAP PRESTASI BELAJAR SOSIOLOGI DITINJAU
DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI
DI KABUPATEN PATI**

TESIS

Oleh:

SETIYONINGSIH
NIM S.811102025

Komisi	Nama	Tanda tangan
Pembimbing		
Pembimbing I	Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd NIP.19430712 197301 1 001
Pembimbing II	Prof. Dr. Sunardi, M.Sc NIP.195409161977031001

Telah dinyatakan memenuhi syarat
Pada tanggal 2012

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan
Program Pasca Sarjana UNS

Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd
NIP. 19430712 197301 1 001

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT
DAN DVD TERHADAP PRESTASI BELAJAR SOSIOLOGI DITINJAU
DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI
DI KABUPATEN PATI**

TESIS

Oleh

Setiyoningsih
S 811102025

Tim Penguji

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	Dr. Nunuk Suryani, M.Pd NIP. 196611081990032001	14 Agustus 2012
Sekretaris	Prof. Dr. Samsi Haryanto, M.Pd NIP. 194404041976031001	14 Agustus 2012
Anggota Penguji	Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd NIP. 194307121973011001	14 Agustus 2012
	Prof. Dr. Sunardi, M.Sc NIP.195409161977031001	14 Agustus 2012

Telah dipertahankan di depan penguji

Dinyatakan telah memenuhi Syarat

Pada Tanggal 2012

Direktur Program Pasca Sarjana

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

Prof. Dr. Ir. Ahmad Yunus, M.S
NIP. 19610717 198601 1 001

Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd
NIP. 19430712 197301 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Setiyoningsih

NIM : S 811102025

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT DAN DVD TERHADAP PRESTASI BELAJAR SOSIOLOGI DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI DI KABUPATEN PATI , adalah betul betul karya saya sendiri. Hal hal yang bukan karya dalam tesis tersebut diberi citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan tesis dan gelar yang saya peroleh dari tesis tersebut.

Surakarta, Agustus 2012

Yang membuat pernyataan

Setiyoningsih

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

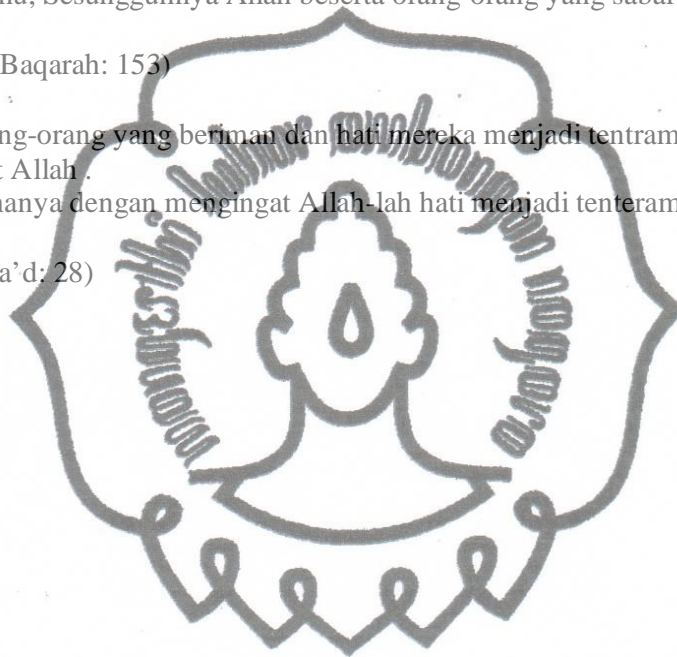
“Hai orang – orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

(QS. Al – Baqarah: 153)

“yaitu orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tentram dengan mengingat Allah .

Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah-lah hati menjadi tenteram”

(QS. Ar Ra’d: 28)



PERSEMBAHAN

Tesis ini kupersembahkan kepada:

- Ayah dan ibuku
- Suami dan anak-anakku
- Sahabat-sahabat seperjuangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmatNya, sehingga penulis diberi kemudahan, kesehatan dan semangat sehingga dapat menyelesaikan Tesis ini.

Peneliti tidak akan dapat menyelesaikan Tesis ini tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan berterimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Program Pascasarjana dan menggunakan fasilitas yang ada di lingkungan kampus.
2. Prof. Dr. Ir. Ahmad Yunus , MS selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan kesempatan mengikuti pendidikan pada Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan .
3. Prof. Dr Okid Parama Astirin, MS selaku Asisten Direktur I yang telah mengeluarkan permohonan ijin penelitian pendidikan
4. Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah membimbing dan memotivasi dalam menyelesaikan program pembelajaran.
5. Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah berkenan memberikan dorongan, bimbingan dengan penuh kesabaran, keikhlasan dan ketelitian sehingga Tesis ini dapat penulis selesaikan.

6. Prof. Dr. Sunardi , M.Sc selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, keikhlasan dan ketelitian sehingga Tesis ini dapat penulis selesaikan.
7. Dosen pengampu Mata Kuliah di Prodi Teknologi Pendidikan “ atas jasa baik beliau “ penulis mampu menyelesaikan Tesis ini.
8. Kepala Kantor penelitian dan Pengembangan Kabupaten Pati yang telah memberikan ijin penelitian dalam rangka penulisan tesis ini.
9. Drs. Eddy Suryaka, MPd selaku Kepala SMANegeri 1 Kayen yang telah berkenan memberikan ijin penelitian di sekolah yang dipimpin.
10. Drs. Sumaryo, MPd selaku Kepala SMA Negeri 1 Tayu yang telah berkenan memberikan ijin penelitian di sekolah yang dipimpin.
11. Bapak Kaslan, S.Pd. Mat. MM, selaku Kepala SMA Negeri 1 Juwana yang telah berkenan memberikan ijin uji coba instrument di sekolah yang dipimpin.
12. Rekan guru Sosiologi, Lintawati, S.Pd dan Ana Puji Astuti, S. Sos yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
13. Teman teman S2 Angkatan 2010/2011 Prodi teknologi Pendidikan yang telah memberikan motivasi sehingga tesis ini dapat penulis selesaikan.
14. Sahabat sahabatku yang tidak bisa disebutkan satu persatu .

Semoga segala bantuan, saran serta arahan-arahan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa , Amin.

Surakarta, Agustus 2012

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TESIS.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR / GRAFIK.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran 10

b. Jenis – jenis Media Pembelajaran..... 11

2. Media Power Point 12

3. Media Pembelajaran DVD 14

4. Kegiatan Pembelajaran 16

5. Motivasi belajar 18

a. Pengertian belajar..... 19

b. Motivasi Belajar..... 23

6. Pembelajaran Sosiologi 27

B. Hasil penelitian yang relevan 30

C. Kerangka Pikir 31

D. Hipotesis Penelitian 35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan waktu penelitian..... 36

B. Metode penelitian..... 37

C. Variabel Penelitian..... 38

D. Populasi dan Sampel..... 39

E. Teknik pengambilan data..... 40

F. Teknik Analisis data..... 50

BAB IV HASIL, ANALISIS DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	53
B. Uji Keseimbangan Data Awal.....	67
C. Pengujian Prasyarat Analisis Data.....	69
1. Hasil Uji Normalitas.....	69
2. Hasil Uji Homogenitas.....	70
D. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	70
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	73
F. Keterbatasan Penelitian.....	79
BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN
A. Kesimpulan.....	80
B. Implikasi Penelitian.....	81
C. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1	Bagan Kerangka Berpikir 35
Gambar 2	Grafik histogram motivasi belajar dengan media Pembelajaran DVD 56
Gambar 3	Grafik histogram motivasi belajar dengan Media Pembelajaran power point 57
Gambar 4	Grafik histogram prestasi belajar Sosiologi dengan media DVD 59
Gambar 5	Grafik histogram data prestasi belajar Sosiologi dngan Media Ms. Powerpoint 60
Gambar 6	Grafik histogram data prestasi belajar Sosiologi siswa dengan media DVD dan memiliki motivasi belajar rendah 61
Gambar 7	Grafik histogram data prestasi belajar Sosiologi siswa dengan media DVD dan memiliki motivasi

commit to user

belajar tinggi 63

Gambar 8 Grafik histogram data prestasi belajar Sosiologi

siswa dengan media Powerpoint dan memiliki

motivasi belajar rendah 65

Gambar 9 Grafik histogram data prestasi belajar Sosiologi

siswa dengan media powerpoint dan memiliki motivasi

belajar tinggi 66



DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1	Jadwal Penelitian	36
Tabel 2	Desain factorial 2X2	37
Tabel 3	Distribusi frekuensi motivasi belajar siswa dengan Media pembelajaran DVD	55
Tabel 4	Distribusi frekuensi motivasi belajar siswa dengan Media pembelajaran Ms. Powerpoint	57
Tabel 5	Distribusi Frekuensi prestasi belajar Sosiologi dengan media DVD	58
Tabel 6	Distribusi frekuensi prestasi belajar Sosiologi dengan media Ms. Powerpoint	59
Tabel 7	Distribusi frekuensi data prestasi belajar Sosiologi siswa dengan media DVD dan memiliki motivasi belajar rendah	61
Tabel 8	Distribusi frekuensi data prestasi belajar Sosiologi	

commit to user

	siswa dengan media DVD dan memiliki motivasi belajar tinggi	62
Tabel 9	Distribusi frekuensi data prestasi belajar Sosiologi siswa dengan media DVD dan memiliki motivasi belajar tinggi	64
Tabel 10	Distribusi frekuensi data prestasi belajar Sosiologi siswa dengan media powerpoint dan memiliki motivasi belajar rendah	66
Tabel 11	Rangkuman data prestasi belajar Sosiologi	62
Tabel 12	Rangkuman pengelompokan motivasi belajar siswa	67
Tabel 13	Rangkuman hasil analisis uji normalitas kemampuan awal	69
Tabel 14	Rangkuman hasil uji normalitas prasyarat analisis	70
Tabel 15	Analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama	71

ABSTRAK

Setiyoningsih. NIM. S811102025. *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dan DVD Terhadap Prestasi Belajar Sosiologi Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa kelas X SMA Negeri di Kabupaten Pati “* TESIS: Program Studi Teknologi Pendidikan. Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2012. Pembimbing I. Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd, II. Prof. Dr. Sunardi, M.Sc

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat: (1) pengaruh media pembelajaran dengan menggunakan *Power Point* dan *DVD* terhadap prestasi belajar Sosiologi; (2) pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar Sosiologi; dan (3) pengaruh interaksi media pembelajaran dengan menggunakan *Power Point* dan *DVD* dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar Sosiologi.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian menggunakan desain faktorial 2×2 . Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kayen sebagai kelompok Eksperimen dan SMA Negeri 1 Tayu sebagai kelompok kontrol pada siswa kelas X tahun pelajaran 2011-2012. Sampel penelitian diperoleh dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan Metode dokumentasi, tes dan angket. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket motivasi belajar siswa dan tes prestasi belajar Sosiologi. Kedua instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengetahui ketepatan dan kesahihan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Untuk menguji validitas angket motivasi belajar digunakan rumus Pearson (korelasi *product moment*) dan uji reliabilitasnya menggunakan rumus Alpha, $r_{11} = 0,9696$. Validitas item tes prestasi belajar Sosiologi diuji dengan menggunakan rumus Pearson (korelasi *product moment*) dan Reliabilitas tes diuji menggunakan rumus Kuder dan Richardson (KR-20) $r_{11} = 0,972$. Selanjutnya data yang diperoleh diuji dengan menggunakan Uji prasyarat yaitu: Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Keseimbangan. Analisis data dengan menggunakan analisis variansi dua jalan pada sel tak sama.

Berdasarkan hasil analisis dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Terdapat pengaruh media pembelajaran dengan menggunakan *Power Point* dan *DVD* terhadap prestasi belajar Sosiologi $F_{obs} > F_{tabel}$ atau $(18,514 > 3,92)$; (2) terdapat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar Sosiologi $F_{obs} > F_{tabel}$ atau $(60,137 > 3,92)$; dan (3) tidak terdapat pengaruh interaksi media pembelajaran dengan menggunakan *Power Point* dan *DVD* dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar Sosiologi. $F_{obs} < F_{tabel}$ atau $(1,873 > 3,92)$.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Power Point* dan *DVD*, Prestasi, Motivasi belajar

ABSTRACT

Setiyoningsih, S811102025. **The Effect of the Use of Learning Media of Power Point and DVD on the Learning Achievement in Sociology Viewed from the Learning Motivation of the Students in Grade X of State Senior Secondary Schools in Pati Regency.** Thesis: The Graduate Program in Educational Technology, Sebelas Maret University, Surakarta 2012. Supervisor I. Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd, II. Prof. Dr. Sunardi, M.Sc

The objectives of this research are to investigate: (1) the effect of the use of learning media of Power Point and DVD on the learning achievement in Sociology; (2) the effect of students' learning motivation on their learning achievement in Sociology; (3) the effect of interaction of use of the learning media of Power Point and DVD and the students' learning motivation on their learning achievement in Sociology.

This research used an experimental research method with a factorial design of 2×2 . It was conducted to the students in Grade X at State Senior Secondary School 1 Kayen as the experimental group and at State Senior Secondary School 1 Tayu as the control group in the academic year of 2011/2012. The samples of the research were selected by using the cluster random sampling technique. The data were gathered through documentation, test of learning achievement in Sociology, and questionnaire of student learning motivation. The test and questionnaire were tested prior to their application for validity and reliability. The questionnaire was validated by using Pearson's product moment correlation formula, and its reliability was tested by using the Alpha formula, $r_{11} = 0.9696$. Furthermore, items of the test of learning achievement in Sociology were validated the same formula, that is, Pearson's product moment correlation, and their reliability was tested by using the formula claimed by Kuder and Richardson (KR-20) $r_{11} = 0.972$. The data obtained were analyzed by using the prerequisite tests, namely: normality test, homogeneity test, and balance test. The data of the research were then analyzed by using the two-way analysis of variance (ANAVA) with unequal cells.

Based on the results of the analysis at the significance level of $\alpha = 0,05$, conclusions are drawn that (1) There is an effect of the use of the learning media of Power point and DVD on the learning achievement in Sociology as indicated by the value of $F_{obs} = 18.514 >$ that of $F_{table} = 3.92$; (2) there is an effect of the students' learning motivation on the learning achievement in Sociology as indicated by the value of $F_{obs} = 60.137 >$ that of $F_{table} = 3.84$; and (3) there is no effect of interaction of the use of the learning media of Power Point and DVD and the students' learning motivation on their learning achievement in Sociology as pointed out by that of $F_{obs} = 1.873 >$ $F_{table} = 3.92$.

Keywords: The learning media of Power Point and DVD, learning achievement, and learning motivation

commit to user

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan merupakan proses yang mencakup seluruh aspek, baik sosial, ekonomi, politik dan budaya dengan tujuan utama meningkatkan kesejahteraan warga bangsa secara keseluruhan. Dalam proses pembangunan tersebut peranan pendidikan amat strategis, untuk itu sekolah merupakan salah satu pendidikan formal berusaha meningkatkan kualitas lulusannya. Dalam manfaat pendidikan tak lepas keterkaitannya dengan upaya pembelajaran siswa, sehingga dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang potensial dan fungsional untuk mengangkat tingkat kesejahteraan dirinya dan masyarakat. Kondisi pembelajaran diharapkan juga mampu memberikan peluang yang dapat memberikan pengalaman siswa untuk mendorong berprestasi dan menumbuhkan kepuasan kerja. Peluang pendidikan yang disebutkan berlaku bagi penyelenggara pendidikan yang menyiapkan SDM untuk membangun kualitas bangsa (Djohar, 1999: 37).

