

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan Permasalahan yang telah dirumuskan pada bab pertama maka bab ini menguraikan mengenai pengaruh kualitas penggunaan media powerpoint terhadap kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta karakteristik responden dan pembahasannya

A. Karakteristik Responden

Karakteristik responden disusun berdasarkan hasil jawaban dari pertanyaan kuisisioner yang telah diisi oleh responden yang terdiri dari jenis kelamin dan umur. Hasil selengkapnya mengenai karakteristik responden dapat dilihat sebagaimana terlihat dalam uraian berikut :

Tabel 5
Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Laki-laki	13	43,33%
Perempuan	17	56,67%
Jumlah	30	100%

Sumber : Data Primer

Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 30 responden dalam penelitian ini yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 17 atau 56,67% dan yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 13 atau 43,33%. Ini dapat disimpulkan bahwa responden kelas XII IPS 1 SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta

Tabel 6
Klasifikasi Responden Berdasarkan Umur

Umur	Jumlah	Presentase
16 Tahun	2	6,67%
17 Tahun	23	76,66%
18 Tahun	5	16,67%
Jumlah	30	100%

Sumber : Data Primer

Dari Tabel di atas menunjukkan bahwa umur responden di dalam penelitian ini adalah sebanyak 2 responden atau sebesar 6,67% berumur 16 Tahun, 23 responden atau sebesar 76,66% berumur 17 Tahun, 5 responden atau sebesar 16,67% berumur 18 Tahun. Kesimpulan yang dapat diperoleh dari data di atas yaitu bahwa rata-rata umur responden adalah 17 Tahun dan seluruhnya adalah siswa SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta kelas XII IPS 1 yang beragama islam.

B. Penggunaan Media *Powerpoint*

Ada tiga indikator variabel penggunaan media *powerpoint* dalam kuesioner yang meliputi : Tampilan Materi, Isi Materi, dan Interaksi Siswa dengan alternatif pilihan jawaban sebagai berikut : SS adalah Sangat Sesuai, S adalah Sesuai, RR adalah Ragu-Ragu, TS adalah Tidak Sesuai, dan STS adalah Sangat Tidak Sesuai. Jawaban yang diberikan menggambarkan penggunaan media *powerpoint* di Kelas XII IPS 1 SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta.

1. Tampilan materi

Tampilan materi adalah penyajian yang di berikan kepada siswa saat proses belajar mengajar di dalam kelas atau diruangan yang dilengkapi dengan penggunaan media PC, dalam tampilan *powerpoint* terdapat banyak animasi atau design yang menarik dan dapat menambah minat belajar siswa mulai dari gambar, suara, dan animasi itu sendiri tersaji dalam satu halaman. Tampilan dalam media *powerpoint* bisa disesuaikan dengan kemauan guru ataupun siswa itu sendiri, dengan se kreatif guru atau siswa itu sendiri akan meenambah minat belajar siswa dan bisa menjadikan siswa lebih bergairah lagi dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar. Dengan banyaknya tampilan yang disajikan bervariasi akan menambah semangat siswa dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan harapan yang dicita-citakan oleh guru atau pengajar.

Dalam indikator tampilan materi ada beberapa point-point pertanyaan seperti dibawah ini :

Tabel 7

Indikator Tampilan Materi

No	Pertanyaan	Jumlah	Presentase (%)				
			SS	S	RR	TS	STS
1.	penyampaian materi menggunakan media <i>powerpoint</i> sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku	30	6,67	76,6 6	6,67	10	0

