

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *POWER POINT*
YANG DILENGKAPI TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP
KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN
PPKn KELAS XI SMAN 2 MUARO JAMBI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**



**OLEH
ANGGA SAPUTRA
NIM. A1A317010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Interaktif *Power Point* Yang Dilengkapi Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA NEGERI 2 Muaro Jambi". Skripsi Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yang disusun oleh ANGGA SAPUTRA, Nomor Induk Mahasiswa A1A317010 telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk di uji.

Jambi, 5 Desember 2022

Pembimbing I



Drs. Iwan, M. Pd.
NIP.195809271985031001

Jambi, 6 Desember 2022

Pembimbing II



Dona Sariani, S. Pd., M. Pd.
NIDK. 201707052914

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Media Interaktif Power Point Yang Dilengkapi Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA NEGERI 2 Muaro Jambi*. Skripsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yang disusun oleh ANGGA SAPUTRA, Nomor Induk Mahasiswa A1A317010 telah dipertahankan di depan tim penguji pada 29 Desember 2022.

1. Drs. Irwan, M. Pd
NIP. 195809271985031001

Tim Penguji

Ketua



2. Dona Sariyani, S. Pd., M.Pd
NIDK. 201707052014

Sekretaris



Jambi, Januari 2023
Mengetahui,
Ketua Program Studi PPKn



Drs. M.Salam, M.Si
NIP. 195907111985031002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini ,

Nama : Angga Saputra

NIM : A1A317010

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dengan ini menyatakan dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini benar benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Dengan demikian pernyataan ini dibuat penuh kesadaran dan tanggung jawab .

Jambi, September 2022
Yang membuat pernyataan,

Angga Saputra

MOTTO

**MAKA DENGAN NIKMAT ALLAH YANG BANYAK UNTUK
KALIAN WAHAI JIN DAN MANUSIA YANG MANA YANG
KALIAN DUSTAKAN? (QS : AR- RAHMAN 13)**

“

ABSTRAK

Saputra, Angga. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Power Point yang Dilengkapi Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas Xi SMAN 2 Muaro Jambi*. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing (1) Drs. M. Salam, M.Si Pembimbing (2) Heri Usmanto S.Pd., M.Pd

Kata Kunci :Media Pembelajaran, Power Point TTS, Keaktifan Siswa.

Hasil observasi awal menunjukkan beberapa masalah pada keaktifan belajar siswa, banyaknya siswa yang pasif dalam belajar dan kurang bergairah, sehingga seorang guru harus menemukan media belajar sebagai alat bantu dalam pembelajaran, penggunaan media yang tepat dan menyenangkan tentunya akan sangat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan siswa mampu berperan aktif didalamnya.

Tujuan penelitian kuantitatif ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media powerpoint dengan Teka Teki Silang apakah dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa dikelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media powerpoint dengan teka teki silang dapat mempengaruhi keaktifan siswa, berdasarkan hasil pengolahan data dan penjumlahan, Besarnya nilai korelasi /hubungan (R) yaitu sebesar 0,591 dari output tersebut terdapat R Square sebesar 350, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 35% sign < 0,05 maka H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh powerpoint TTS terhadap Keaktifan belajar Siswa. Koefisien regresi X sebesar 0,441. Koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Variabel X dapat mempengaruhi variabel Y. bahwa pengaruh nilai powerpoint TTS terhadap nilai keaktifan belajar siswa sebesar 0,441.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahuwata'ala yang telah memberikan rahmat-Nya. Sehingga penulis telah dapat skripsi deganjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Power Point Yang Dilengkapi Teka-Teki Silang (Tts) Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMAN 2 Muaro Jambi”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang pendidikan S1 dan meraih gelar Sarjana Pendidikan.

Dalam proses penulisan skripsi ini terdapat proses yang panjang dan meneumui kendala dalam menulis skripsi ini. Namun, dalam menulis skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari segenap pihak. Maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah berpartisipasi dalam proses pembuatan proposal skripsi ini, antara lain:

1. Bapak Prof. H. Sutrisno, M.Sc.,Ph.D selaku Rektor Universitas Jambi.
2. Bapak prof. H. Dr. M. Rusdi, M.Sc Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
3. Bapak Drs. Irwan, M.Pd selaku Pembimbing Skripsi I yang selalui khlas dan sabar dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dona Sariyani, S.Pd.,M.Pd selaku Pembimbing Skripsi II yang selalui khlas dan sabar dalam membimbing dan mengarahkan penulis agar dapat menyusun skripsi dengan baik.

5. Bapak dan ibukku yang selalu tulus mendoakan dan memberikan motivasi serta memenuhi segala kebutuhan penulis dalam mengenyam pendidikan demi terwujudnya cita-cita penulis untuk menjadi seorang guru.

Dalam hal ini penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Dan semoga dengan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat di kemudian hari.

Jambi, , September 2022

Angga Saputra
A1A317010

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LatarBelakangMasalah.....	1
1.2 IdentifikasiMasalah	9
1.3 PembatasanMasalah	9
1.4 RumusanMasalah	9
1.5 TujuanPenelitian	10
1.6 ManfaatPenelitian	10
BAB II KAJIAN TEORETIK	13
2.1 Keaktifan Belajar	13
2.2 Media Pembelajaran.....	15
2.3 Media Microsoft Power Point dalam Pembelajaran.....	18
2.4 Penelitian Yang Relevan	22
2.5 KerangkaBerfikir.....	25
2.6 HipotesisPenelitian.....	26

BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.2 Desain Penelitian.....	28
3.3 Populasi dan Sampel	29
3.4 Teknik Pengambilan Sampel.....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.6 Validasi Instrumen Penelitian	32
3.7 Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	41
4.1 Deskripsi Objek Penelitian	41
4.1.1 Deskripsi Struktur Organisasi	41
4.1.2 Deskripsi variabel X.....	42
4.1.3 Deskripsi Variabel Y	42
4.2 Hasil Penelitian	44
4.2.1 Hasil Uji Validitas data	44
4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas	50
4.2.3 Hasil Uji Asumsi klasik	51
4.2.4 Hasil Uji Linearitas	51
4.2.5 Hasil Uji Heterokedastitas	52
4.2.6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	53
4.2.7 hasil Uji Hipotesis	56

	Halaman
4.2.8 Hasil Uji Koefisien Determinasi	57
4.3 Pembahasan	57
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	60
5.1 Simpulan	60
5.2 Implikasi.....	60
5.3 Saran.....	61
Daftar Rujukan	62
Lampiran	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 hasil observasi.....	7
Table 3.1 populasi.....	29
Tabel 3.2 Perkiraan sampel pada populasi Normal dan Homogen.....	30
Table 3.3 proporsi sampel.....	32
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Keaktifan Siswa.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi.....	64
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	65
Lampiran 3 Surat Persetujuan Validator Instrumen.....	66
Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian.....	67
Lampiran 5 Instrumen Penelitian	73

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah kesuksesan bagi bangsa dan negara dalam mencapai pembangunan sumber daya manusianya tidak terlepas dari kemajuan pendidikan. Pendidikan menjadi pondasi utama dari pencapaian pembangunan dari berbagai hal dalam aspek kehidupan manusia, dikarenakan tujuan dari pendidikan untuk menciptakan manusia-manusia yang berkualitas dan memiliki kepribadian yang baik sehingga mampu menghadapi tantangan kehidupan yang semakin maju. Dengan pendidikan manusia bisa mengembangkan kualitas dirinya dan tantangan kemajuan zaman dan teknologi. Belajar merupakan proses belajar kompleks yang terjadi pada setiap orang selama hidupnya. Sistem pembelajaran terjadi atas dasar adanya kolaborasi tunggal dengan iklim yang dipisahkan oleh penyesuaian perilaku.

Perubahan zaman dan kemajuan teknologi yang terjadi sangat cepat. Perkembangan teknologi semakin hari semakin modern dan maju, dan sudah merambah kesemua bidang kehidupan manusia. Dampak yang terjadi akibat kemajuan teknologi yaitu diantaranya bidang pendidikan. Pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah oleh guru kepada siswa, seperti model pembelajaran, bahan, media, dan sumber belajar haruslah seiring mengikuti zaman pendidikan yang berkemajuan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan isi contoh, memperkuat daya nalar, pertimbangan, perasaan dan kemampuan siswa. Dengan tujuan dapat mendorong

siklus pembelajaran yang berkualitas dan dapat dengan dimengerti oleh siswa apa yang telah disampaikan oleh guru.

Menurut Omar Hamlik (Wandah Wibawanto, 2017:5), media pembelajaran Hubungan korespondensi asosiasi akan berjalan seperti yang diharapkan dan mencapai hasil terbaik, ketika menggunakan alat yang disebut media korespondensi. Dan media pembelajaran terus berkembang dengan adanya teknologi. Dengan media pembelajaran berbasis teknologi tentu tingkat kualitas pendidikan yang semakin maju pula. Dengan teknologi yang dianggap dapat mengefektifkan proses pembelajaran, dan pembelajaran dirasa mudah, praktis dan cepat. Maka media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting bagi proses belajar mengajar. Didalam proses pembelajaran, interaksi antara guru dan murid sangat penting untuk menciptakan suasana yang lebih aktif. Menurut A. Pribadi (2017:21) sifat interaktifitas yang terdapat didalam program multimedia akan mampu membuat proses belajar menjadi “dialogis”. Artinya apabila tenaga pendidik menggunakan multimedia dengan kreatif dan juga menarik dapat membuat interaktivitas antara guru dan murid menjadi lebih interaktif.

Media power point merupakan salah satu media pembelajaran elektronik yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar dalam proses belajar mengajar. Media power point dapat membantu tugas pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dan dapat dipahami oleh siswa. Menggunakan power point sebagai media dalam mengajar dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran dan aktifitas belajar siswa, sejalan dengan hasil penelitian Septiani (2019) bahwa pembelajaran

dengan power point dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Hal ini disebabkan karena dengan penggunaan media power point tidak akan membuat siswa merasa jenuh dalam menerima pembelajaran yang disampaikan menarik dengan menerapkan media power point. Dalam melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan media power point guru juga harus bisa membuat teknik yang lebih menarik dalam pengajaran terutama pada materi yang terdapat banyak teori dan penjelasan. Pada saat sekarang ini permasalahan yang terjadi didalam proses pembelajaran antara lain motivasi siswa untuk belajar, keaktifan siswa menurun, bahkan sampai hasil belajarpun rendah. Pada saat proses belajar, siswa tidak mempunyai perhatian lebih kepada guru yang sedang menyampaikan materi pembelajaran, siswa lebih banyak bermain dan tidak fokus didalam belajar, banyak dari siswa tidak berani menyampaikan pertanyaan kepada guru tentang materi yang dipelajari dan yang tidak dipahami.

Dalam sistem pembelajaran seharusnya mendidik dan belajar, khususnya komunikasi antara pengajar dan siswa. Kerjasama yang terjadi dalam latihan pembelajaran harus dilaksanakan dengan baik dan lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Gerak adalah suatu tindakan yang bersifat fisik dan mental, khususnya perbuatan dan pemikiran sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001: 98).

Keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dirumuskan dalam beberapa indikator, menurut Sinar (2018:18) yaitu: (1) Penemuan dinamis yang terjadi dengan cara perjumpaan yang paling umum. (2) Penemuan dinamis yang dibingkai dalam

pertukaran/kesempatan belajar yang dinamis. (3) Latihan pembelajaran terjadi melalui metode yang melibatkan pemecahan masalah sehingga terjadi proses berpikir kritis. Proses pembelajaran dikatakan aktif apabila terlaksananya semua indikator diatas. Siswa mengalami sendiri proses pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan ide-ide baru, serta aktif dalam kerja kelompok dan menyelesaikan permasalahan didalam pembelajaran.

