

KUTUBKHANAH
Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan
P-ISSN 1693-8186 P-ESSN 2407-1633
Vol. 22 No. 2 (2022)

**Pemanfaatan Program Power Point Sebagai Media Untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XII IPS
SMA Negeri 12 Pekanbaru**

Nelwita
SMA Negeri 12 Pekanbaru
nelwitajannta@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the problem of learning history which is considered difficult and boring so it results in low learning outcomes. One of the factors that cause students to experience delays in integrating teaching materials is not using tools (media) in learning, in addition to using content that is not on target and not following the current social context. This research aims to improve and improve the quality of history learning and to help empower teachers in solving history learning problems at SMA Negeri 12 Pekanbaru. This research method uses Classroom Action Research in class XII IPS 1 SMA Negeri 12 Pekanbaru. Based on the results of the study it was concluded that the use of powerpoint media can increase learning motivation and learning outcomes of students in SMA Negeri 12 Pekanbaru

Keyword: Learning Media, Power Point, Motivation to Study History

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran sejarah yang dianggap sulit dan menjenuhkan sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar. Salah satu faktor yang membuat peserta didik mengalami keterlambatan dalam mengintegrasikan materi ajar adalah tidak digunakannya alat bantu (media) dalam pembelajaran, di samping penggunaan konten yang tidak tepat sasaran dan tidak sesuai dengan konteks sosial saat ini. Penelitian ini bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran sejarah di SMA Negeri 12 Pekanbaru. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media power point dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Pekanbaru semester I tahun pelajaran 2022/2023

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Power Point, Motivasi Belajar Sejarah

PENDAHULUAN

Pemerintah telah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diantaranya, perubahan kurikulum, peningkatan kemampuan guru, serta menyediakan sarana dan prasarana pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu program pembangunan nasional, yang erat sekali hubungannya dengan pengembangan sumber daya manusia. Salah satu usaha dalam peningkatan kualitas pendidikan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai strategi dan media yang cocok dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Komponen sentral yang sangat berpengaruh dalam peningkatan mutu pendidikan adalah guru. Burhan dan Saugadi (2017) menegaskan bahwa guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. Guru sebagai tenaga kependidikan memiliki peran yang cukup besar. Mereka tidak hanya mengajar atau mentransfer pengetahuan (kognitif) tetapi juga memberikan bimbingan dan pelatihan serta bertugas mengembangkan nilai-nilai karakter dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (Hulawa, 2019). Tanpa mengabaikan peran faktor-faktor lain, guru dapat dianggap sebagai faktor tunggal yang paling menentukan terhadap meningkatnya mutu pendidikan (Sudanta, 2015). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa salah satu faktor rendahnya mutu pendidikan nasional saat ini terkait erat dengan bagaimana pemenuhan tugas, fungsi dan tanggung jawab guru dalam proses pembelajaran di sekolah masing-masing

Salah satu peran guru adalah sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran. Melalui peran dimaksud, guru diharap dapat mengembangkan potensi peserta didik dalam rangka pemenuhan dan pencapaian aktualisasi diri yang berbudaya dan bermartabat. Sebagai motivator guru hendaklah mampu merancang dan menerapkan metode yang efektif, sehingga dapat melibatkan peserta didik secara total, baik fisik maupun emosional dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan metode yang efektif dan relevan diharap dapat meningkatkan minat, motivasi, aktivitas dan hasil belajar peserta didik ke arah yang lebih baik dan dinamis (Ahmadiyahanto, 2016)

Terkait dengan peraih kesuksesan belajar peserta didik, guru seyogyanya telah menyadari pentingnya aspek teknologi untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah bahan sajian yang menggunakan komputer. Kemampuan guru mengadaptasi dan menggunakan perangkat komputer dalam pembelajaran merupakan kemutlakan di era yang serba digital saat ini. Menurut Sitompul (2022) menjadi persoalan besar jika guru tidak mampu mengimbangi dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Penggunaan teknologi pembelajaran juga merupakan bagian dari salah satu kompetensi guru yaitu kompetensi pedagogik (Humas, 2021).

Teknologi komputer telah menawarkan peluang-peluang baru dalam proses pembelajaran baik di ruang kelas, belajar jarak jauh, maupun belajar mandiri. Komputer dapat secara efektif dapat digunakan untuk mengembangkan *higher-order thinking skills* yang terdiri dari kemampuan mendefinisikan masalah, menilai (*judging*) suatu informasi, memecahkan masalah, dan menarik kesimpulan yang relevan (Faizalnizbah, 2013). Selain itu, pembelajaran berbantuan komputer efektif karena program ini dirancang berdasarkan tujuan instruksional. Tujuan instruksional dibuat dengan jelas dan dapat diukur, sehingga dapat dibaca oleh perancang pembelajaran, siswa maupun guru. Program pembelajaran yang berbasis komputer efektif dalam mempertahankan minat peserta didik, karena mampu memadukan berbagai jenis media, gambar bergerak selayaknya informasi yang tercetak (Hardianto, 2007).