2.	tampilan materi yang di sampaikan dengan menggunakan <i>powerpoint</i> mudah di mengerti	30	6,67	56,6 6	26,6 7	10	0
3.	tampilan materi <i>powerpoint</i> yang disampaikan menggunakan animasi yang sangat bervariasi	30	30	53,3 4	13,3 3	3,33	0
4.	tampilan materi pelajaran <i>powerpoint</i> yang disampaikan sangat membosankan	30	0	13,3 3	30 4	53,3	3,33
5.	tampilan materi Pendidikan Agama Islam yang di tampilkan sangat cocok menggunakan <i>powerpoint</i>	30	13,3 3	50	13,3 3	23,3 4	0
6.	siswa sangat bersemangat dalam mengikuti materi pembelajaran apabila menggunakan <i>powerpoint</i>	30	16,6 7	53,3 4	26,6 6	3,33	0
7.	penggunaan <i>powerpoint</i> meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi	30	16,6 6	46,6 6	33,3 4	3,34	0
8.	media <i>powerpoint</i> meningkatkan kinerja proses belajar di kelas	30	10	60	30	0	0
JUMLAH RESPONDEN		30					

2. Isi Materi

Isi materi adalah isi dari bahan yang akan diberikan kepada siswa, bisa isi materi pelajaran yang akan diberikan atau yang akan dipresentasikan. Isi dari materi yang akan di berikan biasanya terdiri dari ringkasan yang bersumber dari bahan presentasi atau

powerpoint maka akan mempermudah guru atau pengajar dalam menyampaikan materi kepada siswa yang bersangkutan dengan harapan siswa akan mudah menyerap dan memahami dari materi yang akan diberikan, sehingga akan mudah tercapai hasil yang diharapkan oleh guru atau tenaga pengajar lainnya.

Dalam indikator isi materi ada beberapa point-point pertanyaan seperti dibawah ini :

Tabel 8

Indikator Isi Materi

No	Pertanyaan	Jumlah	Presentase (%)				
			SS	S	RR	TS	STS
1.	isi materi <i>powerpoint</i> yang disampaikan menarik	30	20	53,3 4	23,3 3	3,33	0
2.	materi <i>powerpoint</i> yang disampaikan oleh guru sangat membosankan	30	0	3,33	26,6 7	66,6 7	3,33
3.	materi <i>powerpoint</i> yang diberikan menumbuhkan semangat siswa untuk mempelajarinya	30	16,6 7	50	26,6 7	6,66	0
4.	materi pelajaran tidak membosankan jika menggunakan media <i>powerpoint</i>	30	10	63,3 4	20	6,66	0
5.	anda mencoba memahami dan memperhatikan isi materi yang diajarkan dengan sungguh-sungguh apabila menggunakan <i>powerpoint</i>	30	13,3 4	60	23,3 3	3,33	0
6.	guru selalu mengulang menjelaskan	30	16,6	60	10	13,3	0

	materi tentang <i>powerpoint</i> sampai siswa benar-benar mengerti		7			3	
7.	materi <i>powerpoint</i> yang disampaikan tidak terdapat animasi yang dapat menumbuhkan perhatian siswa terhadap materi tersebut	30	13,3 4	26,6 6	10	50	0
8.	siswa selalu menanyakan kepada guru apabila siswa belum paham terhadap materi tersebut	30	23,3 4	63,3 3	10	3,33	0
JUMLAH RESPONDEN		30					

3. Interaksi Siswa

Interaksi siswa dengan guru sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar baik dari tingkat rendah sampai tingkat yang tertinggi, kalau antara siswa dengan guru mempunyai interaksi yang baik maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang baik, yang sesuai dengan harapan tenaga pengajar. Dengan media *powerpoint* diharapkan akan ada interaksi yang baik antara siswa dengan guru sehingga bisa mendapat hasil yang memuaskan. Dengan banyaknya tampilan dan isi yang diberikan akan menarik minat belajar siswa untuk lebih mendalami materi yang akan diberikan oleh guru atau pengajar mereka.

