

p-ISSN. 2355-0813
e-ISSN. 2579-4078

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA

*(THE INFLUENCE OF COMPUTER-BASED LEARNING MEDIA TOWARD
THE NATURAL SCIENCE LEARNING OUTCOMES IN TERMS OF
STUDENT'S LEARNING MOTIVATION)*

Ika Soimah¹⁾

Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan¹⁾
Univeritas Sarjanawiyata Tamansiswa
ikasoimah65@gmail.com

ABSTRACT

This study was aimed to find out the significane difference between the students' learning outcomes that were taught by using computer- based media and a conventional method in terms of students' motivation of the seventh grade students of SMP Negeri 4 Gringsing Batang in 2016/2017 academic year. This study was a quasi experimental study. Two of four classes were taken as the sample group. The data were gained through tests. To analyzee the data, this study employed a One-Way ANAKOVA test. The result revealed that the mean value the students that were taught by using computer-based media was 23,429 and those that were taught by using a conventional method in terms of students' motivation was 17,517. In conclusion, there is a significance difference between the students' learning outcomes that were taught by using computer-based media and a conventional method in terms of students' motivation.

Keywords: Power Point, Motivation, Science

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan pada setiap aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan formal. Pendidikan memiliki peranan penting dalam membangun sumber daya manusia Indonesia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajarannya agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) baik itu berupa internet, software sistem administrasi pendidikan, notebook dan LCD projector dalam dunia pendidikan untuk saat ini sudah merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi untuk mencetak generasi yang handal dan memiliki daya saing global (Amalia, 2017).

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dikeluhkan oleh siswa karena cakupan materi yang luas, rumit dan dianggap sulit dipahami. Hal

tersebut membuat siswa malas untuk belajar. Menurut Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati (2014: 26), pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses pembelajaran.

Proses pembelajaran IPA di SMP Negeri 4 Gringsing masih menggunakan kurikulum KTSP. Strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran bersifat langsung (*teacher centered*). Abdul Majid (2013: 72-73) menyatakan bahwa model pengajaran langsung merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang untuk mengembangkan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan aspek pengetahuan prosedural (pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu) dan pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang sesuatu yang dapat berupa fakta, konsep, prinsip atau generalisasi) yang terstruktur dengan baik. Cara penyajian materi di SMP Negeri 4 Gringsing dilakukan dengan penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa (*audience*).

Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran IPA, antusiasme siswa dalam menerima materi masih kurang. Banyak siswa tidak memperhatikan dan terlihat jenuh sehingga sibuk main sendiri bahkan mengganggu teman sebangkunya. Siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Kondisi kelas yang tidak kondusif sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Siswa kurang aktif dan kreatif untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dari sumber lain yang mendukung materi tersebut. Siswa hanya menghafal materi yang diberikan oleh guru tanpa memahami konsep materi tersebut.

Guru juga belum memaksimalkan teknologi sebagai sumber lain atau media pembelajaran dalam memberi pengetahuan dan pengalaman belajar kepada siswa, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa kurang maksimal. Hasil belajar yang dicapai siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gringsing tersebut masih rendah dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah

ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Tabel berikut menyajikan nilai rata-rata IPA siswa.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata IPA Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata
VIII A	28	73
VIII B	29	71
VIII C	28	69
VIII D	29	72

Dengan kondisi ini, perlu adanya perbaikan strategi pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi berbasis komputer sebagai media pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menunjang dan membantu para guru dalam menyampaikan materi (Yunita & Wijayanti, 2017). Indra Sakti, dkk (2012: 2-3) juga menambahkan baha media pendidikan adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu mengajar dan belajar. Pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Multimedia khususnya *Power Point* merupakan salah satu jenis perangkat lunak yang banyak digunakan dalam pembuatan materi pelajaran.