Melihat perkembangan ini, sudah saatnya guru melakukan inovasi yang terkait dengan dimensi teknologi pembelajaran. Terlebih ketika memasuki era komputer yang membuat segalanya menjadi cepat dan mudah. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah membuat media pembelajaran berbasis komputer khususnya piranti lunak dalam bentuk presentasi power point misalnya, atau bentuk-bentuk pembelajaran lain yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran. Aplikasi power point dapat di optimalkan penggunaannya dengan berbagi fasilitas yang tersedia seperti hypmlink, insert picture, table, grafik movie beserta animasi yang di miliknya yang dapat di gunakan secara kolaborasi dalam pembelajaran (Rahmad, 2017).

Penggunaan media pembelajaran *power point* dalam pembelajaran sejarah diharapkan akan sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Akan tetapi

kendalanya di lapangan masih ada guru sejarah yang tidak menggunakan media pembelajaran *power point* sebagai alat bantu. Jika pun menggunakan media pembelajaran, masih terbatas pada media pembelajaran tradisional, karena guru belum terbiasa menggunakan komputer sebagai alat bantu pembelajaran. Padahal idealnya untuk menarik perhatian dan minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah harus dibuat tampilan media pembelajaran yang unik, menarik, baik dari fitur warna, teks, bentuk dan ilustrasinya. Hal itu semua dapat diakomodir dengan bantuan teknologi berbasis komputer khususnya dengan piranti lunak presentasi *power point*

Presentasi menggunakan *power point* merupakan kegiatan yang penting dalam mengkomunikasikan suatu gagasan kepada orang lain dengan berbagai tujuan terutama untuk menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang disajikan, atau tujuan lainnya. Kelebihan lainnya, dalam program *Power Point* terdapat fasilitas *hyperlink* yang memungkinkan guru mengaitkan suatu *slide* dengan *slide* yang lainnya, atau bisa mengkaitkan suatu *slide* dengan suatu file bahkan bisa ditautkan dengan sebuah alamat website (Ryan et al., 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dan temuan di lapangan, timbul suatu asumsi bahwa untuk meningkatkan prestasi belajar sejarah dapat diupayakan dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint. Namun asumsi tersebut merupakan asumsi awal yang membutuhkan pembuktian lebih lanjut. Karena itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang berkaitan dengan upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran power point dalam pembelajaran sejarah, khususnya di SMA Negeri 12 Pekanbaru

Upaya yang dilakukan oleh guru dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar adalah memperbaiki proses penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di samping itu, digunakan juga alat bantu (media) yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran. Alat peraga dan media pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang strategis dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan alat peraga dan media pembelajaran yang bervariasi, akan meningkatkan motivasi belajar siswa (Juwairiah, 2013). Karena itu, penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pembelajaran.

Pendidikan adalah hal esensial dan paling mempengaruhi perkembangan, kemajuan setiap bangsa. Seluruh komponen dalam dunia pendidikan haruslah bergerak ke arah visi yang sama dalam konteks mencerdaskan kehidupan bangsa, menciptakan peserta didik yang kompeten secara intelektual maupun moralitasnya. Setiap mata pelajaran yang disajikan guru harus mendukung peraih dua aspek dimaksud agar terbentuk jati diri peserta didik yang ideal dan paripurna dalam rangka melanjutkan pembangunan masa depan bangsa

Pembelajaran sejarah memiliki fungsi yang strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang berbudaya dan bermartabat. Kecintaan dan rasa bangga terhadap tanah air (*sense of nation*) dapat ditanamkan melalui pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, pembentukan sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Luhurnya nilai sejarah tersebut juga diungkapkan oleh pendiri bangsa ini Bung Karno pada saat pidatonya terakhir pada HUT kemerdekaan Indonesia ke-21, “Jangan sekali-kali melupakan sejarah (Jas Merah)” (Darmawan, 2013). Peringatan ini sangat relevan bagi guru dan pemerhati pembelajaran sejarah untuk selalu meningkatkan mutu pembelajaran yang sesuai dengan arah dan citat-cita luhur pendiri bangsa

Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang penggunaan media *power point* dalam pembelajaran dalam rentang waktu 10 tahun terakhir telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian-penelitian dimaksud paling tidak saling melengkapi satu dengan yang lainnya. Setakat ini belum banyak yang mengkaji media pembelajaran *power point* dengan metode Penelitian Tindakan kelas, karena itu penelitian yang sedang dilakukan ini dapat dikategorikan memiliki nilai kebaruan (*novelty*). Di antara peneliti yang secara spesifik mengkaji media *power point* dalam pembelajaran sejarah adalah:

Fitri Rahmawati, (2020) penelitian berjudul penggunaan media interaktif *power point* dalam pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan metode *pre eksperimen* dengan model *one shot case study* dimana tidak ada kelas kontrol dan tidak ada pretes. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media interaktif *power point* terhadap hasil belajar sejarah. Hasil penelitian menunjukkan nilai sig. (2-tailed) = $0,001 < 0,05 = \alpha$ yang berarti penggunaan media interaktif *power point* efektif terhadap hasil belajar sejarah siswa di MAN 1 Lombok Timur. Dari segi tujuan penelitian, tampak ada kesamaan antara penelitian sebelumnya dengan kajian yang sedang dilakukan peneliti, akan tetapi dari segi populasi dan metodologi penelitian, keduanya berbeda

Mansyur & Sumia (2020) dengan judul penelitian pengaruh media pembelajaran sejarah (*power point*) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X di SMK 1 Mawasangka Tengah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional. Sebagaimana judul, penelitian bertujuan mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran sejarah (*power point*) terhadap prestasi belajar siswa pada sekolah dimaksud. Kesamaan penelitian ini dengan kajian peneliti hanya pada aspek *power point* sebagai media pembelajaran sejarah. Sedangkan dari segi populasi maupun metode penelitian, kedua penelitian ini berbeda

Khaerunnisa, (2018), dengan judul penelitian pengaruh penggunaan media *power point* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk *pre-eksperimental design jenis one group pre-test pos test design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *power point* terhadap minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Bumiayu. Sekilas tampak persamaan antara penelitian Febriana dengan objek yang sedang dikaji peneliti, yaitu sama-sama melihat aspek pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* dalam pembelajaran sejarah. Akan tetapi, keduanya tampak berbeda baik dari segi populasi, maupun metode penelitian yang digunakan di mana peneliti lebih memilih Penelitian Tindakan Kelas

Jayusman et al., (2017), penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran multimedia *power point* pada mata kuliah Sejarah Asia Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan tabel penilai dari ahli media bahwa multimedia *powerpoint* yang sudah dibuat memiliki nilai 89 % sehingga dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sekilas tampak ada sisi kesamaan antara penelitian terdahulu dengan kajian peneliti di mana keduanya memfokuskan kajiannya pada media pembelajaran *power point*. Akan tetapi, dari segi populasi, objek dan jenis penelitian yang digunakan maka keduanya jelas berbeda. Populasi penelitian terdahulu diarahkan kepada mahasiswa dengan objek kajian Asia Timur, sedangkan yang dikaji penelitian lebih terfokus kepada peserta

didik di jenjang SMA dengan objek kajian mata pelajaran sejarah dan menggunakan jenis penelitian Tindakan kelas, yang oleh karenanya kedua jenis penelitian ini berbeda

Fandana (2013), dengan judul efektivitas penerapan media power point terhadap pembelajaran sejarah warga belajar kelas XI Paket C di SKB Bondowoso semester genap Tahun Pelajaran 2012-2013. Penelitian ini menggunakan metode gabungan yaitu *concurent mixed methods* dengan strategi berurutan yaitu kuantitatif didukung kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media power point efektif terhadap pembelajaran sejarah dimana fakta menunjukkan hasil mayoritas berada pada kualifikasi baik, sehingga penggunaan media power point dinilai baik dilihat dari aspek menarik minat belajar, motivasi belajar, dan penggunaan waktu yang efektif dan efisien. Dari segi judul, lokasi maupun metode penelitian, maka ada perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dikaji peneliti. Meskipun tampak kedua penelitian mengarah pada substansi yang sama yaitu melihat efektivitas penggunaan media power point dalam pembelajaran sejarah, namun metode yang digunakan berbeda di mana peneliti menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Berdasarkan tinjauan *literature review* yang disebut di muka, belum ditemukan penelitian yang benar-benar memiliki kemiripan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti, yang oleh karenanya dapat dikatakan bahwa penelitian ini mengandung nilai kebaruan (*novelty*) dan berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah

Landasan Teoretis

Pengertian media pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin (bentuk tunggalnya medium) yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi (Yaumi, 2017). Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2013). *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan pengertian media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi (Jalinus, 2016). Dalam pengertian luas media dapat diartikan sebagai pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Miftah, 2013).