Dalam indikator interaksi siswa ada beberapa point-point

Tabel 9
Indikator Interaksi Siswa

No	Pertanyaan	Jumlah	Presentase (%)				
			SS	S	RR	TS	STS
1.	guru selalu berusaha untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi <i>powerpoint</i> yang diberikan	30	16,6 6	66,6 6	13,3 4	3,34	0
2.	siswa merespon positif cara penggunaan <i>powerpoint</i> yang dicontohkan oleh guru	30	20	46,6 6	33,3 4	0	0
3.	media <i>powerpoint</i> dapat digunakan sebagai media diskusi antara guru dan siswa di dalam kelas	30	23,3 4	56,6 6	13,3 4	6,66	0
4.	siswa selalu bertanya kepada guru terhadap materi <i>powerpoint</i> yang diberikan apabila belum mengerti terhadap materi yang diberikan	30	43,3 3	43,3 3	10	3,34	0
5.	guru selalu memberikan tugas kelompok kepada siswa untuk memberikan penjelasan menggunakan media <i>powerpoint</i>	30	16,6 7	23,3 3	50	6,67	3,33
6.	materi yang disampaikan dengan menggunakan <i>powerpoint</i> sangat memacu siswa memperhatikan materi yang diberikan	30	16,6 7	43,3 3	13,3 3	6,66	0
7.	siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar apabila menggunakan media <i>powerpoint</i>	30	10	43,3 4	40	6,66	0

8.	<i>powerpoint</i> dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang diberikan	30	23,3 4	43,3 3	33,3 3	0	0
JUMLAH RESPONDEN		30					

Dari ketiga indikator variabel diatas, jawaban dari responden menghasilkan nilai-nilai dibawah ini :

Tabel 10
Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan Media Powerpoint	30	74	108	88,10	9,312
Valid N (listwise)	30				

Sumber: Data primer diolah 2011

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa variabel penggunaan media *powerpoint* memiliki nilai terendah sebesar 74 dan nilai tertinggi sebesar 108 dengan nilai rata-ratanya sebesar 88,10 dan standar deviasinya (tingkat sebaran datanya) sebesar 9,312. Sesuai dengan instrumen penilaian penggunaan media *powerpoint*, nilai rata-rata 88,10 termasuk dalam skor baik yaitu antara 74-98 (seperti yang terlihat pada halaman 41). Dengan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* yang

C. Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran, ada tiga indikator variabel dalam kuesioner yang meliputi : Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotor dengan alternatif pilihan jawaban sebagai berikut : SS adalah Sangat Sesuai, S adalah Sesuai, TS adalah Tidak Sesuai, RR adalah Ragu-Ragu, dan STS adalah Sangat Tidak Sesuai. Jawaban yang diberikan menggambarkan peningkatan kualitas pembelajaran di Kelas XII IPS 1 SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta.

Dalam dunia pendidikan, khususnya pada konsep pembelajaran dan evaluasi pendidikan, sering di jumpai istilah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Istilah-istilah tersebut bahkan menjadi *mainstream* atau arus utama yang melandasi pelaksanaan pendidikan karena dalam pengertian kognitif, afektif, dan psikomotorik tersebut terkandung totalitas potensi subyek didik yang perlu dikembangkan.

Pendidikan sebagai sebuah proses belajar memang tidak cukup dengan sekedar mengejar masalah kecerdasannya saja. Berbagai potensi anak didik atau subyek belajar lainnya juga harus mendapatkan perhatian yang proporsional agar berkembang secara optimal. Karena itulah aspek atau faktor rasa atau emosi maupun ketrampilan fisik juga perlu mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkembang.

Sejalan dengan pengertian kognitif, afektif, dan psikomotorik tersebut juga dikenal istilah cipta, rasa, dan karsa yang dicetuskan tokoh

potensi anak didik baik menyangkut aspek cipta yang berhubungan dengan otak dan kecerdasan, aspek rasa yang berkaitan dengan emosi dan perasaan, serta karsa atau keinginan maupun ketrampilan yang bersifat fisik.

Konsep kognitif, afektif, dan psikomotorik dicetuskan oleh Benyamin Bloom pada tahun 1956. Karena itulah konsep tersebut juga dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom. Pengertian kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam Taksonomi Bloom ini membagi adanya tiga domain, ranah atau kawasan potensi manusia belajar. Dalam setiap ranah ini juga terbagi lagi ke dalam beberapa tingkatan yang lebih detail. Ketiga ranah itu meliputi :

1. Ranah Kognitif

Ranah atau kawasan ini merujuk potensi subyek belajar menyangkut kecerdasan atau intelektualitasnya, seperti pengetahuan yang dikuasai maupun cara berfikir. Dalam domain atau ranah ini, Bloom membaginya ke dalam dua bagian besar. Masing-masing adalah pengetahuan dan ketrampilan intelektual.