Menurut I Km. Wahyu Kariesma, dkk (2014) media *powerpoint* dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu aspek media pembelajaran yang diunggulkan yang dipercaya mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia, yaitu gabungan dari berbagai unsur media seperti teks, gambar, animasi, video. Perangkat lunak ini dapat menghasilkan suatu tampilan atau stimulasi yang dapat mewakili kejadian sesungguhnya.

Hal penting penggunaan media adalah keterkaitannya dengan tingkat kemajuan teknologi pendidikan. Semakin tinggi tingkat teknologi pendidikannya, maka akan semakin tinggi pula media yang diperlukan. Sehingga, siswa akan semakin terangsang dan termotivasi untuk belajar lebih baik, jika media yang digunakan sangat mendukung minat dan keinginan siswa serta

memudahkan mereka dalam belajar secara efektif dan efisien.

Putra Irawan (2017: 116) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan gabungan dari dua kata yaitu hasil dan belajar dimana hasil adalah perolehan atau sesuatu yang diperoleh dari kerja keras atau usaha, sedangkan belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku karena ada pengaruh yang diberikan oleh pendidik. Jadi, hasil belajar merupakan sesuatu yang didapatkan melalui proses belajar, baik didapatkan di sekolah, lingkungan sosial maupun di keluarga. Sedangkan menurut Purwanto dalam Tenri Ape P (2015: 67). Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedangkan hasil belajar bersifat aktual. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat bergantung kepada tujuan pendidikan.

Kata motivasi berasal dari bahasa latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*) kemudian menjadi "*motion*" yang artinya gerak atau dorongan untuk bergerak. Menurut Sardiman, AM (2012: 73-74), menjelaskan bahwa motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Sedangkan menurut J. Handhika (2012:110) motivasi dapat menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Ini berarti, motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar siswa. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan. Secara singkat dapat dijelaskan sebagai kondisi yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku yang dapat mendorong perubahan energi pada diri manusia sehingga dapat menimbulkan semangat belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.

Berdasarkan pendahuluan yang ada maka dapat dirumuskan masalah dari penelitian ini yaitu adakah perbedaan hasil belajar IPA kelas VII SMP Negeri 4 Gringsing Batang Tahun Pelajaran

2016/2017 antara yang pembelajarannya menggunakan media *Power Point* dan pembelajaran langsung ditinjau dari motivasi belajar siswa?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Gringsing Batang, yang beralamat di jalan Masjid RT 01 RW 02, Desa Kebondalem, Kecamatan Gringsing, Kabupaten Batang, Provinsi Jawa Tengah pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* yang melibatkan 3 variabel, yaitu variabel bebas (media pembelajaran *Power Point* dan model pembelajaran langsung), variabel terikat (hasil belajar) dan variabel kovariat (motivasi belajar siswa). Dalam penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest design*. Data *pretest* diambil dari nilai Ujian Tengah Semester (UTS), data *posttest* melalui deskriptif dan komparatif tes hasil belajar IPA dan angket motivasi belajar.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gringsing Batang pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 yang terdiri dari 4 kelas sejumlah 114 siswa, yaitu kelas VII A, VII B, VII C dan VII D. Pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*, diperoleh kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII D sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa teknik dokumentasi, angket dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes untuk hasil belajar IPA dan angket motivasi belajar. Uji hipotesis menggunakan uji Anakova *one-way* dengan didahului uji normalitas sebaran dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tes hasil belajar IPA yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 30 butir soal, dengan 26 butir soal valid dan 4 butir soal yang gugur. Setiap jawaban yang benar diberi skor 1 dan yang salah diberi skor 0. Dengan memperhatikan nilai rata-rata ideal dan simpangan baku ideal, maka diperoleh kriteria kurva normal ideal sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Kurva Normal Ideal

Interval	Kriteria
$19,513 \leq \bar{X} \leq 26,00$	Sangat Tinggi
$15,171 \leq \bar{X} < 19,513$	Tinggi
$10,829 \leq \bar{X} < 15,171$	Sedang
$6,487 \leq \bar{X} < 10,829$	Rendah
$0,00 \leq \bar{X} < 6,487$	Sangat Rendah

