

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LCD
PROYEKTOR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

Joko Sarminto. Parijo. Bambang Budi Utomo.

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNTAN, Pontianak

Email: jokosarminto4@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dalam bentuk studi hubungan. Sampel yang diambil menggunakan teknik sampel random atau sampel acak yang berjumlah 60 siswa. Rumus persamaan regresi linier sederhana $Y = a + bX$ maka hal tersebut ditunjukkan dalam persamaan $Y = 93,212 + 0,195X$ yang artinya nilai konstanta adalah 93,212, uji hipotesis uji t hitung $>$ t tabel, karna nilai t hitung $>$ t tabel $2,533 > 2,001$, maka H_a diterima atau “terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi”.

Kata kunci : Media Lcd Proyektor, Hasil Belajar, Ekonomi.

Abstract: This study aims to determine the effect of the use of learning media LCD projector to student learning outcomes on economic subjects. The method used in this research is descriptive method in the form of linkage studies. Samples were taken using random sampling techniques or random sample of 60 students. Simple linear regression equation $Y = a + bX$ then in the equation $Y = 93.212 + 0,195X$ which means a constant value is 93.212, test hypothesis test t count $>$ t table, because t count $>$ t table $2.533 > 2.001$, then h_a received or "there is the effect of the use of learning media to student learning outcomes on economic subjects".

Keywords: Lcd Projector Media, Learning Outcomes, Economy.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya Azhar Arsyad,(2014:1).

Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang lebih konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal), sehingga dapat kita harapkan diperolehnya hasil belajar yang lebih berarti bagi siswa.

Peran teknologi dalam pendidikan merupakan suatu hal yang dapat membantu memecahkan masalah umat manusia dari masa kemasa secara efektif dan efisien. Berkembangnya teknologi di era globalisasi dapat memberikan dampak positif terhadap sistem pendidikan di Indonesia dan dunia secara umumnya.

Media pembelajaran LCD Proyektor merupakan salah satu media elektronik yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Media LCD Proyektor dapat membantu guru untuk lebih mudah dalam mengajar dan pelajar lebih mudah dalam menerima pembelajaran. Menggunakan media LCD Proyektor juga dapat membantu guru agar dapat mengembangkan teknik pengajaran sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih maksimal. Melihat sedemikian pentingnya proses belajar mengajar dan peranan guru, maka dalam pengembangan ilmu pengetahuan perlu dikembangkan sikap dan perilaku belajar yang dapat menumbuhkan minat belajar secara wajar. Untuk itu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, khususnya media LCD Proyektor dapat dijadikan alternatif dalam hal tersebut.

Penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 9 Pontianak sudah dilaksanakan dengan menggunakan alat berupa laptop, speaker dan LCD Proyektor. Namun ketersediaan LCD Proyektor di SMA Negeri 9 Pontianak ini masih terbatas jumlahnya yaitu sebanyak 6 buah, sedangkan guru yang menggunakan media LCD Proyektor sebanyak 39 orang guru. Sehingga penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor mengalami hambatan, seperti penggunaan LCD Proyektor yang harus bergantian jika ada kelas lain yang juga akan menggunakannya pada jam mata pelajaran yang sama.

Berdasarkan hasil pra riset yang dilakukan peneliti pada siswa kelas X berikut penulis sajikan nilai rata-rata ulangan harian siswa-siswi pada mata pelajaran ekonomi.

Tabel 1
Daftar nilai rata-rata ulangan harian siswa-siswi kelas X pada mata pelajaran ekonomi semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai rata-rata
1	XA	40	79,87
2	XB	40	70,00
3	XC	40	66,20
4	XD	40	58,71
5	XE	40	59,61
6	XF	40	59,00

Berdasarkan data diatas,diketahui bahwa dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75, ternyata perolehan presentase hasil belajar setiap kelas pada mata pelajaran ekonomi cenderung bervariasi. Untuk itulah penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Lcd Proyektor Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 9 Pontianak.