Permasalahan yang terjadi pada dunia pendidikan formal sangatlah kompleks dan semakin bertambah, karena pendidikan selalu dituntut untuk selalu berkembang dan maju dalam berbagai segi. Peningkatan mutu pendidikan harus terus menerus dipacu agar mampu mengimbangi perkembangan jaman, sebagai upaya untuk mempersiapkan Sumber Daya

Manusia (SDM) yang berkualitas. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah masalah kualitas pendidikan.

Pendidikan yang berorientasi pada kualitas ini menghadapi berbagai tantangan yang tidak dapat dilihat dari paradigma lama. Perkembangan ilmu dan teknologi tidak dapat dikerjakan jika pembelajaran di sekolah masih dengan cara-cara lama. Paradigma lama yang telah berkembang dalam pendidikan adalah pemahaman dalam mengajar. Pemahaman pembelajaran harus diubah dari pemahaman mengajar menjadi pemahaman belajar, sehingga fungsi guru berubah dari pengajar menjadi fasilitator. Pendidikan merupakan usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk meningkatkan kedewasaan yang selalu diartikan sebagai kemampuan untuk bertanggung jawab terhadap segala perbuatannya (Sugihartono, 2007: 3). Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena factor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar yang dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien

bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik.

Dalam proses belajar dapat menggunakan berbagai media untuk menyampaikan isi pembelajaran tersebut. Media dirancang sedemikian rupa sehingga dapat efektif dalam penyampaian isi dari pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos dalam Daryanto, 2010:5). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Media pengajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik. Sedangkan pesan yang dikirimkan, biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim pesan. Pesan tersebut adakalanya disampaikan dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang, seperti kata-kata, bunyi, gambar, dan lain sebagainya. Melalui saluran seperti radio, televisi, OHP, film, pesan diterima oleh penerima pesan melalui indera untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh penerima pesan.

Dina Indriana (2011:16) mengatakan media pengajaran mencakup bahan-bahan tradisional seperti papan tulis, buku pegangan, bagan, slide,

OHP/OHT, objek-objek nyata, dan rekaman video atau film. Selain itu, bisa juga berupa bahan-bahan dan beberapa metode mutakhir seperti komputer, DVD, CD-Room, internet, dan penggunaan fasilitas konferensi video secara interaktif. Kemampuan siswa menangkap materi pembelajaran salah satunya ditentukan oleh keoptimalan mereka menggunakan panca indera. Panca indera manusia terdiri atas mata untuk melihat dan mengamati, telinga untuk mendengar, hidung untuk mencium, lidah untuk merasakan, dan tangan/kulit untuk meraba. Seluruh panca indera tersebut mempunyai hubungan langsung dengan otak yang kemudian melakukan pengolahan rangsangan yang diterima dari salah satu atau lebih dari panca indera.

Mata dan telinga merupakan bagian yang paling berperan dalam menangkap seluruh informasi pembelajaran. Implikasinya, bahwa media yang digunakan untuk pembelajaran sosiologi adalah media yang sangat dominan mempunyai hubungan efektif dengan mata dan telinga.

Pengembangan media untuk mendukung optimalisasi tujuan pembelajaran sosiologi telah dilakukan melalui berbagai komponen. Beberapa media yang telah digunakan dalam pembelajaran sosiologi, diantaranya adalah gambar, slide, , foto, tulisan, dan kliping fenomene-fenomena sosial. Beberapa media di atas cenderung masih menggunakan mata sebagai indera dominan untuk menangkap pesan.

Selain penggunaan media pembelajaran, prestasi belajar peserta didik juga ditentukan oleh faktor dari dalam diri peserta didik, salah satunya adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting

dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan adanya motivasi dapat mencapai keberhasilan belajar siswa.

Menurut Halonen dan Santrock (1999:330), *“Motivation are the factors that help explain why people behave, think, and feel the why they do”* (motivasi adalah faktor yang membantu menerangkan mengapa seseorang berkeinginan, berpikir dan mengorganisasikan tingkah lakunya). Apabila siswa mempunyai motivasi dalam belajarnya maka ada dorongan dalam dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan belajar tanpa adanya dorongan dari pihak luar. Melalui motivasi belajar maka seorang peserta didik dengan sendirinya belajar giat agar apa yang menjadi tujuan dapat tercapai. Motivasi ini disebut motivasi intrinsik yaitu motivasi atau dorongan yang timbulnya tidak perlu adanya rangsangan dari luar. Disamping itu ada motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi atau dorongan yang timbul dari luar

Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik diharapkan para peserta didik akan tumbuh motivasi dalam dirinya untuk belajar Sosiologi, sehingga dapat mendapatkan prestasi belajar yang maksimal.

Berdasarkan penjelasan dan uraian di atas, maka dapat dimengerti bahwa dengan penggunaan media yang tepat akan dapat membangkitkan motivasi belajar Sosiologi dan diharapkan prestasinya akan baik pula. Media pembelajaran ini dapat menggunakan multimedia komputer, khususnya Microsoft Power Point dan juga penayangan film dengan DVD.

Penggunaan pembelajaran Sosiologi ini sebagian telah digunakan oleh beberapa sekolah di Kabupaten Pati. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian *experiment* dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Power Point dan Digital Video Disc Terhadap Prestasi Belajar Sosiologi Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri di Kabupaten Pati”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah seperti tertulis di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya rata-rata prestasi belajar pada Mata Pelajaran Sosiologi
2. Adanya guru Sosiologi yang masih menggunakan media konvensional dalam penyampaian materi, sehingga pembelajaran kurang menarik motivasi siswa.
3. Kurang tepatnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Sosiologi membuat prestasi belajar yang dicapai kurang maksimal.
4. Masih banyak siswa yang kurang motivasi belajarnya sehingga belum tercapainya hasil belajar yang diinginkan.
5. Masih rendahnya motivasi siswa terhadap pelajaran Sosiologi karena belum digunakannya media pembelajaran di kelas secara baik.

C. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu masalah penggunaan media pembelajaran Microsoft Power Point dan DVD, motivasi belajar Sosiologi dan prestasi belajar mata pelajaran Sosiologi. Untuk menghindari salah pengertian serta memberikan arah yang jelas dalam mengkajinya, maka peneliti perlu menegaskan istilah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah Microsoft Power Point, merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh Perusahaan Microsoft, merupakan program berbasis multimedia (Daryanto, 2010:163). Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, dengan berbagai fitur dan menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Sedangkan *Digital Video Disc* (DVD) teknologi penyimpanan disc optik yang dapat menyimpan dan mendukung film-film seperti video dengan lebih baik dari pada audio CD, foto diam dan data komputer (Taylor, 2004:1).
2. Motivasi belajar yang dimaksud adalah daya penggerak yang timbul dari dalam diri peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan mengarahkan kegiatan belajar kepada tercapainya tujuan.

3. Prestasi belajar yang dimaksud adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik yang berupa penguasaan pengetahuan dan keterampilan terhadap materi tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, maupun kalimat yang diberikan oleh guru dalam suatu periode tertentu. Dalam penelitian ini yang dimaksud adalah prestasi tes kemampuan siswa kelas X SMA pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan terjadinya perilaku menyimpang dan sikap-sikap anti sosial pada Mata Pelajaran Sosiologi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan-permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pemanfaatan media Microsoft Power Point dan DVD terhadap prestasi belajar Sosiologi?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dan siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap prestasi belajar Sosiologi?
3. Apakah terdapat interaksi pengaruh antara pemanfaatan media pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar Sosiologi ?

E. Tujuan Penelitian

Bertitik pada rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

commit to user

1. Mengetahui perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dan siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap prestasi belajar Sosiologi.
2. Mengetahui perbedaan pengaruh antara pemanfaatan media pembelajaran Microsoft Power Point dengan pemanfaatan media pembelajaran DVD terhadap prestasi belajar Sosiologi .
3. Mengetahui pengaruh interaksi media pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar Sosiologi .

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai masalah yang diteliti.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar terhadap mata pelajaran sosiologi.
- b. Bagi sekolah sebagai masukan dalam usaha meningkatkan media pembelajaran agar lebih menarik bagi peserta didik.
- c. Bagi guru sebagai masukan untuk dapat menentukan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar sosiologi siswanya agar lebih menarik.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang mempunyai arti antara. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Smaldino, Russell, Heinich, dan Molenda (2005:8) menyatakan bahwa media adalah saluran komunikasi. Istilah media menunjuk pada segala sesuatu yang dapat membawa informasi kepada penerima informasi. Contoh dari media ini adalah video, film, televise, diagram, materi cetak, computer dan instruktur. Hal ini berarti bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam pembelajaran.

Sejumlah pakar membuat pembatasan tentang media, diantaranya yang dikemukakan oleh Association of Education and Communication Technology (AECT) Amerika. Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik (Heinich, et.al dalam Hamzah B.Uno dan Nina Lamatenggo, 2011:121).

Dalam proses pembelajaran, media memberikan kontribusi yang cukup penting dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kemp, dalam Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo (2011:121) menjabarkan sejumlah kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Penyajian materi ajar menjadi lebih standar.
2. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif.
4. Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi.
5. Kualitas belajar dapat ditingkatkan.
6. Pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai yang diinginkan.
7. Meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat/baik.
8. Memberikan nilai positif bagi pengajar.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup banyak ragamnya, mulai dari media yang sederhana, sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Ada jenis media yang sederhana seperti : gambar, papan tulis atau bahkan jenis media yang canggih dan mahal seperti CD, laptop dan computer multimedia.

Heinich, Molenda, Russel dan Smaldino (1996:13) mengklasifikasikan jenis-jenis media sebagai berikut:

commit to user

1. Media non proyeksi, seperti photo, diagram, display dan computer multimedia.
2. Media proyeksi, seperti film strip, slide, overhead transparencies, dan proyeksi computer,
3. Media audio, seperti kaset dan compact disc (CD),
4. Media gerak, seperti film dan video,
5. Media computer,
6. Computer multimedia dan hyper media,
7. Media jarak jauh seperti radio dan televisi.

2. Media Power Point

Program *Power point* merupakan salah satu program *authoring tool* yang diproduksi oleh perusahaan pembuat *software Microsoft* komputer. Program *Power point* merupakan salah satu program aplikasi di bawah *microsoft office* sehingga tidak perlu menginstal lagi ke komputer karena sudah ada di dalam *microsoft office* program komputer. Sistem *Authoring* adalah sistem program yang memungkinkann seorang guru menyusun materi ajar tanpa menguasai suatu bahasa pemrograman. Guru tinggal menggunakan program yang sudah jadi, bahan ajar dapat disusun dengan menggunakan fasilitas-fasilitas yang ada di program itu.

Power point bukanlah satu-satunya program *authoring tool* yang ada saat ini, masih banyak program *authoring tool* lainnya, misalnya *Tool Box*, *Neo Book*, *Authorware* dan *Director*. Dari berbagai program *authoring tool* yang ada, program *commit to user*

Power point merupakan program yang mempunyai fasilitas yang lebih familier dan cara penggunaannya pun mudah. Biasanya program *Power Point* sudah terintegrasi dengan program *Microsoft Office* yang sudah biasa digunakan pada umumnya. *Power point* mempunyai kemudahan untuk: mengimpor *file*, gambar, suara dan *movie*, membuat lompatan dari tampilan satu ke tampilan yang lain (Pandapotan Sianipar, 2004:1) walaupun memiliki kelemahan dalam fasilitas pembuatan animasi yang terbatas. Selain itu itu juga mempunyai kemampuan untuk mengimpor video, gambar dan suara dari aplikasi luarnya serta dapat diaplikasikan dengan program *Power Point*. Oleh karena itu media pembelajaran komputer menggunakan program *Power Point* sangat mudah membuat dan menggunakannya.

Program *Power point* sangat mudah digunakan karena tampilan ikon-ikon dan ikon-ikon pembuatan presentasi kurang lebih sama dengan ikon-ikon *microsoft word* yang sudah dikenal oleh kebanyakan pemakai komputer. Sehingga pemakai program komputer tidak perlu dan harus mempelajari bahasa pemrograman, tetapi dengan ikon-ikon yang ada pemakai bisa mengoperasikan program tersebut dan dapat membuat presentasi pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan materi bahan ajar yang akan disampaikan. Program yang didesain dengan menggunakan *microsoft power point*, diantaranya:

- a. Dapat memasukkan teks, gambar, suara.
- b. Memiliki tampilan yang menarik seperti *background* dengan memberi warna, tekstur atau gambar sendiri.

commit to user

- c. Mempunyai fasilitas *hyperlink*, dapat melompat dari *slide* ke *slide* lainnya yang diinginkan.
- d. Memiliki *slide transition*, dapat menggerakkan slide secara manual.

3. Media Pembelajaran DVD

DVC (*Digital Video Disc*) menurut Taylor (2004:1) adalah teknologi penyimpan disc optic generasi terakhir yang dapat menyimpan dan mendukung film-film seperti video dengan lebih baik daripada audio CD, foto diam dan data computer. DVD dimaksudkan untuk mencakupi hiburan di rumah, computer dan info bisnis dengan sebuah format digital tunggal. DVD merupakan salah satu format media. Format media adalah salah satu bentuk fisik sehingga sebuah pesan dibentuk/digabungkan dan ditampilkan (Smaldino, Lowther dan Russel, 2008:7). Masih menurut pakar tersebut, DVD adalah sebuah media yang menawarkan penyimpanan digital dan pemutaran ulang dari *video full motion*. Disc ini secara fisik sama ukurannya dengan CD audio tetapi dapat menampung banyak data untuk lebih dari empat film (hamper berdurasi Sembilan jam) dengan *soundtrack* berkualitas tinggi. DVD menyediakan suara dan gambar berkualitas superior jika dibandingkan dengan *videocassettes*. Dvd ini diperuntukkan untuk film sedangkan CD untuk music.

Smaldino, Lowther dan Molenda (2008:310) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis video dengan beberapa *soundtrack* dapat ditujukan pada pembelajar dengan tipe yang berbeda-beda. Beberapa DVD menawarkan kemampuan untuk melihat sebuah objek dari sudut yang berbeda yang dipilih

commit to user

oleh penonton. Di dalam video tersedia dalam banyak topic dan untuk semua tipe pembelajar dalam semua domain pembelajaran kognitif, afektif, *motor skill*, dan interpersonal. DVD dapat membawa pembelajar hamper ke setiap tempat.

DVD termasuk dalam media audio visual. Abdul Manan Bagulia (2005:2) mengatakan bahwa alat bantu audio visual, materi audio visual, teknologi komunikasi, media pembelajaran dan sumber belajar secara luas bermakna sama. Pembelajaran audio visual menurut Burton dalam Abdul Manan Bagulia (2005:3) adalah media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit secara bersama-sama seperti apa yang dikatakan oleh Amir Hamzah Sulaiman (1988:27). Media audio visual ini banyak sekali ditemukan di dunia pembelajaran baik berupa CD, DVD maupun dalam bentuk CD-Room dan televise. Pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional telah memproduksi banyak DVD dan DVD pembelajaran berbagai bidang studi oleh Pustekom.