Deskripsi perbandingan data hasil belajar IPA yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan model langsung disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Data Hasil Belajar

Keterangan	Model pembelajaran	
	Berbasis Komputer	Pembelajaran Langsung
Skor Tertinggi	26,00	23,00
Skor Terendah	18,00	11,00
Rerata	23,43	17,52
SB	2,64	3,03

Rerata hasil belajar IPA yang menggunakan media berbasis komputer (*Power Point*) yaitu 23,43. Kelompok ini berada pada interval $19,513 \leq \bar{X} \leq 26,00$ dan termasuk dalam kategori sangat tinggi. Sedangkan rerata hasil belajar IPA yang menggunakan model pembelajaran langsung yaitu 17,52. Kelompok ini berada pada interval $15,171 \leq \bar{X} < 19,513$ dan termasuk dalam kategori tinggi.

Angket motivasi belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 30 butir pernyataan, dengan 27 butir pernyataan valid dan 3 butir pernyataan gugur. Diperoleh skor rata-rata maksimal ideal sebesar 135 dan skor minimal ideal 27. Dengan memperhatikan nilai rata-rata ideal dan simpangan baku ideal, maka diperoleh kriteria kurva normal ideal sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Kurva Normal

Interval	Kriteria
$108,054 \leq \bar{X} \leq 135$	Sangat Tinggi
$90,018 \leq \bar{X} < 108,054$	Tinggi
$71,982 \leq \bar{X} < 90,018$	Sedang
$53,919 \leq \bar{X} < 71,982$	Rendah
$27 \leq \bar{X} < 53,919$	Sangat Rendah

Deskripsi data motivasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dan model langsung disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Data Motivasi Belajar Siswa

Keterangan	Model pembelajaran	
	Berbasis Komputer	Pembelajaran Langsung
Skor Tertinggi	121,00	112,00
Skor Terendah	83,00	75,00
Rerata	105,04	88,48
SB	9,74	9,40

Rerata skor motivasi belajar siswa yang menggunakan media berbasis komputer diperoleh rerata aspek motivasi belajar siswa sebesar 105,04. Rerata tersebut berada pada interval $90,018 \leq \bar{X} < 108,054$ sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dalam kategori tinggi. Sedangkan angket motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung diperoleh aspek motivasi belajar siswa sebesar 88,48. Rerata tersebut berada pada interval $71,982 \leq \bar{X} < 90,018$ sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dalam kategori sedang. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media berbasis komputer lebih tinggi daripada pembelajaran langsung.

Hasil belajar IPA siswa yang pembelajarannya menggunakan media berbasis komputer memperoleh rerata 23,43 berada dalam kategori sangat tinggi. Hal ini disebabkan karena siswa terlibat aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilannya melalui media visualisasi. Pembelajaran menjadi lebih menarik dengan adanya animasi, video dan gambar yang mendukung proses pembelajaran sehingga hasil belajar IPA yang diperoleh siswa baik. Hasil belajar IPA yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran langsung memperoleh rerata 17,52 berada dalam kategori tinggi. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa hanya menerima penjelasan dari guru semata tanpa melakukan aktivitas. Proses pembelajaran langsung siswa cenderung pasif karena siswa mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran yang diserap siswa hanya bertahan dalam ingatan siswa untuk jangka waktu yang relative pendek sehingga hasil belajar IPA siswa kurang maksimal.