Bagian pengetahuan mencakup kemampuan atau penguasaan terhadap pengertian atau definisi sesuatu, prinsip dasar, pola urutan, dan sebagainya. Sedangkan bagian ketrampilan intelektual diperinci lagi menjadi beberapa tingkatan, dari pemahaman, aplikasi, analisa, sintesa, dan evaluasi. Semakin meningkat kemampuan seseorang memerlukan kecerdasannya

Tabel 11
Indikator Ranah Kognitif

No	Pertanyaan	Jumlah	Presentase (%)				
			SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya mempunyai tingkat pengingatan dan penghafalan yang bagus terhadap materi Pendidikan Agama Islam yang diberikan.	30	10	53,3 4	33,3 3	3,33	0
2.	Saya bisa mengerti dan mencermati materi Pendidikan Agama Islam yang telah diberikan oleh pengajar.	30	16,6 6	83,3 4	0	0	0
3.	Saya bisa mengaplikasikan materi Pendidikan Agama Islam yang telah diberikan ke dalam media <i>powerpoint</i> dengan baik.	30	10	20	66,6 6	3,34	0
4.	Saya mempunyai kemampuan berfikir yang baik untuk membuat suatu penilaian terhadap materi Pendidikan Agama Islam yang telah diberikan oleh guru.	30	0	50	46,6 7	3,33	0
5.	Mempunyai tingkat pemahaman terhadap materi yang baik.	30	6,67	80	13,3 3	0	0
6.	Siswa harus mempunyai kemampuan yang baik dalam menjalankan materi Pendidikan Agama Islam dengan media <i>powerpoint</i> .	30	13,3 3	56,6 7	26,6 7	3,33	0
7.	Media <i>powerpoint</i> dapat membantu tingkat pemahaman saya terhadap materi Pendidikan Agama Islam.	30	13,3 7	50	23,3 7	6,66	6,66
JUMLAH RESPONDEN		30					

2. Ranah Afektif

Domain ini mencakup kemampuan menyangkut aspek

perasaan dan emosi. Pada ranah ini juga terbagi dalam beberapa

bagian yang meliputi aspek penerimaan terhadap lingkungannya, tanggapan atau respon terhadap lingkungan, penghargaan dalam bentuk ekspresi nilai terhadap sesuatu, mengorganisasikan berbagai nilai untuk menemukan pemecahan, serta karakteristik dari nilai-nilai yang menginternalisasi dalam diri.

Tabel 12

Indikator Ranah Afektif

No	Pertanyaan	Jumlah	Presentase (%)				
			SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya harus aktif bertanya terhadap materi Pendidikan Agama Islam yang diberikan.	30	33,3 4	63,3 3	3,33	0	0
2.	Saya mempunyai kemauan untuk bisa mengoperasikan <i>powerpoint</i> .	30	20	50	30	0	0
3.	Saya sangat marah apabila teman saya mengganggu saya yang sedang memperhatikan penjelasan tentang materi Pendidikan Agama Islam.	30	30	50	10	10	0
4.	Saya sangat menghargai pendapat atau penjelasan teman terhadap materi Pendidikan Agama Islam yang diberikan.	30	53,3 3	46,6 7	0	0	0
5.	Saya harus mempunyai penilaian tersendiri terhadap suatu materi yang telah diberikan.	30	16,6 6	70	13,3 4	0	0
6.	Saya dapat mengorganisasikan keadaan apabila teman saya berselisih pendapat.	30	3,33	66,6 7	23,3 4	6,66	0

7.	Saya akan mempertanyakan nilai saya apabila nilai saya lebih rendah dari teman saya.	30	13,3 3	53,3 3	16,6 7	16,6 7	0
8.	Saya harus mempunyai kepribadian dan tingkah laku yang baik terhadap teman saya di dalam kelas.	30	43,3 4	53,3 3	3,33	0	0
JUMLAH RESPONDEN		30					

3. Ranah Psikomotor

Ranah atau kawasan ini mencakup kemampuan yang menyangkut ketrampilan fisik dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu, seperti ketrampilan dalam bidang olahraga, penguasaan dalam menjalankan mesin, dan sebagainya.