Ada beberapa alasan mengapa media audio visual perlu diajarkan kepada para siswa. Menurut Kemp dan Dayton (1985:6) beberapa alasan ini adalah:

- 1) Membuat pendidikan lebih produktif melalui peningkatan pembelajaran dengan pengalaman yang berharga yang tidak dapat disediakan guru.
- 2) Membuat pendidikan lebih mandiri melalui alternative-alternatif dengan sumber yang beraneka ragam sehingga pembelajaran bisa sesuai dengan kesenangan murid.

commit to user

- 3) Membuat pembelajaran lebih cepat melalui usaha menjembatani kesenjangan antara dunia dalam dan luar kelas dengan pengalaman dari sumber-sumber.
- 4) Membuat hubungan kependidikan lebih menyeluruh untuk siswa dimanapun mereka berada, melalui kemampuan berbagai jenis media.

Penggunaan dua media atau lebih secara bersamaan diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan penggunaan satu media saja. Seperti apa yang dikemukakan oleh Munsterberg dalam Davies (1986:156), bahwa belajar dengan menggunakan dua saluran memberikan hasil yang lebih baik, karena indera tertentu menerima pesan tertentu dan didukung dan diperkuat oleh indera lain.

4. Kegiatan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi, jika dalam belajar siswa dapat memahami materi yang diberikan maka sedikit banyak dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dari pemahaman materi yang diperoleh siswa dari pembelajaran maka akan berkelanjutan mempengaruhi kepada prestasi belajar yang akan diperoleh siswa.

a. Proses Belajar

Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungan (Sugihartono, 2007: 74).

commit to user

Dalam suatu pembelajaran terdapat di dalamnya guru, siswa, materi yang akan disampaikan serta terdapat proses belajar yang menjadi pokok dalam pembelajaran. Setiap proses belajar yang berlangsung memiliki sebuah metode atau cara sebagai pengantar penyampaian materi pelajaran dari guru untuk siswa. Metode pembelajaran merupakan pokok kegiatan dalam proses belajar.

Saat ini karena dianggap proses belajar menjadi pokok maka Pemerintah memiliki standar proses pendidikan. Dalam peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Bab 1 Pasal 1 Ayat 6, menyatakan bahwa standar proses pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan (Wina Sanjaya, 2006:4).

b. Prestasi Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardinian, 2004: 20). Sedangkan dalam belajar, ada sesuatu yang dinilai baik selama proses belajar berlangsung maupun pada hasil dari belajar dikatakan pula sebagai prestasi belajar.

Alat penilaian prestasi belajar meliputi tes dan nontes. Tes bisa dilakukan secara tertulis maupun lisan. Tes tertulis dapat bersifat obyektif dan uraian. Ditinjau dari fungsinya tes dan nontes. Tes bisa dilakukan secara tertulis maupun lisan. Tes tertulis dapat bersifat obyektif dan uraian. Ditinjau dari fungsinya tes dibedakan menjadi tiga, yaitu tes diagnostik, tes formatif (ulangan harian) dan tes sumatif (ulangan umum) (Suharsimi Arikunto, 1986: 27). Tes

formatif mencakup satu pokok bahasan atau beberapa pokok bahasan saja. Hasil dari tes formatif ini digunakan sebagai pengukur kemajuan belajar siswa baik secara individu maupun klasikal.

Secara umum pengertian dari prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan tes atau angka yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar sosiologi merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar sosiologi. Tingkat keberhasilan belajar sosiologi siswa dikaitkan dengan prestasi belajar siswa yang diperoleh dari penilaian hasil belajar siswa. Penilaian hasil belajar merupakan proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu (Nana Sudjana, 2002: 3).

5. Motivasi Belajar

Dalam belajar khususnya mata pelajaran Sosiologi, agar diperoleh yang diinginkan harus ada motivasi belajar. Bila motivasi belajar tinggi maka kegiatan belajarpun cenderung meningkat dalam arti pembelajar akan aktif dan sungguh-sungguh mengikuti proses belajar mengajarsehingga tujuan yang diharapkan dari belajar akan tercapai.

Sardiman (2003) mengatakan motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain bahwadengan adanya usaha tekun dan terutama didasari adanya motivasi maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi

commit to user

yang baik. Intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

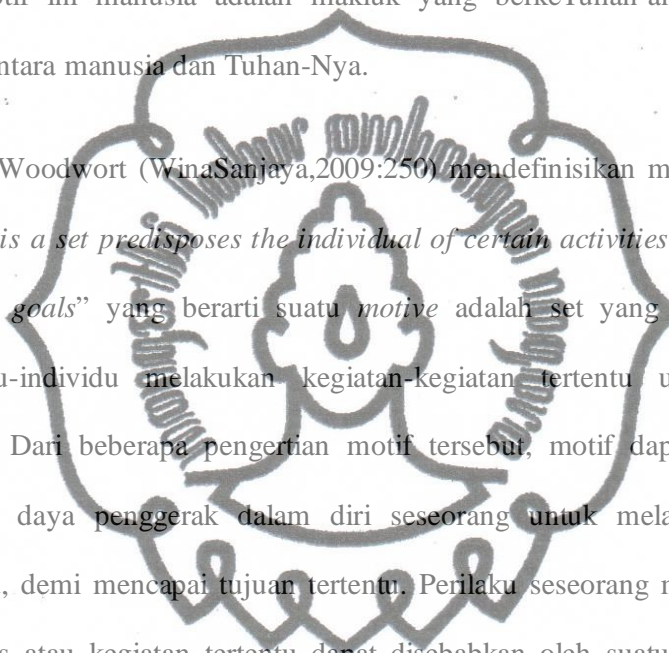
a. Pengertian motivasi

Motivasi dikalangan para ahli mendapat perhatian yang cukup serius, mengingat gerak langkah manusia bertindak sangat dipengaruhi oleh besar kecilnya motivasi yang dimilikinya. Dengan motivasi yang tinggi dalam belajar maka para siswa dapat memperoleh prestasi belajar yang tinggi pula. Keberhasilan belajar peserta didik ditentukan oleh motivasi belajar yang dimiliki, demikian pula keberhasilan belajar juga ditentukan oleh motivasi belajar. Hal ini disebabkan oleh pengaruh motivasi yang merupakan penggerak atau pendorong untuk melakukan tindakan tertentu. Dalam proses pembelajaran di sekolah, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting.

Untuk itu penulis ingin membeberkan beberapa hal mengenai motivasi tersebut. Istilah motivasi berasal kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu. Motif atau dalam bahasa Inggrisnya *motive*, berasal dari kata *motion*, yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak. Jadi istilah motif erat hubungannya dengan gerak, yaitu gerakan yang dilakukan oleh manusia atau disebut juga perbuatan atau tingkah laku. Motif dapat berarti rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga bagi terjadinya suatu tingkah laku

Dalam bahasa latin *motivation* berasal dari kata *movere*, yang berarti “to move”(Richard,1991:5). Hamzah B Uno (2009:3) mengemukakan bahwa *commit to user*

motif dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) macam yaitu (1) motif biogenetis, yaitu motif-motif yang berasal dari kebutuhan-kebutuhan organisme demi kelanjutan hidupnya, (2) motif sosiogenetis, yaitu motif-motif yang berkembang berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang tersebut berada, dan (3) motif teologis, dalam motif ini manusia adalah makhluk yang berkeTuhan-an, sehingga ada interaksi antara manusia dan Tuhan-Nya.



Woodwort (WinaSanjaya,2009:250) mendefinisikan motif sebagai “ *a motive is a set predisposes the individual of certain activities and for seeking certain goals*” yang berarti suatu *motive* adalah set yang dapat membuat individu-individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dari beberapa pengertian motif tersebut, motif dapat didefinisikan sebagai daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu. Perilaku seseorang melakukan suatu aktivitas atau kegiatan tertentu dapat disebabkan oleh suatu dorongan yang bersumber dalam dirinya, dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan, motif demikian ini disebut sebagian *motif instrinsik*. Sedangkan perilaku individu yang hanya muncul karena dipengaruhi oleh lingkungan atau faktor luar dalam dirinya, motif semacam itu disebut sebagai *motif ekstrinsik*. Dari kedua macam motif tersebut yang paling kuat mendorong keberhasilan seseorang melakukan kegiatannya adalah *motif instrinsik*. (Hamzah Uno,2009:33).

Sedangkan pengertian Motivasi menurut Fred luthans (2005:230) adalah “*motivation is a process that starts with physiological or psychological*

commit to user

deficiency or need that activates a behavior or a drive that is aimed at a goal or incentive". Motivasi menurut Sondang Siagian (2004:138) adalah daya pendorong yang mengakibatkan seseorang anggota organisasi mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga, dan waktunya untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan yang menjadi tanggung jawabnya dan menunaikan kewajibannya, dalam rangka pencapaian tujuan dan berbagai sasaran organisasi yang telah ditentukan sebelumnya. Motivasi menurut Mc.Donald (dalam Sardiman,2010:73) adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Husaini Usman (2010:250) mengartikan motivasi sebagai keinginan yang terdapat pada seseorang individu yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakan atau sesuatu yang menjadi dasar atau alasan seseorang berperilaku.

Memberikan motivasi kepada seseorang peserta didik, berarti menggerakkan peserta didik untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Hal ini karena motivasi memiliki 3 (tiga) fungsi yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, berarti sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi untuk mencapai tujuan, dengan mengabaikan perbuatan yang tidak bermanfaat baginya. (Sardiman,2010:85).

Dari pembahasan di atas dapat diambil pengertian motivasi yakni dorongan baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar seseorang yang mendorong untuk melakukan kegiatan secara sukarela untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Dari pengertian ini didapatkan 3 (tiga) hal yang amat penting yaitu : (1) pemberian motivasi berkaitan dengan pencapaian tujuan, (2) adanya keterkaitan antara usaha dan pemuas kebutuhan, dan (3) kebutuhan yaitu keadaan internal seseorang yang membuat hasil usaha tertentu menjadi menarik. Menurut Elliot, et al (2000:332) "*Motivation is defined as an internal state that arouses us to action, pushes us in particular direction and keeps us engaged in certain activities.*" (Motivasi didefinisikan sebagai kekuatan internal yang membangkitkan untuk beraksi, mendorong dalam fakta yang ditunjukkan dan menjaga tetap pada kegiatan-kegiatan yang pasti).

Martin Handoko, (2001 : 9) memberikan batasan motivasi sebagai berikut "Motivasi sebagai suatu tenaga atau faktor yang terdapat di dalam diri manusia, yang menimbulkan, mengarahkan dan mengorganisasikan tingkah laku." Dari beberapa pengertian tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan motivasi adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu yaitu:

- 1) ketertarikan mengikuti pelajaran,
- 2) kepercayaan yang tinggi terhadap diri sendiri,
- 3) mempunyai tanggungjawab,
- 4) orientasi sukses,

commit to user

- 5) ulet,
- 6) mendapat nilai baik.

b. Motivasi Belajar

Berdasar pada uraian yang telah dijabarkan di atas maka dapat di simpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar itu demi mencapai satu tujuan. Jenis-jenis motivasi belajar : Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik (Nasution, 1999 : 54-57) Untuk lebih jelasnya mengenai kedua motivasi belajar tersebut, penulis uraikan sebagai berikut :

a. Motivasi Instrinsik

Motivasi yang berasal dari dalam individu yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar. Motivasi instrinsik belajar antara lain adalah :

1) Cita-cita.

Siswa yang mempunyai cita-cita yang tinggi biasanya akan mempunyai semangat belajar yang tinggi pula untuk mencapai apa yang dicita-citakannya. Tetapi siswa yang tidak mempunyai cita-cita tinggi maka akan mempunyai semangat belajar yang rendah.

2) Minat.

Pelajaran akan berjalan lancar apabila ada minat yang melatar belaknginya. Tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Siswa yang minatnya tinggi dalam belajar maka prestasi belajarnya juga tinggi

b. Motivasi Ekstrinsik.

Motivasi Ekstrinsik yaitu : motivasi yang berasal dari luar siswa yang

mempengaruhi proses dan prestasi belajar. Yang termasuk dalam motivasi Ekstrinsik ini antara lain :

1. Memberi angka.

Angka yang diberikan menggambarkan prestasi belajar anak akan mendorong siswa untuk berusaha dengan sekuat tenaga dalam meraihnya. Meskipun kita menyadari pencapaian angka semata-mata tidak akan memberi prestasi belajar yang sejati.

2. Hadiah.

Hadiah dapat membangkitkan motivasi apabila setiap siswa mempunyai harapan untuk memperolehnya. hanya saja hadiah dapat juga merusak karena penyimpangan pikiran dari tujuan belajar yang sebenarnya.

3. Saingan (kompetisi).

Persaingan sering mempertinggi prestasi belajar, baik persaingan individual maupun persaingan antar kelompok. Kelemahan dari persaingan ini adalah siswa yang baik prestasinya akan tampil secara terus menerus dan merendahkan harga diri siswa yang lain.

4. Hasrat untuk belajar.

Hasrat belajar yang tumbuh dalam diri siswa akan meningkatkan prestasi belajarnya. Meskipun kuat dan lemahnya hasrat ini bergantung pada macam-macam faktor, antara lain tujuan pelajaran.

5. *Ego Involvement* (keterlibatan diri).

commit to user

Hal ini terjadi apabila siswa merasa penting terhadap tugas yang diembannya, dan menerima sebagai suatu tantangan dengan mempertaruhkan harga dirinya. Sebab kegagalan berarti berkurangnya harga dirinya. Oleh sebab itu siswa akan berusaha dengan segenap tenaganya untuk mencapai prestasi yang baik guna menjaga harga dirinya.

6. Sering memberi ulangan.

Siswa akan lebih giat belajar, apabila tahu akan diadakan ulangan dalam waktu singkat. Akan tetapi ulangan ini jangan terlalu sering sebab tidak akan berpengaruh terhadap siswa. Ulangan ini sebaiknya disampaikan kepada siswa beberapa hari sebelum pelaksanaan.

7. Mengetahui prestasi

Mengetahui grafik kemajuan, mengetahui prestasi baik pekerjaan memperbesar kegiatan belajar. Sukses dapat mempertinggi usaha dan minat. Dengan harapan memperoleh kesuksesan tersebut, maka siswa akan memaksimalkan semua potensi yang dimilikinya.

8. Kerja sama

Bersama-sama melakukan suatu tugas, membantu dalam menunaikan suatu tugas, mempertinggi kegiatan belajar. Siswa akan dengan senang hati menyelesaikan tugas yang dihadapinya.

9. Tugas yang “challenging”

commit to user

Tugas yang sulit yang mengandung tantangan bagi kesanggupan siswa akan merangsangnya untuk mengeluarkan segenap tenaganya. Tentunya tugas tersebut selalu dalam batas kesanggupan siswa.

10. Pujian

Pujian sebagai akibat pekerjaan yang diselesaikan dengan baik merupakan suatu motivasi yang baik pula. Tetapi pujian yang tidak beralasan dan tak karuan serta terlalu sering diberikan akan hilang artinya. Pujian juga dapat memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi harga diri anak.

11. Teguran dan Kecaman

Digunakan untuk memperbaiki siswa yang membuat kesalahan, yang malas dan berkelakuan tidak baik, namun harus digunakan dengan hati-hati dan bijaksana agar tidak merusak harga diri anak.

12. Sarkasme dan celaan

Merupakan motivasi negatif yang harus dihindari oleh pendidik, sebab lebih bersifat merusak daripada membangun. Motivasi ini dilakukan karena pendidik baru mengalami suatu problem yang belum terpecahkan.

