

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN PPKn KELAS VIII 7 DI  
SMP NEGERI 1 BINAMU**



**SKIRPSI**

*Diajukan untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Teknologi  
Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar*

Oleh  
**ABDI GUNAWAN S**  
**10531 2202 15**

20/02/2020

1 Lembar  
Smb. Alumni

R/022/TPD/2020  
GUN  
e

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2019/2020**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi ini atas nama **Abdi Gunawan S**, NIM **10531220215** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 018 TAHUN 1441 H/2020 M, Tanggal 24 Januari 2020, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 28 Januari 2020.

Makassar, 29 Jumadil Awal 1441 H  
24 Januari 2020 M

**Panitia Ujian:**

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM.

2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.

3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd.

4. Penguji : 1. Drs. H. Nurin, M.Pd.

2. Kaharuddin, S.Pd., M.Pd. P.hD.

3. Nasir, S.Pd., M. Pd.

4. Akram, S.Pd., M.Pd.

*(Signatures of the Exam Panel Members)*

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

*(Signature of Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar)*

**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.**

NBM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan Media Berbasis Komputer Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **ABDI GUNAWAN S**

Stambuk : **10531220215**

Program Studi : **Teknologi Pendidikan**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Januari 2020

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


  
**Kaharuddin, S.Pd., M.Pd. P.hD.**


  
**Nasir, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui oleh

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan

  
**Erwin Akib, M.Pd., Ph. D**  
**NBM .860934**

  
**Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.**  
**NBM. 991323**





**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **ABDI GUNAWAN S**

Nim : 10531 2202 15

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan Media Berbais Komputer Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII SMP Negeri 1 Binamu**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan didepan Tim Penguji adalah **ASLI** hasil karya saya sendiri, bukan hasil ciptaan orang lain dan dibuatkan oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan

**Abdi Gunawan S**



**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ABDI GUNAWAN S**  
Nim : 10531 2202 15  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya yang akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti butir 1, 2 dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Juli 2019

Yang Membuat Perjanjian

**ABDI GUNAWAN S**

Diketahui

Ketua Prodi Teknologi Pendidikan



**Dr. Muhammad Nawir, M.Pd**

**NBM : 991 323**

## *MOTTO DAN PERSEMBAHAN*

*Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi  
pemilik masa lalu. Orang-orang yang masih  
terus belajar, akan menjadi  
pemilik masa depan.*

*Tuntutlah ilmu dan belajarlailah (untuk ilmu)  
Ketenangan dan kehormatan diri  
dan bersikaplah rendah  
hati kepada orang  
yang mengajar  
kamu.  
(HR. Athabarani)*

*Siapa yang tidak pernah  
mencicipi pahit getirnya  
belajar walau sesaat, maka  
ia akan menelang hinanya  
kebodohan sepanjang hayat*

*Kupersembahkan Karya ini kepada Ke Dua Orang Tuaku,  
Saudaraku, Semua Keluarga sebagai rasa  
terimakasih yang tak terhingga atas  
segala yang telah diberikan  
kepada saya.*

## ABSTRAK

**Abdi Gunawan S.** 2019. *Efektivitas penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto*. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I. Kaharuddin, dan Pembimbing II. Nasir

Penelitian ini mengungkapkan kurangnya penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 1 Binamu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *preksperimen* VIII 7 di SMP 1 Binamu yang berjumlah 26 orang. Instrument yang digunakan adalah angket dan observasi dengan teknik pengambilan data untuk angket diberikan diawal dan diakhir sedangkan observasi dilakukan disaat pembelajaran sedang berlangsung sehingga data yang diperlukan tepat sasaran dan datanya jelas. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis statistic deskriptif dan statistic inferensial

Berdasarkan hasil observasi aktifitas siswa dengan 10 aspek penilaian yang presentase nilai keseluruhan rata-rata 81,5% dikategorikan kedalam interval baik, dan dengan menggunakan angket sebagai pengolah data, antara variabel X (media berbasis komputer) dengan nilai 989 dan variabel Y (minat belajar) dengan nilai 843 yang dimana nilai dari variabel X lebih tinggi pengaruhnya terhadap variabel Y. Untuk mengetahui hipotesis ditolak atau hipotesis diterima, harus menggunakan nilai sig. jika nilai sig. (2-tailed) < 0.05 maka hipotesis diterima sedangkan jika nilai sig. (2- tailed) > 0.05. hipotesis ditolak karena itu, nilai sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05 maka hipotesis diterima. Dengan demikian hasil observasi aktifitas siswa dan juga angket sebagai olah data saling mempengaruhi maka sesuai dengan pengambilan keputusan diatas dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima sehingga Terdapat efektivitas dalam penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu

Kata kunci: *Media Pembelajaran Berbasis Komputer , Minat Belajar*

## KATA PENGANTAR



Tiada kata yang patut penulis ucapkan selain puji syukur terhadap kehadiran Allah Swt yang telah mencurahkan rahmat, hidayah dan nikmat yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Salam dan salawat tak lupa pula dihantarkan kepada Nabi Muhammad Saw beserta keluarga dan para sahabatnya yang tetap istiqamah di jalan Allah.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar. Adapun judul skripsi ini adalah "*Efektifitas Penggunaan Media Berbasis Komputer Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu*". Didalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak luput dari berbagai hambatan dan tantangan. Akan tetapi semua itu dapat diatasi berkat petunjuk dari Allah Swt serta pertolongan dari berbagai pihak juga kerja keras dan rasa percaya diri dari penulis.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat adanya bantuan dan motivasi dari berbagai pihak yang turut memberikan bantuan baik berupa materi maupun moral. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak, khususnya kepada kedua orang tua saya, Sumarlin, SM dan Marwiah K., pembimbing I, Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D dan kepada pembimbing II, Nasir, S.Pd., M.Pd., yang penuh kesabaran, keterbukaan, dan semangat serta senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM., dan Erwin Akib M.Pd., PhD., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Muhammad Nawir, M.Pd., Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan serta seluruh dosen dan para



staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis, beserta teman-teman yang turut memberi saran dan kritikan hingga skripsi ini dapat penulis selesaikan.

Bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak seperti yang telah penulis kemukakan merupakan bantuan yang tidak dapat dinilai dan dibayar dengan materi. Untuk itu penulis hanya bisa mendoakan semoga jasa baik mereka mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Aamiin.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini terdapat banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, baik dari substansinya maupun kaidah penulisannya. Oleh karena itu, penulis senantiasa mengharapkan sumbangan, saran, kritikan dan masukan dari berbagai pihak yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini agar kelak dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membaca dan menggunakannya terutama kepada diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Agustus 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERJANJIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Pustaka .....	8
1. Media Berbasis Komputer .....	8
2. Media Pembelajaran .....	10
3. Krteria Memilih Media Berbasis Komputer .....	14
4. Minat Belajar .....	15
5. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan .....	17
6. Penelitian yang relevan.....	19
B. Kerangka Pikir .....	21
C. Hipotesis .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
A. Jenis Penelitian .....	24

B. Variabel Penelitian .....	24
C. Desain Penelitian .....	25
D. Definisi Operasional Variabel .....	25
E. Populasi dan sampel .....	26
F. Instrumen Penelitian .....	28
G. Teknik Pengumpulan Data .....	29
H. Teknik Analisis Data .....	31
<b>BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
A. Hasil Penelitian .....	33
1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	33
2. Hasil Analisis Deskriptif Kualitatif .....	38
3. Hasil Analisis statistic inferensial .....	40
B. Pembahasan .....	42
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>46</b>
A. Kesimpulan .....	46
B. Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel. 3.1 Populasi .....	27
Tabel. 3.2 Jumlah Sampel .....	28
Tabel.4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa .....	33
Tabel.4.2 Uji Korelasi Produk Momen Person.....	39
Tabel.4.4 Uji Normalitas .....	40
Tabel.4.5 Uji <i>T-test One Sampel</i> .....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir .....	22
Gambar 3.1 Desain Penelitian .....	25



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. 1997. *Media intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Anas Sudijono, 2004, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persad
- Bafadel, Ibrahim 2004. *Manajemen Perlengkapan Sekolah Teori dan aplikasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin, & Wahyuni Esa. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bahmüller, C.F., Patrick J. *Principles and Practices of Education for Democracy*. <http://blog-indonesia.com/gotoblog.php> (diakses pada tanggal 31 Juli 2019)
- Briggs, 1997 dalam <http://www.ianblogspot.com/2012/03/PengertianMediaPembelajaran.html>. (diakses pada tanggal 07 April 2019)
- Chaplin, C.P., Kamus Lengkap Psikologi, Terj. Kartini Kartono, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1993).
- Djalil, *Psikologi Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta, 2006
- Sugiyono. 2013. *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: alfabeta
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi
- Husaini Usman dan Purnomo, 2008. *Metodologi Penelitian Sosial*. Penerbit PT Bumi Aksara : Jakarta.
- I Gde Wawan Sudatha & I Made Tegeh, 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran* (cet.1). Yogyakarta: Media Akademi
- Ikwanuddin, M Al Fatakh 2010 di SMAN 1 Parung, Bogor. Dengan judul *pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada konsep asam basa terintegrasi Nilai*
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Kusumah, Wijaya 2007. *Media Pembelajaran*. <http://wijayalabs.blogspot.com/2007/11/mediapembelajaran.html>, (diakses pada tanggal 07 April 2018)

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat menawarkan berbagai kemudahan baru dalam pembelajaran sehingga menyebabkan terjadinya pembagian orientasi belajar. Lebih dari itu, teknologi ini ternyata turut pula memainkan peran penting dalam memperbarui konsepsi pembenaran yang semula fokus pembelajaran semata-mata sebagai suatu penyajian berbagai macam pengetahuan menjadi pembelajaran sebagai suatu bimbingan agar mampu melakukan eksplorasi sosial budaya yang kaya akan pengetahuan.

Dalam pendidikan, akan mendatangkan kemajuan yang sangat cepat, yakni munculnya beragam sumber belajar dan merembaknya media massa, khususnya media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan. Dari hal ini guru bukanlah satu-satunya sumber ilmu pengetahuan.

Tujuan pendidikan nasional yang digunakan sekarang secara eksplisit dirumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional. Yaitu, psds bab II pasal 3 UU tersebut dijelaskan, bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa; dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (munir,2008:52).

Dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran diidentikkan dengan proses penyampaian informasi atau komunikasi. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan pada lembaga pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa sehingga pada akhirnya lembaga pendidikan akan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas.