Pada ranah ini juga terbagi dalam sejumlah aspek, meliputi persepsi terhadap panca indera, kesiapan untuk melakukansuatu gerakan fisik, respon terpimpin atau gerakan yang dilakukan berdasarkan *trial and error* ataupun berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya, mekanisme atau kecakapanmelakukan sesuatu, respon motorik yang tampak atau terlihat, penyesuaian atau adaptasi, serta aspek penciptaan gerakan baru sebagai hasil dari ketampilannya.

Tabel 13
Indikator Ranah Psikomotor

No	Pertanyaan	Jumlah	Presentase (%)				
			SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya mempunyai kesadaran untuk menjelaskan materi Pendidikan Agama Islam kepada teman apabila saya di tunjuk untuk memberikan penjelasan.	30	26,6 7	50	23,3 3	0	0
2.	Saya mempunyai keahlian khusus di salam mengajar Pendidikan Agama Islam di depan kelas apabila menggunakan <i>powerpoint</i> .	30	0	10	73,3 3	16,6 7	0
3.	Saya merupakan orang yang tidak suka melakukan tindakan dengan emosional yang tinggi.	30	16,6 7	56,6 7	23,3 3	0	3,33
4.	Saya dapat menirukan materi yang telah diberikan oleh pengajar.	30	6,67	40	46,6 6	6,67	0
5.	Saya mempunyai tingkat pengetahuan yang baik terhadap suatu materi yang telah diberikan.	30	10	46,6 7	43,3 3	0	0
6.	Saya harus mencoba-coba mengulang sendiri di rumah tentang materi yang telah diberikan tadi di sekolah.	30	30	60	10	0	0
7.	Siswa harus dapat menampilkan materi Pendidikan Agama Islam yang diberikan dengan menggunakan media <i>powerpoint</i> .	30	0	46,6 7	40	13,3 3	0

8.	Siswa harus mempunyai penampilan, kecakapan terhadap gerakan yang telah dipraktekkan oleh pengajar.	30	6,67	73,34	16,66	3,33	0
JUMLAH RESPONDEN		30					

Dari ketiga indikator variabel diatas, jawaban dari responden menghasilkan nilai-nilai dibawah ini :

Tabel 14
Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Peningkatan Kualitas Pembelajaran	30	77	99	87,77	5,746
Valid N (listwise)	30				

Sumber: Data primer diolah 2011

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa variabel peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki nilai terendah sebesar 77 dan nilai tertinggi sebesar 99 dengan nilai rata-ratanya sebesar 87,77 dan standar deviasinya (tingkat sebaran datanya) sebesar 5,746. Sesuai dengan instrumen penilaian peningkatan kualitas pembelajaran, nilai rata-rata 87,77 termasuk dalam skor baik yaitu antara 71-94 (seperti yang terlihat pada halaman 41). Dengan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan

D. Analisis Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur sejauh mana ketepatan suatu alat ukur melakukan fungsi ukurnya. Teknik yang digunakan untuk uji validitas adalah korelasi *Pearson Product Moment*. Instrumen pengukuran dikatakan memiliki validitas yang tinggi, apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur yang sesuai dengan maksud dilakukan pengukuran tersebut. Secara statistik, angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan tingkat signifikansi 5%. Hasil Uji Validitas dapat ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 15
Hasil Uji Validitas