13. Hukuman

Biasanya diberikan dalam bentuk hukuman badan, pengasingan dan sebagainya. Hukuman boleh diberikan sebagai jalan

commit to user

pemecahan terakhir apabila cara-cara lain telah ditempuhnya.

14. Standar atau taraf aspirasi.

Tingkat aspirasi ditentukan oleh tingkat sosial orang tua dalam masyarakat. Taraf itu menentukan tingkat tujuan yang harus dicapai oleh siswa.

15. Suasana yang menyenangkan.

Siswa harus merasa aman dan senang dalam kelas sebagai anggota yang dihargai dan dihormati.

16. Tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa.

Motivasi selalu mempunyai tujuan yang baik. Dengan demikian maka guru harus berusaha, agar siswa jelas mengetahui tujuan setiap kegiatan. Tujuan yang menarik merupakan motivasi yang terbaik.

6. Pembelajaran Sosiologi

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik (Mulyasa, 2007: 225). Dalam setiap pembelajaran yang menjadi kunci utama adalah guru dan anak didik. Sedangkan kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mengorganisir komponen pembelajaran menjadi suatu hal yang sangat dibutuhkan. Dengan kemampuan guru yang baik maka diharapkan tujuan tercapai secara maksimal.

Dalam situasi pembelajaran, diperlukan adanya lingkungan yang mendukung dan kondisi yang kondusif, sehingga dapat menciptakan suatu situasi pembelajaran yang nyaman dan kondusif. Dengan kondisi seperti ini, diharapkan dapat memperlancar pencapaian tujuan dalam penyampaian materi pembelajaran dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi sosiologi yang disampaikan tanpa perasaan bosan dari siswa.

Sosiologi pada umumnya ditinjau dari sifatnya digolongkan dalam ilmu pengetahuan murni. Hal ini menunjukkan bahwa sosiologi memiliki tujuan untuk mendapatkan pengetahuan yang sedalam-dalamnya tentang masyarakat dan bukan untuk mempergunakan pengetahuan tersebut terhadap masyarakat (Soerjono Soekanto, 2007: 21). Sosiologi dimaksudkan untuk memberikan kompetensi kepada siswa dalam memahami konsep-konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial dan konflik sampai pada terciptanya integrasi sosial.

Sosiologi ditinjau dari sifatnya digolongkan sebagai ilmu pengetahuan murni (*pure science*) bukan ilmu pengetahuan terapan (*applied science*). Sosiologi dimaksudkan untuk memberikan kompetensi kepada peserta didik dalam memahami konsep-konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, dan konflik sampai pada terciptanya integrasi sosial. Sosiologi mempunyai dua pengertian dasar yaitu sebagai ilmu dan sebagai metode. Sebagai ilmu, sosiologi merupakan kumpulan pengetahuan tentang masyarakat dan kebudayaan yang disusun secara sistematis berdasarkan analisis berpikir logis. Sebagai metode, sosiologi adalah cara berpikir untuk

mengungkapkan realitas sosial yang ada dalam masyarakat dengan prosedur dan teori yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Dalam kedudukannya sebagai sebuah disiplin ilmu sosial yang sudah relatif lama berkembang di lingkungan akademika, secara teoretis sosiologi memiliki posisi strategis dalam membahas dan mempelajari masalah-masalah sosial-politik dan budaya yang berkembang di masyarakat dan selalu siap dengan pemikiran kritis dan alternatif menjawab tantangan yang ada. Melihat masa depan masyarakat kita, sosiologi dituntut untuk tanggap terhadap isu globalisasi yang di dalamnya mencakup demokratisasi, desentralisasi dan otonomi, penegakan HAM, good governance (tata kelola pemerintahan yang baik), emansipasi, kerukunan hidup bermasyar. Pembelajaran sosiologi dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman fenomena kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran mencakup konsep-konsep dasar, pendekatan, metode, dan teknik analisis dalam pengkajian berbagai fenomena dan permasalahan yang ditemui dalam kehidupan nyata di masyarakat. Mata pelajaran sosiologi diberikan pada tingkat pendidikan dasar sebagai bagian integral dari EPS, sedangkan pada tingkat pendidikan menengah diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri (BSNP).

Pelajaran sosiologi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami konsep-konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, dan konflik sampai dengan terciptanya integrasi sosial

2. Memahami berbagai peran sosial dalam kehidupan bermasyarakat

commit to user

3. Menumbuhkan sikap, kesadaran dan kepedulian sosial dalam kehidupan bermasyarakat (BSNP).

7. Penelitian Yang Relevan

1. Ari Prasmono. (2011). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komputer Multimedia dan Digital Video Disc Terhadap Prestasi Belajar Listening Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah pertama di Kabupaten Wonogiri. *Tesis*. Surakarta: UNS
Penelitian tersebut termasuk penelitian kuantitatif eksperimen. Teknik analisis data menggunakan analisis variansi dua jalan, dengan kesimpulan sebagai berikut:
 - 1) Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media computer multimedia dan DVD terhadap prestasi belajar listening.
 - 2) Ada pengaruh yang signifikan dari motivasi belajar terhadap prestasi belajar listening
 - 3) Ada interaksi pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar listening.
2. Dwimulat Sundaminingsih (2006: 108) dalam penelitiannya berjudul “ Pengaruh media VCD terhadap prestasi belajar mata pelajaran Kimia ditinjau dari segi motivasi belajar siswa “ dari prestasi penelitiannya disimpulkan :
 - 1) Ada perbedaan pengaruh pembelajaran dengan media VCD dan media OHP terhadap prestasi belajar siswa ,

- 2) Ada perbedaan pengaruh motivasi belajar yang tinggi dan motivasi belajar yang rendah terhadap prestasi belajar kimia
 - 3) Ada pengaruh interaksi media pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar kimia.
3. Iffah Mukhlisah. (2012). Pengaruh Media CD lagu dan Film Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Prancis Ditinjau Dari Minat yang Berbeda Pada Siswa SMA di Kabupaten Sragen. *Tesis*. Surakarta: UNS
- Penelitian tersebut termasuk penelitian kuantitatif eksperimen. Teknik analisis data menggunakan analisis variansi dua jalan, dengan kesimpulan sebagai berikut:
- 1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara siswa yang diberi pelajaran dengan menggunakan media CD lagu dengan menggunakan media film terhadap prestasi belajar Bahasa Prancis.
 - 2) Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki minat rendah dengan siswa yang memiliki minat tinggi terhadap prestasi belajar Bahasa Prancis.
 - 3) Tidak terdapat pengaruh interaksi antara media (CD lagu dan Film) dan minat siswa terhadap prestasi belajar Bahasa Prancis.

B. Kerangka Berpikir

1. Perbedaan pengaruh penggunaan media DVD dan Powerpoint terhadap prestasi belajar Sosiologi

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan penyampaian materi dan komunikasi yang dilakukan oleh guru dan siswa. Guru sebagai penyelenggara kegiatan setidaknya harus mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Agar memperoleh hasil yang optimal seperti yang diharapkan, maka penggunaan media pembelajaran dan juga keterlibatan siswa merupakan jalan tercapainya tujuan pendidikan.

Media powerpoint menyajikan slide-slide yang memuat teori-teori sosiologi yang akan disampaikan kepada siswa. Sehingga siswa diberikan teori yang sifatnya abstrak. Siswa mempunyai gambaran masing-masing tentang teori yang didapatkan melalui presentasi guru melalui powerpoint. Sehingga pengetahuan yang siswa dapatkan masih bersifat abstrak.

Media DVD dalam pembelajaran Sosiologi bisa memberikan gambaran yang lebih nyata tentang kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Sehingga dapat menjelaskan konsep yang semula bersifat abstrak dalam pikiran siswa menjadi sesuatu yang realitas setelah melihat melalui DVD. Siswa yang diajarkan dengan media DVD akan terlatih kemampuan mendengarkan dan melihat kenyataan sehari-hari dalam masyarakat luas sehingga melatih rasa empati siswa terhadap fenomena-fenomena sosial masyarakat.

Dari uraian di atas, tergambar bahwa pengaruh media DVD itu akan lebih kuat daripada media powerpoint. Hal ini disebabkan melalui DVD siswa diberikan gambaran yang nyata tentang fenomena-fenomena yang terjadi dalam masyarakat, karena objek kajian Sosiologi adalah masyarakat. Sedangkan melalui powerpoint siswa hanya memperoleh pengetahuan secara abstrak. Sehingga bisa

dikatakan bahwa media DVD akan lebih berpengaruh lebih baik terhadap prestasi belajar Sosiologi daripada media power point.

2. Perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah siswa terhadap prestasi belajar Sosiologi

Motivasi belajar antara satu siswa dengan siswa yang lain berbeda, maka guru berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar para siswanya. Besar kecilnya motivasi belajar akan menentukan seberapa besar kemauan seorang siswa untuk belajar, oleh karena itu motivasi belajar dapat digunakan untuk mengukur besarnya motivasi siswa dalam belajar. Motivasi belajar diduga dapat menentukan sikap seorang siswa dalam menerima pelajaran dan meningkatkan Prestasi belajar Sosiologi.

3. Interaksi antara penggunaan media dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar Sosiologi

Pencapaian tujuan pembelajaran sangat ditentukan oleh keaktifan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu perlu ditingkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sosiologi karena pada dasarnya siswa didikikan mendapat pengetahuan jika mereka mampu mengoptimalkan aktivitas belajarnya. Keaktifan siswa di dalam proses belajar mengajar akan mempengaruhi hasil belajarnya. Oleh karena itu diperlukan adanya media yang lebih banyak mengaktifkan siswa di dalam proses belajar mengajar. Salah satu media ini adalah dengan menggunakan metode *DVD*.

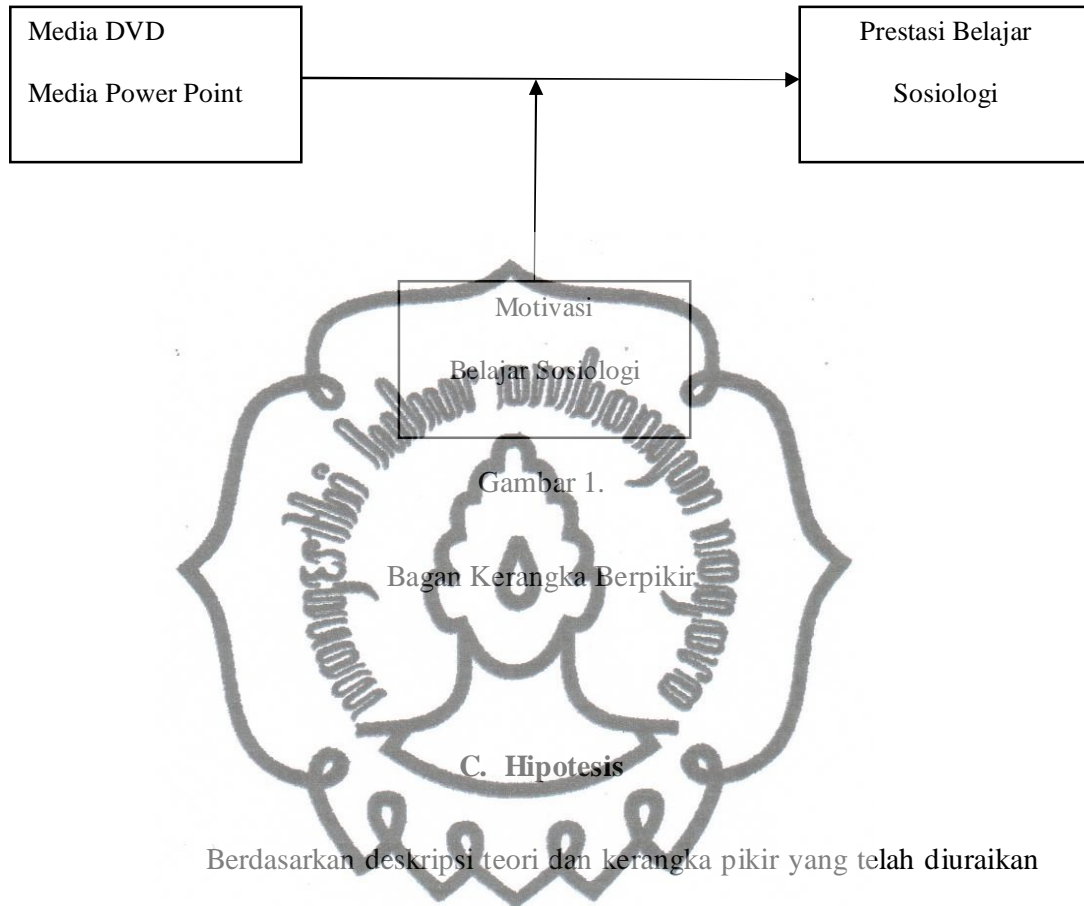
Penggunaan media pembelajaran berupa powerpoint dan DVD yang dipergunakan oleh guru dalam pembelajaran Sosiologi mempunyai pengaruh yang besar

commit to user

terhadap hasil belajar Sosiologi siswa. Namun dari uraian sebelumnya media DVD cenderung mempunyai pengaruh yang lebih besar daripada media powerpoint. Selain media pembelajaran, factor motivasi yang dimiliki siswa dalam belajar Sosiologi juga mempunyai pengaruh yang besar terhadap prestasi belajar Sosiologi. Motivasi belajar yang tinggi akan cenderung lebih baik prestasi belajar Sosiologi bagi para siswa, daripada siswa yang memiliki motivasi belajar Sosiologi yang rendah.

Uraian tersebut sedikit menggambarkan adanya perbandingan lurus antara media pembelajaran dan motivasi belajar. Media DVD digambarkan berpengaruh lebih baik bagi semua siswa, baik bagi siswa dengan motivasi belajar rendah maupun dengan motivasi belajar tinggi. Begitu pula dengan motivasi belajar tinggi, dimana siswa memiliki motivasi belajar tinggi akan berpeluang tinggi mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa dengan motivasi belajar rendah. Dengan perbandingan lurus tersebut tidak adanya titik persilangan, sehingga bisa dikatakan tidak ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran Sosiologi yang berupa DVD dan Powerpoint dengan motivasi siswa untuk belajar Sosiologi terhadap prestasi belajar Sosiologi.

Skema dalam kerangka pikir dapat digambarkan dalam bentuk diagram alur mengenai alur pikir dalam penelitian:



Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan pengaruh antara pemanfaatan media DVD dan Power Point terhadap prestasi belajar Sosiologi.
2. Terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dan siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap prestasi belajar Sosiologi.
3. Terdapat interaksi pengaruh antara pemanfaatan media pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar Sosiologi .



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan dalam kelas X SMA Negeri 1 Kayen yang beralamat di Jl. Kayen – Sukolilo, Kayen, Kabupaten Pati, dan SMA N 1 Tayu, Jl. Tayu – Pati, Tayu Kabupaten Pati.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2011/2012. Adapun jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel:

Tabel I. Jadwal Penelitian

No	Keterangan	Bulan/Tahun 2012											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Tahap Persiapan												
	Pengajuan Judul	■											
	Penyusunan Proposal		■										
	Permohonan Perijinan			■									
2	Tahap Pelaksanaan												
	Penyusunan Instrumen			■									
	Uji Coba Instrumen				■								
	Pelaksanaan Penelitian				■	■							
3	Tahap Penyelesaian												
	Pengolahan Data						■	■	■				
	Penyusunan Laporan							■	■				

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yang melibatkan dua (2) kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diuji dalam semua segi untuk mendapatkan yang sama dan hanya berbeda dalam pemberian media pembelajarannya. Pada kelompok eksperimen, media utama yang digunakan dalam proses belajar adalah media pembelajaran dengan menggunakan media DVD. Untuk kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran dengan Power Point.

