

ABSTRACT

Marshushi, 2012. " The Influence of using the Interactive Learning Media on the Centextual Teaching and Learning (CTL) and Motivation Toward Learning Outcomes High School of Economicsin Class X SMAN I Payakumbuh". Thesis. Graduate Program in Padang State University.

Based on the observation conducted by researcher at SMA N I Payakumbuh. It found that the student's score in economic class are still low, most of the students aren't serious on learning process and also the teacher doesn't give variaty in using media and learning method.

The aims of this study to reveal (1) the differences between student learning outcomes of economy by given learning using interactive learning media to students who are not given learning using interactive media. (2) The difference between the results of studying Economics students that have high motivation by using interactive media, (3) the interaction of using interactive media and students' motivation towards learning outcomes in Economy.

This reseach is quasi-experimental (Quasi-experimental) that conducted in SMA N I Payakumbuh. The sample of this research amount 62 students consist of 31 students from X1 and 31 from X8 . The data collected by using questionnaires motivation and the result of the test students. Data were analyzed by using analysis of variance (ANOVA).

The results of this reseach indicate that the data analysis: (1) the average score of students are taught by using inteactive media is higher than the students who taught by convensional media, (2) the average score of the students who high motivation are taught by using interctive media is higher than students who taught by using convensional media, (3) There is no interaction between the use of interactive media and motivation on learning outcomes of students.

Based on the data analysis above it can be concluded that the learning using interactive media effectively to improve student learning outcomes in the learning economy.

ABSTRAK

Marshushi, 2012. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Centextual Teaching and Learning* (CTL) dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Ekonomi di Kelas X SMA N I Payakumbuh” Tesis. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan observasi di SMA N I Payakumbuh ditemui masih rendahnya hasil belajar ekonomi siswa, banyak siswa tidak serius dalam belajar ekonomi, dan dalam pembelajaran guru belum memberikan variasi dalam menggunakan media dan metode pembelajaran. Untuk itu dicobakan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk dapat meningkatkan hasil belajar.

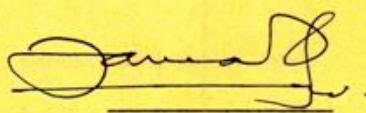
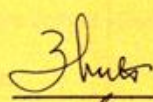
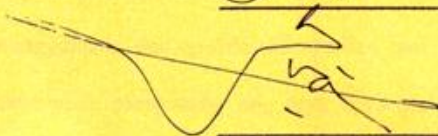
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Perbedaan hasil belajar Ekonomi antara siswa yang diberi pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dengan siswa yang tidak diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif. (2) Perbedaan hasil belajar Ekonomi antara siswa yang memiliki motivasi yang tinggi yang diajarkan dengan menggunakan media interaktif dan siswa yang memiliki motivasi tinggi yang diajarkan dengan media konvensional, (3) Interaksi penggunaan media interaktif dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar Ekonomi.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperiment*) yang dilaksanakan di SMA N I Payakumbuh. Sampel pada penelitian ini berjumlah 62 orang siswa yang terdiri dari 31 orang siswa Kelas X_1 dan 31 orang siswa kelas X_8 . Pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar dan tes hasil belajar Ekonomi. Data dianalisis menggunakan analisis variansi (ANAVA).

Hasil analisis data menunjukkan bahwa : (1) Rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif terbukti lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional, (2) Rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi yang diajarkan dengan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dari siswa yang memiliki motivasi tinggi yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi, (3) Tidak terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ekonomi.

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Dr. Susi Evanita, M.S.</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Darmansyah, M.Pd.</u> (Sekretaris)	
3	<u>Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum.</u> (Anggota)	
4	<u>Dr. Sri Ulfa Sentosa, M.S.</u> (Anggota)	
5	<u>Dr. Jasrial, M.Pd.</u> (Anggota)	

Mahasiswa

Mahasiswa : *Marshushi*

NIM. : 20130

Tanggal Ujian : 30 - 1 - 2013

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 13
A. Landasan Teori.....	13
1. Hasil Belajar Ekonomi.....	13
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	18
3. Hakekat Motivasi Belajar	27