Variabel	Nilai <i>Product moment</i>	Nilai Tabel	Keterangan
Penggunaan Media Powerpoint			
Item 1	0,450	0,362	Valid
Item 2	0,759	0,362	Valid
Item 3	0,531	0,362	Valid
Item 4	0,555	0,362	Valid
Item 5	0,750	0,362	Valid
Item 6	0,643	0,362	Valid
Item 7	0,728	0,362	Valid
Item 8	0,716	0,362	Valid
Item 9	0,689	0,362	Valid
Item 10	0,766	0,362	Valid
Item 11	0,849	0,362	Valid

Item 12	0,574	0,362	Valid
Item 13	0,585	0,362	Valid
Item 14	0,639	0,362	Valid
Item 15	0,655	0,362	Valid
Item 16	0,519	0,362	Valid
Item 17	0,600	0,362	Valid
Item 18	0,712	0,362	Valid
Item 19	0,756	0,362	Valid
Item 20	0,741	0,362	Valid
Item 21	0,369	0,362	Valid
Item 22	0,798	0,362	Valid
Item 23	0,710	0,362	Valid
Item 24	0,501	0,362	Valid
Peningkatan Kualitas Pembelajaran			
Item 1	0,649	0,362	Valid
Item 2	0,525	0,362	Valid
Item 3	0,673	0,362	Valid
Item 4	0,454	0,362	Valid
Item 5	0,434	0,362	Valid
Item 6	0,421	0,362	Valid
Item 7	0,434	0,362	Valid
Item 8	0,439	0,362	Valid
Item 9	0,550	0,362	Valid
Item 10	0,435	0,362	Valid
Item 11	0,612	0,362	Valid
Item 12	0,633	0,362	Valid
Item 13	0,612	0,362	Valid
Item 14	0,436	0,362	Valid
Item 15	0,627	0,362	Valid

Item 16	0,745	0,362	Valid
Item 17	0,783	0,362	Valid
Item 18	0,745	0,362	Valid
Item 19	0,729	0,362	Valid
Item 20	0,578	0,362	Valid
Item 21	0,496	0,362	Valid
Item 22	0,433	0,362	Valid
Item 23	0,592	0,362	Valid

Sumber : Data Primer, 2011

Dari Tabel 15 di atas dapat diketahui dari nilai tabel product moment dengan standar 30 sampel penelitian yaitu 0,362. nilai product moment yang dihasilkan mempunyai nilai yang lebih besar dibandingkan dengan 0,362. hal tersebut menunjukkan bahwa semua item pernyataan yang digunakan dalam kuesioner penelitian mempunyai nilai valid. Dengan demikian seluruh butir pertanyaan yang ada pada instrumen penelitian dapat dinyatakan layak sebagai instrumen untuk mengukur data penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur dapat memberikan hasil yang konsisten bila digunakan untuk mengukur obyek yang sama dengan alat ukur yang sama. Teknik yang digunakan untuk menilai reliabilitas adalah *Cronbach Alpha*, dengan cara menyebarkan angket/kuesioner kepada para responden di kelas XII IPS 1 SMAN 1

Sebelumnya, untuk mengetahui apakah suatu instrument penelitian dapat

dikatakan reliabel (andal), jika alpha lebih dari 0,60 (Nunally, dalam Ghozali. 2005).

Hasil pengujian reliabilitas dapat ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 16
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai <i>Cronbach</i> <i>Alpha</i>	Nilai Tabel	Keterangan
Penggunaan Media Powerpoint	0,746	0,6	Reliabel
Peningkatan Kualitas Pembelajaran	0,698	0,6	Reliabel

Sumber : Data Primer, 2011

Berdasarkan ringkasan hasil uji reliabilitas seperti yang terangkum dalam tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai koefisien *Cronbach Alpha* secara keseluruhan adalah lebih besar dibandingkan dengan nilai 0,6. Dengan mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Nunally (Ghozali, 2005), maka semua butir pertanyaan dalam variabel penelitian adalah handal. Sehingga butir-butir pertanyaan dalam variabel penelitian dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data variabel yang diteliti terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas sebaran data menggunakan

Kolmogorov-Smirnov Goodness Of Fit yang terdapat pada program

SPSS, yaitu dengan cara menguji skor total dari masing-masing skala. Kaidah yang menjadi pedoman untuk menentukan normalitas sebaran data adalah jika harga taraf signifikansi (p) $> 0,05$, maka sebaran datanya dinyatakan tidak normal, dan jika harga taraf signifikansi (p) $< 0,05$, maka sebaran datanya dinyatakan normal (Hadi, 1995).