Pada akhir penelitian, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diukur dengan alat ukur yang sama. Hasil pengukuran tersebut digunakan sebagai data eksperimen, kemudian data yang diperoleh diolah dan hasilnya dibandingkan dengan tabel uji statistiknya.

Tabel 2 : Desain Faktorial 2x2

Media Pembelajaran (A)	Motivasi belajar siswa	
	Tinggi (B1)	Rendah (B2)
Media DVD (A1)	A1B1	A1B2
Media Power Point (A2)	A2B1	A2B2

- A. Media Pembelajaran
- A1 Media DVD
- A2 Media Power Point
- B Motivasi belajar siswa
- B1 Motivasi belajar tinggi

commit to user

B2 Motivasi belajar rendah

A1B1 Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan DVD.

A1B2 Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan DVD.

A2B1 Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media Power Point.

A2B2 Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan Power Point.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

a. Media pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan adalah Microsoft Power Point, merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh Perusahaan Microsoft, merupakan program berbasis multimedia (Daryanto, 2010:163). Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, dengan berbagai fitur dan menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Sedangkan *Digital Video Disc* (DVD) teknologi penyimpanan disc optik yang dapat menyimpan dan mendukung film-film seperti video dengan

lebih baik dari pada audio CD, foto diam dan data komputer (Taylor, 2004:1).

b. Motivasi Belajar Siswa

Definisi operasional: Motivasi belajar Sosiologi adalah perasaan senang atau tidak senang dalam memberikan perhatian yang diwujudkan dengan kecenderungan aktif terhadap kegiatan proses belajar mengajar Sosiologi.

2. Variabel Terikat

1. Variabel terikat pada penelitian ini adalah Prestasi belajar Sosiologi. Prestasi belajar fisika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah merupakan hasil tes prestasi belajar Sosiologi siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan terjadinya perilaku menyimpang dan sikap-sikap anti sosial pada Mata Pelajaran Sosiologi pembelajaran kelas X semester genap SMA Negeri 1 Kayendan SMA Negeri 1 Tayu.

Definisi operasional: Prestasi belajar Sosiologi adalah nilai Sosiologi Kompetensi Dasar Mendeskripsikan terjadinya perilaku menyimpang dan sikap-sikap anti sosial materi kelas X semester Genap yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan pada akhir penelitian.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Suharsimi Arikunto (2006: 130) mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Dalam populasi sejumlah individu

commit to user

yang paling sedikit mempunyai satu ciri atau sifat yang sama. Berdasarkan populasi diambil sampel yang diharapkan dapat mewakili populasi. Sehingga populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri di Kabupaten Pati, yaitu berjumlah 8 sekolah.

2. Sampel dan Sampling

Sampel merupakan wakil dari populasi, pemilihan individu untuk suatu penelitian sedemikian rupa sehingga individu menjadi perwakilan kelompok yang lebih besar. Pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling* dengan cara memandang populasi sebagai kelompok-kelompok dalam hal ini kelas dipandang sebagai satuan kelompok, yang sudah ditentukan sebelumnya kelas yang diambil adalah kelas X kemudian tiap SMA diacak dengan undian (lotre) dipilih sekolah yang berfungsi sebagai kelompok eksperimen dan sekolah yang berfungsi sebagai kelompok kontrol. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Memilih sekolah yang akan dijadikan sampel, pengambilan secara acak. Terpilih SMA N 1 Kayen sebagai kelompok eksperimen dan SMA N 1 Juwana sebagai kelas control.
2. Kemudian dari masing-masing sekolah memilih 2 kelas yang akan dijadikan sampel.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk pengambilan data

commit to user

adalah sebagai berikut :

1) Metode Dokumentasi

Budyono (2003: 54), metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan melihatnya dalam dokumen yang telah ada. Dokumen tersebut biasanya adalah dokumen resmi yang telah terjamin keabsahannya. Fungsi dari metode dokumentasi pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan data nilai rapor Semester ganjil pada mata pelajaran Sosiologi. Data tersebut untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang selanjutnya digunakan untuk uji keseimbangan rata-rata.

2) Metode Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai prestasi belajar Sosiologi siswa. Untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa dibuat instrumen tes. Adapun dalam pembuatan instrumen tes tersebut, langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah:

- a) Menentukan batasan tes dan menentukan tujuan tes sesuai dengan standar kompetensi. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah Standar Kompetensi menerapkan nilai dan norma dalam proses pengembangan kepribadian, Kompetensi Dasar Mendeskripsikan terjadinya perilaku menyimpang dan sikap-sikap anti sosial.
- b) Melakukan spesifikasi indikator dengan cara menyesuaikan ruang lingkup masalah yang akan diteliti dan tujuan penelitian yang akan dicapai pada kurikulum Sosiologi kelas X SMA.

- c) Membuat kisi-kisi instrumen tes yang memuat indikator.
- d) Berdasarkan kisi-kisi instrumen tes, peneliti membuat instrumen tes.
- e) Berdasarkan langkah-langkah pembuatan instrumen tes, selanjutnya disusun instrumen tes yang sesuai dengan kisi-kisi. Instrumen tes yang disusun adalah instrumen tes hasil belajar Sosiologi. Instrumen tes hasil belajar Sosiologi terdiri dari 50 butir soal pilihan ganda, dengan alternatif 5 jawaban. Sistem pemberian skor untuk instrumen tes adalah jika menjawab benar diberi skor 1, dan jika menjawab salah diberi skor 0.

- f) Melakukan uji coba instrumen penelitian. Sebelum instrumen tes digunakan untuk mengumpulkan data, terlebih dahulu instrumen tes diujicobakan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Juwana. . Dari hasil uji coba tes diuji validitas, reliabilitas, derajat kesukaran dan daya pembedanya

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Dalam penelitian ini yang diuji validitasnya adalah validitas isi yaitu apakah instrumen penelitian yang dibuat dapat mewakili atau mencakup aspek-aspek yang ingin diteliti. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang invalid berarti memiliki validitas rendah.

Untuk menguji korelasi antara skor baris butir dengan skor total

commit to user

digunakan rumus yang dikemukakan Pearson yang dikenal dengan rumus *Korelasi Product Moment* dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2002:146) dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi suatu butir (item)

N = cacah subyek

X = skor butir item tertentu

Y = skor total

Angka hasil perhitungan korelasi point biserial tersebut selanjutnya dikonsultasikan dengan (r_{tabel}) dengan tingkat taraf signifikansi 5 %.

Keputusan uji :

$r_{xy} \geq r_{tabel}$ item pertanyaan tersebut valid

$r_{xy} < r_{tabel}$ item pertanyaan tersebut tidak valid

Berdasarkan hasil uji coba Tes Prestasi Belajar Sosiologi diperoleh hasil sebagai berikut :

Instrumen tes prestasi belajar Sosiologi yang diujicobakan terdiri dari 50 butir soal. Dari hasil uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, untuk butir soal yang valid $r_{xy} \geq r_{tabel}$ (0,244) sebanyak 40 butir soal, sedangkan yang tidak valid 10 butir soal yaitu nomor : 6, 11, 13, 27, 28, 33, 36, 38, 42 dan 45.

2. Uji Reliabilitas

commit to user

Menurut Budiyono (2003 : 65), suatu instrumen disebut reliabel apabila pengukuran dengan instrumen tersebut adalah sama, jika sekiranya pengukuran tersebut dilakukan pada orang yang sama pada waktu yang berlainan atau pada orang-orang yang berlainan (tetapi mempunyai kondisi yang sama) pada waktu yang sama atau pada waktu berlainan. Kata reliabel sering disebut dengan nama lain misalnya terpercaya, terandalkan, ajeg, stabil, konsisten, dan lain sebagainya. Untuk menghitung reliabilitas digunakan rumus KR-20 (Kuder dan Richardson) sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_r^2 - \sum p_i q_i}{s_r^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Indek reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir instrumen

p_i = proporsi banyaknya subjek yang menjawab benar pada butir

ke-i, $q_i = 1 - p_i$

s_r^2 = variansi skor - skor yang diperoleh subyek uji coba.

Instrumen dikatakan reliabel jika $r_{11} \geq 0,70$.

commit to user

Dari hasil uji reliabilitas dengan menggunakan rumus KR-20, diperoleh perhitungan $r_{11} = 0,942$. Karena $r_{11} = 0,7759 \geq 0,70$ maka instrumen tes prestasi belajar dikatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

3. Daya Pembeda soal

Analisis daya pembeda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa pandai dan kurang pandai. Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda (DP) butir soal adalah :

$$DP = \frac{B_a}{N_a} - \frac{B_b}{N_b}$$

Keterangan:

B_a = Banyak siswa kelompok atas menjawab soal benar butir soal

B_b = Banyak siswa kelompok bawah menjawab soal benar butir-soal

N_a = Banyak siswa kelompok atas

N_b = Banyak siswa kelompok bawah.

Setelah skor diurutkan dari skor terbesar sampai dengan terkecil, kemudian ditentukan kelompok atas dan kelompok bawah dengan ketentuan 27% dari jumlah siswa yang

commit to user

memperoleh skor tinggi adalah kelompok atas, 27% dari jumlah siswa yang mendapat skor rendah adalah kelompok bawah.

Butir soal yang akan dipakai pada penelitian ini adalah Jika daya pembeda $DP \geq 0,30$.

Dari hasil perhitungan daya pembeda dengan rumus klasik diperoleh 10 butir soal memiliki daya pembeda jelek yaitu nomor: 6, 11, 13, 27, 28, 33, 36, 38, 42 dan 4,. butir soal yang lain mempunyai daya pembeda cukup dan baik.

4. Tingkat kesukaran

Jika soal tes memiliki tingkat kesukaran seimbang, maka dapat dikatakan bahwa tes tersebut baik. Cara melakukan analisis untuk menentukan tingkat kesukaran butir soal adalah dengan menggunakan rumus :

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

Dengan :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab benar

N = jumlah seluruh siswa peserta tes

2) Metode Angket

Metode angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai

commit to user

motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh data tentang motivasi belajar siswa dibuat instrumen angket.

Adapun dalam pembuatan instrumen angket tersebut, langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah :

- a) Menentukan batasan motivasi belajar yang akan diteliti dan melakukan spesifikasi indikator dengan cara menyesuaikan ruang lingkup masalah yang akan diteliti dan tujuan penelitian yaitu tentang motivasi belajar siswa.
- b) Membuat kisi-kisi instrumen angket yang memuat indikator.
- c) Berdasarkan kisi-kisi instrumen angket, peneliti membuat butir angket. Langkah-langkah pembuatan instrumen angket, selanjutnya disusun instrumen angket yang sesuai. Instrumen angket yang disusun instrumen angket motivasi belajar siswa. Instrumen angket motivasi belajar siswa terdiri adalah dari 50 butir soal pilihan ganda, dengan alternatif 5 jawaban. Sistem pemberian skor untuk instrumen angket adalah untuk instrumen angket positif; jika menjawab A diberi skor 5, menjawab B diberi skor 4, menjawab C diberi skor 3, menjawab D diberi skor 2 dan menjawab E diberi skor 1. Untuk instrumen angket negatif; jika menjawab A diberi skor 1, menjawab B diberi skor 2, menjawab C diberi skor 3, menjawab D diberi skor 4, dan menjawab E diberi skor 5.
- d) Melakukan uji coba angket penelitian.

Sebelum angket digunakan untuk mengumpulkan data, terlebih

commit to user

dahulu instrumen angket diujicobakan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Madiun Juwana . Dari hasil uji coba angket diuji validitas dan indeks reliabilitasnya.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Dalam penelitian ini yang diuji validitasnya adalah validitas isi yaitu apakah instrumen penelitian yang dibuat dapat mewakili atau mencakup aspek-aspek yang ingin diteliti. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang invalid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen disebut valid apabila dapat memenuhi fungsinya sebagai alat ukur. Untuk menguji validitas instrumen angket motivasi belajar sama dengan menguji validitas instrumen tes dengan menggunakan *korelasi momen product*.

Instrumen angket motivasi belajar Sosiologi yang diujicobakan terdiri dari 50 butir soal. Dari hasil uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, untuk butir soal yang valid $r_{xy} \geq r_{\text{tabel}} (0,244)$ sebanyak 44 butir soal, sedangkan yang tidak valid 6 butir soal yaitu nomor : 3, 10, 11, 26, 27 dan 42.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Budiyono (2003 : 65), suatu instrumen disebut reliabel apabila pengukuran dengan instrumen tersebut adalah sama, jika sekiranya pengukuran tersebut dilakukan pada orang yang sama pada waktu yang berlainan atau pada orang-orang yang berlainan (tetapi mempunyai kondisi yang sama) pada waktu yang sama atau pada waktu berlainan. Kata reliabel sering disebut dengan nama lain misalnya terpercaya, terandalkan, ajeg, stabil, konsisten, dan lain sebagainya. Untuk menghitung reliabilitas digunakan rumus Alpha sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

(Budiyono, 2003 : 70)

Keterangan :

r_{11} = Indek reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir instrumen

s_i^2 = variansi butir ke i , $i = 1, 2, \dots, k$ ($k \leq n$)

s_t^2 = variansi skor - skor yang diperoleh subyek uji coba.

Instrumen tes dikatakan reliabel jika $r_{11} \geq 0,7$, dan jika $r_{11} < 0,7$ maka tes tidak reliabel dan harus diperbaiki.

commit to user

- e) Menganalisa hasil uji coba dan melakukan revisi hasil uji coba setelah diketahui hasil validitas dan reliabilitasnya.
- f) Menentukan butir tes yang akan digunakan dalam penelitian

Dari hasil uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha*, diperoleh $r_{11} = 0,9696$. Karena $r_{11} = 0,9696 > 0,70$ sehingga angket motivasi belajar Sosiologi dikatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian .

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan dua macam cara, uji persyaratan analisis data dan teknik pengujian hipotesis. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, akan terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas sebaran data masing-masing variabel. Uji normalitas dengan menggunakan uji Chi kuadrat, uji homogenitas dengan ANAVA. Setelah semua data memenuhi persyaratan dari uji normalitas dan uji homogenitas maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

a. Uji Persyaratan Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas ditujukan untuk mengetahui apakah data yang tidak terasing dari masing-masing variabel merupakan distribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan adalah Chi kuadrat, yaitu:

$$X^2 = \frac{\sum (f_o - f_e)^2}{f_e}$$

commit to user

Keterangan :

X^2 = Chi Kuadrat

f_o = frekuensi yang diperoleh

f_h = frekuensi yang diharapkan dari sampel

(Suharsimi Arikunto, 2006: 290)

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini ditujukan untuk mengetahui seragam tidaknya variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama.