METODE

Metode yang sesuai dan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi, (2015:67), “metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk penelitian studi hubungan (*Interrelationship Studies*) yang bertujuan untuk mengungkapkan hubungan antara Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA N 9 Pontianak. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA N 9 Pontianak yaitu sebanyak 240 siswa dengan sampel penelitian sebanyak 60 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Sampel random*, atau sampel acak, sampel campur. Menurut Suharsimi Arikunto (2002:111), “Teknik sampling ini diberi nama demikian karena didalam pengambilan sampelnya, peneliti mencampur subjek-subjek didalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama”. Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlahnya subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung dari setidaknya-tidaknya dari: a) Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana, b) Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data, c) Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang risikonya besar, tentu saja jika sampel besar, hasilnya akan lebih baik.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara, angket, dan dokumen. Pedoman wawancara Dibuat secara sistematis dan berisikan sejumlah pertanyaan yang diberikan kepada guru mata pelajaran ekonomi. Angket dalam penelitian ini merupakan alat pengumpul data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan, untuk dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini penulis memberikan sejumlah pertanyaan kepada responden. Angket yang digunakan berupa angket tertutup, yaitu angket yang berisi pertanyaan yang sudah disediakan jawabannya, dengan menggunakan skala *likert*. Sugiyono (2013:134-135). Sehingga responden tinggal memilihnya. Dalam setiap item angket disediakan 5 (lima) alternatif jawaban yang masing-masing punya bobot untuk transformasi kedata kauntitatif, yaitu: a) Setuju/selalu/sangat positif diberi skor 5, b) Setuju/sering/positif diberi skor 4, c) Ragu-ragu/kadang-kadang/netral diberi skor 3, d) Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif diberi skor 2, e) Sangat tidak setuju/tidak pernah/diberi skor 1.

Dokumen dalam penelitian yaitu alat pengumpul data dengan mencatat hal yang berhubungan dengan penelitian yang didapat dari arsip-arsip, dokumen, dan sebagainya catatan yang dimaksud disini adalah data absensi siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Menurut Sugiyono(2014:148) menyatakan bahwa “dalam statistik deskriptif juga dapat dilakukan mencari kuat hubungan antara variabel melalui analisis korelasi, melakukan prediksi dengan analisis regresi, dan membuat perbandingan dengan membandingkan rata-rata data sampel atau populasi.” Data yang telah terkumpul yang diperoleh dari penyebaran angket, data tersebut diteliti terlebih dahulu untuk mengetahui keabsahan atau kevalidan data dalam mengisi angket yang dilakukan oleh responden. Kemudian data yang diperoleh diolah untuk kepentingan analisis dengan cara perhitungan persentase guna untuk menghitung persentase setiap jawaban item angket. Rumus Persentase yang digunakan adalah menurut Merdalis (dalam Hardi, 2014) sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum X$ = jumlah jawaban responden yang memilih setiap alternatif
 N = jumlah responden

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana yang dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi dari hasil perhitungan analisis linear sederhana. Menurut Sugiyono (2012:236) “Analisis regresi dilakukan bila hubungan dua variabel berupa hubungan kausal atau fungsional. Untuk menetapkan dua berupa hubungan kausal atau tidak, maka harus didasarkan pada teori atau konsep-konsep tentang dua variabel tersebut.” Adapun persamaan umum regresi linier sederhana menurut Sugiyono (2013:237) adalah:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan :

Y =Subyek/nilai dalam variabel dependen yang diprediksikan.
 a =Harga Y bila $X = 0$ (harga konstan)
 b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila $b (+)$ maka naik, dan bila $(-)$ maka terjadi penurunan.
 X =Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

Uji hipotesis dalam penelitian ini, yaitu apakah terdapat pengaruh variabel bebas atau media internet (X) terhadap variabel terikat atau hasil belajar siswa (Y) dengan menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana.

Hipotesis nol (H_0)

“Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran lcd proyektor terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 9 Pontianak”.

Secara matematiknya dirumuskan bahwa $H_0=0$

Hipotesis Alternatif (H_a)

“Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran lcd proyektor terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 9 Pontianak”.