Hasil uji normalitas sebaran menunjukkan bahwa kedua variabel yang digunakan mengikuti distribusi normal. Variabel peningkatan kualitas pembelajaran skornya mengikuti distribusi normal dengan angka K-S-Z sebesar 2,676 $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Variabel penggunaan media *powerpoint* mengikuti juga terdistribusi secara normal dengan angka K-S-Z (*Kolmogorov-Smirnov-Z*) sebesar 2,756 $p = 0,000$ ($p < 0,05$).

Tabel 17
Uji Normalitas Sebaran

Variabel	Skor K-S-Z	P	Keterangan
PKP	2,676	0,322	Normal
PMP	2,756	0,345	Normal

Sumber : Data Primer, 2011

Keterangan:

PKP : Peningkatan Kualitas Pembelajaran

PMP : Penggunaan Media *Powerpoint*

4. Uji Linearitas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui linieritas korelasi antara variabel konformitas teman sebaya dan minat membeli *handphone*. Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan *test of linearity*. Kaidah yang menjadi pedoman untuk menentukan pengaruh kedua variabel tersebut linier atau tidak adalah jika taraf signifikansi dari *deviation from Linearity* (p) $< 0,05$, maka pengaruh dinyatakan linier murni, dan sebaliknya jika harga taraf signifikansi (p) $> 0,05$, maka harga dinyatakan tidak linier (Hadi, 1995).

Hasil dari uji linieritas menunjukkan bahwa antara variabel penggunaan media *powerpoint* dan peningkatas kualitas pembelajaran menunjukkan garis linier dengan harga F linieritas sebesar 112,000 dan signifikansi 0,000 ($\text{sig } p < 0,05$) dan seperti yang terlihat pada lampiran 7.

E. Uji Korelasi tentang Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product moment* dari Karl Pearson untuk menguji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji prasyarat terhadap variabel yang akan dianalisis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji linieritas. Setelah dilakukan uji normalitas sebaran dan uji linieritas, berikutnya adalah

0,894 dengan nilai p atau signifikansi sebesar 0,000. Hasil Analisis yang dilakukan dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 18
Hasil Uji Korelasi

		Penggunaan_p owerpoint	Kualitas_Pembelaja ran
Penggunaan_powerp oint	Pearson Correlation	1	.894(**)
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Kualitas_Pembelajar an	Pearson Correlation	.894(**)	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

Hasil analisis statistik yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan tentang penggunaan media *powerpoint* terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Hal ini terlihat dari nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,894 dan nilai signifikansi antara penggunaan media *powerpoint* dengan peningkatas kualitas pembelajaran pada siswa-siswi kelas XII IPS 1 SMAN 1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta sebesar 0,000 ($p < 0,05$).

F. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data terlihat ada korelasi positif yang sangat signifikan antara penggunaan media *powerpoint* dengan peningkatan

$< 0,05$. Artinya bahwa semakin tinggi penggunaan media *powerpoint* maka semakin tinggi peningkatan kualitas pembelajaran.

Diterimanya hipotesis penelitian ini makin memperkuat pendapat ahli bahwa penggunaan media *powerpoint* mempunyai peran yang penting terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pada anak di kelas XII IPS 1 SMAN1 Patuk Gunungkidul Yogyakarta. Hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sulistyani (2008) menemukan bahwa Penggunaan media pembelajaran PAI dalam KBM sudah bagus sehingga cukup membantu siswa dalam peningkatan prestasi belajar dan menimbulkan minat belajar yang cukup tinggi dan Rohiman (1994) menemukan bahwa Media Pendidikan Agama Islam pada MTs Al Fatah Suradadi adalah cukup efektif dikarenakan anak dapat mengetahui, memahami dan menguasai pelajaran yang telah diberikan/dipelajari dengan hasil baik.