Keterbatasan media konvensional, menurut Nasution 2009 adalah guru: (1). Peserta didik belajar dengan cara yang tidak efisien. (2). peserta didik tidak sanggup membaca dengan tujuan khs. (3). tidak sanggup menilai apa yang dipelajari. (4). tidak sanggup menggunakan teknik matematis atau ilmiah. (5). tidak sanggup menyusun fakta dan mengambil kesimpulan. Perkembangan media pembelajaran dengan berbasis komputer sekarang ini dalam aplikasinya sudah menggunakan gabungan beberapa media yang disebut sebagai multimedia sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, dan menarik.

Perlu adanya media pembelajaran yang bersifat interaktif berupa media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran yang berbasis komputer ini dinilai lebih interaktif karena komputer dinilai mampu melengkapi para siswa dengan model, latihan, alat referensi, sistem dan lingkungan simulasi, tes, dan perhitungan yang kompleks dengan penggunaan mata pelajaran yang sesuai. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya

pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang mudah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat menawarkan berbagai kemudahan baru dalam pembelajaran sehingga menyebabkan terjadinya pergeseran orientasi belajar. Munculnya beragam sumber belajar dan merembaknya media massa, khususnya media elektronik sebagai sumber ilmu sehingga semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.

Di sisi lain, pengaruh-pengaruh pendidikan yang mengembangkan kemampuan untuk mengendalikan diri, kesabaran, rasa tanggung jawab, solidaritas sosial, baik sosial maupun fisik, hormat kepada orang tua,

dan rasa keberagaman yang diwujudkan dalam kehidupan masyarakat, justru semakin melemah.

Media yang berperan penting dalam sistem pendidikan yang berkarakter dan digunakan oleh tenaga pendidik sebagai pesan yang diantarkan ke pada siswa sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa mendapatkan pengalaman yang bermakna bagi siswa dan mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkrit. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pola pikir siswa dan sebagai upaya pengembangan dalam proses belajar mengajar agar lebih kreatif dan variatif. Sebagai mana yang diterapkan di SMP Negeri 1 Binamu tidak hanya dilakukan dengan metode ceramah, melainkan juga menggunakan media presentasi dalam hal ini, media berbasis komputer ini digunakan agar peserta didik lebih memahami pelajaran dalam suasana yang menyenangkan dan menarik.

Kenyataan di lapangan, khususnya di SMP Negeri 1 Binamu menunjukkan bahwa secara umum guru dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran konvensional dan kurang menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dan pengelolaan media tersebut. Keadaan ini perlu dicari pemecahannya mengingat proses belajar di sekolah sangat penting. Dalam penerapannya media berbasis komputer terkendala dengan sarana dan prasarana di sekolah tersebut, dari semua



mata pelajaran yang ada hanya beberapa mata pelajaran yang menggunakan media berbasis komputer termasuk PPKn.

Sehingga peneliti sebagai bagian di dalamnya dan terkhususnya guru yang dituntut haru menguasai bidang teknologi, dengan adanya media pembelajaran berbasis komputer dapat beriteraksi dengan baik antara siswa dan guru, memengaruhi cara belajar siswa, agar lebih fokus, tertarik dalam belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran yang dapat membantu dan memfasilitasi pembelajar untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal, serta mampu mencapai tujuan yang ditetapkan secara efektif, dengan berorientasi pada minat, kebutuhan, dan kemampuan pebelajar.

Alasan dipilihnya media berbasis komputer sebagai media pembelajaran untuk membuat presentasi terlihat lebih menarik sehingga minat belajar siswa lebih meningkat dengan melihat kondisi yang ada, peneliti perlu melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih, inovatif, kreatif, dan menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan. Oleh sebab itu, penelitian membuat media berbasis komputer untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan kewarga negaraan agar minat belajar siswa meningkat dengan adanya penggunaan media berbasis komputer. Sehingga judul dalam penelitian ini adalah efektifitas penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu: apakah penggunaan media pembelajaran berbasis komputer efektif digunakan terhadap minat belajar pada mata pelajaran PPKn kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu

## **C. Tujuan**

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan sumbangan pikiran dan menambah pengetahuan terkait upaya dalam meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media berbasis komputer dalam proses pembelajaran.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara Praktis, penelitian ini dapat menjadi bahan untuk mewujudkan penerapan penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa.

- a. Bagi siswa, adanya penerapan model pembelajaran dengan pemanfaatan media berbasis komputer diharapkan dapat

meningkatkan semangat, minat dan motivasi belajar siswa,  
Meingkatkan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas .

- b. Bagi guru, sebagai bahan informasi untuk lebih meningkatkan serta mengembangkan kemampuannya dalam menemukan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa
- c. Bagi peneliti, dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan efektif diterapkan dalam pembelajaran PPKn, membiasakan diri untuk berfikir ilmiah dalam menemukan kebenaran dan dapat menambah pengalaman mengajar dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran pendidikan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Berbasis Komputer**

Menurut Kemp dan Dayton (1985), Media pembelajaran berbasis komputer adalah penggunaan komputer sebagai media penyampaian informasi pembelajaran, latihan soal, umpan balik, dan skor jawaban peserta didik. Media pembelajaran berbasis komputer terdiri dari: Presentasi *PowerPoint*, CD / DVD / Multimedia Pembelajaran Interaktif, Video pembelajaran dan internet. Pembelajaran berbasis komputer menunjang implementasi kurikulum, membantu upaya meningkatkan minat belajar, dan menjadi pelengkap sumber belajar. Kehadiran teknologi komputer dalam pembelajaran hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan atau alat bantu bagi guru.

Meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pengajaran, penerimaannya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Kemp dan Dayton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran.
- b. Pelajaran bisa lebih menarik sehingga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian serta menumbuhkan motivasi belajar siswa/siswi .
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- d. Lama waktu pengajaran dapat dipersingkat.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- f. Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pengajaran dirancang untuk penggunaan individu.
- g. Sikap positif siswa/siswi terhadap apa yang siswa/siswi pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran tenaga pengajar dapat berubah ke arah yang positif, beban tenaga pengajar untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat berkurang sehingga tenaga pengajar mampu mengembangkan aspek penting lain dalam proses pembelajaran, misalnya konsultan dan penasehat siswa/siswi.



## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media

Menurut Sadiman (2002) kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*", yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar". Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Rohani (1997: 2) merangkum beberapa pengertian media sebagai berikut:

- a. Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebarkan ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.
- b. Media adalah channel (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas batas itu hampir menjadi tidak ada .
- c. Media adalah medium yang digunakan untuk membawa /menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan.

Berdasarkan uraian di atas, media merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Media digunakan untuk kegiatan belajar sebab media

harus memenuhi kriteria khusus agar bisa dijadikan alat untuk merangsang daya pikir dan keingin tahuan siswa dalam belajar.

b. Pengertian pembelajaran

Menurut Syaiful Sagala (2009: 15,16) pembelajaran adalah “membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik.

Ada dua unsur yang perlu diketahui dari pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.
- 2) Pembelajar adalah orang yang melakukan pembelajaran.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antar pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, di antaranya adalah hubungan atau

interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suaranya yang direkam. Maka dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pelajar mempelajari bahan ajar. Atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat, dan gerakan.

Ibrahim (2004), menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang, perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contoh: gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya.

Menurut Sadiman (2002:16), media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- 3) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Sedangkan Sanjaya (2006: 172-173) mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam beberapa klasifikasi. Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi ke dalam :

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti : radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual: media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Misalnya foto, lukisan, gambar, dan media grafis.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Misalnya: rekaman video, film, slide suara. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik sebab mengandung unsur suara dan unsur gambar.

Menurut Sadiman, (2009: 20) jenis media pembelajaran diklasifikasikan dalam 8 kriteria, yaitu 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi-gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak". Sadiman, (2009: 23) "membuat 7 macam pengelompokkan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar.

Dari beberapa uraian pengelompokkan media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran itu secara umum dibagi atas media cetak, media

audio, media visual, dan media audio-visual. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah kategori yaitu berupa media berbasis komputer.

### 3. Kriteria Media Berbasis Komputer

Sadiman (2009: 85) menyatakan bahwa “kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khas (karakteristik) media yang bersangkutan”. Hal ini sependapat (Sadiman, 2009: 85) mengatakan bahwa “pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan”. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan antara lain: karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, dan prosedur penilaian.

Kustandi (2013: 80-81) menyatakan “beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, bersifat praktis luwes dan tahan lama, guru terampil menggunakannya, pengelompokkan sasaran, dan mutu teknis.

Sudjana (2011: 4-5) mengungkapkan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu: ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan

guru dalam menggunakan media, tersedia waktu untuk menggunakannya, sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Dari beberapa kriteria pemilihan media di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media perlu mempertimbangkan beberapa kriteria yaitu kesesuaian dengan materi yang diajarkan, sesuai dengan karakteristik siswa, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru menggunakan media, bersifat praktis, luwes dan tahan lama. Penelitian ini memilih menggunakan media video pembelajaran karena media tersebut sesuai untuk menyampaikan materi, video juga mudah didapatkan dan sebagian guru saat ini sudah bisa mengoperasikan laptop sehingga media video mudah dalam penggunaannya, video juga praktis dan tahan lama dalam penggunaannya

#### **4. Minat Belajar**

Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar.

Slameto (1995: 57) menerangkan minat adalah “Kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu”. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat adalah ketertarikan atau

kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut.

Definisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan . Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan.

- a. Ketertarikan belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pembelajaran maka dia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut dia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut.
- b. Perhatian dalam belajar diartikan ketika seseorang konsentrasi pada minat, yaitu perasaan tertarik pada sesuatu yang sedang dipelajari, konsentrasi dalam belajar berkaitan dengan kemauan serta hasrat untuk belajar.
- c. Motivasi dalam belajar ketika seseorang yang tertarik pada sebuah minat suatu pembelajaran sehingga kegiatan proses belajar terarah pada tujuan pembelajaran.
- d. Pengetahuan dalam belajar diartikan berbagai gejala yang ditemui dan yang diperoleh manusia melalui pengamatan mengenali suatu objek atau peristiwa lain yang menjadi suatu informasi.

## 5. PPKn

### a. Pengertian PPKn

Mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) dalam Kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran penyempurnaan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) yang semula dikenal dalam Kurikulum 2006.

Pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. PPKn merupakan mata pelajaran yang sangat relevan untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut.