Secara matematiknya dirumuskan bahwa $H_a \neq 0$
 Pengujian hipotesis dalam penelitian ini meliputi uji t dan koefisien determinasi atau R Square (R^2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan, dibawah ini akan penulis sajikan hasil penelitian. Hasil penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari angket penelitian. Data kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran lcd proyektor terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penyajian data, yaitu setelah angket dibagikan kepada responden yang berjumlah 60 siswa, maka selanjutnya data yang telah dikumpulkan kemudian dimasukkan kedalam tabel, kemudian data direkapitulasi sesuai dengan alternatif jawaban responden yang disajikan kedalam tabel berikut:

Tabel 2
Rekaputilasi jawaban angket

No Item	Jawaban					Jumlah Responden
	SS	S	RR	TS	STS	
1	23	31	5	0	1	60
2	22	33	4	1	0	60
3	20	23	14	2	1	60
4	11	35	12	2	0	60
5	15	32	11	2	0	60
6	35	23	2	0	0	60
7	8	27	17	7	1	60
8	12	21	18	9	0	60
9	13	18	23	5	1	60
10	9	17	25	9	0	60
11	18	24	16	2	0	60
12	13	24	18	5	0	60
13	16	32	9	3	0	60

14	11	21	24	3	1	60
15	15	26	12	6	1	60
16	29	26	3	1	1	60
17	11	38	8	3	0	60
18	16	28	14	2	0	60
19	13	26	17	4	0	60
20	16	21	15	6	2	60

Setelah melakukan rekapitulasi jawaban angket, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut, dan melakukan analisis masing-masing pertanyaan sesuai dengan indikator, dan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rumus persentase. Berikut akan disajikan hasil pengolahan dan analisis data yang disajikan kedalam empat indikator.

Indikator penggunaan laptop dan infocus oleh guru

Tabel 3
Penggunaan laptop dan infocus oleh guru

No soal	Alternatif jawaban	Jumlah Jawaban	Persentase
1	Setuju	31	51.7%
2	Setuju	33	55%
3	Setuju	23	38.3%
4	Setuju	35	58.3%
5	Setuju	32	53.3%
6	Setuju	23	38.3%

Berdasarkan tabel 3 diatas, hasil yang diperoleh dari kuesioner/angket tentang penggunaan laptop dan infocus yang digunakan guru dalam proses pembelajaran respon siswa terhadap materi yang disampaikan tergolong baik, hal ini ditunjukkan dengan rata-rata jawaban setiap soal yang mewakili indikator pertama, siswa memilih alternatif jawaban setuju.

Penggunaan audio oleh guru

Tabel 4
Penggunaan audio oleh guru

No soal	Alternatif jawaban	Jumlah jawaban	Presentase
7	Setuju	27	45%
8	Setuju	21	35%
9	Ragu-ragu	18	38.3%
10	Ragu-ragu	25	41.7%

Dari tabel 4 diatas, dapat diketahui bahwa penggunaan audio dalam pembelajaran bisa membuat materi yang disampaikan menjadi lebih jelas, siswa sebagai peserta didik cenderung lebih suka mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, dibandingkan dengan mencatat. Dari data kuesioner/angket mengenai penggunaan audio oleh guru, rata-rata jawaban setiap soal yang mewakili indikator kedua, data yang diperoleh menunjukkan kebanyakan dari siswa memilih alternatif jawaban ragu-ragu.

Penggunaan power point/slide oleh guru

Tabel 5
Penggunaan power point/slide oleh guru

No soal	Alternatif jawaban	Jumlah jawaban	Presentase
11	Setuju	24	40%
12	Setuju	24	40%
13	Setuju	32	53.3%
14	Ragu-ragu	24	40%
15	Setuju	26	43.3%
16	Sangat setuju	26	48.3%

Berdasarkan tabel 5 diatas, dapat diketahui bahwa semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, tanpa terkecuali dibidang pendidikan. Perkembangan

teknologi mendorong memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran salah satunya adalah menggunakan power point/slide yang terdapat di komputer/laptop. Ketika guru menggunakan power point/slide sebagai cara agar siswa menjadi lebih tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Dari data kuesioner/angket yang dibagikan kepada siswa rata-rata jawaban dari setiap soal yang mewakili indikator ketiga kebanyakan siswa memilih setuju, namun ada juga siswa yang memilih ragu-ragu.

Penggunaan chat/animasi oleh guru

Tabel 6
Penggunaan chat/animasi oleh guru

No soal	Alternatif jawaban	Jumlah jawaban	Presentase
17	Setuju	38	63.3%
18	Setuju	28	46.7%
19	Setuju	26	43.3%
20	Setuju	21	35%

Berdasarkan tabel 6 diatas, penggunaan animasi dimaksudkan agar siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, penggunaan animasi disini adalah animasi yang bergerak dan ditempatkan di power point. Dari jawaban kuesioner/angket rata-rata dari jawaban setiap soal yang mewakili indikator keempat kebanyakan siswa memilih jawaban setuju.

Analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh positif yang signifikan antara media LCD Proyektor terhadap hasil belajar siswa. Perhitungan analisis regresi linear sederhana dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 16. Berikut peneliti sajikan data penggunaan media lcd proyektor yang diperoleh dari hasil angket, serta data hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil ulangan harian.

Tabel 7
Data variabel bebas (x) dan variabel terikat (y)

No	Penggunaan Media Lcd Proyektor (<i>infocus</i>) (Variabel X)	Hasil Belajar (Variabel Y)
1	74	75

2	71	85
3	73	90
4	60	85
5	67	90
6	70	89
7	74	95
8	73	95
9	82	95
10	80	90
11	69	95
12	83	90
13	69	85
14	68	70
15	64	90
16	72	90
17	87	95
18	81	85

19	70	85
20	79	75
21	74	85
22	76	85
23	83	85
24	89	75
25	74	65
26	61	75
27	64	85
28	82	65
29	77	70
30	84	50
31	80	80
32	64	80
33	84	85
34	83	70
35	79	85

36	79	80
37	80	50
38	60	75
39	85	80
40	80	40
41	87	70
42	86	95
43	91	85
44	91	70
45	88	75
46	87	55
47	83	80
48	88	70
49	86	60
50	89	50
51	82	90
52	75	60

53	86	65
54	79	80
55	82	75
56	79	60
57	79	85
58	91	65
59	81	65
60	73	75

Setelah data di masukan kedalam tabel, maka langkah selanjutnya adalah mengolah data dengan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS 16.0, seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 8
Tabel hasil perhitungan regresi linier sederhana dengan menggunakan program spss 16.0

		Coefficients^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	93.212	6.046		15.417	.000
	hasil_belaja	.195	.077	.316	2.533	.000
	r					

a. Dependent Variable: penggunaan_media

Dari tabel 8 diatas, kemudian data yang diperoleh dari hasil pengolahan tersebut dimasukan kedalam persamaan regresi yaitu sebagai berikut.

$$Y = a+bx$$

$$Y = 93.212 + 0.195X$$

Hasil dari persamaan regresi linier sederhana tersebut dapat diartikan sebagai berikut: 1) Nilai konstanta (a) adalah 93.212, artinya jika penggunaan media LCD Proyektor bernilai 0 (nol), maka hasil belajar bernilai positif yaitu 93.212. 2) Nilai koefisien regresi penggunaan media pembelajaran (b) bernilai positif, yaitu 0,195, maka dapat diartikan bahwa setiap penurunan penggunaan media LCD Proyektor sebesar 1, hasil belajar juga akan meningkat sebesar 0,195. variabel dikatakan signifikan jika < 0.05 , sedangkan hasil penelitiannya $0,00 < 0,05$ memiliki hubungan yang signifikan.

Pengaruh Media LCD Proyektor Terhadap Hasil Belajar

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Angka dari R square akan diubah kedalam bentuk persen yang artinya untuk mengetahui seberapa besar persentase pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Untuk menentukan koefisien determinasi (R^2) digunakan program SPSS 16.0 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 9
Koefisien determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.316 ^a	.100	.084	7.863

Berdasarkan tabel 9 diatas dapat diketahui nilai R^2 sebesar 0,100 artinya presentase variabel penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa sebesar 10,0% sedangkan sisanya 90.0% dipengaruhi oleh variabel lain.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 06 januari 2016 sampai tanggal 12 januari 2016, pada kelas X SMA N 9 Pontianak. Penggunaan media lcd proyektor terdiri dari empat indikator yaitu (1) Penggunaan laptop dan infocus oleh guru, (2) Penggunaan audio oleh guru, (3) Penggunaan power point/slide oleh guru, (4) Penggunaan chat/animasi oleh guru.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan baik secara deskriptif maupun pengujian data secara statistik dengan bantuan program microsoft excel dan statistical product and service solution (SPSS) versi 16.0 dengan sumber data yang diperoleh dari angket/kuesioner dan wawancara. Pembahasan dilakukan pada masing-masing indikator penggunaan media LCD Proyektor.