4. Hakekat Pembelajaran Kontekstual (CTL).....	32
5. Deskripsi Materi	39
B. Penelitian Relevan	39
C. Kerangka Berfikir	40
D. Hipotesis Penelitian	42
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
C. Populasi dan Sampel.....	44
D. Defenisi Operasional.....	
E. Prosedur Penelitian	46
F. Pengembangan Instrumen	46
G. Teknik Pengumpulan data	51
H. Teknik Analisis Data	
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
1. Gambaran Umum Sekolah	62
2. Deskripsi Hasil Penelitian	64
3. Uji Persyaratan Analisis	73
4. Pengujian Hipotesis	76
B. Pembahasan	80
C. Keterbatasan Penelitian	86
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	87

A. Kesimpulan	87
B. Implikasi	87
C. Saran	80
DAFTAR RUJUKAN	93
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-Rata Nilai Akhir Semester I Mata Pelajaran Ekonomi Tahun ajaran 2011/2012 Kelas X SMA N I Payakumbuh	6
2. Perbedaan Pembelajaran Kontekstual dengan Pembelajaran Konvensional.....	33
3. Desain Penelitian.....	45
4. Jumlah Siswa Kelas X SMA N I Payakumbuh tahun Ajaran 2011/2012.....	46
5. Sampel Penelitian Kelas X SMA N I Payakumbuh	47
6. Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	50
7. Analisis Daya Beda	53
8. Indeks Kesukaran Soal	55
9. Kisi-Kisi Instrumen	57
10. Rangkuman Hasil Reabilitas	59
11. Klasifikasi Nilai	60
12. Data Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Ekonomi Siswa	65
13. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelompok Ekperimen	65
14. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelompok Kontrol	66
15. Total Pencapaian Responden Variabel Motivasi Siswa Kelas Ekperimen	68
16. Total Pencapaian Responden Variabel Motivasi Siswa Kelas Kontrol	71
17. Ringkasan Hasil Uji Normalitas Motivasi dan Hasil Belajar	
18. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Motivasi dan Hasil Belajar	75

	Kelas Kontrol dan Kelas Ekperimen	
19.	Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis 1	76
20.	Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis 2	77
21.	Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis 3.....	78
22.	Skor Rata-Rata Masing Masing Kelompok	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir	42
2. Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen	66
3. Histogram Hasil Belajar Kelas Kontrol	67
4. Grafik Interaksi	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Motivasi Belajar	102
2. Hasil Uji Coba Angket Motivasi	104
3. Hasil Reabilitas	105
4. Kisi – Kisi Soal	109
5. Lembar Soal	112
6. Hasil Tingkat Kesukaran Tes	115
7. Hasil Daya Beda Soal Kelompok Atas.....	116
8 Hasil Daya Beda Soal Kelompok Bawah.....	117
9. RPP 1 sampai dengan 4.....	118
10. Lembar Soal Penelitian.....	151
11. Angket Motivasi Penelitian	154
12. Data Motivasi Kelas Eksperimen..	156
13. Data Motivasi Kelas Kontrol.....	157
14. Data Frekuensi Motivasi	158
15. Data Tingkat Capaian Responden Kelas Kontrol.....	160
16. Data Tingkat Capaian Responden Kelas Eksperimen.....	162
17. Analisis Hasil Belajar Kelas Ekperimen.....	164
18. Analisis Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	165
19. Data Frekuensi hasil Belajar.....	166
20. Hasil Belajar Motivasi Tinggi Dan Rendah Kelas Kontrol.....	167
21. Hasil Belajar Motivasi Tinggi Dan Rendah Kelas Eksperimen....	168

	Halaman
22. Ringkasan Hasil Uji Normalitas Motivasi dan Hasil Belajar	169
23. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Motivasi dan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Ekperimen	170
24. Hasil Uji Hipotesis 1	171
25. Hasil Uji Hipotesis 2	172
26. Hasil Uji Hipotesis 3	173
27. Lembar Kegiatan Siswa	174
28. Skrip Media Pembelajaran	182
29. Foto-foto penelitian	202
30. Surat Izin Penelitian	203
31. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	204

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebuah bangsa yang besar bukanlah bangsa yang banyak penduduknya, tetapi bangsa yang besar adalah jika elemen masyarakatnya berpendidikan dan mampu memajukan negaranya. Pendidikan merupakan kunci semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadikan potensi yang beragam dapat melewati pendidikan dengan diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran ilmu sosial yang ada jenjang pendidikan SLTA terutama pada jurusan IPS. Mata pelajaran ekonomi menjadi salah satu mata pelajaran dalam Ujian Nasional (UN) disamping lima mata pelajaran lain yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, Sosiologi dan Geografi. Masing-masing mata pelajaran tersebut memiliki proporsi yang sama sebagai pengukur keberhasilan siswa dalam menyelesaikan jenjang pendidikan. Di samping itu mata pelajaran ekonomi di tujukan juga untuk membekali siswa SMA sebagai calon warga masyarakat untuk bisa mengerti peristiwa dan masalah ekonomi sehari-hari, terutama masalah yang berdampak langsung terhadap kehidupan masyarakat.