Berdasarkan di atas bahwa pentingnya pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan sebagai upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara.



b. Karakteristik PPKn

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan karakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Adapun karakteristik pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yaitu:

- 1) PPKn termasuk dalam proses ilmu social (IPS).
- 2) PPKn diajarkan sebagai mata pelajaran wajib dari seluruh program sekolah dasar sampai perguruan tinggi.
- 3) PPKn menanamkan banyak nilai, diantaranya nilai kesadaran, bela negara, penghargaan terhadap hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab social, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak.
- 4) PPKn memiliki sasaran akhir atau tujuan untuk terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa dan pemberdayaan warga negara.
- 5) PPKn memiliki ruang lingkup meliputi aspek persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan persatuan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, kekuasaan dan politik, pancasila dan globalisasi.

## 6. Penelitian Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Sarifah (2014) di SMP 26 Makassar dengan judul. “ Pengaruh Penggunaan media animasi 3D terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMPN 26 Makassar”. Dengan metode penelitian eksperimen (true eksperiment design). Hasil penelitian mengenai perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media animasi dengan tidak menggunakan media animasi 3D pada SMPN 26 Makassar, di simpulkan bahwa. Hasil pembelajaran rangka, otot dan sandi pada manusi pada mata pelajaran ipa di kelas VIII3 dan VIII5 di SMPN 26 Makassar berdasarkan tes posttest pertama di ajar tidak menggunakan media animasi 3 Dimensi dalam kategori cukup. Akan tetapi setelah di ajar dengan media animasi 3 Dimensi berdasarkan post tes kedua maka hasil pembelajaran rangka otot dan sandi pada manusi mengalami peningkatan, yaitu hasil tes kedua dengan nilai rata-tay sangat baik. Adapun pengaruh positif dari penggunaan media animasi 3Dimensi terhadap hasil belajar rangka, otot dan sendi pada manusia pada siswa kelas VIII3 dan VIII5 di SMPN 26 Makassar, artinya terdapat perbedaan hasil belajar rangka , otot dan sandi pada manusi pada mata pelajaran ipa saat di ajar dengan menggunakan media animasi 3Dimensi dengan baik menggunakan media animasi 3Dimensi.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh M. Ikwanuddin Al Fatakh (2010) di SMAN 1 Parung, Bogor. Dengan judul “ pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada konsep asam basa terintegrasi Nilai “. Dengan metode penelitian ekaperimen yang digunakan adalah Nonrandomized Control-Group Pretest-Posttest Design (Pretest-Posttest kelompok kontrol tidak random) yaitu menepatkan kelompok kelas terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Menyimpulkan bahwa penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan pada mata pelajaran kimia menggunakan animasi pada konsep asam-basa terintegrasi nilai terhadap hasil belajar siswa pada kelas XIA di sekolah SMA Negeri 1 Parung.
- c. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Nira Elpira (2014), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Powerpoint* terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sagan. Jenis penelitian ini *quasi eksperimen* dengan desain *One-Group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sagan pada semester pertama Tahun Ajaran 2013/2014. Variabel penelitian meliputi variabel bebas (penggunaan media *Powerpoint*) dan variabel terikat (minat dan hasil belajar). Sample penelitian adalah siswa kelas IVA SD Muhammadiyah Sagan Tahun Ajaran 2013-2014. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I Tahun Ajaran 2013-2014. Pengumpulan data menggunakan tes dan non

tes. Instrumen pengumpulan data adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dan angket minat belajar. Data penelitian ini diambil dari data hasil tes dan non tes, dengan membandingkan rata-rata sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* IPA terbukti berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa adanya peran media yang sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa sehingga proses belajar mengajar guru dan siswa di kelas dinyatakan berhasil.

## **B. Kerangka Pikir**

Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menghadirkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer.

Peneliti perlu melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih, inovatif, kreatif, dan menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan. Oleh sebab itu, penelitian membuat media berbasis komputer untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan agar minat belajar siswa meningkat dengan adanya penggunaan media berbasis komputer.

Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan apa yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran maka

apa yang menjadi landasan pikiran, yang mengarahkan kedalam bagaimana cara menganalisis data sehingga dapat diketahui manfaat penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan di atas maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 bagan kerangka berpikir

### C. Hipotesis

Berdasarkan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Terdapat efektivitas dalam penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian.**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sesuai dengan judul yang diangkat yaitu efektifitas penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa. Penelitian kuantitatif memiliki sifat empirik dan menggunakan analisis data berupa data numerik dengan prosedur statistik yang memahami hubungan antara gejala-gejala yang diteliti.

##### **B. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terkait. Variabel bebas (Independen) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terkait (Dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Berdasarkan variabel di atas yaitu variabel bebas adalah penggunaan media berbasis komputer dan variabel terkait adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.



Gambar.3.1. Variabel Penelitian

X : Media berbasis komputer (Variabel bebas)

Y : Minat belajar siswa (Variabel terikat)

### C. Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan pre-eksperimen *one-shot case study* dimana terdapat suatu kelompok diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya hasilnya diobservasi. Pada penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu berjumlah 26 orang. Masalah yang akan diukur pada penelitian ini

### D. Definisi Operasional Variabel

Secara operasional variabel penelitian menggambarkan, di bawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel. Variabel-variabel tersebut adalah :

#### 1. Penggunaan Media berbasis komputer-(variabel Bebas)

Penggunaan media berbasis komputer adalah proses penyampaian materi pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas VIII 7 SMP yang memiliki kemampuan pengolahan silde, dan video mampu mengkombinasikan semuanya dalam suatu animasi untuk meningkat pemahaman siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

dalam suatu animasi untuk meningkat pemahaman siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

## 2. Minat Belajar (Variabel Terikat)

Minat belajar dalam penelitian ini merupakan variabel terikat yang mengarah pada siswa pada saat diperlakukannya proses pembelajaran dengan media berbasis komputer.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas VIII di SMP Negeri 1 Binamu Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto Sulawesi Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019. Peneliti mengambil populasi dari kelas VIII karena sebagian besar dari kelas VIII masih menggunakan media konvensional sehingga peneliti menggunakan media berbasis komputer sebagai pendorong peningkatan minat belajar siswa. Dikarenakan ditingkatkan kelas VIII lebih mudah penyesuaian media yang akan digunakan peneliti sehingga tahapan ini lebih memudahkan penelitian.

Populasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel. 3.1. Keadaan Populasi**

No.	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII 1	28 orang
2	VIII 2	27 orang
3	VIII 3	28 orang



4	VIII 4	27 orang
5	VIII 5	27 orang
6	VIII 6	27 orang
7	VIII 7	26 orang
8	VIII 8	27 orang
9	VIII 9	27 orang
10	VIII 10	26 orang
<b>Jumlah Populasi</b>		<b>271 orang</b>

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMPN 1 Binamu  
Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto)

## 2. Sampel

Berdasarkan sampel dalam penelitian ini yang diambil dari populasi. Penelitian ini menggunakan *Claster Random Sampling* yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII.7 sebanyak 26 siswa. Dari sampel penelitian ini yang masih kebanyakan pelajarannya menggunakan media konvensional sehingga kelas VIII 7 yang dipilih berdasarkan pertimbangan penelitian. Peneliti melihat kurangnya minat belajar siswa sehingga peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis komputer untuk mempengaruhi minat belajar siswa.

**Tabel. 3.2. Jumlah Sampel**

No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1.	VIII 7	11	15	26 orang

(Sumber : Kantor Tata Usaha SMPN 1 Binamu  
Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto)

Peneliti melihat kurangnya minat belajar siswa dikelas VIII 7 dengan media konvensional sehingga dibutuhkan metode yang lain menggunakan media berbasis komputer untuk mempengaruhi minat belajar siswa.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Untuk memperoleh data yang relevan, dalam penelitian ini yang digunakan instrumen adalah sebagai berikut:

##### **1. Angket**

Angket dalam penelitian ini digunakan tes checklist untuk mendapatkan data mengenai minat belajar siswa pada pelajaran pendidikan dan kewarganegaraan

##### **2. Observasi**

Teknik observasi dalam penelitian ini, menggunakan tes minat dilakukan untuk mengukur minat siswa dengan cara mengadakan pengamatan langsung proses belajar dan pembelajaran di SMP Negeri 1 Binamu.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan sebagai berikut:

##### **1. Angket**

Instrumen angket digunakan dalam penelitian ini berdasarkan jumlah sampel kelas VIII 7 dengan jumlah 26 siswa yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai minat belajar siswa pada pelajaran berbasis komputer. Dalam hal ini siswa kelas VIII 7 di SMPN 1

Binamu yang akan di teliti. Bentuk angket dalam penelitian ini adalah angket berstruktur, dimana responden hanya memilih alternative jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dari sejumlah pertanyaan angket, dengan cara mengetahui distribusi frekuensi masing-masing variabel yang pengumpulan datanya menggunakan kuesioner (angket). Pembagian angket diberikan pada siswa secara bertahap dimana tahapan pertama mengenai media yang dipelajari dan tahapan kedua dimana minat belajar siswa, pembagian angket ini bertujuan untuk mendapatkan data minat belajar siswa sehingga peneliti bisa mengetahui efektifitas penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu. Maka model skala yang digunakan dalam angket ini adalah model skala likert dalam lima pilihan yaitu SS (Sangat setuju), S (Setuju), RR (Ragu-Ragu), TS (Tidak setuju), dan STS (Sangat tidak setuju), pembobotan angket tergantung pada butir pertanyaanya.

Pemberian penilaian setiap item angket menggunakan rentang antara 1-5 untuk respon yang menjawab, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kategori Penilaian Angket

No	Kategori	Intaerval Nilai
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-Ragu (RR)	3
4	tidak Setuju (TS)	2

5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
---	---------------------------	---

## 2. Observasi

Observasi yang dimaksud adalah mengamati populasi dari seluruh kelas VIII disaat aktifitas pembelajaran sedang berlangsung dengan penagamatan secara langsung oleh peneliti dengan menggunakan *Claster Random Sampling* sebagai penentuan sampel dengan berbagai pertimbangan dalam memilih sampel. Observasi bertujuan untuk menyesuaikan media berbasis komputer yang digunakan dalam penelitian ini, dapat meningkatkan minat belajar siswa, sampel yang akan di observasi yaitu, siswa kelas VIII 7 SMP Negeri 1 Binamu.