Dilihat dari observasi beberapa kali yang dilakukan dengan proses wawancara siswa sebanyak tiga orang dan dengan guru PPKN di SMA NEGERI 2 MUARO JAMBI, pada tanggal 01 september 2021. Dari hasil pengamatan 31 orang siswa kelas XI IPS guru PPKn yang bernama Upi Laili Khoirunnisa S.Pd. Dari wawancara tersebut penelitimendapatkan informasi tentang keaktifan siswa yang ada di sekolah tersebut. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan jarang sekali siswa bertanya kepada guru tentang materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Dapat dilihat dari jawaban yang dikemukakan oleh Khusnul Khotimah “*saya tidak hobi bertanya, dan kurang berani.*”Dari pernyataan tersebut dapat diartikan siswa tersebut jarang bertanya tentang apa materi yang belum dimengerti dan belum dipahami.

Pada kegiatan mengajarpendidik memaparkan materi pelajaran di kelas terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan, terdapat siswa yang hanya melihat saja, sampai-sampai melamun melihat guru yang menjelaskan materi didepan kelas, terdapat siswa yang hanya menyimak dan beberapa siswa yang sangat memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi didepan kelas. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Abdillah Armuzaki yaitu, “*tidak serius mengamati*

guru saat belajar”. Dari data wawancara ini didapati bahwa siswa tidak fokus dalam pembelajaran dan tidak memperhatikan dengan seksama apa yang dijelaskan oleh guru.

Pada kegiatan pembelajaran dengan cara diskusi banyak diantara siswa yang tidak berani mengemukakan pendapatnya, dan tidak mempunyai ide-ide terbaru pada saat berdiskusi. Pada saat melakukan diskusi kelompok yang memberikan argumen dan menjawab pertanyaan hanya orang-orang itu saja (yang aktif). Masalah tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Andini yaitu *“saya tidak pernah mengemukakan pendapat, cuma jadi notulen saat diskusi”*. Dapat dilihat dari hasil wawancara diatas yaitu terdapat beberapa masalah keaktifan belajar siswa. Dalam hal ini peserta didik belum berani bertanya, dan tidak memberikan jawaban atas pertanyaan yang guru berikan, hanya mendengarkan guru menjelaskan sampai-sampai melamun, dan tidak memperhatikan dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Saat diberikan tugas kelompok siswa kebanyakan tidak berani mengemukakan pendapat dan tidak mengikuti diskusi kelompok dengan maksimal.

Dan hasil wawancara terhadap guru PPKn SMAN 2 MUARO JAMBI yaitu ada beberapa hal yang disampaikan. Pada saat pembelajaran tatap muka setelah melakukan proses pembelajaran daring sebelumnya terdapat beberapa kendala dalam melakukan proses pembelajaran, yaitu tentang keaktifan siswa. Dengan proses pembelajaran daring yang sudah lama dilakukan disaat pandemi, maka terdapat masalah seperti tidak berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru secara langsung. Sesuai yang dikemukakan oleh guru PPKn SMAN 2 MUARO JAMBI

yaitu ibu Upi bahwa “....dengan siswa yang sudah terbiasa dengan pembelajaran daring, dan terpaku pada materi yang disampaikan tanpa penjelasan otomatis siswa tidak berani bertanya secara langsung atau menanggapi materi yang diberikan guru secara langsung.”. terdapat kesulitan dalam membangkit keaktifan siswa, karena sudah terbiasa dengan pembelajaran daring. Dan pernyataan ibu Upi yaitu “*paling banyak siswa yang bertanya itu hanya 3 orang, dan 1 sampai 3 orang yang aktif dalam satu kelas*”.Dapat dilihat dari 1 sampai 3 orang yang bertanya dari 31 siswa artinya ada sekitar 27 sampai 28 orang siswa kurang aktif dalam bertanya. Dikarenakan ada yang tidak berani bertanya, tidak mau bertanya, dan juga tidak mempunyai pertanyaan. Tidak mempunyai pertanyaan dikarenakan kurangnya memperhatikan guru saat menerangkan, dan juga tidak sampainya pesan yang disampaikan oleh penyampai materi kepada sipenerima materi.

Pada saat proses pembelajaran siswa ada yang mendengarkan saja atau mengamti saja. Terdapat siswa yang melamun pada saat proses penyampaian materi pembelajaran. Dan pada saat berdiskusi kelompok terdapat siswa yang kurang aktif, sesuai apa yang dikemukakan oleh ibu Upi bahwa “ *pada saat berdiskusi, sudah dibagikan kelompok, itu saja masih banyak yang tidak berani menyampaikan pendapatnya. Paling banyak hanya 1 sampai 2 orang yang berani mengemukakan pendapat dan bertanya*. Artinya terdapat masalah keaktifan pada siswa ketika proses belajar mengajar.

Data observasi tersebut dapat dipresentasikan sebagai berikut :

Table 1.1 Hasil Observasi Kelas XI SMAN 2 MUARO JAMBI

No	Aspek yang diamati	Jumlah yang melakukan tindakan	Persentase
1	Keberanian bertanya	3 dari 30 siswa	10%
2	Keberanian menjawab pertanyaan	3 dari 30 siswa	10%
3	Keberanian mempraktekkan materi yang dipelajari	2 dari 30 siswa	6,6%
4	Siswa yang pasif dalam mengikuti pelajaran	11 dari 30 siswa	36%
5	Siswa yang mengamati saat penjelasan materi	6 dari 30 siswa	20%
6	Siswa yang melihat saja	10 dari 30 siswa	33%
7	Siswa yang menyampaikan pendapat atau ide-ide baru	2 dari 30 siswa	6,6%
8	Siswa yang mengatasi masalah dalam diskusi kelompok	2 dari 30 siswa	6,6%
9	Siswa yang mencari informasi yang jelas	3 dari 30 siswa	10%
Total			138,8%
Hasil			15,42%

Sumber: wawancara guru PPKn SMAN 2 MUARO JAMBI

Peneliti melakukan pengambilan data awal dengan bertanya kepada siswa, lalu siswa yang merespon sebanyak angka yang terdapat dalam tabel diatas dan pada saat pelajaran berlangsung melihat tingkah laku serta tindakan siswa yang berkaitan dengan keaktifan belajar sesuai dengan indikator penelitian.

Hasil dari data observasi diatas berdasarkan pertanyaan terkait kedalam indikator keaktifan belajar. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti menafsirkan bahwa keaktifan siswa rendah. Dapat dilihat dari data diatas terdapat permasalahan keaktifan siswa dalam belajar. Tentu kondisi ini dianggap perlu untuk dicarikan akar permasalahannya. Dilihat dari data diatas terdapat masalah keaktifan dalam belajar. Tentu permasalahan yang terjadi diatas tidak belum memenuhi teori

keaktifan belajar diatas. Maka dari itu permasalahan tersebut perlu dicarikan akar permasalahannya. Dengan media pembelajaran power point yang dilengkapi teka-teki silang nantinya peneliti mencari pengaruh dari media power point yang dilengkapi tetak-teki silang terhadap keaktifan belajar.

Dilihat dari permasalahan yang ditemui, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berdasarkan permasalahan yang peneliti temui, dengan mengangkat judul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POWER POINT YANG DILENGKAPI TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS XI SMAN 2 MUARO JAMBI.**

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan diatas terdapat identifikasi masalah,yaitu:

1. Dalam proses pembelajaran tidak banyaknya siswa yang berani bertanya kepada guru dan menjawab pertanyaan dari guru..
2. Interaksi antara guru dan siswa belum berjalan dengan baik dikarenakan sudah terlalu lama melakukan proses pembelajaran secara daring.
3. Dalam proses pembelajaran masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat memberikan penjelasan materi pembelajaran.
4. Keaktifan siswa rendah, dilihat dari aktifitas presentasi yang dilakukan hanya sedikit dari siswa yang bertanya, mengomentari, ataupun mengkritik. Dan

tidak ada tidak banyak siswa bertanya kepada guru mengenai materi yang sudah diberikan oleh guru.

1.3 Pembatasan masalah

Dilihat dari identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi penelitian ini hanya melihat Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Power Point Yang Dilengkapi Teka-Teki Silang Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMAN 2 Muaro Jambi.

1.4 Rumusan masalah

Dari uraian pembatasan masalah diatas maka peneliti merumuskan rumusan masalah yaitu apakah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Power Point Yang Dilengkapi Teka-Teki Silang Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMAN 2 Muaro Jambi.

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti, maka penelitian bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Power Point Yang Dilengkapi Teka-Teki Silang Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMAN 2 Muaro Jambi.

1.6 Manfaat penelitian

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk orang yang membacanya baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.6.1. Secara Teoritis

Sebagai referensi atau bahan acuan bagi para peneliti-peneliti lain yang ingin mengembangkan ilmu tentang media pembelajaran. Semoga penelitian ini dapat menjadi bahan perbandingan, pertimbangan bagi peneliti di masa yang akan datang dan menemukan permasalahan sejenisnya atau yang bersangkutan.

1.6.2. Secara Praktis

1. Bagi Peneliti, penelitian ini semoga dapat digunakan sebagai penerapan ilmu dan teori tentang pendidikan yang didapatkan semasa di bangku kuliah, dan sebagai tambahan ilmu pengetahuan untuk bekal peneliti di masa yang akandating hendaknya.
2. Bagi Siswa, penelitian ini semoga dapat dijadikan masukan bagi siswa dalam mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Power Point Yang Dilengkapi Teka-Teki Silang Terhadap Keaktifan Siswa Di Kelas XI SMAN 2 Muaro Jambi.
3. Bagi Guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu masukan dan pertimbangan yang bisa diterapkan oleh para guru dalam pembelajaran, khususnya terkait Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Power Point Yang Dilengkapi Teka-Teki Silang Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMAN 2 Muaro Jambi.
4. Bagi Sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu instansi pendidikan atau sekolah dalam memecahkan masalah belajar pada siswa, meningkatkan kualitas belajar siswa, dan memberikan pengetahuan sehingga sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan meningkat, dan budaya

akademik di lingkungan sekolah dapat berkembang dan tumbuh secara pesat sehingga pihak-pihak yang terkait dapat menumbuhkan sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan.

1.7 Defenisi oprasional

1. Power point

Menurut Rusman dkk (2010:301) Microsoft Power Point merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik belajar, presentasi produk, meeting, seminar, lokakarya dan sebagainya.

2. Keaktifan siswa

Menurut Sudjana (Agustina Novitasari Pour, dkk. 2018:38) keaktifan belajar merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional sehingga siswa betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Keaktifan belajar

Aktivitas dalam pembelajaran adalah segala kegiatan yang dilaksanakan siswa baik yang teramati maupun yang tidak teramati. Menurut Sudjana (Agustina Novitasari Pour,dkk. 2018:38) keaktifan belajar merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional sehingga siswa betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar.Keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan upaya siswa untuk memperoleh pengalaman belajar, yang dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.

Belajar secara aktif berarti keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat dominan. Keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran tergantung interaksi didalam aktifitas belajar. Menurut T. Raka Joni dalam jurnal (Riry Mardian, 2012:152) “peristiwa belajar terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru”.

Berdasarkan teori diatas maka disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah terlibatnya siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan lingkungannya. Aktifitas belajar yang dilakukan oleh siswa yaitu berinteraksi dengan lingkungan kelas, teman, guru, dan mempunyai perhatian terhadap guru yang sedang menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa antusias dalam mengamati, memahami dan juga berdiskusi atau bertanya tentang materi yang disampaikan oleh

guru. Pada proses penyelesaian masalah didalam diskusi ikut dalam penyelesaian masalah yang dihadapi, serta aktif dalam membuat tugas individu maupun kelompok.