Hasil motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa kelas yang diberi

perlakuan menggunakan media berbasis komputer memperoleh rerata 105,04 berada dalam kategori tinggi. Hal ini disebabkan karena terlihat antusias siswa ketika berpendapat dan mulai mengembangkan ide-ide mereka dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Semangat belajar siswa menunjukkan tingginya motivasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media berbasis komputer. Motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung memperoleh rerata 88,48 berada dalam kategori sedang. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih didominasi oleh guru. Siswa hanya pasif dalam pembelajaran sedangkan guru aktif dalam menyampaikan pelajaran. Hal tersebut tidak dapat membangkitkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran

Analisis hipotesis digunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji anakova. Ada tiga persyaratan yang harus dipenuhi dalam melakukan uji anakova. Persyaratan yang dimaksud adalah data harus berdistribusi normal, varian antar kelompok harus homogen, dan distribusi data linier. Uji normalitas sebaran dengan rumus Chi-Kuadrat diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Sebaran

Kelompok	db	χ^2_{hitung}	P	Ket.
Media <i>Power Point</i>	4	2,626	0,622	Normal
Motivasi Belajar Siswa	9	5,374	0,801	Normal
Langsung	9	3,218	0,955	Normal
Motivasi Belajar Siswa	9	9,692	0,376	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPS diperoleh nilai probabiliti dari masing-masing variabel lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal. Untuk mengetahui homogen atau tidaknya menggunakan uji homogenitas varian diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Varian

Kelompok	N	Varian	F_{hitung}	P
Media <i>Power Point</i>	28	6,995	1,313	0,240
Motivasi Belajar Siswa	28	94,925		
Langsung	29	9,187	1,074	0,428
Motivasi Belajar Siswa	29	88,401		

Berdasarkan data hasil uji homogenitas diatas diperoleh nilai probabiliti untuk kelas eksperimen sebesar 0,240 dan nilai probabiliti untuk kelas kontrol sebesar 0,428. Karena $p > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari varian yang homogen. Untuk mengetahui linier dan tidaknya menggunakan uji linieritas hubungan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Linieritas Hubungan

Kelompok	F_{hitung}	P	Ket.
Media <i>Power Point</i> dan pembelajaran langsung ditinjau dari motivasi belajar siswa	0,507	0,514	Linier

Dari perhitungan hasil uji linieritas menunjukkan bahwa hasil belajar dengan motivasi belajar siswa diperoleh nilai probabiliti sebesar 0,514. Pada taraf 5% dengan nilai $p > 0,05$ maka data yang diperoleh linier. Berdasarkan hasil uji linieritas dapat disimpulkan bahwa semua variabel dinyatakan linier.

Untuk mengetahui signifikansi hasil uji anakova dapat ditentukan menggunakan nilai probabiliti. Signifikansi uji anakova menggunakan nilai probabiliti yaitu signifikan apabila $p < 0,05$ dan sangat signifikan jika $p < 0,01$. Dari hasil perhitungan data pengujian hipotesis tersebut dirangkum dalam tabel hasil uji anakova sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Anakova

Kel.	JK	db	RK	F_{hit}	P	Ket.
Media <i>Power Point</i> dan langsung ditinjau dari motivasi belajar siswa	161,176	1	161,176	21,307	0,000	Sangat Signifikan

Berdasarkan tabel kelompok diatas kelompok media berbasis komputer (*Power Point*) dan kelompok model pembelajaran langsung ditinjau dari motivasi belajar siswa diperoleh $F_{hitung} = 21,307$ dan $p < 0,000 \leq 0,01$ maka hipotesis diterima. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan hasil belajar IPA siswa antara pembelajaran yang menggunakan

media berbasis komputer dan pembelajaran dengan model pembelajaran langsung ditinjau dari motivasi belajar siswa.

Hasil belajar IPA yang pembelajarannya menggunakan media berbasis komputer (*Power Point*) memperoleh rerata skor sebesar 22,701. Hasil belajar IPA yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung rerata skor sebesar 18,220. Perbedaan rerata skor hasil belajar IPA yang pembelajarannya menggunakan media berbasis komputer (*Power Point*) lebih tinggi daripada menggunakan model pembelajaran langsung.