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah digunakan untuk menarik suatu kesimpulan dari masalah yang ada. Dalam penelitian ini data yang diperoleh adalah berupa skor motivasi belajar siswa. Adapun pengkategorian skor motivasi belajar ditentukan berdasarkan rentang skor yang telah dibuat, kemudian skor siswa dikelompokkan ke dalam kategori yang sudah ditentukan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif, dan analisis kolerasi setelah data skor minat belajar siswa diperoleh dilakukan analisis data untuk melihat apakah ada peningkatan yang telah diajarkan menggunakan media berbasis komputer dengan menggunakan rumus persentase. Adapun rumusnya sebagai berikut:

## 1. Uji Hipotesis Deskriptif

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Apabila sampel berpasangan dengan membandingkan sebelum dan sesudah perlakuan maka digunakan rumus t-tes dengan tahap sebagai berikut:

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis statistik dengan menggunakan analisis t-tes yaitu uji *independent sampel t-test* program IBM SPSS 20 untuk menghitung t-tes, dengan ketentuan jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima, dan jika nilai signifikansi  $\leq 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak Dan  $H_1$ “ Ada efektifitas penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar pada mata pelajaran PPKn Kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu sehingga dikatakan diterima.

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas perlu dilakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang didistribusi normal atau tidak. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain dengan kertas peluang normal, uji chi Kuadrat, uji Liliefors, rumus Kilmogorov-Smirnov, Shaphiro-Wilk dan *Statistical product and Service Solusion* (SPSS).

### 3. Uji *T-test One Sample*

Uji *t-test one sampel* disebut juga uji t satu sampel yang merupakan bagian dari statistic parametrik. Oleh karena itu asumsi dasar yang harus terpenuhi adalah data penelitian berdistribusi normal.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dibahas hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn pada kelas VIII 7 di SMPN 1 Binamu. Berdasarkan tujuan yang di rumuskan pada penelitian ini, data yang telah terkumpul meliputi data penerapan media pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar, dalam penelitian ini dapat dinyatakan dari hasil angket atau disaring melalui angket.

##### 1. Hasil Observasi

Hasil observasi siswa ini bertujuan untuk mengetahui siswa yang aktif dalam pembelajar setelah dan sesudah penggunaan media berbasis komputer. Berikut adalah tabel 4.1 hasil observasi aktifitas siswa:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas siswa

No	Aspek Yang di Observasi	Pertemuan/ Frekuensi		Rata- Rata	Perse ntase (%)
		I	II		
1	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran berbasis komputer	26	26	26	100
2	Siswa mengamati pembelajaran berbasis komputer	26	26	26	100
3	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	21	24	22,5	86,53
4	Siswa mencermati penjelasan	21	24	22,5	86,53

	guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer				
5	Siswa sangat senang dalam belajar menggunakan media pembelajaran berbasis komputer	23	26	24,5	94,23
6	Siswa yang mengajukan pertanyaan menyangkut pembelajaran PPKn dalam media pembelajaran berbasis komputer	22	22	22	84,61
7	Siswa mengemukakan pendapat pada saat pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer	20	24	22	84,61
8	Siswa yang aktif dalam diskusi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer	19	22	20,5	78,84
9	Siswa menyimpulkan pembelajaran PPKn dalam penggunaan media berbasis komputer	20	24	22	84,61
10	Siswa memperbaiki kesalahan dalam proses belajar mengenai pembelajaran PPKn dengan media yang ditayangkan	26	26	26	100
<b>Jumlah presentase</b>					<b>815</b>
<b>Persentase rata-rata</b>					<b>81,5</b>
<b>Kategori aktivitas siswa</b>					<b>Baik</b>

Sumber. Diolah dari hasil observasi aktivitas siswa (lampiran)

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan media power point pada tabel 4.1 bahwa jumlah presentase pertemuan I – II Sebesar 815 dan jumlah persentase rata-rata sebesar 81,5 maka kategori yang ditetapkan pada aktivitas siswa yaitu, baik



Dari beberapa pernyataan di atas berikut presentase siswa yang tidak aktif dan alasannya pada pertemuan I – II:

- a. Pada pernyataan nomer 3 dengan jumlah 5 Siswa pada pertemuan I yang tidak memperhatikan penjelasan guru dengan materi makna dan arti kebangkitan nasional 1908 yang menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan presentase 14,47% dikarenakan kondisi pada ruangan dengan menggunakan proyektor sebagai presentase terganggu oleh cahaya luar yang mengakibatkan siswa yang duduk dibelakang kurang melihat dengan jelas materi yang di sampaikan. Pada pertemuan ke II dengan jumlah berkurang sehingga yang tidak memperhatikan tinggal 2 siswa dikarenakan ruangan yang didesain kursinya dengan bentuk U yang membuat pandangan siswa hanya bias pada satu titik.
- b. Pada pernyataan nomer 4 dengan jumlah 5 siswa yang tidak mencermati penjelasan guru dengan baik pada media pembelajaran berbasis komputer dengan presentase 14,47% dikarenakan kondisi pada ruangan dengan menggunakan proyektor sebagai presentase terganggu oleh cahaya luar yang mengakibatkan siswa yang duduk dibelakang kurang melihat dengan jelas materi yang di sampaikan. Pada pertemuan ke II dengan jumlah berkurang sehingga yang tidak memperhatikan tinggal 2 siswa dikarenakan ruangan yang didesain kursinya

dengan bentuk U yang membuat pandangan siswa hanya bias pada satu titik.

- c. Pada pernyataan nomor 5 dengan jumlah 6 siswa kurang antusias dalam menyimak media pembelajaran berbasis komputer dengan materi makna dan arti kebangkitan nasional 1908 dengan presentase 6,67% dikarenakan kondisi pada ruangan dengan menggunakan proyektor sebagai presetase terganggu oleh cahaya luar yang mengakibatkan siswa yang duduk dibelakang kurang melihat dengan jelas materi yang di sampaikan. Pada pertemuan ke II dengan jumlah berkurang sehingga yang tidak memperhatikan tinggal 3 siswa dikarenakan ruangan yang didesain kursinya dengan bentuk U yang membuat pandangan siswa hanya bias pada satu titik.
- d. Pada pernyataan nomor 6 dengan jumlah 4 siswa yang tidak mengajukan pertanyaan menyangkut materi makna dan arti kebangkitan nasional 1908 dengan menggunakan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan presentase 16,39% dikarenakan kondisi pada ruangan dengan menggunakan proyektor sebagai presetase terganggu oleh caya luar yang mengakibatkan siswa yang duduk perhatiannya terhadap objek lain bukan pada materi yang disampaikan. Pada pertemuan ke II dengan jumlah sama dengan dengan kondisi pertemuan pertama

tidak memperhatikan 4 siswa dikarenakan masih ragu untuk mengajukan pertanyaan .

- e. Pada pernyataan nomor 7 dengan jumlah 6 siswa yang tidak mengemukakan pendapat pada saat pembelajaran PPKn dengan materi makna dan arti kebangkitan nasional 1908 setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan presentase 16,39% dikarenakan kondisi pada ruangan dengan menggunakan proyektor sebagai presetase terganggu oleh cahaya luar yang mengakibatkan siswa yang duduk perhatiannya terhadap objek lain bukan pada materi yang disampaikan. Pada pertemuan ke II dengan jumlah berkurang sehingga yang tidak memperhatikan tinggal 2 siswa dikarenakan ruangan yang didesain kursinya dengan bentuk U yang membuat pandangan siswa hanya bias pada satu titik.
- f. Pada pernyataan nomor 8 dengan jumlah 7 siswa yang tidak mencatat penjelasan guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan presentase 22,26% dikarenakan kondisi pada ruangan yang agak ribut, dengan menggunakan proyektor sebagai presetase yang terganggu oleh caya luar yang mengakibatkan siswa yang duduk perhatiannya terhadap objek lain bukan pada materi yang disampaikan. Pada pertemuan ke II dengan jumlah berkurang sehingga yang tidak memperhatikan tinggal 4 siswa dikarenakan ruangan yang

didesain kursinya dengan bentuk U yang membuat pandangan siswa hanya bias pada satu titik.

- g. Pada pernyataan nomor 9 dengan jumlah 6 siswa yang tidak menyimpulkan pembelajaran PPKn dengan materi makna dan arti kebangkitan nasional 1908 yang terdapat pada media berbasis komputer dengan presentase 16,39% dikarenakan kondisi pada ruangan dengan menggunakan proyektor sebagai presentase terganggu oleh caya luar yang mengakibatkan siswa yang duduk perhatiannya terhadap objek lain bukan pada materi yang disampaikan. Pada pertemuan ke II dengan jumlah berkurang sehingga yang tidak memperhatikan tinggal 2 siswa dikarenakan ruangan yang didesain kursinya dengan bentuk U yang membuat pandangan siswa hanya bias pada satu titik.

Dapat disimpulkan bahwa selama aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dari pertemuan I – II dapat dikatakan meningkat minat belajar dengan adanya media berbasis komputer dan indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan nilai rata – rata 81,5 yang dinyatakan baik.

## **2. Hasil Analisis Deskriptif Kuantitatif**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis hasil angket yang telah dibagikan kepada siswa kelas VIII 7 SMPN 1 Binamu sebanyak 26 siswa analisis deskriptif

menggambarkan minat belajar siswa dalam hasil perhitungan angket dengan rumus angka presentase yaitu:

a. Uji hipotesis deskripsi

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan . Berikut akan di uraikan hasil olah data dari setiap pernyataan responden sebagai berikut:

Descriptives			Statistic	Std. Error
Minat Belajar	Mean		75.88	.285
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	75.30	
		Upper Bound	76.47	
	Median		75.50	
	Variance		2.106	
	Std. Deviation		1.451	
	Minimum		74	
	Maximum		79	

Dari tabel 4.2 di atas, hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 20. Berdasarkan penguraian dengan nilai *Mean*. 75.88 (rata-rata), *95% Confidence Interval for Mean* terbagi menjadi 2 yaitu *lower Bound*. 75.30 dan *Upper Baound* 76.47 (tingkat kepercayaan), *Median*.75.50 (nilai tengah), *variance*. 2.106 (nilai pembeda),*Std. Deviation*.1.451(nilai standar keseluruhan), *Minimum* (nilai terendah), *Maximum* (nilai tertinggi)

### 3. Analisis Statistik Inferensial

#### a. Uji normalitas data

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui kenormalan data dari angket yang telah diolah akan diuji normalitasnya menggunakan program SPSS dengan rumus *Kolmogorov-smirnov* atau *shapiro-Wilk*. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian sudah memenuhi persyaratan penggunaan statistic yang akan digunakan dalam pengujian. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika  $sig > 0.05$  maka dikatakan normal dan jika  $sig < 0,05$  dapat dikatakan tidak normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. 4.3 Uji Normalitas**  
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	.229	26	.001	.900	26	.016