Dalam kegiatan belajar siswa dituntut untuk selalu aktif dalam kegiatan hal apapun yang menyangkut kegiatan belajar, hal itu untuk menunjang keberhasilan siswa dalam proses belajar dan mendapatkan hasil yang maksimal. Tidak hanya hasil tes tertulis yang harus mendapat nilai yang baik namun dalam proses belajar pun siswa dituntut untuk selalu aktif mengikuti kegiatan belajar. Berikut ini akan dijelaskan mengenai keaktifan siswa sebagai berikut:

a. Pengertian keaktifan siswa

Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara intelektual dan emosional dalam kegiatan belajar. Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara terus menerus baik fisik maupun mental dalam pembelajaran. Siswa aktif adalah siswa yang terlibat dalam kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

b. Ciri-ciri Keaktifan Siswa

- (1) keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya;
- (2) keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar;
- (3) penampilan berbagai usaha/kekreatifan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya; dan

(4) kebebasan melakukan hal tersebut tanpa tekanan guru/pihak lainnya.

Keaktifan siswa tampak dalam kegiatan, antara lain:

(5) berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran dengan penuh keyakinan;

(6) mempelajari, mengalami, dan menemukan sendiri bagaimana memperoleh situasi pengetahuan;

(7) merasakan sendiri bagaimana tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepadanya;

(8) belajar dalam kelompok;

(9) mencoba sendiri konsep-konsep tertentu;

(10) mengkomunikasikan hasil pikiran, penemuan, dan penghayatan nilai-nilai secara lisan atau penampilan.

Berdasarkan ciri-ciri keaktifan siswa yang telah disebutkan oleh tiga ahli maka indikator keaktifan siswa dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) keberanian untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan dan kemauannya serta menampilkan berbagai usaha dalam kegiatan belajar. (b) berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar serta mengkomunikasikan hasil belajar. (c) menampilkan berbagai usaha belajar untuk mencapai keberhasilan (kreatifitas belajar) dan (d) mempelajari, mengalami dan menemukan sendiri pengetahuan yang diperoleh.

2.1.1. Indikator Keaktifan Belajar

Adapun indikator keaktifan belajar menurut Sinar (2018:18) adalah sebagai berikut:

1. Aktif belajar yang terjadi dengan proses mengalami

Artinya proses mengalami disini adalah adalah siswa dibimbing untuk melakukan sendiri mengikuti belajar, yang diawali dengan keberanian bertanya, keberanian menjawab pertanyaan teman, keberanian mencoba mempraktekkan materi yang sedang dipelajarinya, karena dalam materi ini siswadibimbing untuk melakukan sendiri apa yang dipelajarinya, sehingga terjadi proses belajar dengan cara mengalami sendiri. Adapun yang dapat dinilai dalam aspek aktif belajar mengalami sendiri, adalah kejelasan dalam mempresentasikan apa yang mereka pelajari saat ini.

2. Aktif belajar yang terbentuk dalam transaksi/peristiwa belajar aktif

Peristiwa belajar merupakan kegiatan yang memerlukan konsentrasi yang maksimal dari siswa yang sedang belajar. Siswa yang pasif, kelihatan hanya mengamati apa yang dilakukan oleh guru, teman, atau melihat-lihat saja. Sehingga dalam mengikuti pembelajaran ini siswa tersebut kelihatan kurang aktif. Hasil yang diperoleh dari siswa tersebut adalah sebatas pada tahu apa yang dilihatnya. Maka factor yang dapat dinilai dari aspek belajar yang terbentuk dalam transaksi/peristiwa belajar aktif dalam penelitian ini adalah ditinjau dari segi kedalaman informasi yang mereka dapatkan ketika belajar.

3. Keaktifan belajar terjadi melalui proses mengatasi masalah sehingga terjadi proses pemecahan masalah.

4. Faktor yang dapat dinilai adalah keaktifan dalam mengutarakan ide-ide baru, guna menyelesaikan masalah yang muncul saat itu. Adapun aspek yang dapat

dinilai terkait tentang keaktifan belajar terjadi melalui proses mengatasi masalah, adalah kejelasan dalam berdiskusi.

2.2 Media Pembelajaran

Menurut Utomo Dananjaya (2010:7) pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan kedalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga pelajar mengalir dalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa. Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampain dan pengiriman pesan dan informasi (Beni A. Pribadi, 2017:15). Menurut heinich dan kawan-kawan (Beni A. Pribadi, 2017:15) media pembelajaran merupakan “sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar.” Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pemebelajara, memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap disebut media pembelajaran. Beragam media pembelajaran yang bisa digunakan untuk aktivitas belajar agar berlangsung efektif dan efisien.

Menurut Daryanto (2016:6) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat menjiwai pertimbangan, minat, renungan, dan perasaan siswa dalam latihan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran dicirikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau konten ilustrasi, memperkuat renungan, perasaan, perhatian dan kapasitas siswa.

2.2.1 Media

Media berdasarkan asal katanya dari bahasa Latin, *medium*, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver* (Beni A. Pribadi, 2017:15). Sedangkan menurut Criticos di dalam (Daryanto, 2016:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Artinya media adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga tersampaikan kepada yang menerima informasi dengan baik dan jelas.

2.2.2 Kegunaan media

Daryanto (2016:5-6) mengatakan media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Jelaskan pesannya agar tidak terlalu verbalistik.
2. Menaklukkan keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan fakultas.
3. Menumbuhkan semangat belajar, komunikasi yang lebih lugas antar siswa dan aset pembelajaran.
4. Mengizinkan anak-anak untuk beradaptasi secara bebas sesuai dengan bakat dan kapasitas visual, pendengaran, dan selera mereka.
5. Memberikan peningkatan serupa, mempersamakan pengalaman dan mengarah pada penegasan serupa.
6. Sistem pembelajaran memuat lima bagian yaitu korespondensi, pendidik (komunikator), materi pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikator), dan sasaran pembelajaran.

Jadi pada dasarnya media pembelajaran adalah sebagai cara untuk menyampaikan pesan atau data dalam sistem pembelajaran dengan tujuan agar pesan atau data tersebut tersampaikan secara tepat dan jelas.

2.2.3. Klasifikasi media

Klasifikasi media yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran menurut Heinich dkk (Beni A. Pribadi, 2017:18) terdiri dari:

1. Media cetak/teks
2. Media pameran/diplay
3. Media audio
4. Gambar bergerak/motion picture
5. Multimedia
6. Media berbasis web atau internet

2.3 Media Microsoft Power Point dalam Pembelajaran

Microsoft Power Point adalah program komputer yang dikhususkan untuk presentasi. *Microsoft Power Point* ini merupakan pengembangan dari *microsoft* lainnya. Aplikasi *Microsoft Power Point* ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskin dan Dennis Austin sebagai presentator untuk perusahaan bernama *Forethought, Inc* yang kemudian mereka ubah namanya menjadi *PowerPoint*.

Pada 1987, Power Point versi 1.0 dirilis dan komputer yang didukungnya adalah *Apple Macintosh*. *Power Point* kala itu masih menggunakan warna hitam/putih, yang mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi *overheadprojector* (OHP). Setahun kemudian, versi baru dari *Power Point* muncul

dengan dukungan warna, setelah *Macintosh* berwarna muncul ke pasaran. (Aqila Smart, 2012:65).

Menurut daryanto (2010:157) *Microsoft Power Point* merupakan sebuah *softwere* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan pendidikan, maupun program dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang baik. Dan menurut Rusman dkk (2010:301) *Microsoft Power Point* merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik belajar, presentasi produk, meeting, seminar, lokakarya dan sebagainya

Media powerpoint dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Kemiri tahun pelajaran 2020/2021 dapat diterima kebenarannya. Dengan penggunaan media powerpoint menjadikan siswa lebih aktif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di SD dan mengintegrasikan pengetahuan baru dapat meningkatkan daya fokus siswa dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajarnya (MinsihZifa dan Siti Fatimah, 2021:77)

Terdapat Perbedaan Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Dengan Kelas Eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Media Power Point terhadap aktivitas belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Islam Bawari Pontianak tahun ajaran 2016/2017. (Munaroh, 2017:6)

Jadi media Power Point merupakan suatu program aplikasi yang dapat digunakan untuk mempresentasikan sesuatu, baik itu digunakan oleh perusahaan, pemerintah, maupun bidang pendidikan agar penyampaian informasi dapat tersampaikan dengan baik dan jelas. Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan untuk digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan penggunaan media Power Point sebagai media pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Dengan media power point terciptanya sebuah bentuk interaksi yang lebih efektif antara guru dan murid.

2.3.1. Kelebihan Penggunaan Media Power Point

Secara umum kelebihan penggunaan media power point dalam KBM adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi yang disampaikan guru dan proses belajar. (Etin Solihatin, 2012: 186-188).
7. Untuk mengoptimalkan kualitas belajar.
8. Less administrative papers.
9. Alternatif media belajar. (Daryanto, 2012: 34).

10. Setiap komputer pasti ada Microsoft Office sehingga bisa dipastikan presentasi menggunakan Microsoft Power Point bisa dilakukan di mana saja.
11. Program ini jauh lebih stabil karena diproduksi oleh perusahaan yang melahirkan operating sistem Windows.
12. Diantara semua program atau media presentasi, bisa dikatakan Power Point merupakan media yang lebih canggih atau keren dibandingkan dengan yang lain.
13. Program ini sangat fleksibel. Sistem data-entry-nya memungkinkan presentator dapat menggantinya dengan mudah bila keadaan darurat. Dengan demikian, presentator tidak perlu sepenuhnya bergantung pada desainer atau takut background materinya sama dengan pembicara lain.
14. Penggunaan power point cukup mudah dengan banyak fitur dan templates.
(Aqila Smart, 2012: 67-68).

2.3.2. Manfaat Media Power Point

Adapun keuntungan menggunakan media power point sebagai sarana presentasi menurut (Beni A. Pribadi, 2017:1104) adalah sebagai berikut:

1. Dapat digunakan sebagai gambaran atau outline untuk presentasi
2. Membuat presentasi menjadi interaksi yang disengaja dan lengkap
3. Jadikan aksi pertunjukan benar-benar menarik
4. Libatkan siswa dalam latihan pembelajaran
5. mngembangkan lebih jauh ingatan atau pemeliharaan zat atau materi yang diperkenalkan.

Beberapa kelebihan dari media powerpoint untuk meningkatkan Keaktifan belajar siswa adalah:

- (1) Dapat menyajikan teks, gambar, film, sound efek, lagu, grafik, teka teki silang dan animasi, sehingga dapat mudh dimengerti dan menarik perhatian siswa.
- (2) Memiliki daya tarik sehingga dapat menimbulkan minat atau ketertarikan.
- (3) Penyajian yang bersifat poin poin atinformasi informasi dapat menimbulk kan pengertian dan ingatan yang kuat,
- (4) mudah direvisi, mudah disimpan dan efisien,
- (5) dapat diulan-gulang, sesuai dengan kebutuhan.
- (6) dapat diperbanyak dalam waktu singkat,
- (7) biaya yang dibutuhkan tidak mahal dan
- (8) dapat digunakan berkali kali pada kelas sama atau kelas yang lain. (Atik Mardhiyah: 2012).

2.3.3. Media Power Point yang Dilengkapi Teka Teki Silang

Berikut definisi dan pengertian teka-teki silang (crossword puzzle) dari beberapa sumber buku dan referensi:

Menurut Zaini, dkk (2018), teka-teki silang adalah kotak-kotak kosong yang akan diisi dengan kata sebagai jawaban dari pernyataan yang telah ditentukan. Biasanya kata yang tersusun berbentuk mendatar (horizontal) dan menurun (vertikal).

Menurut Munir (2015), teka-teki silang adalah suatu permainan dengan template yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar (Kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (Kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).