Penelitian Masyita, Manja Dona Atwi Dwi (2009) menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran VCD terhadap motivasi belajar siswa pada Sub Mata Pelajaran Seni Tari di SMPN 23 Malang. Berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji-t, diperoleh signifikansi ($0,001 < 0,05$ atau dengan nilai prosentase yang menunjukkan bahwa ada peningkatan pada kategori baik dan sangat baik dan berkurangnya prosentase pada kategori cukup pada kelas eksperimen. Dengan prosentase sebesar 40% untuk kategori cukup dan 60% untuk

peningkatan pada kategori baik dan sangat baik sebesar 8,57% pada kategori

cukup, 57,14% pada kategori baik dan 34,29% dengan kategori sangat baik. Dengan adanya hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media VCD dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hipotesis diterima karena hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai $\text{sig} < 0.05$. Hal ini sesuai dengan pernyataan jika $\text{sig} < 0.05$ maka H_1 diterima.

Penelitian yang dilakukan Erianawati (2005) didapat hasil penelitian bahwa media visual (gambar) memudahkan anak dalam memahami konsep dan membantu dalam generalisasi. Disamping itu dapat meningkatkan kemampuan bahasa, kognitif, afektif dan psikomotorik pada anak. Hal ini terbukti dengan 75 % anak hiperaktif berhasil menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru pembimbing/terapis melalui media visual (gambar) ini.

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari "Medium" yang secara harfiah berarti "Perantara" atau "Pengantar" yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Menurut Hujair AH. Sanaky (2006:74) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dipakai yaitu media

pembelajaran dengan menggunakan *miscrosoft powerpoint* sehingga dapat menimbulkan peningkatan kualitas pembelajaran.

Istilah “pembelajaran” merupakan pengganti istilah “mengajar”. Menurut para pakar pendidikan, praktek mengajar di sekolah-sekolah pada umumnya lebih banyak berpusat pada guru. Artinya bila guru mengajar ia lebih mempersiapkan dirinya supaya berhasil dalam menyampaikan materi pelajaran. Ia harus menguasai materi, menguasai metode mengajar, mampu melakukan evaluasi belajar dll, tanpa memperhatikan bahwa siswa-siswanya dapat belajar atau tidak. Oleh karena itu istilah mengajar yang dianggap berkonotasi “*teacher centered*” diganti dengan istilah pembelajaran. Dengan ini guru diharapkan selalu ingat bahwa tugasnya adalah membelajarkan siswa atau dengan kata lain membuat siswa dapat belajar untuk mencapai hasil yang optimal.

Menurut Rohani (1997:24) pembelajaran adalah usaha sadar guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Sesuai dengan pengertian pembelajaran, yaitu usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didik, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu titik tolak ukur yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran (Abuddin Nata, 2003 : 23). Penilaian kualitas pembelajaran merupakan hal yang dapat dipandang dari

pembelajaran merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:250-251) Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.

Sedangkan Hamalik (2006:30) berpendapat penilaian kualitas pembelajaran adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti Tujuan pembelajaran adalah membantu para siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitas. Tingkah laku itu meliputi pengetahuan, ketrampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa

Fungsi media pembelajaran adalah media pembelajaran segala alat pembelajaran yang digunakan guru sebagai alat perantara untuk menyampaikan bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut (Sumantri, 2003 : 42)

Hasil uji korelasi juga menunjukkan bahwa antara variabel penggunaan media *powerpoint* dengan peningkatan kualitas pembelajaran sebesar 0,894. Hasil uji korelasi yang rendah dikarenakan adanya faktor lain yang mempengaruhi peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih berpengaruh dibandingkan faktor penggunaan media *powerpoint*

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *powerpoint* dengan peningkatan kualitas pembelajaran pada siswa-siswi kelas VII IPS 1 SMAN 1 Depok