Pembelajaran berasal berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar (Ahdar Djamaluddin &, 2019). Menurut Syaifuddin dalam Herliani et al., (2021) bahwa pembelajaran (*instructional*) adalah usaha mengorganisasikan lingkungan belajar sehingga memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media dan sumber belajar tertentu yang akan mendukung pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Hamzah, 2011). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Begitu luasnya pengertian media pembelajaran maka Sanaky dalam Heri Susanto dan Helmi Akmal mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan

pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar (Susanto, 2019)

Dari pengertian di muka dapat dipahami bahwa hakikat media pembelajaran adalah segala alat atau perangkat yang digunakan sebagai perantara proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai perubahan tingkah laku peserta didik pada aspek kognitif, afektif dan motoriknya. Dalam konteks perubahan tingkah laku itu, guru dituntut harus mampu memilih dan menggunakan media yang tepat agar proses pembelajaran mencapai hasil yang optimal.

Power Point

Microsoft power point atau lebih dikenal dengan power point merupakan aplikasi pengembangan dari microsoft lainnya pada program komputer yang dikhususkan untuk presentasi. Aplikasi microsoft power point ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskin dan Dennis Austin sebagai presentator untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian berubah namanya menjadi power point (railsacantik15, 2015).

Microsoft power point adalah program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi baik pembelajaran, presentasi produk, rapat, seminar, lokakarya dan sebagainya, lebih-lebih di masa pandemic covid 19, kebutuhan presentasi power point semakin meningkat karena rata-rata pembelajaran dilakukan secara online. Materi-materi pembelajaran disampaikan guru melalui tampilan power point yang menarik sehingga bisa disaksikan dan dipahami oleh peserta didik dari melalui gadget, handphone, atau perangkat computer di tempatnya masing-masing.

Pemanfaatan media pembelajaran power point dapat membangkitkan minat, motivasi, memberi rangsangan serta membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik dalam belajar. Hujair AH Sanaky dalam Yuliansah (2018) mengemukakan bahwa pengetahuan seseorang melalui penglihatan 83% lebih besar dari pada 11% melalui pendengaran dan daya ingat sebesar 50% dari penglihatan dan 20% dari pendengaran. Berdasarkan statemen itu, maka penggunaan media pembelajaran power point sangat tepat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas sebab aplikasi power point secara visual dapat ditangkap dan dipahami dengan baik oleh peserta didik

Pembelajaran menggunakan media power point ini dirancang secara khusus untuk pembelajaran sejarah di kelas XII IPS 1, dimana dalam media presentasi power point dirancang dan dilengkapi dengan teks, gambar, suara, video dan animasi yang sesuai

dengan materi yg dipelajarinya, sehingga dapat dioperasikan oleh guru kepada peserta didik sesuai dengan tema yang dipelajari. Mencermati keunggulan dalam aplikasi power point, maka peneliti berasumsi bahwa power point akan menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, ekonomis, dan terutama sekali membantu pencapaian hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah pada dasarnya memiliki tujuan yang sejalan dengan UU Pendidikan Nasional yang dapat memberikan arah bagi pembangunan bangsa. Pembelajaran sejarah memiliki peran yang penting untuk membangun karakter bangsa melalui aktivitas pembelajaran. Sardiman dalam Ningrum (2022) menegaskan bahwa pembelajaran sejarah sebenarnya memegang peranan penting dalam membentuk karakter suatu bangsa. Pembelajaran sejarah bisa meningkatkan aktivitas siswa dengan mengeksplorasi berbagai peristiwa untuk kemudian memahami dan memasukkan nilai-

nilai yang berbeda di balik peristiwa sejarah, sehingga memberikan contoh berperilaku dan bertindak yang benar

Menurut Widja dalam Zahro et al., (2017) bahwa pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang bertujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga peserta didik sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan baik nasional maupun internasional

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan intelektual yang dimiliki peserta didik setelah menerima ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam proses pembelajaran. Pada hakekatnya hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang siswa melalui suatu tahap tertentu (Hamalik, 2007). Hasil belajar merupakan realisasi dan aplikasi dari tindakan pembelajaran yang dilakukan antara guru dengan peserta didik. Jika ditinjau dari tindakan pengajar tentunya hasil belajar dapat dilihat melalui adanya pelaksanaan evaluasi, sedangkan pada peserta didik dapat diketahui dengan berakhirnya proses belajar. Hasil belajar dalam kelas harus dapat dilaksanakan ke dalam situasi-situasi di luar sekolah.