Menurut Siberman (2014), teka-teki silang adalah permainan, dimana permainan ini disediakan sejumlah pertanyaan atau kata frase sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa.

Tujuan Strategi Pembelajaran Media Teka Teki Silang :

Strategi pembelajaran teka-teki silang bertujuan untuk membina dan mengembangkan kemampuan berpikir khususnya dalam ranah kognitif. Strategi ini menggabungkan antara bermain dengan belajar. Melalui permainan tersebut, siswa akan lebih menikmati proses pembelajaran yang berlangsung. Menyertakan permainan dalam strategi pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk dipertimbangkan, mengingat permainan adalah hal yang sangat menarik bagi siswa.

Pada strategi teka-teki silang, siswa akan mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan. Strategi ini membuat peserta didik menjadi aktif dan pembelajaran pun menjadi menyenangkan, dimana peserta didik akan merasa senang dalam belajar ketika ada tantangan yaitu dengan menggunakan permainan. Selain itu, dengan menjawab salah satu soal maka akan memancing siswa untuk dapat menjawab soal lain karena terbantu satu atau lebih huruf dari jawaban sebelumnya sehingga akan lebih termotivasi dalam belajar.

Teka-teki silang dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang berdampak pada pengembangan teori serta memotivasi para siswa untuk mengganti kebiasaannya yang hanya menghafalkan materi pada cara belajar mereka. Teka-teki silang dapat meningkatkan kerja sama antar siswa, merangsang siswa untuk aktif berpikir serta membantu siswa untuk lebih teliti dalam menjawab setiap pertanyaan. Penggunaan strategi pembelajaran tersebut akan lebih menyenangkan dan meningkatkan aktivitas siswa sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Strategi pembelajaran teka-teki silang dianggap dapat meningkatkan motivasi siswa dalam membaca rujukan buku lain agar siswa mendapat jawaban yang benar dan tepat. Hal ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dan menambah wawasan dalam menganalisis setiap bacaan sehingga dapat melatih daya ingat. Strategi pembelajaran teka-teki silang berhubungan dengan cara untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari siswa dan pengujian kemampuan serta pengetahuan yang telah diperoleh.

Prinsip-prinsip Strategi Pembelajaran Teka-teki Silang :

Strategi pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) adalah bagian dari salah satu strategi pembelajaran aktif (*Active Learning*) yang berakar di model pembelajaran konstruktivisme. Oleh karena itu, prinsip dari strategi pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) mengikuti prinsip dari konstruktivisme, yaitu (Mulyasa, 2003):

1. Peserta didik harus selalu aktif selama pembelajaran. Proses aktif ini adalah proses membuat segala sesuatu masuk akal. Pembelajaran tidak terjadi melalui proses transmisi tetapi melalui interpretasi.
2. Interpretasi selalu dipengaruhi oleh pengetahuan sebelumnya.
3. Interpretasi dibantu oleh metode instruksi yang memungkinkan negosiasi pemikiran (bertukar pikiran) melalui diskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya.
4. Tanya jawab didorong oleh kegiatan inkuiri (ingin tahu) para peserta didik.

Jadi kalau peserta didik tidak bertanya, tidak bicara, berarti peserta didik tidak belajar secara optimal. Kegiatan belajar mengajar tidak hanya merupakan suatu proses pengalihan pengetahuan, tapi juga pengalihan keterampilan dan kemampuan.

Menurut(Beni A. Pribadi (2017:18) media power point beradaptasi untuk bergabung dengan berbagai jenis tayangan atau media. Artinya media power point dapat diintegrasikan dengan media lain sebagaimana kreatifitas penyaji dalam membuat slide power pointnya. Dengan kreativitas dalam mendesain media power point dan juga mengembangkan isi atau materi akan menciptakan media yang sangat menarik dalam kegiatan presentasi. Kegiatan presentasi yang menarik dapat menarik perhatian audien dalam kegaiatn presentasi yang berlangsung.

Media power point apabila diterapkan didalam proses pembelajaran tentu menjadi proses pembelejaran yang menarik minat siswa dan juga memicu interkasi maupun aktifitas siswa dalam belajar. Media power point yang didesain secara kreatif

oleh guru, menjadikan aktifitas pembelajaran yang lebih antusias. Media power point dapat dikombinasikan dengan, teks, gambar, audio, maupun video.

2.4 Penelitian yang relevan

1. Menurut Munawaroh (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. Didalam penelitiannya Munawaroh menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian dan analisis data Aktivitas belajar siswa, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : (1) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, secara keseluruhan penggunaan media pembelajaran berbasis Power Point berjalan lancar. Peneliti selaku observer yang melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan Media Power Point pada kelas Eksperimen. Secara keseluruhan siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dilihat dari 3 keaktifan siswa yakni Aktivitas Fisik, Mental dan Emosional. (2) Aktivitas Belajar siswa pada kelas kontrol yang diajar dengan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis Power Point menunjukkan skor terendah 17 dan skor tertinggi 25 dengan rata-rata nilai sebesar 59,65. Sedangkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajar dengan metode ceramah menggunakan media pembelajaran berbasis Power Point menunjukkan skor terendah 20 dan skor tertinggi 27 dengan rata-rata nilai sebesar 67,62. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan antara Aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal

ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji statistik uji-t Mann Whitney diperoleh nilai signifikansi (Sig 2-tailed) adalah 0,000 , nilai signifikansi < 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis Power Point dapat mempengaruhi Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

2. Septi Rezi (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Di Smp N 4 Padang. Penelitian tersebut menyatakan bahwa setelah dilakukan analisis data dan pembahasan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa: 1) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media power point pada aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di SMP N 4 Padang. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan bahwa nilai $r_{hitung} = 4,762$ dan $r_{tabel} = 0,334$. Hal ini berarti $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka H_0 ditolak, artinya rata-rata (mean) nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah tidak identik atau berbeda. Hal ini berarti penggunaan media pembelajaran power point sangat baik bagi siswa karena terbukti aktivitas belajar siswa menjadi meningkat; 2) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media power point pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa di SMP N 4 Padang. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan bahwa nilai $t_{hitung} = 15,546$ dan $t_{tabel} = 2,045$. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, artinya rata-rata (mean) nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah tidak identik atau berbeda. Hal ini berarti penggunaan media pembelajaran power

point sangat baik bagi siswa karena terbukti hasil belajar siswa menjadi meningkat.

3. Pada penelitian Yuliasari tentang Pengaruh Model Pembelajaran Vct Berbantuan MediaPower Point Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas VSd Gugus V Kecamatan Buleleng. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pembahasannya, dapat disimpulkan bahwa: 1) Hasil belajar PKn pada kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa cenderung rendah ($M=20,4$). 2) Hasil belajar PKn kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran VCT berbantuan media power point menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa cenderung tinggi ($M=22,7$). 3) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran VCT berbantuan media power point dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran VCT berbantuan media power point berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PKN pada siswa kelas V di Gugus V Kecamatan Buleleng

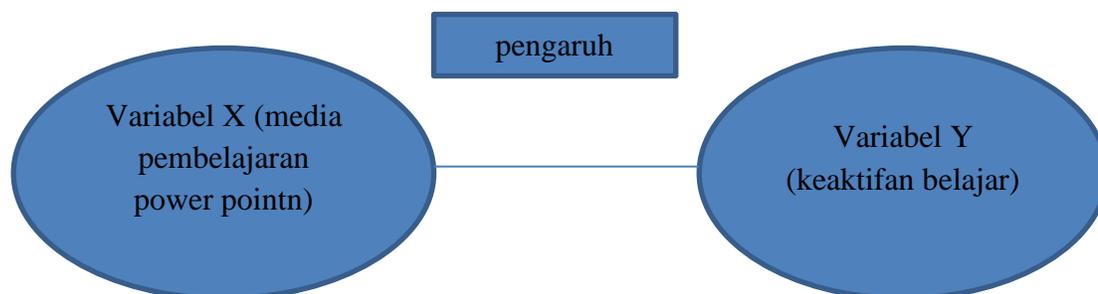
2.5 Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran dan pembelajaran, instruktur dituntut untuk memanfaatkan perangkat/media pembelajaran yang dapat membangkitkan tenaga dan latihan siswa untuk belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa diandalkan untuk lebih dinamis dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran tentunya memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar di wali kelas. Manfaat media pembelajaran dalam suatu gerakan pembelajaran adalah jalannya komunikasi antara mahasiswa dan dosen dapat terjalin dan lancar sehingga mahasiswa dapat belajar dengan baik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menghidupkan minat siswa sehingga siswa bereaksi dengan baik terhadap penjelasan dari guru, dan juga dapat membantu siswa mengkonkritkan sesuatu (masalah) yang abstrak. Maka dari itu, media dapat membantu guru dalam menghidupkan suasana dan mengaktifkan kelas agar tidak monoton dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mewujudkan agar siswa lebih efektif terlibat dengan sistem pembelajaran adalah power point (Srimaya, 2017). Penerapan media power point terbukti dari banyak literature bahwa dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Septianai, 2019., Brotojoyo, 2021., Mandasari, 2021). Tidak hanya siswa pada tingkat sekolah dasar tapi juga hingga sekolah menengah atas, penggunaan media power point masih relevan agar siswa lebih aktif, intraktif, komunikatif dalam proses pembelajaran PPKn sesuai pendapat Septiani (2019) dari hasil penelitiannya. Penelitian ini menggunakan media power point yang dilengkapi teka teki silang. Dengan menggunakan media power point yang

dilengkapi teka-teki silang peneliti mencari pengaruh dari variabel tersebut terhadap keaktifan belajar siswa.

2.1 bagan kerangka berpikir



Media power point yang didesain secara kreatif oleh guru, menjadikan aktifitas pembelajaran yang lebih antusias. Media power point dapat dikombinasikan dengan, teks, gambar, audio, maupun video. Materi yang dibuat dengan power point oleh PPKn memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan materi dari power point dengan mencari dari sumber lain seperti interner yang kemudian dikomunikasikan kepada siswa lainnya (Broyojoyo, 2021).

2.6 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018:99), hipotesis merupakan tanggapan singkat terhadap perincian masalah penelitian, maka rumusan masalah penelitian umumnya disusun sebagai kalimat pertanyaan. Sementara karena dengan alasan bahwa tanggapan yang tepat yang diberikan hanya didasarkan pada spekulasi yang berlaku, belum didasarkan pada kenyataan pasti yang diperoleh melalui pengumpulan data. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 = Tidak terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran interaktif power point yang dilengkapi teka-teki silang (tts) terhadap keaktifan siswa Pada Mata Pelajaran PPKn kelas XI SMAN 2 MUARO JAMBI.
2. H_a = Terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran interaktif power point yang dilengkapi teka-teki silang (tts) terhadap keaktifan siswa Pada Mata Pelajaran PPKn kelas XI SMAN 2 MUARO JAMBI.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Muaro Jambi yang beralamat Jl. Pertamina No. 27 RT. 13 Kel. Sengeti Kec. Sekernan Kab. Muaro Jambi. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Mei sampai dengan 11 Juni 2022.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif. Menurut Sugioyo (2018:15) metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian kuantitatif merupakan suatu cara yang dapat digunakan didalam penelitian untuk menjawab masalah penelitian yang bersangkutan dengan data berupa angka dan program statistik.

Penelitian ini dilakukan dengan metode survey. Menurut Sugioyono (2018:36) metode penelitian survey metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat karakteristik, perilaku, hubungan, variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosiologis dan psikologis dari sampel yang

diambil dari populasi tertentu, teknik pengumpulan data dengan pengamatan (wawancara atau kuesioner) yang tidak mendalam, dan hasil penelitian cenderung untuk digeneralisasikan.

3.3 Populasi dan sampel

3.3.1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugioyono, 2018:130).