Indikator Penggunaan Laptop dan Infocus Oleh Guru.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus presentase, hasil yang diperoleh dari kuesioner/angket tentang penggunaan laptop dan infocus yang digunakan guru dalam proses pembelajaran respon siswa terhadap materi yang disampaikan tergolong baik, siswa menjadi lebih mudah dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru, dan proses pembelajaran juga dapat berlangsung secara efektif, sehingga dengan hal ini siswa lebih mudah menyerap materi yang disampaikan dan siswa lebih mudah mengigit materi yang diberikan oleh guru.

Indikator Penggunaan Audio Oleh Guru

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket yang dioleh dengan rumus presentase, dapat diketahui bahwa penggunaan audio dalam pembelajaran bisa membuat materi yang disampaikan menjadi lebih jelas, siswa sebagai peserta didik cenderung lebih suka mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, dibandingkan dengan mencatat. Sebelum menyampaikan materi pembelajaran guru terlebih dahulu mencari materi di internet berupa audio, hal ini sangat efektif dilakukan apalgi pada saat jam terahir, dimana konsentrasi para peserta didik sudah mulai berkurang, untuk itulah guru mensiasati hal tersebut dengan cara menggunakan audio dalam proses penyampaian materi di dalam kelas.

Indikator Penggunaan Power Point/Slide Oleh Guru

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, tanpa terkecuali dibidang pendidikan. Perkembangan teknologi mendorong kemajuan di berbagai bidang tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan perubahan tersebut memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran salah satunya adalah menggunakan power point/slide yang terdapat di komputer/laptop. Ketika guru menggunakan power point/slide sebagai cara agar siswa menjadi lebih tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Dari data kuesioner/angket yang dibagikan kepada siswa respon siswa tergolong sangat baik, hal ini di sebabkan karena materi yang disampaikan menjadi lebih jelas, partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi lebih meningkat, penggunaan power point/slide juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, penyampaian materi yang dilakukan guru juga menjadi lebih efektif, guru tidak perlu lagi mencatat materi di papan tulis karena materi sudah di tampilkan kedalam bentuk power point.

Indikator Penggunaan Chat/Animasi Oleh Guru

Berdasarkan data yang diperoleh dari data kuisisioner/angket , dapat diketahui bahwa penggunaan animasi dimaksudkan agar siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, penggunaan animasi disini adalah animasi yang bergerak dan ditempatkan di power point. Dari jawaban kuesioner/angket ternyata respon siswa sangat baik, para peserta didik menjadi antusias dalam memperhatikan materi yang di berikan oleh guru, dan rasa bosan terhadap materi pembelajaran dapat diatasi dengan adanya penggunaan animasi dalam penyampaian materi pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan serta hasil yang diperoleh, maka secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa: “Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kls X SMA Negeri 9 Pontianak”. Kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut: 1) Penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor di SMA Negeri 9 Pontianak termasuk dalam kategori baik. 2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 9 Pontianak termasuk kategori sudah baik. 3) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 9 Pontianak. Yang diperoleh dari perhitungan regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS 16.0, maka diperoleh persamaan $Y = 93,212 + 0,195X$, yang artinya nilai konstanta adalah 93,212 yaitu jika penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor (X) bernilai 0 (nol), maka hasil belajar (Y) bernilai 93,212. Nilai koefisien regresi variabel penggunaan media lcd proyektor (X) yaitu 0,195. Ini berarti bahwa setiap peningkatan penggunaan media lcd proyektor (X) sebesar 1, maka hasil belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,195. 4) Besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y (Koefisien Determinasi) adalah 0,100%, artinya presentase penggunaan media LCD Proyektor terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sebesar 10,0% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, hanya terdapat 10% pengaruh dari media LCD Proyektor dan 90% di pengaruhi oleh faktor lain. Maka disarankan kepada peneliti lain agar melakukan penelitian dari faktor lain yang juga ikut mempengaruhi hasil belajar, yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2013). **Media Pembelajaran**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). **Prosedur penelitian**. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nawawi, Hadari (2015). **metode penelitian bidang sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono, (2013). **Metode penelitian pendidikan**. Bandung: Alfabeta.
- _____, (2014). **Statistika untuk penelitian**. Bandung: Alfabeta.