Sudjana dalam Nurhayati (2014) menegaskan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan yang dimiliki peserta didik tersebut penerimaan dan dapat diulang-ulang dengan hasil belajar yang sama. Hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan salah satu indikator yaitu tes. Hasil tes ini kemudian dianalisis oleh guru dan diberikan penilaian guna mengetahui peserta didik mana yang berhak melanjutkan pembelajaran dan mana yang perlu mendapat Tindakan lanjutan

Hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotor (Supardi, 2015). Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni: pengetahuan dan ingatan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6). Ranah efektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu cara untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat (Mulyatiningsih, 2012). Agar penelitian dapat mencapai sasaran dengan maksimal maka proses penelitian mengacu kepada siklus penelitian tindakan kelas yang meliputi empat langkah sebagai tahapan penelitian Wardani at all., (2004), yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara bersiklus

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Pekanbaru pada mata Pelajaran Sejarah di semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023, jumlah peserta didik sebanyak 32 orang, terdiri dari 13 orang laki-laki dan 19 orang perempuan. Alasan

dalam pemilihan kelas ini adalah karena kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam kelas cenderung bervariasi dari yang rendah, sedang, dan tinggi.

Penelitian tindakan kelas ini tidak mengganggu proses pembelajaran karena waktu penelitian sesuai dengan jadwal pelajaran dan materi atau kompetensi dasar sesuai dengan yang tercantum pada program semester.

Waktu Penelitian

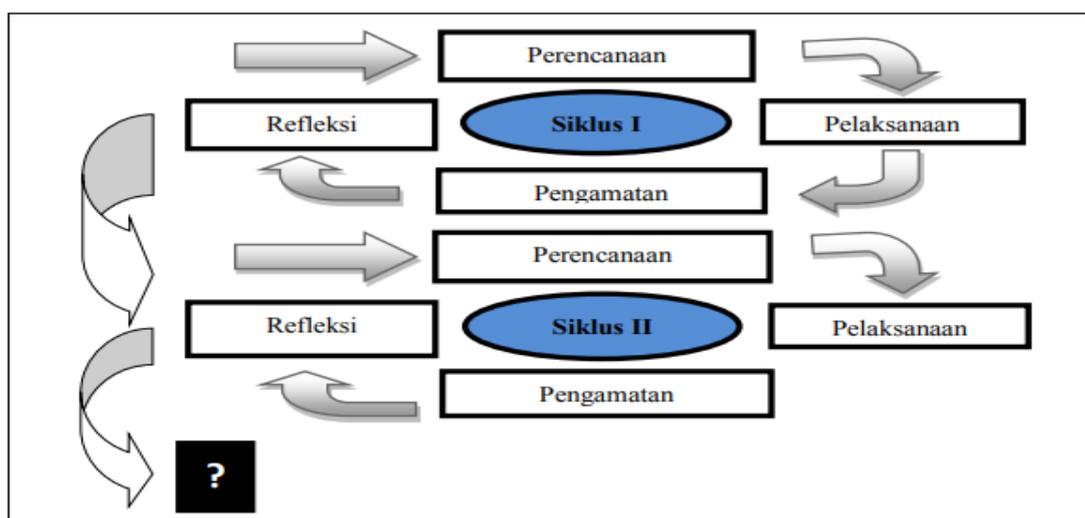
Penelitian ini dilakukan pada bulan September sampai pada bulan November 2022, mata pelajaran yang diajarkan adalah Sejarah

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian dengan pemanfaatan program powerpoint kepada peserta didik, maka dilakukan tahap-tahap kegiatan penelitian sbb:

Siklus I

- ✓ Perencanaan
- ✓ Pelaksanaan
- ✓ Observasi
- ✓ Refleksi



Gambar 1 Alur PTK

Siklus II

Dalam satu putaran (siklus) direncanakan oleh peneliti terdiri dari perencanaan, tindakan, pemantauan, dan refleksi. Lama peneliti dalam melakukan penelitian direncanakan sampai terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik dengan beberapa kali pertemuan. Lama pertemuan antara peserta didik dengan peneliti disesuaikan dengan lamanya jumlah jam pelajaran yang telah ditentukan oleh sekolah. Penerapan pembelajaran yang digunakan adalah *cooperative collaboration* dengan masing masing peserta didik akan dikelompokkan dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah peserta didik dalam satu kelas pembelajaran. Selama penelitian, peneliti didampingi oleh guru mata pelajaran yang mengajar kompetensi tersebut.