Populasi yang ditetapkan oleh peneliti dalam penelitian ini seluruh siswa kelas XI SMAN 2 Muaro Jambi.

Tabel 3.1 populasi

No	Kelas	Siswa (Populasi)
1	XI MIPA 1	29
2	XI MIPA 2	30
3	XI MIPA 3	29
4	XI MIPA 4	28
5	XI IPS 1	31
6	XI IPS 2	30
7	XI IPS 3	29
8	XI IPS 4	34
Jumlah		240

3.3.1.2 Sampel

Didalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugioyono, 2018:131). Artinya sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Penarikan sampel harus representative dalam artian mewakili populasi.

3.4 Teknik pengambilan sampel

Agar pengambilan sampel sesuai dengan karakteristik populasi maka jumlah sampel dan cara pengambilannya adalah menggunakan tabel perkiraan sampel. Sutja, dkk (2017: 68) perhatikan tabel dibawah ini:

Tabel 3.2. Perkiraan sampel pada populasi Normal dan Homogen

No.	Jumlah populasi	Ukuran sampel			
		Heterogen		Homogen	
		%	N	%	N
01	0 – 40	100 %	40	90 %	36
02	41 – 70	95 – 79 %	39 – 55	89,9 – 75 %	37 – 53
03	71 – 120	78,9 – 60 %	56 – 72	74,9 – 55 %	53 – 66
04	121 – 280	59,9 – 30 %	72 – 84	54,9 – 25 %	66 – 70
05	281 – 600	29,9 – 20 %	84 – 120	24,9 – 15 %	70 – 90
06	601 – 1200	19,9 – 12,5 %	120 – 150	14,9- 10 %	90 – 120
07	>1200	<12,5 %	>150	<10%	>120

Karena jumlah populasi adalah 240 orang, dan berada antara 121-280 dengan karakteristik heterogen, maka sampel representatifnya antara 59,9%- 30%. Dengan mengacu pada tabel perkiraan sampel diatas, maka jumlah sampel adalah 80 siswa.

Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Menurut sugioyono (2018;80) *Simple Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 80 orang berdasarkan tabel perkiraan sampel dengan populasi sebanyak 240 orang.

3.5 Teknik pengumpulan data

3.5.2. Kuesioner (Angket)

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data Kuesioner (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugioyono, 2018:219). Adapun kisi-kisi angket dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Keaktifan Siswa

No.	Aspek	Indikator	Jumlah
1.	Keterlibatan dalam pembelajaran	Aktif belajar yang terjadi dengan proses mengalami	1
		Turut serta dalam proses belajar PPKn dengan memperhatikan	1
		Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak	3

		memahami materi PPKn yang sedang diajarkan ataupun mengenai teka teki silang	
2.	Kedalaman Informasi	Aktif belajar yang terbentuk dalam transaksi/peristiwa belajar	1
		Berusaha mencari berbagai informasi untuk menjawab teka teki silang	2
3.	Pemecahan Masalah	Keaktifan belajar terjadi melalui proses mengatasi masalah sehingga terjadi proses pemecahan masalah	2
		Melatih diri dalam memecahkan teka teki silang	1
4.	Kejelasan dalam berdiskusi/ menyampaikan pendapat	Faktor yang dapat dinilai adalah keaktifan dalam mengutarakan ide-ide baru, guna menyelesaikan masalah yang muncul saat itu.	2
		Melaksanakan diskusi sesuai petunjuk guru	2
Total			15

Menut Sutja (2017:99) kriteria penafsiran untuk kualitas antara variabel X dan Y dalam penelitian menggunakan kriteria panafsiran persentase. Kriteria penafsiran dalam pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut :

Berikut merupakan Skor penilaian Angket :

Skor	Keterangan
4	SS
3	S
2	TS
1	STS

3.6 Validasi instrumen penelitian

3.6.1. Uji validasi Instrumen

Menurut Arikunto (2013: 2011-2013) Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen penelitian dikatakan valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan

data dari variabel yang diteliti secara tepat. Untuk menguji validitas instrument dapat menggunakan rumus *product moment*.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Korelasi

N = Banyaknya data (responden)

$\sum X$ = skor variabel X

$\sum Y$ = skor variabel Y

$\sum XY$ = jumlah hasil kali X dan Y

$\sum X^2$ = hasil penguadratan skor variabel X

$\sum Y^2$ = hasil penguadratan skor variabel Y

Kriteria uji : jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir valid, dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir tidak valid.

3.6.2. Uji reliabilitas instrument

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Kemudian hasil r_{11} yang didapat dari perhitungan dibandingkan dengan harga tabel *r product moment*. Harga r_{tabel} dihitung dengan taraf signifikan 5% dan sesuai dengan jumlah butir pertanyaan. Jika $r_{11} > \text{tabel}$ maka dapat dinyatakan angket tersebut reliable. Kriteria suatu instrument penelitian dikatakan reliable dengan menggunakan teknik ini bila koefisien reliabilitas $(r_{11}) > 0,6$

3.7 Teknik analisis data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh sumber data atau seluruh responden yang telah terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mantubulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugioyono, 2018:226).

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi sederhana. Sebelum melakukan analisis secara regresi ada beberapa syarat yang harus

dipenuhi yaitu dengan melalui uji asumsi klasik. Dalam penelitian in data inferensial akan dicari dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.0 dan analisisnya akan dijelaskan oleh oleh peneliti berdasarkan hasil output SPSS.

3.7.1. Uji asumsi kalsik

Uji asumsi kalsik bertujuan untuk mendapatkan kesimpulan penelitian yang memenuhi kriteria yang benar.

3.7.1.1 Uji normalitas

Menurut Sofyan Siregar (2015: 153) tujuan dilakukan uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Statistic inferensial atau induktif memerlukan adanya model distribusi normal untuk menaksir parameter populasi. Maka sebelum melakukan pengujian hipotesis hipotesis perlu dilakukan pengujian model distibusi normal yang digunakan sebagai sampel bersal dari populasi yang berdistribusi normal.

Penggunaan statistic parametris menyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu, sebelum pengujian hipotesis dilakukan maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data (Sugioyono, 2018:258). Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro wilk dengan menggunakan SPSS 22.0 dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig (2-railed) $> 0,05$ maka artinya data berdistribusi normal. Jika nilai sig(2-tailed) $< 0,05$ maka artinya data tidak berdistribusi normal.

3.7.1.2 Uji linearitas

Pengujian linearitas dilakukan dalam pengujian model persamaan regresi suatu variabel X . Uji linieritas digunakan guna pemenuhan syarat analisis regresi yang mengharuskan adanya hubungan fungsional antara X dan Y pada populasi yang linear. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel secara signifikansi mempunyai pengaruh linier atau tidak. Pengambilan keputusan pengujian berdasarkan, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ tidak terdapat hubungan yang linear.

3.7.3.2 Heteroskedastisitas

Uji ini bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaknyamanan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Jika varian berbeda, disebut heteroskedastisitas. Salah satu cara untuk mendeteksi ada tidaknya gejala heteroskedastisitas dalam satu model regresi adalah dengan melakukan *uji glejser*. Prinsip kerja heteroskedastisitas menggunakan uji glejser ini adalah dengan cara meregresikan variabel independen terhadap nilai absolute residual atau Abs_RES dengan rumus persamaan regresinya adalah $|Ut| = a + Bxt + vt$. Dasar pengambilan keputusan uji heteroskedastisitas (glejser) adalah jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi gejala

heteroskedastisitas dalam model regresi. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

3.7.1.4 Uji homogenitas

Uji asumsi homogenitas varians dilakukan untuk analisis yang sifatnya membandingkan dua kelompok rata-rata atau lebih (Widiyanto, 2013:170). Penggunaan statistic parametric memerlukan asumsi bahwa mengahruskan data homogen. Untuk itu sebelum menggunakan statistic parametric untuk uji hipotesis, selain di lakukan uji normalitas perlu juga dilakukan uji homogenitas. Dalam penelitian ini untuk melakukan uji homogenitas peneliti menggunakan SPSS 22.0. pengujian menggunakan uji Harley dengan rumus.

$$F = \frac{S1^2}{S2^2}$$

Keterangan :

F : Homogenitas yang dihitung

$S1^2$: Varians terbesar dari kedua kelompok sampel

$S2^2$: Varians kecil dari kedua kelompok sampel

Dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig.(2-tailed) Based on Mean >0,05 maka varians data adalah homogeny. Jika nilai sig.(2-tailed) Based on Mean < 0,05 maka varians data adalah tidak homogen.

3.7.2. Uji regresi linear sederhana

Regresi linear sederhana digunakan untuk memprediksi dari suatu distribusi data yang terdiri dari satu variabel kriterium (Y) dan satu variabel predictor (X)(Widiyanto, 2013:170).

Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen (Sogioyono, 2018:300) persamaan umum regresi linear sederhana 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 ataupun 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.

3.7.3 Uji hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari hipotesis itu harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Pengertian hipotesis tersebut adalah untuk hipotesis penelitian. Sedangkan secara statistik diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (Sugioyono, 2019:258)

3.7.3.1 Uji signifikan (uji t)

Uji t merupakan salah satu uji hipotesis penelitian dalam analisis regresi sederhana maupun analisis regresi linear multiples (berganda), uji t bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas atau variabel independen (X) secara parsial (sendiri-sendiri) berpengaruh terhadap variabel terikat atau variabel dependen (Y). Untuk melakukan uji hipotesis penelitian, maka lebih dahulu kita harus mengetahui dasar pengambilan keputusan dalam uji parsial. Dalam hal ini ada dua acuan yang dapat dipakai sebagai dasar pengambilan keputusan, pertama dengan melihat nilai signifikan (sig), dan kedua membandingkan antara nilai t hitung dengan t tabel.

Berdasarkan nilai signifikan (sig) dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikan (Sig). $<$ probabilitas 0,05 maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima
2. Jika nilai signifikan (Sig). $>$ probabilitas 0,05 maka tidak ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis ditolak.

Berdasarkan perbandingan nilai t hitung dengan t tabel dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai t hitung $>$ t tabel maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima.

2. Jika nilai t hitung $>$ t tabel maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis ditolak.

3.7.3.2 Uji koefisien determinasi

Koefisien determinasi (R^2) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen menjelaskan variabel dependen. Dalam output SPSS. Koefisien determinasi terletak pada tabel *summary*² dan tertulis *R Square*.

Menurut Imam Ghozali dalam (Nurul Nafidah, 2015:39) Nilai R^2 sebesar 1, berarti pengaruh variabel dependen seluruhnya dapat dijelaskan oleh variabel independen dan tidak ada factor lain yang menyebabkan pengaruh variabel dependen. Jika R^2 berkisar antar 0 sampai dengan 1, berarti semakin kuat kemampuan variabel independen dapat menjelaskan pengaruh variabel dependen.