Rumus yang digunakan yaitu rumus uji-F, yaitu:

$$F_0 = \frac{MK}{MR} \text{ dengan } db_r = db_k \text{ lawan } db_d$$

(Suharsimi Arikunto, 2006: 324)

b. Pengujian Hipotesis

Prosedur pengujian hipotesis dalam penelitian dilakukan dengan analisis varians disingkat dengan ANAVA (Variance Analysis) atau ANOVA (Variance Of Analysis) dengan rancangan analisis data menggunakan desain factorial 2X2 dengan taraf signifikansi 5%. Teknik Anava 2 jalur dipergunakan dalam analisis data ini dapat dipakai untuk menguji perbedaan dua mean atau lebih.

a. Hipotesis statistik yang ditujukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis 1 $\rightarrow H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$

$$H_1 : \mu A_1 \neq \mu A_2$$

commit to user

2. Hipotesis 2 $\rightarrow H_0 : \mu B_1 = \mu B_2$

$$H_1 : \mu B_1 \neq \mu B_2$$

3. Hipotesis 3 $\rightarrow H_0 : A \times B = 0$

$$H_1 : A \times B \neq 0$$

Keterangan :

μA_1 = Media DVD

μA_2 = Media Ms. Power Point

μB_1 = Motivasi Tinggi

μB_2 = Motivasi Rendah

A = Media Pembelajaran

B = Motivasi Belajar

b. Statistik Uji

1. $F_A = RK_A / RK_G$

2. $F_B = RK_B / RK_G$

3. $F_{AB} = RK_{AB} / RK_G$

(Budiyono, 2004: 227 – 230)

BAB IV

HASIL, ANALISIS DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Data hasil penelitian yang diperoleh dari populasi siswa, dengan jumlah sampel 128 siswa yang dijadikan responden penelitian disajikan dalam bentuk deskripsi data semua sel yang terlihat pada tabel di bawah ini, meliputi data : (1) Data skor motivasi siswa (2) data motivasi siswa belajar dengan Media Pembelajaran DVD (3) Data motivasi belajar dengan Media Pembelajaran *Ms. Power Point* (4) Prestasi belajar Sosiologi dengan media pembelajaran dengan DVD (5) Prestasi belajar Sosiologi dengan media pembelajaran dengan *Ms. Power Point* (6) Prestasi belajar Sosiologi dengan media pembelajaran DVD bagi siswa dengan motivasi belajar tinggi (7) Prestasi belajar Sosiologi dengan Media Pembelajaran DVD bagi siswa dengan motivasi belajar rendah (8) Prestasi belajar Sosiologi dengan media pembelajaran dengan *Ms. Power Point* bagi siswa dengan motivasi belajar tinggi (9) Prestasi belajar Sosiologi dengan *Ms. Power Point* bagi siswa dengan motivasi belajar rendah.

1. Data Skor Motivasi Belajar Siswa

Data motivasi belajar siswa diperoleh dari angket motivasi belajar siswa dikelompokkan dalam dua kategori berdasarkan rata-rata gabungan

Tabel 12. Rangkuman Pengelompokan Motivasi Belajar siswa

No	Kelompok	Motivasi Belajar		Total
		Rendah	Tinggi	
1	Media DVD	125,87	179,42	159,34
2	Media Powerpoint	128,71	178,61	156,78
Total		127,40	179,03	158,06

Rata-rata motivasi belajar sosiologi pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media DVD mencapai 159,34, dengan rincian bahwa yang bermotivasi rendah memiliki rata-rata sebesar 125,87, sedangkan yang bermotivasi tinggi mencapai 179,42.

Rata-rata motivasi belajar sosiologi pada kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media MS Powerpoint mencapai 156,78, dengan rincian bahwa yang bermotivasi rendah memiliki rata-rata sebesar 128,71, sedangkan yang bermotivasi tinggi mencapai 178,61.

Rata-rata motivasi belajar Sosiologi dari keseluruhan baik kelompok dengan media DVD dan kelompok dengan media Ms. Powerpoint adalah 158,06. Sehingga dapat dikategorikan jumlah skor dibawah rata-rata atau dibawah 158,06 adalah siswa bermotivasi rendah sedangkan jumlah skor diatas rata-rata atau diatas 158,06 adalah siswa bermotivasi tinggi.

2. Deskripsi Data Motivasi Belajar siswa dengan Media Pembelajaran DVD.

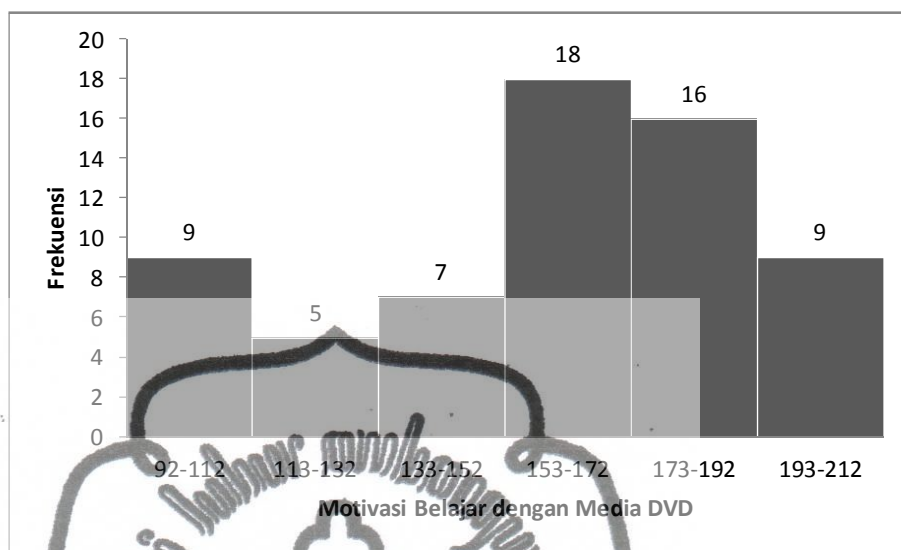
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA N 1 Kayen Media Pembelajaran dengan DVD menunjukkan bahwa : jumlah responden (N) = 64 siswa dengan skor tertinggi yang dicapai siswa sebesar 212 dan skor terendah 92 ,rata-rata kelas (*mean*) mencapai 72,4. Dilihat dari distribusi frekuensi berdasarkan kriteria motivasi diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar tinggi, seperti tercantum pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar siswa dengan Media Pembelajaran DVD.

Interval	Frekuensi	Persentase
193-212	9	14%
173-192	16	25%
153-172	18	28%
133-152	7	11%
113-132	5	8%
92-112	9	14%
Jumlah	64	100%

Berdasarkan tabel distribusi di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik

histogram sebagai berikut :



Gambar 2. Grafik histogram Motivasi Belajar dengan Media Pembelajaran DVD

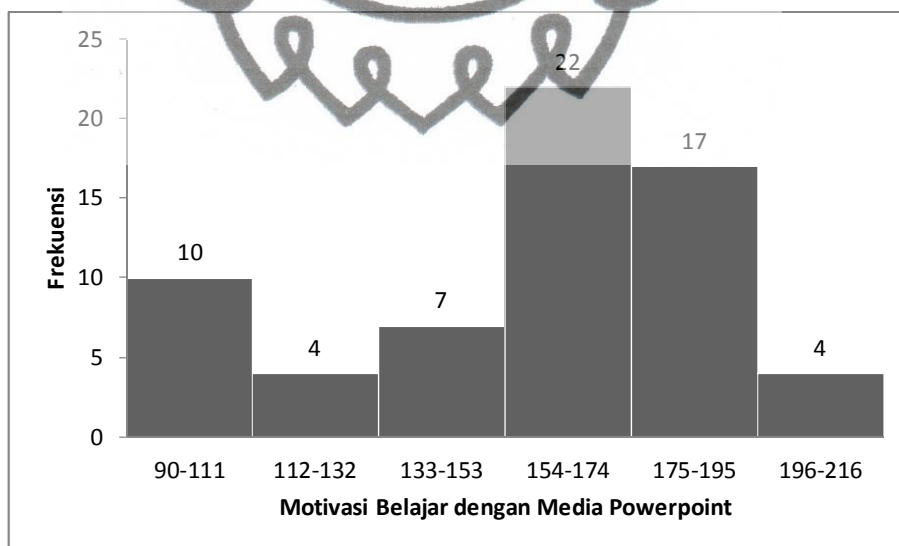
3. Deskripsi Data Motivasi Belajar dengan Media Pembelajaran Ms. Power Point.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada SMA N 1 Tayu dengan media Pembelajaran Ms. Power Point menunjukkan bahwa : Jumlah responden (N) = 64 siswa dengan skor tertinggi yang dicapai siswa sebesar 212 dan skor terendah sebesar 90 ,serta rata-rata kelas (*mean*) mencapai 71,3.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Ms. Power Point.

Interval	Frekuensi	Persentase
196-216	4	6%
175-195	17	27%
154-174	22	34%
133-153	7	11%
112-132	4	6%
90-111	10	16%
Jumlah	64	100%

Berdasarkan tabel distribusi di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut :



Gambar 3. Grafik Histogram Motivasi Belajar dengan Media Pembelajaran

Ms. Power Point.

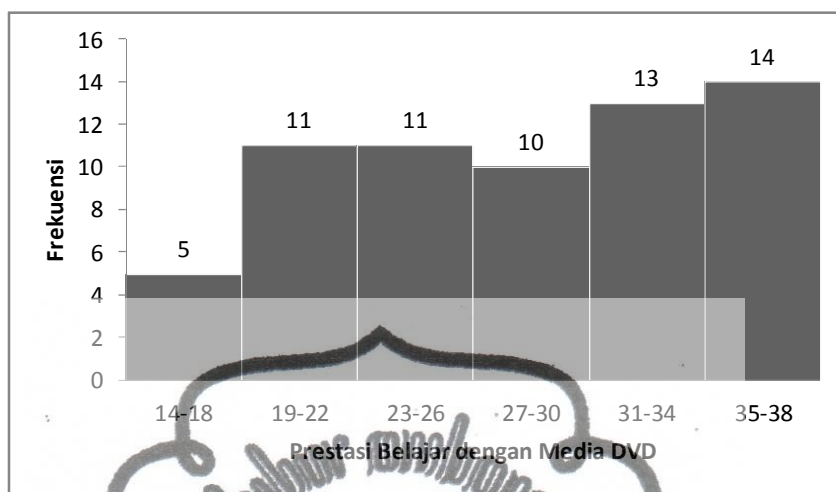
4. Deskripsi Data Prestasi Belajar bagi siswa dengan Media DVD

Berdasarkan data penelitian menunjukkan bahwa dari 64 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media DVD diperoleh rata-rata prestasi belajar sebesar 70,56 dengan standar deviasi 16,72. Skor tertinggi mencapai 37 dan skor terendah 14.

Tabel 5. Distribusi frekuensi Prestasi belajar Sosiologi dengan media DVD.

Interval	Frekuensi	Persentase
35-38	14	22%
31-34	13	20%
27-30	10	16%
23-26	11	17%
19-22	11	17%
14-18	5	8%
Jumlah	64	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas dapat disajikan dalam bentuk diagram histogram sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik histogram prestasi belajar Sosiologi dengan media DVD.

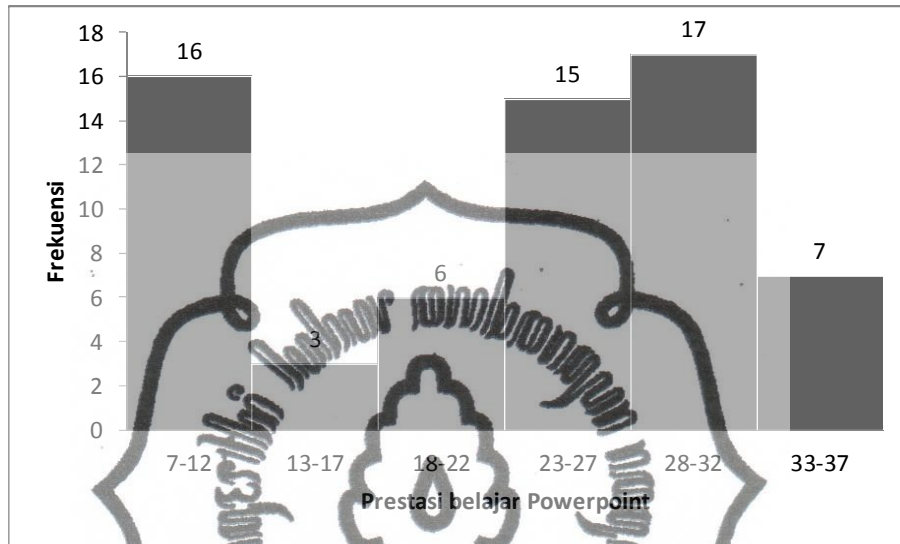
5. Deskripsi Data Prestasi Belajar belajar Sosiologi dengan media MS. Powerpoint.

Berdasarkan data penelitian menunjukkan bahwa dari 64 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media *MS Powerpoint* diperoleh rata-rata prestasi belajar sebesar 57,47 dengan standar deviasi 22,02. Skor tertinggi mencapai 35 dan skor terendah 8.

Tabel 6. Distribusi frekuensi prestasi belajar Sosiologi dengan media *Ms. Powerpoint*.

Interval	Frekuensi	Persentase
33-37	7	11%
28-32	17	27%
23-27	15	23%
18-22	6	9%
13-17	3	5%
7-12	16	25%
Jumlah	64	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik histogramnya sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik histogram data prestasi belajar Sosiologi dengan Media *Ms. Powerpoint*

6. Deskripsi Data Prestasi Belajar Sosiologi dengan Media Pembelajaran DVD bermotivasi rendah

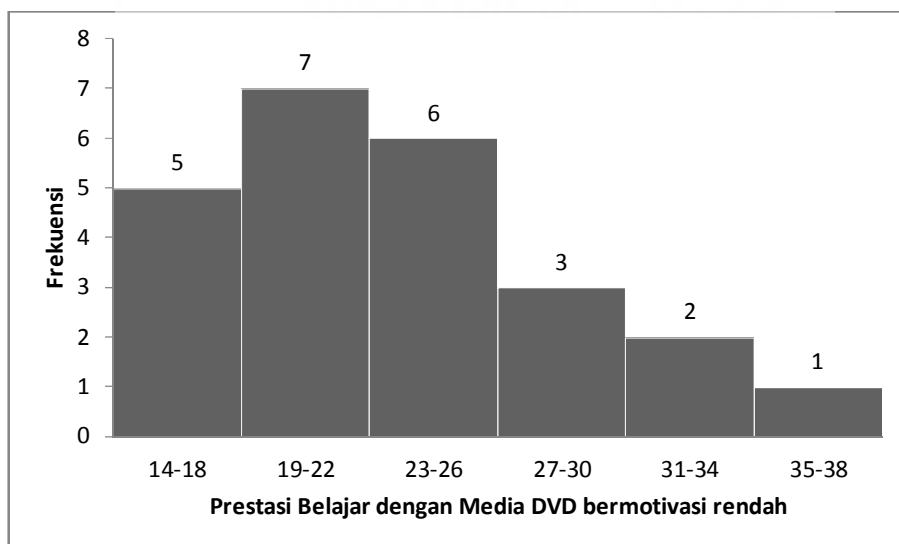
Dari data penelitian memperlihatkan bahwa dari 64 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media DVD terdapat 24 siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Perolehan rata-rata prestasi belajarnya mencapai 23,5 dengan standar deviasi 5,72.

Berikut ini akan disajikan distribusi frekuensi sel A_1B_1 dan grafik histogramnya :

Interval	Frekuensi	Persentase
35-38	1	4%
31-34	2	8%
27-30	3	13%
23-26	6	25%
19-22	7	29%
14-18	5	21%
Jumlah	24	100%

Tabel 7. Distribusi frekuensi data prestasi belajar Sosiologi siswa dengan media DVD dan memiliki Motivasi belajar rendah.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik histogramnya sebagai berikut :



Gambar 6.