Dalam rangka mencapai standar pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah tersebut, diperlukan usaha untuk meningkatkan mutu lulusan siswa pada suatu sekolah. Hal ini terkait dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru di sekolah beserta komponen penunjang lainnya.

Siswa atau peserta didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar. Di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan ingin mencapainya secara optimal. Siswa atau anak didik akan menjadi fokus penentu, sehingga menuntut dan dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya. Jadi dalam proses mengajar yang diperhatikan pertama kali adalah siswa atau anak didik, bagaimana keadaan dan kemampuannya, baru setelah itu ditentukan komponen-komponen yang lain. Bagaimana cara yang tepat bertindak, alat dan fasilitas apa yang cocok dan mendukung, semua itu harus disesuaikan dengan keadaan dan karakteristik siswa,

Di dalam proses belajar mengajar setiap guru memiliki strategi yang dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah yang dilakukan adalah dengan memilih strategi pembelajaran. Cara atau metode mengajar yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan siswa dalam menguasai pengetahuan, keterampilan serta sikap.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman peneliti sebagai guru ekonomi di SMA N I Payakumbuh, dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa yang masih rendah. Hal ini terlihat dari kurang fokusnya siswa dalam mengikuti pelajaran

ekonomi, mengerjakan kegiatan lain pada jam pelajaran dan sering keluar masuk pada saat pembelajaran. Mereka menganggap pelajaran ekonomi tidak menarik untuk dipelajari, sehingga pada saat mengerjakan latihan atau tugas yang diberikan oleh guru, mereka tidak bersungguh-sungguh dalam menyelesaikannya. Disamping itu kebanyakan siswa juga malas untuk membaca buku pelajaran ekonomi, sementara materi pembelajaran ekonomi di SMA sangat padat sekali, siswa hanya terbiasa menerima materi dan mencatat dari apa yang disampaikan oleh guru saja.

Hal lain yang juga terlihat di lapangan, beberapa guru ekonomi dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas cenderung dengan menggunakan komunikasi verbal atau metode ceramah (*transformation*), diskusi klasikal dan konvensional yang belum menyentuh ranah dimensi siswa, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Artinya pembelajaran didominasi/terfokus oleh guru (*teacher centered*), peserta didik mendengar dan mencatat. Proses pembelajaran yang didominasi oleh guru (*teacher centered*) menyebabkan siswa pasif dan hanya menerima apa saja yang diberikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran *teacher centered* yang dilaksanakan menunjukkan kurang berkualitasnya hasil yang dicapai.

Di samping itu media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kebanyakan masih menggunakan media tunggal yaitu berupa papan tulis atau masih media konvensional. Hanya beberapa guru yang melakukan variasi dalam pembelajaran dan menggunakan media lain dalam pembelajaran,

misalnya berupa media chart dan media gambar. Sehingga siswa dalam belajar terbiasa melihat dan mendengar apa yang disampaikan oleh guru.

Berikut ini dapat digambarkan hasil belajar ekonomi siswa SMA N I Payakumbuh kelas X pada semester I periode 2011/2012. Banyak siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM) ekonomi yang ditetapkan di SMA N I Payakumbuh yaitu 77.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Akhir Semester I Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2011/2012 Kelas X SMAN I Payakumbuh Media Konvensional

No	Kelas	Rata-rata nilai	KKM
1	X1	71	77
2	X2	76	77
3	X3	79	77
4	X4	80	77
5	X5	88	77
6	X6	73	77
7	X7	74	77
8	X8	74	77
9	X9	87	77

Sumber : Kurikulum SMA N I Payakumbuh

Dari tabel hasil ujian semester di atas terlihat bahwa masih banyak siswa yang mencapai nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Rendahnya hasil ujian semester tersebut disebabkan ada beberapa materi atau kompetensi dasar yang masih belum dikuasai oleh siswa sebelumnya.

Permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa di kelas saat ini adalah metode dan media yang digunakan oleh guru dalam kelas belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini jika tidak dicari solusi dan dibiarkan berlalu begitu saja, masalah akan lebih kompleks dan berlarut-larut. Akibatnya

akan dirasakan pada ketidaksiapan siswa di masyarakat yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Agar pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, jika seluruh komponen yang berpengaruh dalam proses pembelajaran saling mendukung dalam rangka mencapai tujuan. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuan siswa. Menurut Arsyad “pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan minat yang baru, membangkitkan motivasi/rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik”. Dengan menggunakan media guru dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi, dan dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu, serta dapat memberikan keseragaman pengamatan dan persepsi, juga dapat dijadikan sebagai pengontrol arah dan kecepatan belajar. Jadi penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah saat ini disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Kemajuan dan peranan teknologi sudah sedemikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pendidikan dan pengajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan teknologi tersebut. Penggunaan alat bantu mengajar, alat bantu peraga pendidikan, audio, visual, audio visual serta perlengkapan kerja lainnya disesuaikan dengan perkembangan tersebut. Maka para pengajar diharapkan dapat

menggunakan alat-alat atau perlengkapan tersebut secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di kelas.

Perkembangan zaman saat ini dapat ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi canggih, karena itu dalam proses belajar mengajar perlu juga dikembangkan cara-cara mengajar yang baru pula, diantaranya adalah cara mengajar dengan menggunakan komputer (Roestiyati, 2008:153). Metode pengajaran ini dikembangkan berdasarkan pertama-tama karena sudah jelas pada kehidupan modern di masa depan, komputer merupakan suatu alat yang sangat penting. Selain itu juga karena derasnya arus informasi yang mengalir dari pemakai ilmu pengetahuan dan teknologi, maka penggunaan komputer merupakan satu-satunya cara untuk menampung dengan baik segenap informasi dan memanfaatkan dengan baik pula.

Sesuai dengan kurikulum SMA kelas X, materi ekonomi pada semester II, ada standar kompetensi yang selalu merasa sulit bagi siswa dan tingkat ketuntasan yang dicapai siswa rata-rata masih di bawah KKM yaitu standar kompetensi “memahami konsumsi dan investasi”. Pada Standar Kompetensi ini dibahas mengenai perhitungan fungsi konsumsi, fungsi tabungan dan fungsi investasi, kecenderungan seseorang untuk menabung dan kecenderungan seseorang untuk mengkonsumsi beserta menggambarkan grafiknya. Di sini siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsepnya. Oleh karena itu peneliti mencari solusi untuk mengatasi permasalahan siswa untuk merancang media yang di perkirakan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa tersebut juga dapat

mengulang-ngulang kembali pelajaran di rumah dengan mengerjakan latihan-latihan yang disiapkan dalam media pembelajaran interaktif.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi, supaya menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan oleh siswa, maka kita sebagai guru membekali diri dengan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat membantu meningkatkan keberhasilan tugas kita sebagai guru. Salah satunya adalah merancang media pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia dan komputer. Dengan perkembangan IPTEK sekarang ini telah memberikan peluang bagi dunia pendidikan, seperti proyektor transparansi (OHP), televisi, tape recorder dan komputer.

Media pembelajaran interaktif merupakan media audiovisual, media yang mempunyai suara, ada gerakan dan objek yang dapat dilihat. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini menjadikan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran, karena dengan media pembelajaran interaktif ini melibatkan banyak indera sehingga informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu.

Agar penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran ekonomi ini lebih bermanfaat sebagai suatu ilmu yang memiliki labor yang luas yaitu masyarakat, maka dipilih salah satu pendekatan pembelajaran yang menuntut keterlibatan siswa aktif dalam proses pembelajaran, yaitu pendekatan "*Contextual Teaching and Learning (CTL)*". Dalam kegiatan ini guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat

hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan siswa sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Proses pembelajarannya berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan, yaitu siswa bekerja dan mengalami sendiri, bukan menstransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Pendekatan *CTL* ini menjadikan pengalaman belajar siswa lebih relevan dan berarti dalam membangun pengetahuan yang akan mereka terapkan dalam pembelajaran seumur hidup. Tugas guru dalam pembelajaran berbasis *CTL* adalah membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru lebih banyak berurusan dengan strategi pembelajaran daripada menyampaikan informasi. Guru dan siswa tim dalam mengelola kelas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk pengetahuan maupun dalam bentuk keterampilan.