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel dibawah 50 orang sedangkan sampel yang menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Jika nilai  $sig. > 0.05$  maka data berdistribusi normal sedangkan jika nilai  $sig. < 0.05$  maka dia tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil dari uji normalitas diketahui signifikan karena (minat belajar)

dengan rumus Shapiro-Wilk  $sig$  0.016 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji *T-test One Sample*

Uji *t-test one sampel* disebut juga uji  $t$  satu sampel yang merupakan bagian dari statistik parametrik. Oleh karena itu asumsi dasar yang harus terpenuhi adalah data penelitian berdistribusi normal. Berdasarkan uji hipotesis dalam penelitian ini  $H_0$ : tidak ada efektifitas dalam penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu sedangkan  $H_1$  adanya efektifitas dalam penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu. Untuk mengetahui hipotesis ditolak atau hipotesis diterima, harus menggunakan nilai  $sig$ . jika nilai  $sig$ . (2-tailed)  $< 0.05$  maka hipotesis diterima sedangkan jika nilai  $sig$ . (2-tailed)  $> 0.05$  maka hipotesis ditolak untuk lebih jelasnya marikita lihat tabel sebagai berikut:

Tabel. 4.4 t-test satu sampel

## One-Sample Test

	Test Value = 70					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Minat Belajar	20.676	25	.000	5.885	5.30	6.47

Berdasarkan dari tabel. 4.4 t-test diatas, karena nilai sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$  maka sesuai dengan pengambilan keputusan diatas dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, karena terdapat efektifitas dalam penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya maka pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian yaitu pembahasan hasil analisis deskriptif dan pembahasan inferensial.

Hasil angket tentang media berbasis komputer yang diisi oleh siswa yang ditemukan bahwa suasana di kelas menjadi lebih menyenangkan, lebih akrab dengan teman-teman lainnya, membuat siswa lebih percaya diri dan membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer pada tabel 4.1 Dengan 10 aspek sebagai penunjang penilaian sebagai berikut:

(1) kehadiran siswa dengan presentase 100%. (2) Pengamatan siswa dalam



belajar dengan presentase 100%. (3) Perhatian siswa dalam pembelajaran dengan presentase 86,53% (4) Memperhatikan pembelajaran dengan presentase 86,53% (5) Siswa yang senang dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer dengan presentase 94,23% (6) Siswa yang mengajukan pertanyaan dengan presentase 84,61% (7) siswa yang mengemukakan pendapat dengan presentase 84,61% (8) siswa yang aktif dalam kelas dengan presentase 78,84% (9) siswa yang menyimpulkan pembelajaran dengan presentase 84,61% (10) Siswa yang melakukan perbaikan dengan presentase 100%, dengan demikian bahwa jumlah presentase pertemuan I – II Sebesar 815 dan jumlah persentase rata-rata sebesar 81,5 sesuai dengan interval belajar siswa maka dikategori baik.

Dari hasil deskripsi data yang telah diuraikan tersebut bahwa hasil aktivitas belajar siswa yang diadakan oleh peneliti pada pertemuan pertama belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini ditunjukkan dengan masih kurangnya minat belajar siswa terutama pada mata pelajaran PPKn mengenai materi makna dan arti kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikolog siswa.

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian sudah memenuhi persyaratan penggunaan statistic yang akan digunakan dalam pengujian. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah

jika  $sig > 0.05$  maka dikatakan normal dan jika  $sig < 0,05$  dapat dikatakan tidak normal. Berdasarkan tabel 4.3 uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel dibawah 50 orang sedangkan sampel yang menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Jika nilai  $sig > 0.05$  maka data berdistribusi normal sedangkan jika nilai  $sig < 0.05$  maka dia tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil dari uji normalitas diketahui signifikan karena (minat belajar) dengan rumus Shapiro-Wilk  $sig$  0.016 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Untuk mengetahui hipotesis ditolak atau hipotesis diterima, harus menggunakan nilai sig. jika nilai sig. (2-tailed)  $< 0.05$  maka hipotesis diterima sedangkan jika nilai sig. (2- tailed)  $> 0.05$  hipotesis ditolak. Berdasarkan dari tabel. 4.4 t-test diatas, karena nilai sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$  maka sesuai dengan pengambilan keputusan diatas dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Sebagaimana hasil olah data angket yang menggunakan dua variabel X dan Y diaman variabel X ( media berbasis komputer dan Y (minat belajar siswa) sebagai aspek utama menentukan efektififitas media terhadap minat belajar, dimana ada 8 aspek variabel X dan 8 aspek variabel Y sebagai berikut: (a). Ada 8 aspek variabel X (media berbasis komputer). 1) Materi singkat pada dan jelas dengan nilai 125. 2). Kaliamt konsisten dan jelas dengan nilai 123. 3). Lebih menikmati belajr dengan menggunakan media dengan nilai 126. 4). Tepat dalam perpaduan warna dengan nilai 128. 5). Letak gambar teratur deng nilai 123. 6). Lebih menyenangkan dengan nilai 118. 7). Lebih cepat memahami dengan nilai

120. 8). Lebih menarik dengan dilai 126. dengan demikian jumlah nilai keseluruhan pada variabel X (media berbasis komputer ) sebesar 989 (b). Ada 8 aspek Variabel Y (minat belajar siswa). 1). Pemahaman siswa dengan nilai 126. 2). Rasa ingin tahu dengan nilai 125. 3). Merasa materi sulit dimengerti dengan nilai 50. (4). Ada hal yang menarik dengan nilai 130. (5). Mengerjakan tugas dengan nilai 129. (6). Perhatian dengan nilai 114. (7). Tidak tertarik mengerjakan tugas dengan nilai 52. (8) Aktif bertanya dengan nilai 127. dengan demikian jumlah nilai keseluruhan pada variabel Y (minat belajar siswa) sebesar 843. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya variabel X (media berbasis komputer) dengan nilai 989 dan variabel Y (minat belajar siswa) dengan nilai 843, dengan demikian nilai dari variabel X lebih besar pengaruhnya daripada variabel Y sehingga terdapat efektifitas dalam penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu

Penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh para ahli seperti Dalyono yaitu minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati nurani. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi. Di sisi lain, menurut Winkel yaitu perasaan senang akan menimbulkan minat belajar, yang diperkuat lagi oleh sikap positif.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian relevan yang dilakukan oleh M. Ikwanuddin Al Fatakh (2010) di SMAN 1 Parung, Bogor. Dengan judul “ pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada konsep asam basa terintegrasi Nilai “. Minat belajar siswa yang menggunakan media berbasis komputer lebih besar dari hasil bminat siswa yang menggunakan media konvensional (papan tulis). Perbedaan hasil belajar ditunjukkan dengan analisis hasil tes siswa yang diuji dengan rumus T-tes dengan perolehan Pvalue (sig)  $0,000 < 0,05$ .

Penelitian yang dilakukan Nira Elpira (2014), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Power point* terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sagan. Aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *power point* pada materi makna dan arti kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia sangat berpengaruh, dengan jumlah nilai rata-rata persentase di kelas 81,05 dan minat belajar siswa yang dibelajarkan dengan media berbasis komputer pada materi makna dan arti kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia, berdasarkan uji hipotesis  $H_1$  adanya efektifitas dalam penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu.

Berdasarkan hasil analisis statistic inferensial, teori dan penelitian relevan serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajar di atas, peneliti dapat

menyimpulkan bahwa terdapat efektifitas media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu. Hal ini menunjukan pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang direncanakan. Penelitian ini telah diusahakan dan dilakukan berdasarkan prosedur ilmiah, namun, hal itu tidak terlepas dari adanya kendala yang dihadapi selama proses penelitian berlangsung, demikian masih memiliki keterbatasan sarana prasana yang digunakan oleh peneliti sehingga kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar siswa di sekolah.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil observasi aktifitas siswa dengan 10 aspek penilaian yang presentase nilai keseluruhan rata-rata 81,5% dikategorikan kedalam interval baik, dan dengan menggunakan angket sebagai pengolah data, antara variabel X (media berbasis komputer) dengan nilai 989 dan variabel Y (minat belajar) dengan nilai 843 yang dimana nilai dari variabel X lebih tinggi pengaruhnya terhadap variabel Y. Untuk mengetahui hipotesis ditolak atau hipotesis diterima, harus menggunakan nilai sig. jika nilai sig. (2-tailed) < 0.05 maka hipotesis diterima sedangkan jika nilai sig. (2- tailed) > 0.05. hipotesis ditolak karena itu, nilai sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05 maka hipotesis diterima.

Berdasarkan dengan hasil observasi aktifitas siswa dan juga angket sebagai olah data saling mempengaruhi maka sesuai dengan pengambilan keputusan diatas dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima sehingga Terdapat efektivitas dalam penggunaan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas VIII 7 di SMP Negeri 1 Binamu.

## **B. Saran**

### **1. Guru**

Peran guru sangat dominan dalam bentuk karakter siswa sehingga harus dapat menempatkan dirinya sebagai panutan yang dapat yang memberi teladan yang baik dilingkungan sekolah, lingkungan keluarga, maupun lingkungan masyarakat.

### **2. Sekolah**

Kepada pihak sekolah disarankan untuk dapat meningkatkan sarana dan prasarana agar tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru dapat tercapai dengan maksimal.

### **3. Bagi peneliti selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat memberikan kinerja maksimal tanpa pamri dalam meningkatkan efektifitas dan minat belajar siswa.

- Kustandi dan Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Nasution, 2009. *Berbagai Pendidikan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rakhmat, J. 1985. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Radja Karya
- Sadiman Arief. 2002. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Sadiman, 2005:6 dalam <http://www.blogspot/2013/03/PengertianMediaAnimasi.Html> (diakses pada tanggal 21 April 2019)
- Sagala, Syariful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta (hal: 15,16)
- Saleman, 1995:57 dalam [http://eprints.ums.ac.id/22828/2/](http://eprints.ums.ac.id/22828/2/minatbelajarsiswa) minat belajar siswa (diakses pada tanggal 21 April 2018)
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sarifah 2014 di SMP 26 Makassar dengan judul. *Pengaruh Penggunaan media animasi 3D terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMPN 26 Makassar*
- Sekaran, Uma. 2003. *Metodologi Penelitian untuk bisnis*. Jakarta: Salemba
- Slameto. 1995. *Belajar Dan Factor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta : Rineka cipta). Edisi revisi
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.