Hasil pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer (*Power Point*) lebih baik daripada model pembelajaran langsung. Hal ini disebabkan karena media berbasis komputer (*Power Point*) memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa dapat memahami konsep materi pembelajaran lebih mendalam melalui visualisasi. Dengan demikian perhatian siswa akan terpusat pada layar slide yang ditampilkan. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan adanya animasi, gambar, video dan kuis yang mendukung proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini juga melibatkan beberapa alat indera sekaligus yang dapat membuat siswa lebih bersemangat lagi untuk mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang lebih didominasi oleh guru. Hal ini disebabkan karena siswa hanya menerima penjelasan dari guru semata tanpa melakukan aktivitas. Mereka tidak begitu tertarik dengan penjelasan dari papan tulis, hanya siswa-siswa tertentu saja yang terlihat tertarik pada penjelasan guru selebihnya mereka hanya mencatat dan mendengar saja. Proses pembelajaran tanpa menggunakan media *Power Point* (pembelajaran langsung) siswa cenderung pasif dan siswa kurang termotivasi untuk merespon pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sebagai akibatnya proses pembelajaran yang diserap siswa hanya bertahan dalam ingatan siswa untuk jangka waktu yang relatif pendek.

Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh I Kd. Sri Putra, dkk (2017:10-11) berdasarkan hasil pengujian

hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan t_{hitung} sebesar 6,60. Sedangkan, t_{tabel} dengan $db = 42$ dan taraf signifikansi 5% adalah 2,021, ($5,60 > 2,021$), sehingga H_1 diterima sedangkan H_0 ditolak ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa kelas V yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *power point* dan siswa kelas V yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional di SD Gugus IV Kecamatan Kubu, Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2016/2017. Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *power point* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Kubu, Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2016/2017.

Menurut Dionysius Arya Yudha dan Bambang SHP (2017: 221) ada pengaruh pembelajaran menggunakan media visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pengetahuan dasar teknik mesin di SMK PIRI 1 Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan pembelajaran berupa media visual lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran berupa media langsung. Di samping itu, dari uji hipotesis yang menggunakan perhitungan *independent sample t-test* diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media visual dengan media langsung di SMK PIRI 1 Yogyakarta.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut (1) Ada perbedaan yang sangat signifikan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gringsing Tahun Pelajaran 2016/2017 antara yang menggunakan media berbasis komputer dengan model pembelajaran langsung ditinjau dari motivasi belajar siswa ($F_{hitung} = 21,307$ dengan nilai probabilitas 0,000); (2) Rerata dari hasil belajar IPA dan motivasi belajar siswa ternyata pembelajaran yang

menggunakan media berbasis komputer (*Power Point*) lebih tinggi dari pada model pembelajaran langsung; (3) Ada pengaruh media berbasis komputer terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gringsing Batang tahun pelajaran 2016/2017.

REFERENSI

- Abdul, Majid. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amalia, A. F. (2017). Penerapan metode blended learning berbasis tik untuk meningkatkan pemahaman konsep pada matakuliah listrik magnet ii. *Sosiohumaniora*, 3(1), 43–46.
- Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dionysius Arya Yudha dan Bambang SHP. (2017). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin di SMK Piri 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin Vol.5, No.3. Hlm 215-222*
- I Kd. Sri Putra, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD Vol.5 No.2*
- I Km. Wahyu Kariesma, dkk. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran CIRC Bermedia Powerpoint terhadap Keterampilan Membaca Pada Bahasa Indonesia Kelas IV SD Gugus I Kuta Badung. *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol.2 No.1*
- Indra Sakti, dkk. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta, Vol. X. No. 1*
- J. Handhika. (2012). Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau dari Motivasi Belajar. *JPII 1 (2) (2012) 109-114*.
- Putra Irawan, dkk. (2017). Perbedaan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning dan Direct Instruction Siswa Kelas X MAN Suak Timah Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika. Vol. 2 No.1 Januari 2017, 114-121*
- Sardiman AM. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tenri Ape P., dkk. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Dengan Media Presentasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas VII.5 SMP Negeri 14 Makassar. *JPF Vol.3 No.1. 64-73*
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153–160. Retrieved from <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio/article/viewFile/1614/753>