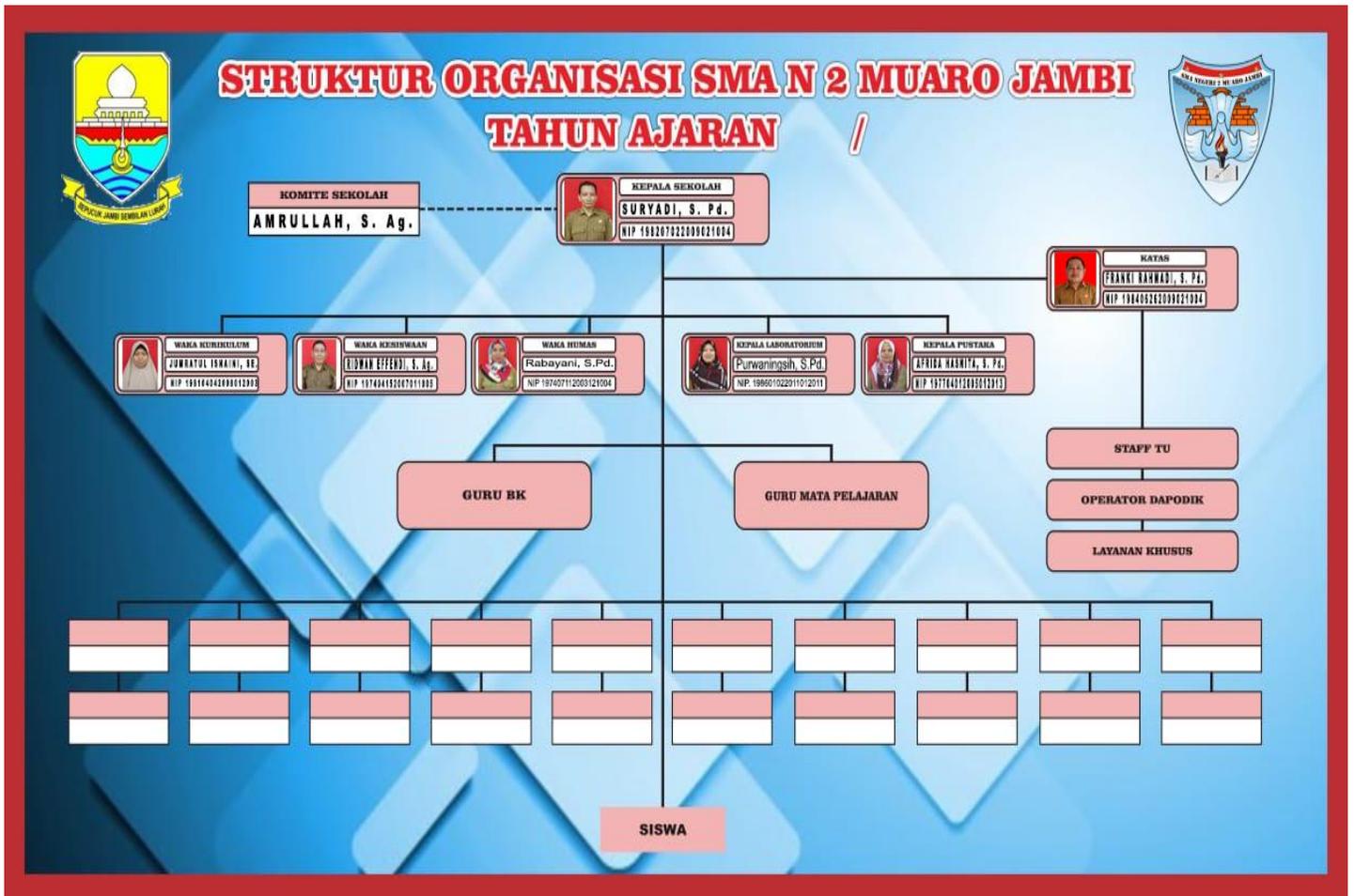
BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

4.1.1 Deskripsi Struktur Organisasi

Objek pada penelitian ini yaitu bertempat di SMAN 2 Muaro Jambi yang berada di daerah sengeti, yang menjadi subjeknya adalah siswa-siswi kelas XI SMAN 2 Muaro Jambi. Berikut adalah susunan struktur organisasi SMAN 2 Muaro Jambi :

Gambar 4.1 Struktur organisasi SMAN 2 Muaro Jambi



Sumber : Dokumentasi Angga, 2022

Berdasarkan gambar tersebut maka dapat dilihat bahwa kepala sekolah SMAN 2 Muaro Jambu adalah Bapak Suryadi, S.Pd dan Komite sekolahnya adalah Bapak Amrullah, S.Ag. Dengan jajaran wakil kurikulum dibawah wewenang kepala sekolah, serta jajaran bapak/ibu guru di bawahnya sebagai pelaksana pembelajaran di sekolah serta anggota organisasi sekolah.

4.1.2 Deskripsi Variabel X

Pada penelitian ini yang menjadi variabel X adalah media pembelajaran Power Point dengan Teka Teki silang, variabel X ini merupakan variabel terikat dengan ketentuan dapat mempengaruhi atau tidak terhadap variabel Y atau variabel Bebas. Variabel X ini menggunakan alat ukur berupa angket dengan skala likert yaitu besaran bobot 4-3-2-1, dengan nilai pertanyaan positif.

4.1.3 Deskripsi Variabel Y.

Pada penelitian ini yang menjadi variabel Y adalah Keaktifan siswa dalam belajar PKn, dimana variabel X mampu atau tidak mengikat atau memberi pengaruh kepada variabel Y dan seberapa besar pengaruhnya jika ada. Variabel Y ini menggunakan alat ukur berupa angket dengan skala likert yaitu besaran bobot 4-3-2-1, dengan nilai pertanyaan positif.

Khanifatul (2012: 37) menyatakan bahwa seorang guru hendaknya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mampu mendorong siswa aktif belajar guna mendapatkan pengetahuan (knowledge), menyerap dan memantulkan nilai-nilai tertentu (value) dan terampil melakukan keterampilan tertentu (skill). Siswa akan lebih mudah mengikuti pembelajaran jika pembelajaran berada dalam suasana yang

menyenangkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah mendorong siswa terlibat aktif.

Keaktifan menurut Rusman (2012: 101) dapat berupa kegiatan fisik dan psikis. Kegiatan fisik dapat berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan dan sebagainya. Sedangkan kegiatan psikis misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan dan kegiatan psikis yang lain. Menurut Dimiyati (2009: 114) bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran mengambil beraneka kegiatan dari kegiatan fisik hingga kegiatan psikis, artinya kegiatan belajar melibatkan aktivitas jasmaniah maupun aktivitas moral.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian keaktifan siswa adalah aktivitas siswa yang melibatkan kegiatan fisik maupun psikis dalam memahami suatu pelajaran. Aktivitas fisik dapat berupa membaca, mencatat, menulis. Sedangkan Aktivitas psikis dapat berupa berfikir, memahami, dan menyimpulkan suatu konsep.

X09	Pearson	-.119	-.070	.027	.218	.286*	.304**	.461**	.478**	1	.426**	.346**	.109	.612**
	Correlation													
	Sig. (2-tailed)	.292	.538	.811	.052	.010	.006	.000	.000		.000	.002	.335	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X10	Pearson	-.130	-.093	.005	-.041	-.021	-.098	.135	.273*	.426**	1	.514**	.211	.401**
	Correlation													
	Sig. (2-tailed)	.251	.412	.965	.718	.855	.386	.233	.014	.000		.000	.060	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X11	Pearson	-.210	-.210	-.169	-.025	.088	.023	.140	.210	.346**	.514**	1	.520**	.425**
	Correlation													
	Sig. (2-tailed)	.062	.061	.134	.827	.440	.839	.214	.061	.002	.000		.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
X12	Pearson	-.164	-.160	-.093	-.222*	-.079	-.058	.056	.107	.109	.211	.520**	1	.246*
	Correlation													
	Sig. (2-tailed)	.146	.156	.410	.048	.488	.609	.625	.346	.335	.060	.000		.028
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
TOT AL	Pearson	.326**	.421**	.505**	.572**	.633**	.564**	.583**	.539**	.612**	.401**	.425**	.246*	1
	Correlation													
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.028	
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Validitas Variabel X

Jika r hitung $>$ r table maka dikatakan valid

Jika r hitung $<$ r table maka tidka valid

Cara mencari nilai r table pada N 80 pada signifikansi 5% Pada distribusi nilai r table statistic maka diperoleh nilai r table 0,220.

Menggunakan nilai signifikansi ;

1. Jika nilai signifikansi $<$ 0,05 artinya valid
2. Jika nilai signifikansi $>$ 0,05 artinya tidak valid

Berdasarkan uji variabel menggunakan spss maka dapat disimpulkan bahwa semua item dalam kuisioner tersebut dikatakan valid karena

1. R hitung > dari r table

Semua item pada kuisioner R hitung > dari 0,220

2. Nilai signifikansi
Nilai signifikansi item < 0,05

Rumus yang digunakan ;

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Korelasi

N = Banyaknya data (responden)

$\sum X$ = skor variabel X

$\sum Y$ = skor variabel Y

$\sum XY$ = jumlah hasil kali X dan Y

$\sum X^2$ = hasil penguadratan skor variabel X

$\sum Y^2$ = hasil penguadratan skor variabel Y

Kriteria uji : jika $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} maka butir valid, dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir tidak valid.

Kesimpulan : berdasarkan hasil dari uji SPSS maka ditemukanlah besaran ...

$$r_{xy} = \frac{80 \sum (9511056 - (3084)(3084))}{\sqrt{\{80 \sum 9511056 - (\sum 9511056)\} \{80 \sum 9511056 - (\sum 9511056)\}}}$$

Rxy = 80/80*80
=0,0125

	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y07	Pearson Correlation	.053	-.101	-.157	-.027	.162	.574**	1	.394**	.126	.016	-.090	-.071	.439**
	Sig. (2-tailed)	.642	.373	.165	.811	.150	.000		.000	.265	.889	.428	.529	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y08	Pearson Correlation	-.130	-.130	-.202	-.194	-.171	.201	.394*	1	.562**	.282*	.069	.026	.419**
	Sig. (2-tailed)	.251	.251	.073	.084	.129	.073	.000		.000	.011	.541	.821	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y09	Pearson Correlation	-.214	-.134	-.208	-.265*	-.238*	-.017	.126	.562**	1	.587**	.292*	.320**	.496**
	Sig. (2-tailed)	.057	.238	.065	.018	.034	.880	.265	.000		.000	.009	.004	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y10	Pearson Correlation	-.172	-.094	-.197	-.131	-.106	-.222*	.016	.282*	.587**	1	.633*	.566**	.600**
	Sig. (2-tailed)	.126	.409	.081	.246	.349	.048	.889	.011	.000		.000	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y11	Pearson Correlation	-.244*	-.169	-.196	-.074	-.051	-.222*	-.090	.069	.292**	.633**	1	.515**	.449**
	Sig. (2-tailed)	.029	.133	.082	.517	.650	.048	.428	.541	.009	.000		.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Y12	Pearson Correlation	-.146	-.075	-.145	-.097	-.177	-.158	-.071	.026	.320**	.566**	.515*	1	.464**
	Sig. (2-tailed)	.195	.506	.200	.394	.116	.161	.529	.821	.004	.000	.000		.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
TOT AL	Pearson Correlation	.160	.199	.221*	.314**	.323**	.260*	.439*	.419**	.496**	.600**	.449*	.464**	1
	Sig. (2-tailed)	.157	.077	.049	.005	.004	.020	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Cara mencari nilai r table pada N 80 pada signifikansi 5% Pada distribusi nilai r table statistic maka diperoleh nilai r table 0,220.

Menggunakan nilai signifikansi ;

3. Jika nilai signifikansi <0,05 artinya valid
4. Jika nilai signifikansi >0,05 artinya tidak valid

Berdasarkan uji variabel menggunakan spss maka dapat disimpulkan bahwa semua item dalam kuisioner tersebut dikatakan valid karena

3. R hitung > dari r table

Semua item pada kuisioner R hitung > dari 0,220

4. Nilai signifikansi
Nilai signifikansi item < 0,05

Rumus yang digunakan ;

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien Korelasi
 N = Banyaknya data (responden)
 $\sum X$ = skor variabel X
 $\sum Y$ = skor variabel Y
 $\sum XY$ = jumlah hasil kali X dan Y
 $\sum X^2$ = hasil penguadratan skor variabel X
 $\sum Y^2$ = hasil penguadratan skor variabel Y

Kriteria uji : jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir valid, dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir tidak valid.