Winkel, W.S 1989. *Psikologis Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta:  
Gremedi

# **LAMPIRAN - LAMPIRAN**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SMP Negeri 1 Binamu  
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila dan kewarganegara  
Kelas/Semester : VIII / 2  
Materi Pokok : Makna dan Arti Kebangkitan Nasional 1908  
Dalam Perjuangan Kemerdekaan Republik  
Indonesia  
Alokasi Waktu : 3 Pertemuan ( 4x3 JP = 15 JP)

### **A. Kompetensi Inti**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

## B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
1.4 Mensyukuri nilai dan semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia secara tulus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap beriman dan bertaqwa dalam mempelajari nilai dan semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia secara</li> <li>• Menunjukkan sikap bersyukur dalam mempelajari nilai dan semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia</li> </ul>
2.4 Bertanggung jawab terhadap makna dan arti penting kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menerapkan sikap tanggung jawab dalam pembelajaran menanggapi nilai dan makna semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia</li> <li>• Meneraokan sikap tanggung jawab dalam pembelajaran menanggapi nilai dan makna semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia</li> </ul>
3.4 Menganalisis makna dan arti penting kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami sekilas sejarah pada awal kebangkitan nasional 1908</li> <li>• Menganalisis nilai – nilai semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia</li> <li>• Mendefinisikan makna dan arti kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia</li> <li>• Memahami arti pentingnya kebangkitan</li> </ul>

	nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia
--	---

## **C. Tujuan Pembelajaran**

### **Pertemuan 1**

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- 1.4.1 Peserta didik dapat menunjukkan sikap beriman dan bertakwa dalam mempelajari nilai dan semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia.
- 1.4.2 Peserta didik dapat menunjukkan sikap bersyukur pada tuhan dalam mempelajari nilai dan semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.
- 2.4.1 Peserta didik dapat menerapkan sikap jujur dalam pembelajaran menanggapi nilai dan makna semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.
- 2.4.2 Peserta didik dapat menerapkan sikap tanggung jawab dalam pembelajaran menanggapi nilai dan makna semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.
- 3.4.1 Melalui diskusi peserta didik dapat memahami sekilas sejarah pada awal kebangkitan nasional 1908.
- 4.4.1 Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menyajikan presentase terkait sejarah pada awal kebangkitan nasional 1908.

### **Pertemuan 2**

- 1.4.1 Peserta didik dapat menunjukkan sikap beriman dan bertakwa dalam mempelajari nilai dan semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.
- 1.4.2 Peserta didik dapat menunjukkan sikap bersyukur kepada tuhan dalam mempelajari nilai dan semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia secara tulus.

2.4.1 peserta didik dapat menerapkan sikap jujur dan bertanggung jawab dalam pembelajaran menanggapi nilai dan makna semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.

3.4.1 Melalui pemberian tugas kepada setiap kelompok peserta didik dapat menganalisis nilai-nilai semangat kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.

#### **D. Materi Pembelajaran**

##### **Pertemuan 1**

Sekilas tentang sejarah pada awal kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.

##### **Pertemuan 2**

Nilai-Nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.

#### **E. Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Berbasis Proses Keilmuan *Saintifik*
2. Metode : *Discoveri Learning and Inkuiri*
3. Model : *Time Token Arends, Example non Exsample, Problem Based Intruduction, and Make a Match*

#### **F. Media Pembelajaran**

##### **❖ Media :**

- Gambar tokoh pahlawan
- Lembar kerja siswa
- Perpustakaan sekolah

##### **❖ Alat/Bahan :**

- Penggaris, spidol, papan tulis
- Laptop & infocus
- Slide presentasi (ppt)

#### **G. Sumber Belajar**

- Buku PKN Kelas VIII Kemdikbud
- Buku lain yang menunjang
- Multimedia interaktif dan Internet

## H. Langkah-Langkah Pembelajaran

### 1 . Pertemuan Pertama (2 x 40 Menit 3 JP)

#### Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

**Guru :**

#### **Orientasi**

- ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan *syukur* kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

#### **Aperpepsi**

- ❖ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

#### **Motivasi**

- ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- ❖ Apabila materi/tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
  - Sekilas tentang sejarah pada awal kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia
- ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- ❖ Mengajukan pertanyaan

#### Kegiatan Inti ( 50 Menit )

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
stimulasi/	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan

### 1 . Pertemuan Pertama (2 x 40 Menit 3 JP)

pemberian rangsangan	<p>perhatian pada topik materi sejarah pada awal kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>❖ <b>Melihat</b> (tanpa atau dengan Alat) Menayangkan gambar/foto/video yang relevan.</li><li>❖ <b>Mengamati</b><ul style="list-style-type: none"><li>➤ Lembar kerja materi sejarah pada awal kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia</li><li>➤ Pemberian contoh-contoh materi sejarah pada awal kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb</li></ul></li><li>❖ <b>Membaca.</b> Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan sejarah pada awal kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia.</li><li>❖ <b>Menulis</b> Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait sejarah pada awal kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia.</li><li>❖ <b>Mendengar</b> Pemberian materi sejarah pada awal kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia oleh guru.</li><li>❖ <b>Menyimak</b> Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : sejarah pada awal kebangkitan nasional 1908 dalam</li></ul>
-------------------------	---



### 1 . Pertemuan Pertama (2 x 40 Menit 3 JP)

	perjuangan kemerdekaan indonesia untuk melatih rasa <i>syukur</i> , kesungguhan dan <i>kedisiplinan</i> , ketelitian, mencari informasi.
Menarik Kesimpulan	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Menyampaikan hasil pembagian diskusi kelompok tentang materi sejarah pada awal kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan indonesia berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan <i>sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan</i> .

#### Kegiatan Penutup (15 Menit)

##### Peserta didik :

- ❖ Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran melalui Tanya jawab yang klasikal
- ❖ Guru membuat refleksi dengan siswa tentang manfaat apa yang siswa peroleh setelah mempelajari tentang sejarah pada awal kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia.
- ❖ Guru memberikan tugas rumah pada siswa dan dikumpul pada pertemuan berikutnya
- ❖ Guru menutup pembelajaran dan meminta siswa untuk berdoa agar materi yang dipelajari dapat bermanfaat

### 2 . Pertemuan Kedua (3 x 40 Menit)

#### Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

## 2 . Pertemuan Kedua (3 x 40 Menit)

**Guru :**

### **Orientasi**

- ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan *syukur* kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

### **Aperpepsi**

- ❖ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- ❖ Mengingatnkan kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

### **Motivasi**

- ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- ❖ Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
  - *Organ peredaran darah*
- ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- ❖ Mengajukan pertanyaan

## **Kegiatan Inti ( 80 Menit )**

<b>Sintak Model Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
----------------------------------	------------------------------

## 2 . Pertemuan Kedua (3 x 40 Menit)

stimulasi/ pemberian rangsangan	<p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>❖ <b>Melihat</b> (tanpa atau dengan Alat) Menayangkan gambar/foto/video yang relevan.</li><li>❖ <b>Mengamati</b><ul style="list-style-type: none"><li>➤ Lembar kerja materi nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia.</li><li>➤ Pemberian contoh-contoh materi nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb</li></ul></li><li>❖ <b>Menulis</b> Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia</li><li>❖ <b>Mendengar</b> Pemberian materi nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia oleh guru.</li><li>❖ <b>Menyimak</b> Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia untuk melatih rasa <i>syukur</i>, kesungguhan dan <i>kedisiplinan</i>, ketelitian, mencari informasi.</li></ul>
---------------------------------------	---



## 2 . Pertemuan Kedua (3 x 40 Menit)

pertanyaan/ identifikasi masalah	<p>Siswa diarahkan oleh guru agar mampu berpikir kritis dengan mengajukan beberapa pertanyaan dengan menggunakan <i>Higher Order Thinking skill</i> (HOTS) , contohnya :</p> <p>❖ <b>Mengajukan pertanyaan</b> tentang materi :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Bagaimana peran tokoh kebangkitan nasional 1908 dalam perjuangan kemerdekaan republic Indonesia</li><li>2) Siapakah pelopor tokoh kebangkitan nasional 1908 yang menggagas Budi Utomo</li><li>3) Apa saja gerakan Budi Utomo</li></ol>
pengumpulan data	<p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <p>❖ <b>Mengamati obyek/kejadian</b></p> <p>Mengamati dengan seksama materi nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya.</p> <p>❖ <b>Membaca sumber lain selain buku teks</b></p> <p>Siswa diminta membaca materi buku paket siswa mata pelajaran PPKn kelas VIII maupun sumber belajar lain yang mendukung terkait materi nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia.</p> <p>❖ <b>Aktivitas</b></p> <p>Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan</p>

## 2 . Pertemuan Kedua (3 x 40 Menit)

	<p>kemerdekaan indonesia yang sedang dipelajari.</p> <p>❖ <b>Mendiskusikan</b></p> <p>Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia</p> <p>❖ <b>Mengumpulkan informasi</b></p> <p>Mencatat semua informasi tentang materi nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.</p>
pengolahan Data	<p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <p>❖ <b>Berdiskusi</b> tentang data dari Materi :</p> <p>nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia</p> <p>❖ <b>Mengolah informasi</b> dari materi nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</p> <p>❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia.</p>
menarik kesimpulan	<p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <p>❖ Menyampaikan hasil diskusi tentang materi nilai-nilai</p>

## 2 . Pertemuan Kedua (3 x 40 Menit)

	<p>semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan <i>sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan</i>.</p> <p>❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi :</p> <p>nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia</p>
--	--

### Kegiatan Penutup (15 Menit)

#### Peserta didik :

- ❖ Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia yang baru dilakukan.
- ❖ Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia yang baru diselesaikan.
- ❖ Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran nilai-nilai semangat kebangkitan nasional dalam perjuangan kemerdekaan indonesia kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.
- ❖ Guru menutup pembelajaran dan meminta siswa untuk berdoa kemudian salam

## I. Jenis Hasil Belajar

### 1. Teknik Penilaian (terlampir)

#### a. Sikap (spiritual dan Sosial)

Observasi (jurnal)

#### b. Pengetahuan

1) Test tertulis

2) Penugasan

#### c. Keterampilan

Jeneponto 24 Mei 2019



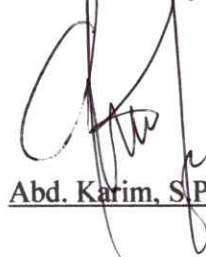
Mengetahui

Kepala SMPN 1 Binamu

Mallang S.Pd., M.Pd

NIP/NRK.19630217 198703 1 012

Guru Mata Pelajaran



Abd. Karim, S.Pdi

### Pedoman observasi siswa

**Sekolah/kelas** : SMP Negeri 1 Binamu

**Hari/tanggal** : 13 Mei 2019

**Nama guru** : Abd. Karim, S.Pdi

**Nama observer** : Abdi Gunawan S

**Tujuan**

1. Merekam data berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran
2. Merekam data kuantitas aktivitas belajar siswa

**Petunjuk :**

1. Observer harus berada Pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa
2. Observer harus teliti dalam memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa.