Jika dilihat dari kondisi sekolah untuk menerapkan metode pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran interaktif bisa terlaksana, karena di SMA N I Payakumbuh sudah tersedia labor komputer 2 ruangan dan dengan kapasitas komputer pada masing-masing ruang 20 unit. Disamping itu siswa juga sudah telah terbiasa menggunakan laptop dalam beberapa mata pelajaran. Dengan demikian berarti kemampuan siswa untuk mengoperasikan komputer boleh dikatakan sudah siap dan sudah mampu menggunakannya.

Berdasarkan pemikiran di atas dan sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang telah digariskan untuk penguasaan materi peserta didik, penulis melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Ekonomi pada Kelas X SMA N I Payakumbuh”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan strategi pengelolaan belajar dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dengan motivasi belajar ekonomi siswa kelas X SMA N I Payakumbuh sebagai berikut :

1. Kurang fokusnya siswa dalam belajar ekonomi, terlihat dari sikapnya yang tidak serius dalam menyelesaikan tugas-tugas ekonomi.
2. Hasil belajar ekonomi siswa masih rendah yang terlihat masih banyak siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 77
3. Dalam proses pembelajaran guru masih kurang memberikan variasi dalam mengajar sehingga siswa tidak dapat memaknai maksud dan tujuan dari apa yang disampaikan.
4. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional seperti penggunaan metode ceramah yang satu arah, mencatat, pemberian tugas dan hanya mengerjakan latihan pada Lembar Kerja Siswa.
5. Motivasi belajar siswa rendah dalam memperhatikan pelajaran ekonomi.
6. Penggunaan media pembelajaran oleh guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis, dan masih sedikit yang menggunakan media lain.
7. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru untuk mata pelajaran ekonomi, sehingga daya tarik atau motivasi siswa terhadap proses belajar rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, banyak pertanyaan yang dapat diajukan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Mengingat berbagai keterbatasan peneliti baik dari segi kemampuan akademik, biaya dan tenaga maupun waktu, maka tidak mungkin semua variabel yang berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa tersebut diteliti. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti akan membatasi permasalahan pada penggunaan media pembelajaran interaktif dan motivasi untuk pelajaran ekonomi, yaitu melihat pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan hasil belajar ekonomi siswa dengan menggunakan media konvensional. Dan melihat pengaruh hasil belajar siswa yang bermotivasi tinggi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar ekonomi siswa yang bermotivasi tinggi dengan menggunakan media konvensional.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Apakah hasil belajar ekonomi siswa yang diajar dengan media pembelajaran interaktif lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan media konvensional?
2. Apakah hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar dengan media pembelajaran interaktif lebih tinggi daripada siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar dengan media konvensional ?
3. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran interaktif dengan motivasi terhadap hasil belajar ekonomi ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui hasil belajar ekonomi siswa yang diajar dengan media pembelajaran interaktif, dan yang menggunakan media konvensional.
2. Mengetahui hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar dengan media pembelajaran interaktif dengan siswa yang memiliki motivasi tinggi diajar dengan media konvensional.
3. Mengetahui interaksi antara media pembelajaran interaktif dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran ekonomi di SMA sebagai upaya meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Secara rinci manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritik
 - a. Sebagai bahan masukan dalam pengembangan konsep atau koreksi terhadap kurikulum yang akan datang di tingkat SMA
 - b. Sebagai bahan informasi awal bagi penelitian selanjutnya dibidang yang sama.
2. Manfaat Praktik
 - a. Sebagai bahan bagi guru ekonomi tingkat SMA dalam menggunakan media interaktif dalam pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan penguasaan konsep konsumsi, tabungan dan investasi.

- b. Sebagai masukan dan umpan balik bagi guru yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merancang media pembelajaran pada materi-materi lainnya.
 - c. Sebagai pengalaman bagi peneliti, dan peneliti lain yang dapat digunakan sebagai langkah awal dalam penelitian dan pembandingan untuk kegiatan yang lebih lanjut.
3. Bagi Peneliti

Untuk memenuhi salah satu syarat guna mendapatkan gelar Master Pendidikan pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian yang membandingkan hasil belajar ekonomi siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan media pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi.