4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas

Catatan , dapat dikatakan reliable jika cronbatch alpha $> 0,6$

HASIL UJI RELIABEL VARIABEL

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.700	12

Berdasarkan hasil uji spss reliabilitas maka ditemukan cronbatch alpha variabel x sebesar 0,7 yang artinya $> 0,6$, dengan ini maka variabel x dikatakan reliable.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	35.4250	6.475	.159	.706
X02	35.3625	6.335	.289	.687
X03	35.3875	6.139	.379	.676
X04	35.4000	5.889	.440	.666
X05	35.3625	5.677	.504	.654
X06	35.3500	5.952	.436	.667
X07	35.4000	5.863	.453	.664
X08	35.3750	5.934	.394	.672
X09	35.3500	5.775	.484	.659
X10	35.3250	6.273	.235	.696
X11	35.2625	6.171	.250	.695
X12	35.0500	6.656	.059	.724

Berdasarkan table diatas, terlihat besaran cronbachs alpha masing-masing item $> 0,6$ yang artinya semua item reliable.

4.2.3 Hasil Uji Asumsi Klasik

4.2.3.1 Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas kolmogorov smirnov merupakan bagian dari uji asumsi klasik yang bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak (Sugiono, 2014)

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka residual berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka residual tidak berdistribusi normal

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		80
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.59701397
Most Extreme Differences	Absolute	.068
	Positive	.044
	Negative	-.068
Test Statistic		.068
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai sign $0,200 >$ dari $0,05$, maka data berdistribusi normal berdasarkan uji asumsi klasik kolmogorov smirnov

4.2.4 Hasil Uji Linearitas

Uji linearitas berfungsi untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dasar pengambilan keputusan :

ANOVA Table

			Sum of		Mean		
			Squares	Df	Square	F	Sig.
keaktifan siswa * power point tts	Between Groups	(Combined)		6	14.255	.558	.004
		Linearity	108.314	1	108.314	7.426	.000
		Deviation from Linearity	76.999	5	6.417	.302	.791
		Within Groups	124.487	25	1.886		
		Total	309.800	79			

Jika sign deviation linearitas $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat

Jika sign deviation linearitas $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat

Keputusan uji linearitas :

F hitung $<$ F tabel maka terdapat hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat

Jika F hitung $>$ F table maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas denagn variabel terikat.

Diketahui F hitung sebesar $0,302 < F_{\text{tabel}}$

Sign $0,791 > 0,05$ yang artinya terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengannvariabel terikat.

4.2.5 Hasil Uji Heterokedasititas

Tujuan dari heterokedasititas adalah untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain.

Dasar : sign > 0,05 artinya tidak terjadi heterokedasititas

Sign < 0,05 artinya terjadi heterokedasititas

N = 80

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	-4.327	1.476		2.932	.008
	power point tts	.145	.038	.394	.792	.684

a. Dependent Variable: RES2

Berdasarkan hasil dari uji spss heterokedasititas ini maka kita lihat nilai sign 0,684 > dari 0,05, maka tidak terjadi heterokedasititas.

4.2.6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Tujuan uji regresi linear sederhana adalah untuk menguji pengaruh satu dengan variebal bebas terhadap variabel terikat.

Syatau uji rgresi linear sederhana adalah data valid dan reliable., data normal dan linear.

Dasar : jika nilai sign < 0,05 artinya variabel X berpengaruh terhadap Y

Jika nila sign > 0,05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap Y

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	POWER POINT TTS ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: KEAKTIVAN BELAJAR

b. All requested variables entered.

Berdasarkan table spss diatas , dapat dijelaskan bahwa variabel yang dimasukkan serta metode yang digunakan adalah metode enter. Variabel yang dimasukan adalah Powerpoint TTS sebagai variabel independent dan Keaktifan Belajar sebagai variabel dependent.

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.591 ^a	.350	.341	1.60722

a. Predictors: (Constant), POWER POINT TTS

Output bagian kedua : Model Summary . Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi /hubungan (R) yaitu sebesar 0,591 dari output tersebut terdapat R Square sebesar 350 , yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 35%

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	108.314	1	108.314	41.931	.000 ^b
	Residual	201.486	78	2.583		
	Total	309.800	79			

a. Dependent Variable: KEAKTIVAN BELAJAR

b. Predictors: (Constant), POWER POINT TTS

Output bagian ketiga : ANOVA, dari output tersebut diketahui bahwa nilai F hitung = 41,931 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel Powerpoint TTS terhadap Keaktifan belajar siswa.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	21.563	2.630		8.200	.000
	POWER POINT TTS	.441	.068	.591	6.475	.000

a. Dependent Variable: KEAKTIVAN BELAJAR

Output keempat : Coefficients, berdasarkan table tersebut , diketahui nilai constant (a) sebesar 21,563, sedang nilai bx keaktifan siswa sebesar 0,441. sehingga persamaan regresinya adalah :

$$Y = a + bx$$

$$Y = 21,563 + 0,441x$$

Persamaan :

Artinya konstanta sebesar 21,563 bahwa konsisten variabel keaktifan belajar adalah sebesar 21,563

Koefisien regresi X sebesar 0,441 menyatakan bahwa koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Pengambilan keputusan dalam regresi sederhana :

1. Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel coefficients diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y
2. Berdasarkan nilai t, diketahui nilai t hitung sebesar $6,475 > t \text{ table } (6,475 > 1,999)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Powerpoint TTS (X) berpengaruh terhadap variabel Keaktifan Belajar Siswa (Y)

Cara mencari t table :

T table : $(\alpha/2; n-k-1)$

$= 0,05/2 ; n-k-1)$

$= 0,025; 80-1-1)$

$= 1,999$

4.2.7 Hasil Uji Hipotesis

- a. Hasil Uji Signifikan uji (t)

H_0 = tidak ada pengaruh powerpoint TTS terhadap keaktifan belajar siswa

H_a = ada pengaruh powerpoint TTS terhadap keaktifan belajar siswa

Jika t hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak

Jika t hitung $<$ t tabel maka H_0 diterima

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
	Beta					
1	(Constant)	21.563	2.630		8.200	.000

POWER POINT TTS	.441	.068	.591	6.475	.000
-----------------	------	------	------	-------	------

a. Dependent Variable: KEAKTIVAN BELAJAR

Karena sampel > 50 maka menggunakan model kolmogrovsmirnov, dengan sign 0,000. Yang artinya sign $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh powerpoint TTS terhadap Kekativan belajar Siswa.

Dan t hitung $> t$ table

T hitung = $6,475 > 1,999$

Maka kesimpulannya H_0 ditolak.

4.2.8 Hasil Uji Koefisien determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.591 ^a	.350	.341	1.60722

a. Predictors: (Constant), POWER POINT TTS

Berdasarkan table tersebut maka dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi terdapat pada nilai Adjusted R Square sebesar 0,341. Hal ini berarti kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan varoiabel terikat adalah sebesar 34,1% dan sisanya 66,9% dijelaskan oleh variabel lain .

4.3.Pembahasan

Berdasarkan hasil uji SPSS yang telah dilakukan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa variabel X yaitu Powerpoin TekaTeki Silang dapat mempengaruhi Kekativan belajar siswa, dengan menggunakan penyebaran angket

skala likert dengan besaran skor poin 4,3,2,1 bernilai positif. Hasil uji SPSS yang telah dijelaskan sebelumnya :

Berdasarkan uji variabel menggunakan spss maka dapat disimpulkan bahwa semua item dalam kuisioner tersebut dikatakan valid karena

5. R hitung > dari r table

Semua item pada kuisioner R hitung > dari 0,220

6. Nilai signifikansi

Nilai signifikansi item < 0,05

Rumus yang digunakan ;

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Korelasi

N = Banyaknya data (responden)

$\sum X$ = skor variabel X

$\sum Y$ = skor variabel Y

$\sum XY$ = jumlah hasil kali X dan Y

$\sum X^2$ = hasil penguadratan skor variabel X

$\sum Y^2$ = hasil penguadratan skor variabel Y

Kriteria uji : jika $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} maka butir valid, dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir tidak valid.

Kesimpulan : berdasarkan hasil dari uji SPSS maka ditemukanlah besaran ...

$$r_{xy} = \frac{80 \sum (9511056 - (3084)(3084))}{\sqrt{\{80 \sum 9511056 - (\sum 9511056)\} \{80 \sum 9511056 - (\sum 9511056)\}}}$$

$R_{xy} = 80/80 * 80$
 $= 0,0125$

memperoleh kesimpulan bahwa Karena sampel >50 maka menggunakan

model kolmogrovsmirnov, dengan sign 0,000. Yang artinya sign < 0,05 maka H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh powerpoint TTS terhadap Kekativan belajar Siswa.

Dan $t \text{ hitung} > t \text{ table}$

Berdasarkan nilai signifikansi dari atbel coefficients diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y

Hasil Uji Signifikan uji (t)

H_0 = tidak ada pengaruh powerpoint TTS terhadap kekativan belajar siswa

H_a = ada pengaruh powerpoint TTS terhadap keaktifan belajar siswa

Jika $\text{sign} > 0,05$ maka h_0 diterima

Jika $\text{sign} < 0,05$ maka h_0 ditolak

Yang artinya $\text{sign} < 0,05$ maka h_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh powerpoint TTS terhadap Kekativan belajar Siswa.

Dan $t \text{ hitung} > t \text{ table}$

$T \text{ hitung} = 6,475 > 1,999$

Maka kesimpulannya h_0 ditolak.

Besarnya nilai korelasi /hubungan (R) yaitu sebesar 0,591 dari output tersebut terdapat R Square sebesar 350 , yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 35%

Koefisien regresi X sebesar 0,441 menyatakan bahwa pengaruh nilai powerpoint TTS terhadap nilai kekativan belajar siswa sebesar 0,441. Koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat saya simpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif , dengan regresi linear sederhana,
2. Menggunakan skala likert dalam pengambilan data menggunakan angket
3. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa variabel bebas dapat mempengaruhi variabel terikat yaitu Penggunaan Power point Teka teki silang dapat mempengaruhi keaktifan belajar PKN siswa kelas XI.
4. Besarnya nilai korelasi /hubungan (R) yaitu sebesar 0,591 dari output tersebut terdapat R Square sebesar 350 , yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 35%
5. $sign < 0,05$ maka H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh powerpoint TTS terhadap Keaktifan belajar Siswa.
6. Koefisien regresi X sebesar 0,441 menyatakan bahwa pengaruh nilai powerpoint TTS maka nilai keaktifan belajar siswa terhadap r 0,441. Koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

5.4 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dijadikan implikasi atau diterapkan pada pembelajaran PKN dengan menggunakan media

belajar Powerpoint Teka Teki silang, agar dapat menambah keaktifan belajar siswa, hal tersebut merupakan salahs atu upaya untuk menciptakan suasana belajar yang asik dan menghasilkan ahsil belajar yang baik.

5.5 Saran

Dari prosedur penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti dapat memberikan sedikit saran bagi pembaca karya ilmiah ini yaitu sebaga berikut :Untuk guru, hendaknya menciptakan suasana belajar yang aman dan nyaman untuk siswa, dengan menggunakan media belajar yang lebih kreatif agar siswa tidak mudah jenuh dan bosan dalam menghadapi situasi belajar.Peneliti menyarankan untuk menggunakan media belajar Power Point dengan teknik teka teki silang, agar mengisi pembelajaran dengan rasa penasaran siswa dan siswa mampu lebih aktif serta semangat dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aries, Erna Febru. Indikator Keaktifan Siswa yang dapat Dijadikan Penilaian dalam PTK. 2014. Bandung. Graha Indah
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Arikunto. 2010.
- Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: rineka Cipta.
- Baharudi, dan NurWahyuni, 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Budimansyah, Dasim. 2013. Model Pembelajaran berbasis Portofolio Ekonomi. Bandung.
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: NUANSA CENDIKIA
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: GAVANA
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Pembelajaran*. Jogjakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar cetakan keempat. Jakarta: Rineka Cipta. Ekowati.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, Rudy. 2011. Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi. Bandung: Alfabeta
- Ganesindo. Burhan. (<http://buurrhhaann.blogspot.com/p/pembelajaran-aktif.html>). Diakses pada Kamis, 06 September 2022 pukul 12:01 WIB.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 1995. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Akasara.
- Kurniawati, Eni. 2008. “Usaha Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz (Ptk Di Smp Negeri I Banyudono Pokok Bahasan Sudut Dan Garis Sejajar)”. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta (<http://etd.eprints.ums.ac.id/2693/>).