Langkah-langkah Penelitian dalam Bentuk Siklus

1. Perencanaan (Plan)

Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sejarah, peneliti merencanakan suatu tindakan berupa strategi dalam pembelajaran yaitu dengan pemanfaatan

program *power point* kepada peserta didik dalam belajar. Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus. Dalam tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Silabus yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas, serta penilaian hasil belajar
- b. Merencanakan materi pokok pembelajaran
- c. Memilih dan menentukan buku sumber atau penunjang yang sesuai dengan materi pelajaran
- d. Merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan skenario pembelajaran
- e. Menyiapkan instrument penelitian seperti daftar nama, lembaran observasi motivasi belajar peserta didik, dan soal formatif

2. Tindakan (Action)

Menurut Madya (1994) tindakan (*action*) dalam penelitian tindakan kelas adalah upaya yang dilakukan secara sadar dengan perencanaan yang matang. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah aplikasi dari perencanaan yang telah direncanakan dalam perencanaan. Kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran, dengan langkah-langkah berikut:

- a. Melakukan absensi, apersepsi dan motivasi
- b. Peserta didik membaca sumber belajar
- c. Guru menjelaskan materi ajar menggunakan *power point*
- d. Memantau peserta didik dalam pembelajaran dan memberikan arahan bila terjadi suatu kendala pada peserta didik

3. Pengamatan (Observasi)

Selama proses penelitian berlangsung, peneliti mengamati proses pembelajaran dan tindakan yang diberikan. Kegiatan yang diamati adalah penampilan guru dalam kelas, kesiapan dan motivasi belajar peserta didik. Hasil pengamatan dicatat untuk dikembangkan pada siklus selanjutnya. Dalam melakukan observasi atau pengamatan pada saat pembelajaran berlangsung, dilakukan oleh peneliti. Caranya dengan mencatat perubahan-perubahan yang terjadi pada lembaran observasi yaitu tentang aktivitas peserta didik. Aspek-aspek yang diamati adalah motivasi belajar peserta didik.

4. Evaluasi (Refleksi)

Refleksi merupakan tahapan untuk mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan. Proses perbaikan pada perilaku subjek penelitian dilakukan secara berkesinambungan. Jika guru (peneliti) sudah puas dengan hasil yang dicapai maka siklus dapat dihentikan. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi, nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik berada di bawah KKM, sedangkan KKM yang ingin dicapai 80 predikat C .

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan peserta didik adalah:

- 0 - 79% = Kurang
- 80 - 85% = Cukup
- 86- 90% = Baik
- 91- 100% = Sangat baik

Penelitian ini dianggap berhasil apabila motivasi belajar peserta didik terhadap pelajar sejarah meningkat, ditentukan dengan jumlah peserta didik yang mencapai 85% peserta memperoleh nilai diatas KKM

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Pedoman observasi untuk mengecek kegiatan yang dilakukan berdasarkan indikator yang telah ditentukan sebelumnya. Aspek yang diamati antara lain: aktivitas peserta didik, motivasi belajar, kegiatan guru dan sebagainya
2. Lembaran tes untuk peserta didik untuk mengetahui keberhasilan dari pembelajaran yang telah diberikan
3. Lembaran kerja atau tugas beserta nilai yang diperoleh peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung
4. Catatan lapangan, pada dasarnya berupa paparan tentang pengamatan terhadap tindakan sewaktu penggunaan program powerpoint kepada peserta didik dalam pembelajaran sejarah

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi. Alat pengumpulan data atau instrumen penelitian adalah peneliti sendiri, catatan lapangan, lembaran tes, hasil belajar peserta didik dan dokumentasi

Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai peserta didik juga untuk memperoleh respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan peserta didik setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Untuk menilai ulangan atau tes formatif

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh peserta didik, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan : \bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$ = Jumlah peserta didik

2. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 2013 (Permendikbud no 4 Tahun 2018), yaitu seorang peserta didik telah tuntas belajar bila telah mencapai nilai KKM yang ditetapkan oleh satuan pendidikan. Sehingga SMA Negeri 12 Pekanbaru menetapkan KKM 80 untuk kelas XII.