Sesuai dengan hasil yang diperoleh dalam pengujian hipotesis, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar ekonomi siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.
2. Siswa dengan motivasi tinggi yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif memiliki hasil belajar ekonomi yang lebih tinggi daripada siswa yang bermotivasi tinggi yang diajar dengan media pembelajaran konvensional
3. Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

B. Implikasi

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Ekonomi memberikan hasil yang positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan

pembelajaran tidak menggunakan media interaktif. Dengan demikian pembelajaran menggunakan media interaktif diperlukan untuk mendapatkan sebuah perubahan dan perbaikan bagi siswa dalam hal hasil belajar, sementara bagi guru mata pelajaran dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk peningkatan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya faktor diri siswa. Salah satunya adalah faktor motivasi dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam belajar lebih aktif. Kenyataan ini juga terlihat bahwa siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi yang ajar dengan media interaktif hasil belajarnya lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mempunyai motivasi tinggi yang diajar dengan media konvensional.

Berdasarkan temuan penelitian bahwa tidak terdapat interaksi antara media interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Ini menunjukkan bahwa faktor media interaktif dan motivasi belajar mempunyai pengaruh secara langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kenyataan ini juga terlihat bahwa siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi maka hasil belajarnya akan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mempunyai motivasi yang rendah, meskipun siswa tersebut diajar dengan menggunakan media interaktif, artinya keberhasilan siswa dalam belajar harus dimulai dari dalam diri siswa itu sendiri, faktor lain, seperti: guru, media sarana, dan prasarana dan iklim belajar hanyalah merupakan penggerak dan pembantu dalam pencapaian yang lebih optimal. Untuk itu siswa diharuskan mempunyai ketekunan dan kesabaran dalam belajar,

mempunyai semangat dan kegairahan dalam belajar, dan mempunyai tanggung jawab dalam belajar agar motivasi belajarnya juga menjadi lebih baik.

Pemilihan media pembelajaran yang lebih efektif oleh guru dan peningkatan motivasi belajar siswa yang tinggi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa umumnya dan khususnya bagi siswa di kelas X SMA N I Payakumbuh. Dengan demikian siswa yang dihasilkan adalah siswa yang memiliki prestasi belajar yang baik dengan tingkat pengetahuan dan keterampilan yang baik.

C. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang dikemukakan pada penelitian ini, maka untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi di SMA N I Payakumbuh disarankan :

1. Kepada Guru

- a. Kepada guru ekonomi, untuk materi Konsumsi dan tabungan sebaiknya menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran internal sebaiknya dalam membuat media memperhatikan pesan, informasi yang disampaikan.

2. Kepada Kepala Sekolah

- a. Memberikan pelatihan kepada semua guru di sekolah untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan mengundang ahli media pembelajaran.

- b. Menyediakan fasilitas yang mendukung penerapan media pembelajaran yang dirancang oleh guru.
3. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan bukan hanya meneliti dengan menggunakan media interaktif untuk materi konsumsi, tabungan dan investasi saja, tetapi dapat merancang dan menggunakan media interaktif lain untuk materi-materi ekonomi yang lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, Sofan & Ahmadi, Khoiru Iif. (2010). *Proses pembelajaran kreatif dan inovatif dalam kelas*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarja
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Asdi Mahastya.
- , 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arimadona, Siska. 2011. "Pengembangan Media Interaktif Materi Pembelahan Mitosis dan Meosis Untuk SMA Kelas XII". *Tesis tidak diterbitkan*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Ari, Donal. 1987. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Depdiknas. 2006. *Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh/Model Silabus SMA/MA*. Jakarta: Depdiknas.
- Dinas Pendikpora Propinsi Sumatera Barat. 2009. *Daftar Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional Tahun 2009*. Padang: Dinas Pendikpora Sumbar.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Festiyed. 2008. "Pembelajaran Fisika Berbantuan Program Komputer Interaktif untuk Meningkatkan Perhatian Belajar Siswa (Studi Eksperimen di SMPN 7 Padang". (*Disertasi*). Padang: Universitas Negeri Padang.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hergenhahn. 2008. *Theories of Learning*. Jakarta: Kerncana
- Idris. 2012. *Aplikasi Model Analisis Data Kuantitatif dengan Program SPSS*. Padang: FE-UNP