#### A. Pedoman Observasi Siswa

No	Aspek Yang di Observasi	Pertemuan/Frekuensi		Rata-Rata	Persentase (%)
		I	II		
1	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran berbasis komputer	26	26	26	100
2	Siswa mengamati pembelajaran berbasis komputer	26	26	26	100
3	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru	21	24	22,5	86,53
4	Siswa mencermati penjelasan guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer	21	24	22,5	86,53
5	Siswa sangat senang dalam belajar menggunakan media pembelajaran berbasis komputer	23	26	24,5	94,23
6	Siswa yang mengajukan pertanyaan menyangkut pembelajaran PPKn dalam media pembelajaran berbasis komputer	22	22	22	84,61



7	Siswa mengemukakan pendapat pada saat pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer	20	24	22	84,61
8	Siswa yang aktif dalam diskusi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer	19	22	20,5	78,84
9	Siswa menyimpulkan pembelajaran PPKn dalam penggunaan media berbasis komputer	20	24	22	84,61
10	Siswa memperbaiki kesalahan dalam proses belajar mengenai pembelajaran PPKn dengan media yang ditayangkan	26	26	26	100
<b>Jumlah presentase</b>					815
<b>Persentase rata-rata</b>					81,5
<b>Kategori aktivitas siswa</b>					Baik

#### B. Interval minat belajar siswa

No	Interval	Kategori
1	90 – 100	Sangat Baik
2	80 – 89	Baik
3	70 – 79	Sedang
4	50 – 69	Rendah
5	0 – 49	Sangat Rendah

# **ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA**

## **I. IDENTITAS RESPONDEN**

Nama : *Ramadari Putri Sifat*

Kelas : *VIII.7*

## **II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

1. Isilah identitas reponden yang telah disediakan.
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa terpengaruh hal-hal lain.
3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebai berikut:

5 : Sangat Setuju

2 : Tidak Setuju

4 : Setuju

1 : Sangat Tidak Setuju

3 : Ragu-Ragu

No	Pertanyaan	Jawaban					Total
		5	4	3	2	1	
1	Saya dapat memahami mata pelajaran PPKn dengan baik.	✓					
2	Saya mempunyai rasa ingin tahu dalam setiap pembelajaran PPKn.		✓				
3	Saya merasa materi pembelajaran PPKn lebih sulit dipahami dari pada yang diharapkan				✓		
4	Saya bisa merasa ada hal yang menarik dalam pembelajaran PPKn.	✓					
5	Saya selalu mengerjakan tugas atau PR mata pelajaran PPKn dengan baik.	✓					
6	Saya selalu memperhatikan guru saat pelajaran PPKn.		✓				
7	Saya tidak tertarik mengerjakan sungguh-sungguh tugas yang diberikan oleh guru.				✓		

8	Jika ada soal yang tidak bias saya kerjakan, maka saya akan bertanya kepada guru.	✓					
9	Materi yang disajikan dalam media berbasis komputer singkat, padat dan jelas	✓					
10	Kalimat yang digunakan dalam media berbasis komputer jelas dan konsisten.	✓					
11	Saya lebih menikmati pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer.	✓					
12	Perpaduan warna yang digunakan dalam media berbasis komputer sudah tepat	✓					
13	Letak gambar dan tulisan teratur	✓					
14	Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer lebih menyenangkan dibanding media konvensional.			✓			
15	Saya lebih cepat memahami pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dibanding dengan menggunakan metode ceramah dan mencatat.		✓				
16	Materi pembelajaran menggunakan media berbasis komputer lebih menarik dari pada menggunakan metode ceramah dan mencatat.	✓					

Siswa



(Ramadani Putri Sifa)

# **ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA**

## **I. IDENTITAS RESPONDEN**

Nama : *Anwar Amuda*  
Kelas : *VIII 7*

## **II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

1. Isilah identitas reponden yang telah disediakan.
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa terpengaruh hal-hal lain.
3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebai berikut:

5 : Sangat Setuju                      2 : Tidak Setuju  
4 : Setuju                                1 : Sangat Tidak Setuju  
3 : Ragu-Ragu

No	Pertanyaan	Jawaban					Total
		5	4	3	2	1	
1	Saya dapat memahami mata pelajaran PPKn dengan baik.	✓					
2	Saya mempunyai rasa ingin tahu dalam setiap pembelajaran PPKn.	✓					
3	Saya meras materi pembelajaran PPKn lebih sulit dipahami dari pada yang diharapkan			✓			
4	Saya bisa merasa ada hal yang menarik dalam pembelajaran PPKn.	✓					
5	Saya selalu mengerjakan tugas atau PR mata pelajaran PPKn dengan baik.	✓					
6	Saya selalu memperhatikan guru saat pelajaran PPKn.	✓					
7	Saya tidak tertarik mengerjakan sungguh-sungguh tugas yang diberikan oleh guru.			✓			

8	Jika ada soal yang tidak bias saya kerjakan, maka saya akan bertanya kepada guru.	✓					
9	Materi yang disajikan dalam media berbasis komputer singkat, padat dan jelas	✓					
10	Kalimat yang digunakan dalam media berbasis komputer jelas dan konsisten.	✓					
11	Saya lebih menikmati pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer.	✓					
12	Perpaduan warna yang digunakan dalam media berbasis komputer sudah tepat	✓					
13	Letak gambar dan tulisan teratur	✓					
14	Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer lebih menyenangkan dibanding media konvensional.	✓					
15	Saya lebih cepat memahami pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dibanding dengan menggunakan metode ceramah dan mencatat.	✓					
16	Materi pembelajaran menggunakan media berbasis komputer lebih menarik dari pada menggunakan metode ceramah dan mencatat.	✓					

Siswa

AS  
(Andar Amuda)

Variabel X (Media Berbasis Komputer)

No	Nama Siswa	Pernyataan								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Andi Aiska Firani	5	5	4	5	5	4	5	5	37
2	Arifin Siga	5	5	4	5	5	4	5	5	38
3	Andi Muhammad Y.A	5	5	3	5	5	4	5	5	38
4	Aulia Putri Ananda	5	5	4	5	5	5	5	4	39
5	Ali Topan	5	5	3	5	5	5	5	5	39
6	Agus Salim	5	5	4	5	5	5	5	5	38
7	Ambar Arminda	5	5	4	5	5	5	5	5	37
8	Citra Suci Sait	5	5	4	5	5	4	5	5	39
9	Citra Lestari	5	5	3	5	5	5	5	4	38
10	Afdal	5	5	4	5	5	5	5	5	39
11	Muhammad Akbar	4	5	4	5	5	5	5	5	37
12	Muhammad Syaban	4	5	5	5	5	5	5	5	37
13	Ramadani Putri Sifal	5	4	5	5	5	4	4	5	37
14	Asbar Leo	4	4	5	5	5	5	4	5	37
15	Sahril Renaldi Huraera	5	5	5	5	5	4	4	4	38
16	Sahra Ramadani	5	4	5	5	5	4	4	5	37
17	Sufriadi	5	4	5	5	5	4	5	5	39
18	Riska Nurul Janna	5	4	5	5	5	4	4	5	37
19	Riska Zahra Ramadani	5	5	5	5	5	5	4	5	37
20	Aisyah Sifal	4	5	5	5	5	4	4	5	38
21	Dwi Januarti Hambali	5	5	5	5	5	3	4	5	38
22	Nirwana	5	5	5	5	5	4	4	5	37
23	Devi Ashari	5	5	5	5	5	4	4	5	40
24	Giska Aulia Putri	5	5	4	5	5	4	4	5	37
25	Ananda Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	37
26	Reski Purnama Sari	5	5	4	5	4	4	5	5	38
JUMLAH		125	123	126	128	123	118	120	126	989

## Variabel Y (Minat Siswa)

	Nama Siswa	Pernyataan								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Andi Aiska Firani	5	4	2	5	4	4	2	5	31
2	Arifin Siga	5	4	2	5	4	4	2	5	31
3	Andi Muhammad Y.A	5	5	1	4	4	5	2	5	31
4	Aulia Putri Ananda	5	5	2	5	4	5	2	4	32
5	Ali Topan	5	5	2	5	5	5	2	5	34
6	Agus Salim	5	5	3	5	5	3	1	5	32
7	Ambar Arminda	5	5	3	5	5	5	3	5	36
8	Citra Suci Sait	5	5	1	5	5	5	1	5	32
9	Citra Lestari	5	5	2	5	5	5	1	4	32
10	Afdal	5	5	1	5	5	4	2	5	32
11	Muhammad Akbar	5	5	2	5	5	4	2	5	33
12	Muhammad Syaban	5	5	2	5	5	5	2	5	34
13	Ramadani Putri Sifal	5	5	2	5	5	3	2	5	32
14	Asbar Leo	5	5	2	5	5	4	2	5	33
15	Sahril Renaldi Huraera	5	5	2	5	5	4	2	4	32
16	Sahra Ramadani	5	5	2	5	5	5	2	5	34
17	Sufriadi	4	5	3	5	5	4	1	5	32
18	Riska Nurul Janna	4	5	3	5	5	4	3	5	34
19	Riska Zahra Ramadani	4	4	1	5	5	5	3	5	32
20	Aisyah Sifal	4	5	2	5	5	5	3	5	34
21	Dwi Januarti Hambali	5	4	1	5	5	5	2	5	32
22	Nirwana	4	4	1	5	5	5	2	5	31
23	Devi Ashari	5	5	3	5	5	5	2	4	34
24	Giska Aulia Putri	5	5	2	5	4	5	2	5	33
25	Ananda Putri	5	4	1	4	4	5	2	5	30
26	Reski Purnama Sari	5	4	2	5	4	5	2	5	32
	JUMLAH	126	125	50	130	129	114	52	127	843

## R Tabel

$$df = n-2$$

taraf 5%

n = Jumlah Sampel

$$df = 26 - 2 = 24$$

Sesuai r table, dengan produk moment pada signifikan 5%, didapatkan angka r table = 0.3882