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh selama proses penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data hasil belajar peserta didik setiap kegiatan dianalisis secara kuantitatif untuk melihat perkembangannya. Demikian juga data yang diperoleh dari observasi kegiatan belajar dilakukan analisis secara kualitatif. Analisis data dilakukan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal baik secara individu maupun kelompok. Peserta didik yang mendapat nilai 80 ke atas dapat dikatakan telah tuntas sedangkan peserta didik yang nilainya berada di bawah 80 berarti belum tuntas. Setiap kali kegiatan pembelajaran digunakan sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Disamping itu juga keseluruhan data digunakan untuk mengambil kesimpulan dari tindakan yang dilakukan dan pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Data penelitian yang diperoleh berupa hasil uji coba item butir soal, data observasi berupa pengamatan, dan data tes formatif peserta didik pada setiap siklus. Data hasil uji coba item butir soal digunakan untuk mendapatkan tes yang betul-betul mewakili apa yang diinginkan. Data ini selanjutnya dianalisis tingkat validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Data tes formatif untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah diterapkan gabungan metode ceramah dengan metode sumbang saran.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Pekanbaru pada mata pelajaran Sejarah semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian diikuti oleh 32 orang peserta didik. Pelaksanaan tindakan terdiri dari beberapa siklus sampai tercapai indikator yang ditetapkan. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua Siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua (2) kali pertemuan (action). Materi pelajaran Sejarah yang dibahas sesuai dengan kurikulum 2013, untuk semester ganjil kelas XII IPS 1.

Pelaksanaan kegiatan penelitian dan materi yang diberikan, pada masing masing siklus dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

No	Hari/Tanggal	Siklus / Pertemuan	Materi
1	Senin/ 5 September 2022	I/1	Perkembangan IPTEK dalam era globalisasi dan dampaknya bagi kehidupan manusia di bidang teknologi transportasi
2	Senin/ 19 September 2022	I/2	Perang Dingin
3	Rabu/ 12 Oktober 2022	II/1	Peran aktif Bangsa Indonesia dalam perang dingin
4	Senin/ 7 November 2022	II/2	Sejarah organisasi regional dan global (NATO, SEATO dan Pakta Warsawa).

Tabel 1 : Materi Pelajaran Siklus 1 dan Siklus 2

Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Pada Siklus 1 guru menyampaikan materi pelajaran Perkembangan IPTEK dalam era globalisasi dan dampaknya bagi kehidupan manusia di bidang teknologi transportasi dengan menggunakan media pembelajaran Powerpoint yang ditayangkan

dengan OHP. Peserta didik memperhatikan materi pelajaran dengan melihat tayangan materi di depan sambil mencatat materi yang penting-penting.

Hasil Tindakan Siklus 1

Hasil tindakan pembelajaran pada siklus 1 berupa hasil tes dan non tes. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan siklus 1 diperoleh keterangan sebagai berikut :

Hasil belajar

Hasil belajar peserta didik pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel nilai berikut ini:

KKM = 80

No	Nama Siswa	Skor	Ket		No	Nama Siswa	Skor	Ket	
			T	TT				T	T
1	Adila Ananda	88	√		17	Ghalib Fadhlur Syabrajudh	58		√
2	Ali Akbar	90	√		18	Hafizh Muzakki	90	√	
3	Alif Alghafari	84	√		19	Imelda Purnama	82	√	
4	Ardiansyah Putra	68		√	20	Indah Firda Ningsih	88	√	
5	Bagas Endrizal	90	√		21	Intan Surya Chamelia	79	√	
6	Cindi Rahmadani	78		√	22	Jovita Paulina Sibarani	84	√	
7	Cindy Maylani Samosir	96	√		23	M. Rafi Haekal	92	√	
8	Dandi Ceasarma	60		√	24	Miftahul Fikrillah	90	√	
9	Dea Rahayu	82	√		25	M Daniel Pasha	92	√	
10	Delia Syafrahmadani	48		√	26	Nur Fisabilillah	86	√	
11	Dina Permata Sari.S	92	√		27	Nur Wulandari	64		√
12	Dodi Adi Putra	88	√		28	Puji Nur Aisyah	94	√	
13	Ezra Muharrifah	64		√	29	Raga Mulya	90	√	
14	Fachrizal Putra Rambe	88	√		30	Rizki Fauzan	84	√	
15	Fadila Zahra	50		√	31	Sakinah Dentayano	60		√
16	Geri Magesa Lovadi	64		√	32	Saldi Andika Candra	48		√
Jlh		1268	9	7	Jlh		1243	12	4
		Jumlah Skor 2511 Jumlah Skor Maksimal Ideal 3200 % Skor Tercapai 78,46							

Tabel 2 : Tabel Nilai Ulangan Harian Siklus 1

Dari hasil tes siklus 1, berdasarkan ketuntasan belajar peserta didik dari sejumlah 32 peserta didik terdapat 21 peserta didik atau 65,63 % yang sudah mencapai ketuntasan belajar dengan skor standar ketuntasan 80 sedangkan 11 peserta didik atau 34,37 % belum mencapai ketuntasan belajar.