Grafik histogram data prestasi belajar Sosiologi siswa dengan media DVD dan memiliki Motivasi belajar rendah

7. Deskripsi Data Prestasi Belajar Sosiologi dengan Media Pembelajaran DVD bermotivasi Tinggi

Berdasarkan hasil penelitian dari 64 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media DVD terdapat 40 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Perolehan rata-rata prestasi belajarnya mencapai 30,9 dengan standar deviasi 5,62.

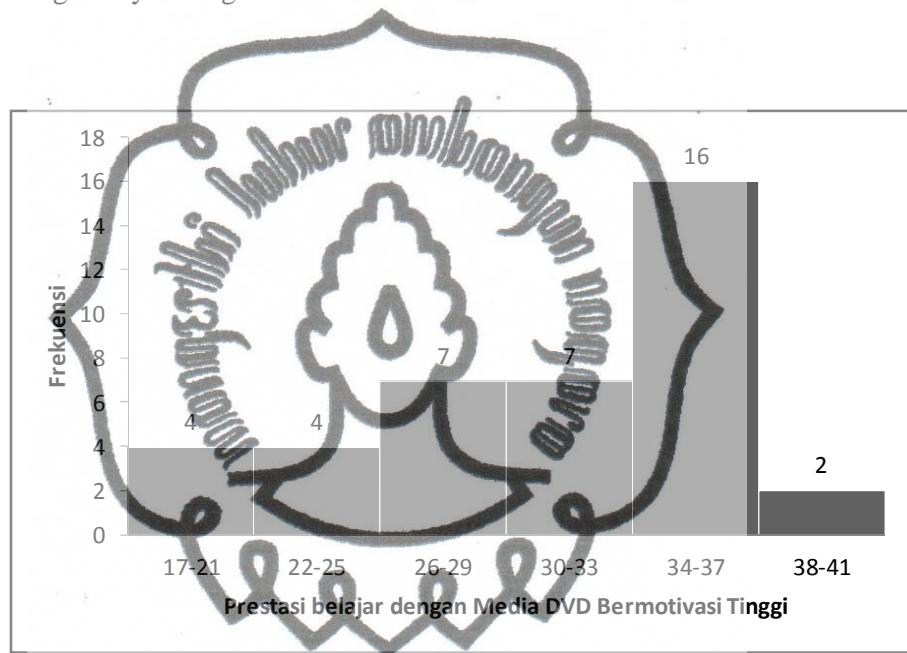
Berikut ini akan disajikan distribusi frekuensi sel A_1B_2 dan grafik histogramnya :

Interval	Frekuensi	Persentase
38-41	2	5%
34-37	16	40%
30-33	7	18%
26-29	7	18%
22-25	4	10%
17-21	4	10%
Jumlah	40	100%

Tabel 8.

Distribusi frekuensi data prestasi belajar Sosiologi siswa dengan media DVD dan memiliki Motivasi belajar tinggi.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik histogramnya sebagai berikut:



Gambar 7.

Grafik histogram data prestasi belajar Sosiologi bagi siswa dengan media DVD dan memiliki motivasi tinggi

8. Deskripsi Data Prestasi Belajar Sosiologi dengan Media Pembelajaran M.S Power point bermotivasi rendah

Data penelitian menunjukkan bahwa dari 64 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media M.S Power point terdapat 28 siswa yang

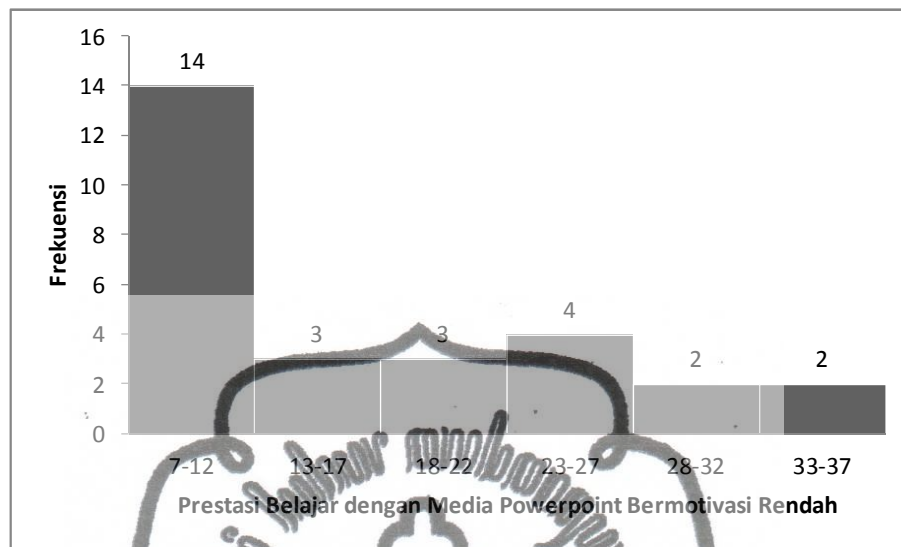
memiliki motivasi belajar rendah. Perolehan rata-rata prestasi belajarnya mencapai 16,92 dengan standar deviasi 8,55.

Berikut ini akan disajikan distribusi frekuensi sel A_2B_1 dan grafik histogramnya :

Interval	Frekuensi	Persentase
33-37	2	7%
28-32	2	7%
23-27	4	14%
18-22	3	11%
13-17	3	11%
7-12	14	50%
Jumlah	28	100%

Tabel 9. Distribusi frekuensi data prestasi belajar Sosiologi siswa dengan media DVD dan memiliki Motivasi belajar tinggi.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik histogramnya sebagai berikut :



Gambar 8.

Grafik histogram data prestasi belajar Sosiologi bagi siswa dengan media Power Point dan memiliki motivasi belajar rendah

9. Deskripsi Data Prestasi Belajar Sosiologi dengan Media Pembelajaran Power point bermotivasi Tinggi

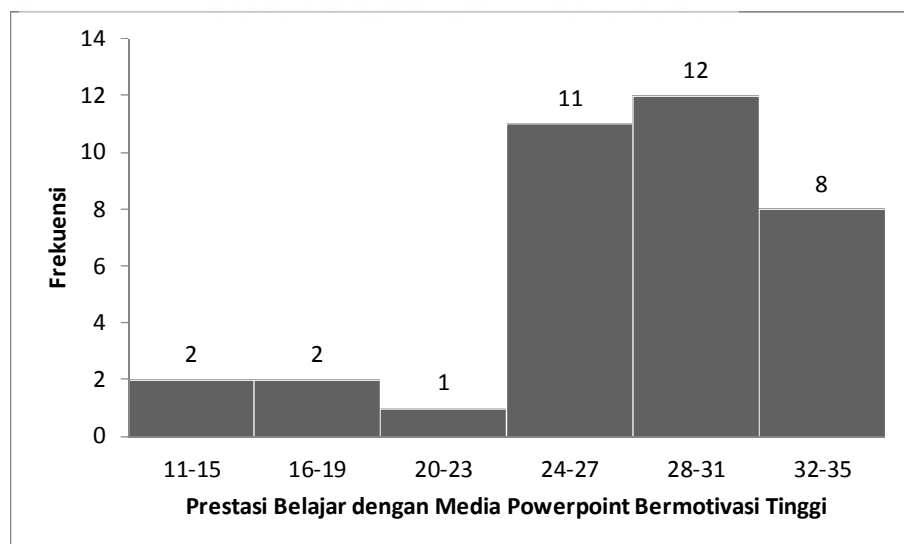
Data penelitian menunjukkan bahwa dari 64 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media M.S Powerpoint terdapat 36 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Perolehan rata-rata prestasi belajarnya mencapai 27,50 dengan standar deviasi 5,74.

Berikut ini akan disajikan distribusi frekuensi sel A_2B_2 dan grafik histogramnya

Interval	Frekuensi	Persentase
32-35	8	22%
28-31	12	33%
24-27	11	31%
20-23	1	3%
16-19	2	6%
11-15	2	6%
Jumlah	36	100%

Tabel 10. Distribusi frekuensi data prestasi belajar Sosiologi siswa dengan media power point dan memiliki Motivasi belajar tinggi.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik histogramnya sebagai berikut:



Gambar 9.

Grafik histogram data prestasi belajar Sosiologi siswa dengan media power point dan memiliki motivasi belajar tinggi

Dari data penelitian, dapat disajikan rangkuman Data prestasi belajar sosiologi sebagai berikut:

Media	Sumber statistik	Motivasi		total
		rendah	tinggi	
DVD	N	24	40	64
	Rata-rata	23,5	30,9	28,12
	Standar Deviasi	5,72	5,62	6,67
Ms. Powerpoint	N	28	36	64
	Rata-rata	16,92	27,50	22,87
	Standar Deviasi	8,55	5,74	8,80
Total	N	52	76	128
	Rata-rata	19,96	29,28	25,50
	Standar Deviasi	8,02	5,89	8,21

Tabel 11. Rangkuman data Prestasi Belajar Sosiologi

C. Uji Keseimbangan Data Awal

Uji prasyarat dari suatu eksperimen adalah uji kesimbangan, dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen, kelas kontrol mempunyai kemampuan awal yang seimbang. Nilai yang digunakan dalam uji ini adalah Nilai raport semester ganjil kelas X tahun pelajaran 2011/2012. Hal ini bertujuan agar hasil

eksperimen benar-benar akibat perlakuan yang telah diberikan bukan karena adanya pengaruh lain. Data Nilai raport masing -masing kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Lampiran 3.1 dan 3.2.

1. Uji Keseimbangan

Uji keseimbangan kemampuan awal (Nilai raport Sosiologi) digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing sampel dalam keadaan seimbang. Data yang akan diuji adalah nilai Raport kelas X semester ganjil pelajaran Sosiologi. Berdasarkan hasil komputasi diperoleh $t_{hitung} = -1,382$ dan $t_{tabel} = 1,98$ dengan daerah kritik DK = $[t/t < -1,98$ atau $t > 1,98]$. Dengan demikian keputusan uji, H_0 diterima. Berarti kesimpulannya kedua sampel kelompok mempunyai kemampuan awal yang sama atau kedua kelas dalam keadaan seimbang. Perhitungann uji keseimbangan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas kemampuan awal (Nilai raport Sosiologi) digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji dari *Lilliefors*. Hasil analisis uji normalitas dengan tingkat signifikan 5% pada masing-masing sampel disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 13. Rangkuman Hasil Analisis Uji Normalitas Kemampuan Awal

Uji Normalitas	Nilai KS	p value	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	1,316	0,063	Normal
Kelas Kontrol	1,157	0,137	Normal

Berdasarkan tabel di atas, L_{obs} untuk data kelompok eksperimen sebesar 1,316 dengan $pvalue = 0,063 > 0,05$ dan untuk kelompok kontrol sebesar 1,157 dengan $pvalue = 0,137 > 0,05$ sehingga diperoleh keputusan H_0 diterima artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

D. Pengujian perasyaratan Analisis Data

Dalam penelitian yang menggunakan analisis statistik diperlukan beberapa asumsi yang harus dipenuhi. Seperti yang telah dikemukakan diatas bahwa penelitian ini adalah penelitian dengan metode eksperimen dan dianalisis dengan analisis variansi dua jalan . Uji prasyarat dalam penelitian ini adalah uji normalitas menggunakan uji Lilliefors.

1. Uji Normalitas

Hasil analisis uji normalitas terhadap masing-masing sampel dilakukan dengan menggunakan metode Lilliefors. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan terhadap Nilai prestasi belajar Sosiologi pada Media Pembelajaran dengan DVD , Media Pembelajaran dengan *Ms. Power Point*, Motivasi Belajar tinggi dan Motivasi belajar rendah dengan taraf signifikasi 0,05 dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 14. Rangkuman hasil Uji Normalitas Prasyarat Analisis

Kelompok	Data	Nilai KS	p value	Kesimpulan
Eksperimen	Motivasi Belajar	1,067	0,205	Normal
	Prestasi Belajar	1,139	0,150	Normal
Kontrol	Motivasi Belajar	1,193	0,116	Normal
	Prestasi Belajar	1,132	0,154	Normal

Berdasarkan tabel di atas, nilai pvalue $> 0,05$ sehingga diperoleh keputusan H_0 diterima artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Analisis uji homogenitas antar kelas eksperimen dan kelas kontrol dan uji homogenitas motivasi belajar siswa atau antar kolom dilakukan dengan menggunakan uji levene diperoleh nilai signifikansi $0,153 > 0,05$ yang berarti bahwa data homogen.

E. Pengujian Hipotesis

1. Analisis Variansi Dua Jalan Dengan Sel Tak Sama

Untuk pengujian hasil analisis data yang diperoleh dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji analisis variansi *two way*, maka hipotesis yang telah dirumuskan dapat terjawab dalam tabel sebagai berikut :

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Prestasi Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	3463.543 ^a	3	1154.514	27.980	.000
Intercept	75039.811	1	75039.811	1818.629	.000
Media	763.909	1	763.909	18.514	.000
Motivasi	2481.372	1	2481.372	60.137	.000
Media * Motivasi	77.275	1	77.275	1.873	.174
Error	5116.457	124	41.262		
Total	91812.000	128			
Corrected Total	8580.000	127			

a. R Squared = .404 (Adjusted R Squared = .389)

Tabel 15 Analisis Variansi Dua Jalan Dengan Sel Tak Sama

Berdasarkan tabel di atas dapat diinterpretasikan hasil sebagai berikut:

- a. Pengaruh yang signifikan penggunaan media DVD dan media ms.power point terhadap prestasi belajar sosiologi.

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan media DVD dan media ms. Power point terhadap prestasi belajar Sosiologi siswa digunakan analisis variansi dua jalan (*Two Ways Analysis of Variance*). Berdasarkan hasil perhitungan analisis variansi dua jalan, diperoleh $F_{\text{observasi}} = 18,514$ dan signifikan pada 0,05. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan F dengan $Dk_{\text{penghitung}} = 1$ dan $Dk_{\text{penyebut}} = 124$, dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $f_{\text{table}} = 3,92$, karena $F_{\text{observasi}} > f_{\text{table}}$ atau $18,514 > 3,92$. Atau dengan signifikan $0,000 < 0,050$, sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada penggunaan media DVD dan media Ms. Power point terhadap prestasi belajar

Sosiologi siswa. Berdasar analisis deskriptif terlihat bahwa dengan penggunaan media DVD ternyata prestasi belajar sosiologi akan lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media Ms. Power point. Hal ini terlihat dari besarnya rata-rata prestasi yang diperoleh yaitu dengan media DVD diperoleh rata-rata prestasi 28,12 sedangkan dengan menggunakan media ms. Power point diperoleh rata-rata 22,87.

- b. Pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar siswa tinggi dengan motivasi belajar siswa rendah terhadap prestasi belajar sosiologi.