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mardiyah, Atik. 2012 *Media Pembelajaran*. Bandung. Nuansa Cendikia.
- Munaroh. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma*. Artikel penelitian.hlm, 1-9
- Nurfidah, Nurul, 2015. *Pengaruh Kinerja Pustakawan Terhadap Pemuasan Pemustaka Pada Perpustakaan Indonesia*. Skeipsi. Jakarta: Fakultas Adab Dan Humaniora Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Jakarta: KENCANA
- Rantikadan Faisal, Rahmad. 2015. *Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas Ix Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali*, 1.181-194
- Raharjo, Sahid, 2015. *Cara uji t dalam analisis regresi dengan SPSS*. <https://www.spssindonesia.com/2014/02/cara-mudah-melakukan-uji-t-dengan-spss.html?m=1> .akses:03-07-2021
- Rezi, Septia. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Di Smp N 4 Padang*. Skripsi S1. Padang. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang.
- Sinar, 2018. *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, Yogyakarta: CV VUDI UTAMA
- Srimaya, 2017. "Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa." *Biotek*, V, hlm, 53-68
- Sugioyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: ALFABETA
- Sugioyono, 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- SEPTIANI, N. (2019). *Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Power Point Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X Mipa I Sma Negeri I Kasimbar* (Doctoral dissertation, Universitas Tadulako).
- Srimaya, S. (2017). *Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa*. *Jurnal Biotek*, 5(1), 53-68.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma Bulian, KM 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp (0741)583453 Laman www.fkip.unja.ac.id Email fkip@unja.ac.id

Nomor : 4960/UN21.3/KM.05.01/2021

18 Agustus 2021

Hal : **Pemohonan Izin Observasi**

Yth. **Kepala SMA Negeri 2 Muaro Jambi**
Provinsi Jambi

Dengan hormat,

Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama :

Nama : **Angga Saputra**
NIM : A1A317010
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan IPS
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Drs. Irwan, M.Pd
2. Dona Sariyani, S.Pd., M.Pd

akan melaksanakan observasi guna penyusunan skripsi yang berjudul:
“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Power Point yang Dilengkapi Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Keaktifan Siswa di Kelas XI SMA Negeri 2 Muaro Jambi”.

Untuk itu, kami mohon kepada Saudara untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan observasi disekolah yang Saudara pimpin.

Observasi dilaksanakan pada tanggal **25 Agustus s.d 3 September 2021**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

a.n. Dekan
Wakil Dekan BAKSI,



Delita Sartika, S.S., M.ITS., Ph.D
NIP 198110232005012002



Lampiran 2 Surat Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAMBI
DINAS PENDIDIKAN



SMA NEGERI 2 MUARO JAMBI

Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN): 10502793
Nomor Statistik Sekolah (NSS): 301100904001

Jl. Pertamina No. 27 RT. 13 Kel. Sengeti Kec. Sekernan Kab. Muaro Jambi email: sma2muarojambi@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 421.3/400 /SMAN2-MJ/VI/2022

Dasar : Surat dari Universitas Jambi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nomor : 1674/UN21.3/KM.05.01/2022 tanggal 17 Mei 2022. Tentang permohonan izin penelitian.

Yang bertanda tangan di bawah ini. Kepala SMA Negeri 2 Muaro Jambi, menerangkan bahwa :

- | | |
|---------------|---|
| 1. Nama | : ANGGA SAPUTRA |
| N I M | : A1A317010 |
| Program Studi | : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan |
| Jurusan | : Pendidikan IPS |
| Judul | : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Power Point yang Dilengkapi Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Keaktifan Siswa di Kelas XI SMAN 2 Muaro Jambi |

Bahwa nama tersebut diatas telah melaksanakan riset/penelitian di SMAN 2 Muaro Jambi Pada tanggal 19 Mei s.d 11 Juni 2022, untuk penyusunan Skripsi dengan judul ***"Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Power Point yang Dilengkapi Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Keaktifan Siswa di Kelas XI SMAN 2 Muaro Jambi"***.

Demikian Surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sengeti, 20 Juni 2022
Kepala Sekolah,



Survadi, S.Pd.
NIP. 19820702 200902 1 004

Lampiran 3 Surat Validasi Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 1290/UN21.3/KM.05.01/2022
Hal : **Permohonan Sebagai Validator Instrumen Penelitian**

6 April 2022

Yth. **Iwan Putra, S.E., M.S.Ak**
Staf Pengajar Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jambi

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama:

Nama : **Angga Saputra**
NIM : A1A317010
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan IPS
Pembimbing Skripsi : 1. Drs. Irwan, M.Pd
2. Dona Sariyani, S.Pd., M.Pd

akan melaksanakan *Validasi Instrumen Penelitian* guna penyusunan skripsi yang berjudul: **"Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Power Point yang dilengkapi Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Keaktifan Siswa di Kelas XI SMAN 2 Muaro Jambi"**.

Berkenaan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Saudara bersedia menjadi validator instrumen dalam penelitian mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

a.n Dekan
Wakil Dekan BAKSI,



Delita Sartika, S.S., M.ITS., Ph.D
NIP. 198110232005012002



Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Seminar



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

Jalan Raya Jambi – Muara Bulian, Mendalo Indah, Jambi 36361
Telp 0741-583453 Laman www.fkip.unja.ac.id, Email fkip@unja.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN INSTRUMEN PENELITIAN

Berdasarkan keputusan staf Pengajar Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi pada tanggal 18 April 2022 pertimbangan terhadap usulan instrumen penelitian untuk skripsi yang diajukan saudara **Angga Saputra**, NIM A1A317010 dengan judul:

“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Power Point yang dilengkapi Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Keaktifan Siswa Di Kelas XI SMAN 2 Muaro Jambi”

Memutuskan :

1. Menyatakan instrumen yang diusulkan valid/kurang valid *)
2. Teknik penulisan instrumen baik/kurang baik*)
3. Penyusunan bahasa baik /kurang baik *)
4. Disetujui untuk di uji coba/langsung diggunakan *)

Demikian keputusan ini agar dapat ditindak lanjuti.

Jambi, 18 April 2022

Staf Pengajar Prodi Pendidikan Ekonomi

Iwan Putra, S.E., M.S.Ak

NIK. 201504051023

Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi Penelitian









Lampiran 6 Instrumen Penelitian

Angket

Nama Lengkap :

Kelas :

Hari, Tanggal :

Petunjuk pengisian :

- Berilah jawaban dengan sejujurnya dan apa adanya
 - Cara memberi jawaban adalah dengan tanda centang (√) pada tempat yang telah disediakan
 - Keterangan :
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
- a. Pertanyaan Keaktifan Belajar Siswa (Y)

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang mengikuti pelajaran PPKn				
2.	Saya suka menjawab pertanyaan jika guru bertanya				
3.	Saya sering bertanya kepada guru jika saya tidak paham dengan materi pembelajaran				
4.	Saya memperhatikan penjelasan guru dan mengamati power point yang disajikan				
5.	Saya suka berdiskusi bersama teman jika sedang membahas tugas kelompok				
6.	Saya sangat semangat ketika belajar bersama disekolah				
7.	Saya suka tampil didepan kelas saat diminta oleh guru mengemukakan pendapat				
8.	Saya suka berbicara didepan kelas jika mempresentasikan tugas				
9.	Saya berani menjadi pemimpin kelompok belajar disekolah				
10.	Saya tertarik dengan pelajaran PPKn karena pelajarannya menyenangkan				
11.	Saya senang membantu guru jika diperlukan				
12.	Saya membaca buku untuk menambah pemahaman saya tentang apa yang sedang dipelajari				

B. Pertanyaan tentang MS. Power Point (X)

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Belajar dengan menggunakan MS. Power Point sangat menyenangkan				
2	Saya lebih mudah mengerti ketika guru mengajarkan materi dengan menggunakan MS Power Point karena tampilannya menarik				
3	Saya suka melengkapi teka teki silang ketika guru menggunakan MS Power Point dikelas				
4	Saya merasa tertantang untuk melengkapi Teka-teki silang pada power point yang ditampilkan guru				
5	Saya merasa penasaran dengan jawaban pad ateka teki silang yang ditampilkan dalam bentuk power point				
6	Saya suka tamlet yang menarik yang ditampilkan guru dalam power point				
7	Saya merasa sangat jelas dan paham jika belajar menggunakan power point				
8	Saya tidak sungkan untuk menyampaikan jawaban didepan kelas untuk mengisi teka teki silang pada power point				
9	Saya senang berpartisipasi dalam proses pembelajaran sesuai instruksi guru dalam mengisi teka teki silang pada power point				
10	Saya menemukan ide yang bagus ketika belajar menggunakan power point untuk mengisi teka teki silang				
11.	Animasi power point yang ditampilkansangat kreatif				
12.	Saya sangat suka belajar PPKn dengan menggunakan power point karena memperjelas materi pelajaran				

Muaro

Jambi,

.....2022

Dosen Validator,

VALIDASI INSTRUMEN

- Nama Sekolah :
- Materi :
- Kelas/Semester :
- Petunjuk : 1. Berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian tentang kesesuaian indikator dengan aspek kemampuan komunikasi lisan siswa pada ranah afektif berdasarkan ketentuan sebagai berikut :
- 4: Indikator sangat sesuai dengan aspek keaktifan/sangat relevan/sangat baik
 - 3: Indikator sesuai dengan aspek keaktifan/relevan/baik
 - 2: Indikator cukup sesuai dengan aspek keaktifan/cukup relevan/cukup baik
 - 1: Indikator kurang sesuai dengan aspek keaktifan/ kurang relevan/ kurang baik
2. Tuliskan saran berdasarkan kesesuaian instrumen secara keseluruhan pada kotak saran.

Aspek Keaktifan Siswa	No Item	Indikator Keaktifan Siswa	Penilaian				Saran lainnya
			4	3	2	1	
Keterlibatan dan ketertarikan dalam pembelajaran	1,2,6	Aktif belajar yang terjadi dengan proses mengalami					
	4	Turut serta dalam proses belajar PPKn dengan memperhatikan secara seksama					
	3,5	Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami materi PPKn yang sedang diajarkan ataupun mengenai teka teki silang					
Kedalaman Informasi	7,8,9	Aktif belajar yang terbentuk dalam interaksi/peristiwa belajar					
	11,12	Berusaha mencari berbagai informasi untuk menjawab teka teki silang					

Aspek Keaktifan Siswa	No Item	Indikator Keaktifan Siswa	Penilaian				Saran lainnya
			4	3	2	1	
Aspek Media Power Point teka teki silang	No	Indikator	4	3	2	1	Keterangan
Ketertarikan dengan media power point	1,7,8,9	Rasa tertarik dengan suatu media belajar yang baru digunakan oleh guru					
Penampilan dan kreatifitas	4,5,6	Pemilihan media yang tepat untuk suatu materi pelajaran PPKn					
Animasi dan tamplate	11,12	Penggunaan animasi yang bagus dan menarik perhatian siswa					
Kesesuaian Makna/Isi media dengan materi pembelajaran	2,3,4	Penggunaan media dan pemilihan metode teka teki silang sesuai dengan materi pelajaran					

Saran Keseluruhan

Muaro Jambi,2022
Dosen Validator,