DF = n-2	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
	r 0,005	r 0,05	r 0,025	r 0,01	r 0,001
1	0.987	0.996	0.999	0.999	1.000
2	0.900	0.950	0.980	0.990	0.999
3	0.805	0.878	0.934	0.958	0.991
4	0.729	0.811	0.882	0.917	0.974
5	0.669	0.754	0.832	0.874	0.950
6	0.621	0.706	0.788	0.834	0.924
7	0.582	0.666	0.749	0.797	0.898
8	0.549	0.631	0.715	0.764	0.872
9	0.521	0.602	0.685	0.734	0.847
10	0.497	0.576	0.658	0.707	0.823
11	0.476	0.552	0.633	0.683	0.801
12	0.457	0.532	0.612	0.661	0.780
13	0.440	0.514	0.592	0.641	0.760
14	0.425	0.497	0.574	0.622	0.741
15	0.412	0.482	0.557	0.605	0.724
16	0.400	0.468	0.542	0.589	0.708
17	0.388	0.455	0.528	0.575	0.693
18	0.378	0.443	0.515	0.561	0.678
19	0.368	0.432	0.503	0.548	0.665
20	0.359	0.422	0.492	0.536	0.652
21	0.351	0.413	0.481	0.525	0.640
22	0.343	0.404	0.471	0.515	0.628
23	0.336	0.396	0.462	0.505	0.617
24	0.329	0.388	0.453	0.495	0.607
25	0.323	0.380	0.445	0.486	0.597
26	0.317	0.373	0.437	0.478	0.588
27	0.311	0.367	0.429	0.470	0.579
28	0.306	0.361	0.422	0.462	0.570
29	0.300	0.355	0.415	0.455	0.562
30	0.296	0.349	0.409	0.448	0.554



31	0.291	0.344	0.403	0.442	0.546
32	0.286	0.338	0.397	0.435	0.539
33	0.282	0.333	0.391	0.429	0.532
34	0.278	0.329	0.386	0.423	0.525
35	0.274	0.324	0.381	0.418	0.518
36	0.270	0.320	0.376	0.412	0.512
37	0.267	0.316	0.371	0.407	0.506
38	0.263	0.312	0.366	0.402	0.500
39	0.260	0.308	0.362	0.397	0.495
40	0.257	0.304	0.357	0.393	0.489
41	0.254	0.300	0.353	0.388	0.484
42	0.251	0.297	0.349	0.384	0.479
43	0.248	0.294	0.345	0.380	0.474
44	0.245	0.290	0.342	0.376	0.469
45	0.242	0.287	0.338	0.372	0.464
46	0.240	0.284	0.334	0.368	0.460
47	0.237	0.281	0.331	0.364	0.455
48	0.235	0.278	0.328	0.361	0.451
49	0.232	0.275	0.324	0.357	0.447
50	0.230	0.273	0.321	0.354	0.443

Berdasarkan dari nilai *person correlation*  $0.786 > 0.388$  yang dinyatakan berkorelasi atau adanya hubungan media berbasis komputer terhadap minat belajar siswa.

### Descriptives

			Statistic	Std. Error
Minat Belajar	Mean		75.88	.285
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	75.30	
		Upper Bound	76.47	
	Median		75.50	
	Variance		2.106	
	Std. Deviation		1.451	
	Minimum		74	
	Maximum		79	

- |                                 |                                   |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Mean                         | =                                 |
| 2. 95% confidence interval mean | = untuk nilai kepercayaan         |
| a. lower bound                  | = untuk kepercayaan rendah        |
| b. upper bound                  | = untuk kepercayaan tinggi        |
| 3. Median                       | = untuk nilai tengah              |
| 4. Variance                     | = untuk mencari perbedaan         |
| 5. Std. Deviation               | = untuk nilai standar keseluruhan |
| 6. Minimum                      | = untuk nilai terendah            |
| 7. Maximum                      | = untuk nilai tertinggi           |

**Tabel. 4.3 Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	.229	26	.001	.900	26	.016

1. Statistic = data yang dikelola
2. Df = jumlah responden
3. Signifikasi = untuk nilai data distribusi normal atau tidak normal

Berdasarkan tabel diatas peneliti menggunakan Shapiro-Wilk dikarenakan responden yang dibawah 50 orang sedangkan responden yang menggunakan diatas 50 orang menggunakan Kolmogorov-Smirnov sebagai panduan normalitas datanya.

Dasar pengambilan keputusan uji normalitas







- ❖ Jika nilai sig. > 0.05 maka data berdistribusi normal
- ❖ Jika nilai sig. < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal

## NASKAH MEDIA

Materi : Makna dan Arti Kebangkitan Nasional 1908 Dalam Perjuangan Kemerdekaan Republik Indonesia

Mata Pelajaran : PPKn

Sasaran : Siswa Kelas VIII 7

NO	Visual	Keterangan
1		Pada background utama terdapat judul Makna dan Arti Kebangkitan Nasional 1908 Perjuangan Kemerdekaan Indonesia
2		Pada gambar Pertama terdapat materi sejarah kebangkitan nasional 1908 perjuangan kemerdekaan indonesia
3		Gambar kedua terdapat Materi kedua peristiwa Boedi Utomo 12 Mei 1908
4		Gambar ketiga terdapat Materi ketiga ikrar Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928
5		Gambar keempat terdapat materi bandung lautan api 23 mare 1946
6		Gambar kelima terdapat Materi keempat Peristiwa Rengas Dengklok

7	<p><b>Nilai Moral Terkandung Dalam Peristiwa Kemerdekaan Indonesia</b></p> <p><b>Nilai Moral</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempertahankan kemerdekaan dan integritas bangsa Indonesia</li> <li>2. Menghargai keberanian rakyat dan semangat bela mati yang menginspirasi</li> <li>3. Menghormati nilai-nilai kemanusiaan</li> <li>4. Bersikap terbuka untuk pengalaman bangsa dan negara</li> <li>5. Menempatkan jabatan dan kekuasaan sebagai sarana untuk membangun bangsa dan negara</li> <li>6. Meniadakan kekuasaan dan kekayaan dalam kehidupan</li> </ol> 	Gambar keenam dengan materi nilai moral yang terkandung dalam peristiwa kemerdekaan indonesia
8		Gambar ketujuh ditutup dengan gambar bendera merah putih dan lambing garuda pancasila



## Dokumentasi 1

Disaat Perkenalan



Disaat Pembagian Angket

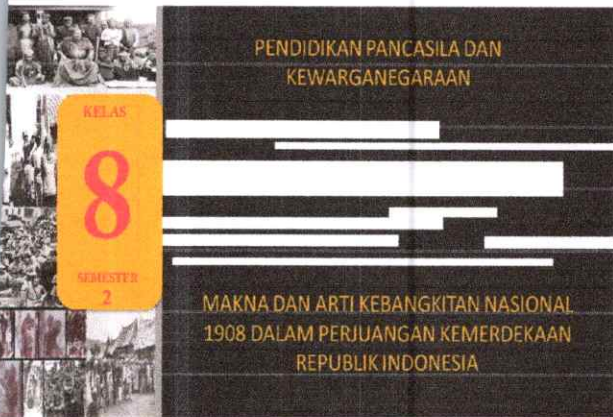


Disaat Memabantu Dalam Aktivitas Siswa



Disaat Bersama Pak Kepala Sekolah





## Sejarah Kebangkitan Nasional 1908 Perjuangan Kemerdekaan Indonesia

### Perkembangan Nasionalisme Indonesia

1. Masa Printis
2. Masa Penegas
3. Masa Percobaan
4. Masa Pendobrak
5. Masa Pelaksana



### Peristiwa Boedi Utomo 12 Mei 1908

**Peristiwa Boedi Utomo** Tujuan terbentuknya Boedi Utomo yaitu, memperbaiki pelajaran di sekolah-sekolah, mendirikan badan wakaf yang mengumpulkan tunjangan untuk kepentingan belanja anak-anak bersekolah, membuka sekolah pertanian, memajukan teknik dan industri, menghidupkan kembali seni dan kebudayaan bumi putera, dan menjunjung tinggi cita-cita kemanusiaan dalam rangka mencapai kehidupan rakyat yang layak.



### Ikrar Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928

#### Sumpah Pemuda

- Pertama : Kami Putra dan Putri Indonesia Mengaku Bertumpah Darah yang satu, tanah Indonesia
- Kedua : Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbangsa satu, bangsa Indonesia
- Ketiga : Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia



### Bandung Lautan Api 23 Maret 1946

**Peristiwa Bandung Lautan Api** adalah peristiwa kebakaran besar yang terjadi di kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia pada tanggal 23 Maret 1946 dalam waktu 7 jam sekitar 200.000 penduduk Bandung membakar rumah mereka, meninggalkan kota dan menuju pegunungan daerah selatan Bandung. Hal ini dilakukan untuk mencegah tentara sekutu dan SUCA Belanda untuk dapat menggunakan kota Bandung sebagai markas strategis militer dalam perang kemerdekaan Indonesia.



### Rengas Dengklok

#### Peristiwa Rengas Dengklok

adalah peristiwa penculikan yang dilakukan oleh sejumlah pemuda antara lain: Soekarno, Wikana, Aidit dan Chaerul Saleh dan perkumpulan. Peristiwa terjadi pada tanggal 16 Agustus 1945 pukul 03.00 WIB. Soekarno dan Hatta dibawa kerengas dengklok didesak agar mempercepat proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia sehingga terjadinya kesepakatan antara golongan tua dan golongan muda.



## Moral Terkandung Dalam Peristiwa Kemerdekaan Indonesia

### i Moral

mempertahankan kemerdekaan dari penjajah di segala bidang kehidupan.

menjaga keamanan negara dari ancaman baik itu dari luar maupun dari dalam.

mencintai tanah air Indonesia

rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara

menempatkan persatuan dan kesatuan bangsa serta keselamatan bangsa dan negara

melestarikan keindahan dan kekayaan alam Indonesia







**Abdi Gunawan S.** Lahir pada 10 Oktober 1997 di Ujung Pandang, Povinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak kedua dari pasangan suami istri Sumarlin, SM dan Marwiah K.

Penulis pertama kali masuk pendidikan formal di SDN No. 54 Tanetea pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2009. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Tamalatea dan tamat pada tahun 2012, penulis lalu melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Tamalatea Kab. Jeneponto dan tamat pada tahun 2015. Penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Teknologi Pendidikan (TEKPEN) S1 pada tahun 2015 dan selesai pada tahun 2019 dengan menyelesaikan study dengan judul : **Efektifitas Penggunaan Media Berbasis Komputer Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII 7 SMP Negeri 1 Binamu.**