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar siswa tinggi dan motivasi belajar siswa rendah terhadap prestasi belajar sosiologi digunakan analisis variansi dua jalan. Berdasarkan hasil perhitungan analisis variansi dua jalan, diperoleh $F_{\text{observasi}} = 60,137$ dan signifikan pada 0,05. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan F dengan $Dk_{\text{pembilang}} = 1$ dan $Dk_{\text{penyebut}} = 124$, dan taraf signifikan 0,05 diperoleh $F_{\text{tabel}} = 3,92$, karena $F_{\text{observasi}} > F_{\text{tabel}}$ atau $60,137 > 3,92$. Atau signifikansi $0,000 < 0,050$ sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar siswa tinggi dengan motivasi belajar siswa rendah terhadap prestasi belajar Sosiologi. Berdasarkan analisis deskriptif juga diperoleh bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi ternyata memperoleh prestasi yang lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki prestasi belajar rendah, hal ini dapat dilihat dari rata-rata prestasi yang menunjukkan siswa dengan motivasi belajar tinggi

mendapatkan rata-rata prestasi 29,28 sedangkan siswa dengan motivasi belajar rendah memperoleh 19,96.

- c. Interaksi pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar sosiologi

Untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada interaksi pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar sosiologi digunakan analisis variansi dua jalan. Berdasarkan hasil perhitungan analisis variansi dua jalan, diperoleh $F_{\text{observasi}} = 1,873$ dan signifikan pada 0,05. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan F dengan $Dk_{\text{pembilang}} = 1$ dan $Dk_{\text{penyebut}} = 124$ dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $F_{\text{tabel}} = 3,92$, karena $F_{\text{observasi}} < F_{\text{tabel}}$ atau $1,873 < 3,92$. Atau dengan signifikansi $0,174 > 0,050$ sehingga dapat dikatakan tidak ada interaksi pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar Sosiologi.

Berdasarkan hasil analisis variansi dua jalan dapat diketahui tidak ada interaksi pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar sosiologi, sehingga tidak diperlukan analisis uji lanjut antar sel.

E. Pembahasan hasil Penelitian

Dari hasil pengujian hipotesis diatas, berikut ini akan dikemukakan pembahasan mengenai hasil penelitian yang berdasarkan interpretasi data hasil uji

prestasi Sosiologi , secara rinci pembahasan hasil analisa dan pengujian hipotesis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Hipotesis pertama, Terdapat Perbedaan antara Penggunaan Media DVD dan Media Power Point Terhadap Prestasi Belajar Sosiologi.

Dari hasil analisis data didapat perhitungan statistiknya adalah sebagai berikut: diperoleh $F_{\text{observasi}} = 33,667$ dan signifikan pada 0,05. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan F dengan $Dk_{\text{penghitung}} = 1$ dan $Dk_{\text{penyebut}} = 124$, dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $F_{\text{table}} = 3,92$, karena $F_{\text{observasi}} > F_{\text{table}}$ atau $33,667 > 3,92$, sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada penggunaan media DVD dan media Ms. Power point terhadap prestasi belajar Sosiologi siswa. Berdasar analisis deskriptif terlihat bahwa dengan penggunaan media DVD ternyata prestasi belajar sosiologi akan lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media Ms. Power point. Hal ini terlihat dari besarnya rata-rata prestasi yang diperoleh yaitu dengan media DVD diperoleh rata-rata prestasi 70,56 sedangkan dengan menggunakan media ms. Power point diperoleh rata-rata 57,42.

Media merupakan saluran komunikasi (Smaldino, Russell, Heinich, dan Molenda, 2005:8). Media mampu membawa informasi antara sebuah sumber dengan penerima. Tujuan dari media adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Dengan media maka jelas akan memudahkan penyampaian pembelajaran. Dalam pembelajaran Sosiologi, siswa tidak hanya harus menghafalkan teori, tetapi juga harus bisa mengaplikasikannya dalam

kehidupan sehari-hari. Hal ini menuntut pembelajaran Sosiologi tidak hanya monoton menerima penjelasan teori-teori saja, tetapi juga diberikan sebuah contoh kasus nyata dalam kehidupan sehari-hari. Ini dapat disajikan dalam bentuk film dengan media DVD. Media pembelajaran DVD adalah system penyimpanan dan rekaman video yang signal audio-visualnya direkam pada disket plastic, ditayangkan dengan bantuan alat yang disebut *DVD Player* atau computer dan LCD. Kelebihan dari penggunaan media video/DVD ini adalah (1) dapat diputar ulang setelah rekaman, (2) tayangan dapat diperlambat, dipercepat ataupun dihentikan, (3) tidak memerlukan ruang gelap, (4) pengoperasian relative mudah, (5) pita kaset atau kepingan CD dapat digunakan berulang-ulang, (6) penggandaannya dapat dilakukan dengan mudah. Penggunaan media DVD dalam pembelajaran dapat diatur sedemikian rupa sesuai kebutuhan misalnya memilih bagian tertentu tayangan bisa ditekan pause, dan tayangan bisa diperlambat agar siswa lebih mencermati dan mungkin dipercepat apabila diperlukan.

Hasil ini juga sesuai dengan penelitian Dwimulat Sundaminingsih (2006:99) dalam penelitiannya berjudul “ Pengaruh Media VCD terhadap prestasi belajar Kimia di tinjau dari segi motivasi belajar siswa “ dari hasil penelitiannya disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh pembelajaran dengan VCD dan media OHP terhadap prestasi belajar.

- Hipotesis kedua, terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap prestasi belajar Sosiologi.**

Dari hasil analisis data, diperoleh $F_{\text{observasi}} = 110,350$ dan signifikan pada $0,05$. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan F dengan $Dk_{\text{pembilang}} = 1$ dan $Dk_{\text{penyebut}} = 124$, dan taraf signifikan $0,05$ diperoleh $F_{\text{tabel}} = 3,92$, karena $F_{\text{observasi}} > F_{\text{tabel}}$ atau $110,350 > 3,92$ sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar siswa tinggi dengan motivasi belajar siswa rendah terhadap prestasi belajar Sosiologi. Berdasarkan analisis deskriptif juga diperoleh bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi ternyata memperoleh prestasi yang lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki prestasi belajar rendah, hal ini dapat dilihat dari rata-rata prestasi yang menunjukkan siswa dengan motivasi belajar tinggi mendapatkan rata-rata prestasi $70,96$ sedangkan siswa dengan motivasi belajar rendah memperoleh $39,21$. Hasil penelitian ini menguatkan pandangan Reigeluth (1983; 399) bahwa seseorang mempunyai rasa keingintahuan apabila ia : 1). Bereaksi secara positif pada hal-hal yang baru, aneh, berbeda jenis dan elemen, misterius dalam lingkungan yang merubah pandangan atau memanipulasinya, 2). Menunjukkan suatu kebutuhan atau rasa ingin tahu atau lebih banyak tahu tentang lingkungannya dimana ia berada, 3). Meneliti, mengamati dan melihat sekeliling kehidupannya dan menemui pengalaman baru, 4). Sungguh-sungguh dalam mempelajari dan menggali rangsangan dengan tingkat keingintahuan yang ditunjukkan dengan tingkat perhatiannya. Motivasi merupakan dorongan dari dalam maupun dari luar diri siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan. Terdapat dua faktor yang

dapat membangkitkan motivasi dari siswa untuk belajar yaitu faktor dari dalam diri siswa (intrinsik) dan faktor dari luar siswa (ekstrinsik). Faktor dari dalam diri siswa bisa merupakan kemauan dari siswa untuk dapat mengembangkan diri secara optimal. Sedangkan faktor dari luar merupakan dorongan dari luar diri siswa yang dapat meningkatkan semangat dari siswa untuk belajar. Terdapat beberapa hal yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran yaitu : nilai, hadiah, kompetisi, hasrat untuk belajar, keterlibatan diri, sering memberi ulangan, mengetahui hasil, kerja sama, pujian, taraf aspirasi, suasana yang menyenangkan. Inilah hal yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal yang perlu diingat guru adalah harus dapat membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti jalannya pembelajaran. Karena itu pengelolaan kelas yang baik sangatlah mendukung motivasi siswa dalam pembelajaran, suasana yang kondusif juga merupakan salah satu faktor yang mendukung terciptanya motivasi siswa mengikuti jalanya pembelajaran.

3. **Hipotesis ketiga, terdapat interaksi pengaruh antara penggunaan mediapembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar Sosiologi.**

Berdasarkan perhitungan analisis statistic, diperoleh $F_{\text{observasi}} = 1,873$ dan signifikan pada 0,05. Hasil perhitungan ini kemudian dikonsultasikan dengan F dengan $Dk_{\text{pembilang}} = 1$ dan $Dk_{\text{penyebut}} = 124$ dan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $F_{\text{tabel}} = 3,92$, karena $F_{\text{observasi}} < F_{\text{tabel}}$ atau $1,873 < 3,92$ sehingga dapat dikatakan tidak ada interaksi pengaruh yang signifikan penggunaan

media pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar Sosiologi. Meskipun media pembelajaran dan motivasi belajar mempunyai peranan penting terhadap prestasi belajar Sosiologi, namun hal tersebut bukanlah satu-satunya factor yang mempengaruhi prestasi belajar Sosiologi. Prestasi belajar Sosiologi dipengaruhi oleh factor intern dan ekstern. Dalam penelitian ini factor intern sangat mempengaruhi perolehan prestasi belajar siswa, yaitu motivasi belajar, sehingga dengan tumbuhnya motivasi belajar akan meningkatkan prestasi belajar Sosiologi dengan ditunjang oleh factor ekstern seperti media pembelajaran.

Dalam perolehan prestasi belajar Sosiologi, dalam penelitian motivasi intrinsiklah yang membuat perolehan prestasi belajar tinggi. Jadi dorongan dari dalam yang cukup kuat menjadikan adanya motivasi belajar yang tinggi sehingga mendapatkan perolehan prestasi belajar yang tinggi pula.

- 1) Selain itu dalam penelitian ini hanya berlakun dalam satu Kompetensi Dasar saja, sehingga belum bisa mengukur lebih mendalam. Karena media pembelajaran dan motivasi belajar saling berkaitan, maka dalam proses pembelajaran di kelas guru harus lebih bisa mengoptimalkan dan lebih terencana dalam mengaturnya, sehingga prestasi yang didapat pada saat ini bisa lebih meningkat. Selain itu harus dikemas dengan cara penyajian yang lebih menarik bagi para siswa, sehingga menjadikan siswa senang dan bersemangat dalam belajar. Hasil ini juga sesuai dengan penelitian Iffah Mukhlisah. (2012). Pengaruh Media CD lagu dan Film Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Prancis Ditinjau Dari Minat yang Berbeda Pada Siswa

SMA di Kabupaten Sragen “ dari hasil penelitiannya disimpulkan bahwa Tidak terdapat pengaruh interaksi antara media (CD lagu dan Film) dan minat siswa terhadap prestasi belajar Bahasa Prancis.

F. Keterbatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin namun masih ada beberapa keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Tes Prestasi yang digunakan hanya untuk mengukur kognitif saja, karena untuk memudahkan pengukuran. Sehingga untuk aspek yang lainnya sebenarnya belum bisa tercakup semua didalamnya.
2. Adanya keterbatasan waktu yang tersedia dalam pembelajaran dengan materi hanya pada satu Kompetensi Dasar



BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan taraf signifikansi 5 %, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media DVD dan media pembelajaran Ms. Power point terhadap prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X SMA Negeri di Kabupaten Pati yang ditunjukkan dengan nilai F sebesar 18,514 dengan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan terbuktinya hipotesis tersebut membuktikan bahwa penggunaan media DVD menghasilkan prestasi belajar yang berbeda dengan media pembelajaran Ms. Power point.
2. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X SMA Negeri di Kabupaten Pati ditunjukkan dengan nilai F sebesar 60,137 dengan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan terbuktinya hipotesis tersebut membuktikan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih baik prestasi belajarnya dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.
3. Tidak terdapat interaksi pengaruh penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar Sosiologi siswa kelas X SMA Negeri di Kabupaten Pati Media pembelajaran DVD dan motivasi belajar

siswa terhadap prestasi belajar Sosiologi yang ditunjukkan dengan nilai F 1,873 dengan nilai signifikan sebesar $0,174 > 0,05$. Hal ini bisa dilihat dengan adanya perbandingan yang lurus antar variable. Prestasi belajar Sosiologi siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan media DVD, baik siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi (30,9), maupun motivasi belajar rendah (23,5), tetap memiliki skor prestasi belajar Sosiologi lebih tinggi daripada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi (27,50), maupun motivasi belajar rendah (16,92), yang diajar dengan media Ms. Powerpoint.

Begitu pula siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, baik yang diajar dengan menggunakan media Ms. Powerpoint (27,50), maupun media DVD (30,9) mempunyai prestasi belajar Sosiologi lebih baik daripada siswa dengan motivasi belajar rendah baik yang diberi perlakuan dengan menggunakan media DVD (23,5) maupun yang diberi perlakuan dengan menggunakan media Ms. Powerpoint (16,92).

B. Implikasi

- 1) Berdasarkan hasil temuan penelitian di lapangan, pembelajaran dengan media pembelajaran DVD dirasakan oleh para siswa sangat menarik siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajarnya, karena materi yang sulit bisa menjadi lebih mudah untuk dipelajari. Hal ini akan mempengaruhi prestasi belajar siswa yang lebih baik. Apalagi media pembelajaran DVD mampu menampilkan pengalaman-pengalaman belajar yang menarik dan mampu mengatasi konsep-konsep yang bersifat abstrak.

Oleh karena itu bagi sekolah yang memiliki kemampuan secara ekonomis sebaiknya dapat mengembangkan media pembelajaran dengan audio visual dengan baik dengan program pembelajaran interaktif. Sehingga prestasi siswa bisa lebih optimal. Akan tetapi apabila selama ini sekolah baru memiliki media pembelajaran komputer dengan *Ms. Power Point* sebaiknya tetap dioptimalkan penggunaannya

- 2) Motivasi belajar sangat diperlukan bagi terciptanya proses pembelajaran di kelas secara efektif. Motivasi yang tinggi biasanya ditandai dengan : memiliki gairah yang tinggi, penuh semangat, perasaan ingin tahu, percaya diri, daya juang tinggi, konsentrasi belajar yang tinggi, dan sebagainya. Sedangkan motivasi yang rendah biasanya ditandai: perhatian terhadap pelajaran yang kurang, semangat juang rendah, merasakan beban berat ketika diberi tugas, untuk mengerjakan tugas harus dipaksa, dan sebagainya. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, karena akan memudahkan siswa untuk menguasai konsep yang dipelajari.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dapat disarankan beberapa hal untuk Kepala Sekolah, Komite Sekolah dan Guru sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah:
 - a. Memberikan fasilitas yang cukup bagi guru untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media komputer khususnya dengan program interaktif

- b. Mengadakan workshop atau pelatihan pembuatan media pembelajaran komputer, sehingga guru mampu menggunakan media itu dengan terampil, bahkan mampu menyusun media sendiri sesuai dengan kebutuhan memanfaatkan media komputer berbasis interaktif .
 - c. Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif, sehingga motivasi siswa untuk belajar tinggi.
2. Bagi Guru:
- a. Selalu berusaha memanfaatkan media pembelajaran komputer dengan berbagai variasi tampilan, untuk topik-topik Sosiologi yang cocok.
 - b. Selalu berusaha untuk meningkatkan profesionalismenya melalui kegiatan MGMP Sosiologi di tingkat sekolah dan Kota/ Kabupaten atau tingkat yang lebih tinggi lagi, seminar, woorkshop, dan pelatihan-pelatihan lainnya.
 - c. Diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan sehingga motivasi siswa tetap tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran Sosiologi.