Data ketuntasan belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	17	65,63 %
2	Tidak Tuntas	15	34,37 %
	Jumlah	32	100 %

Tabel 3 : Ketuntasan Belajar Peserta Didik Hasil Tes Siklus 1

Hasil tes siklus 1 dapat dijelaskan perolehan nilai tertinggi adalah 94, nilai terendah 48, Nilai rata-rata 78,46 dan Rentang nilai 40. Selanjutnya dapat disajikan pada tabel berikut:

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai terendah	48
2	Nilai tertinggi	94
3	Nilai rata-rata	78,46

Tabel 4 : Hasil Tes Siklus 1

Proses Belajar

Proses pembelajaran pada siklus 1 menunjukkan adanya perubahan, meskipun peserta didik masih adaptasi. Proses pembelajaran pada siklus 1 apabila dibandingkan dengan proses pembelajaran pada kondisi awal memang sudah lebih baik, artinya proses belajar peserta didik sudah ada peningkatan jumlah peserta didik dalam hal perhatian terhadap pelajaran yang diberikan guru yang tadinya banyak peserta didik yang mengantuk sudah berkurang, sudah ada pengurangan jumlah peserta didik yang bicara dan main-main dengan temannya dan sudah ada peningkatan jumlah peserta didik yang termotivasi untuk belajar

Refleksi

Didasarkan pada hasil observasi dapat direfleksikan hasil antara kondisi awal dengan siklus 1 menyebabkan adanya peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar. Dari hasil tes siklus 1 ternyata lebih baik dibandingkan dengan tingkat tetuntasan belajar peserta didik pada kondisi awal atau sebelum dilakukan tindakan

Perbandingan tersebut dapat disajikan pada tabel berikut:

No	Uraian	Kondisi Awal	Siklus 1
1	Tindakan	Dalam pembelajaran Sejarah belum menggunakan media pembelajaran Powerpoint	Dalam pembelajaran Sejarah sudah menggunakan media pembelajaran Powerpoint
2	Proses Pembelajaran	Masih banyak peserta didik yang pasif, masih	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin

ada peserta didik yang mengantuk, kreatifitas peserta didik dalam belajar masih rendah

sedikit, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, kreatifitas peserta didik dalam belajar nampak antusias

3	Hasil Belajar	Ulangan harian pada kondisi awal Nilai terendah 50 Nilai tertinggi 86 dan Nilai rata-rata 62,60 Ketuntasan : Tuntas : 14 peserta didik Tidak tuntas : 18 peserta didik	Ulangan Harian pada siklus 1 Nilai terendah 48, Nilai tertinggi 92 dan Nilai rata-rata 74,86 Ketuntasan : Tuntas : 21 peserta didik Tidak tuntas : 11 peserta didik
---	---------------	---	--

Tabel 5 : Perbandingan Kondisi Awal dengan Siklus 1

Berdasarkan hasil refleksi pada hasil belajar peserta didik ternyata perlu diadakan tindak lanjut berikutnya (adanya siklus 2). Dilakukan siklus 2 karena meskipun secara keseluruhan nilai siklus 1 lebih baik (meningkat) tetapi masih 11 peserta didik dari 32 peserta didik yang belum tuntas atau sebesar 34,37 %

C..Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

Pada Siklus 2 guru menyampaikan materi pelajaran materi Perang dingin dengan menggunakan media pembelajaran Power Point yang ditayangkan dengan OHP. Peserta didik memperhatikan materi pelajaran dengan melihat tanyangan materi di depan sambil mencatat materi yang penting-penting.

Hasil Tindakan Siklus 2

Hasil tindakan pembelajaran pada siklus 2 berupa hasil tes dan non tes. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan siklus 2 diperoleh keterangan sebagai berikut.

Hasil belajar

Hasil belajar peserta didik pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel nilai berikut ini:
KKM=80

No	Nama Siswa	Skor	Ket		No	Nama Siswa	Skor	Ket	
			T	TT				T	TT
1	Adila Ananda	94	√		17	Ghalib Fadhlur Syabrajudh	74		√
2	Ali Akbar	92	√		18	Hafizh Muzakki	92	√	
3	Alif Alghafari	86	√		19	Imelda Purnama	88	√	
4	Ardiansyah Putra	88	√		20	Indah Firda Ningsih	86	√	
5	Bagas Endrizal	96	√		21	Intan Surya Chamelia	86	√	
6	Cindi Rahmadani	90	√		22	Jovita Paulina Sibarani	90	√	
7	Cindy Maylani Samosir	100	√		23	M. Rafi Haekal	92	√	

8	Dandi Ceasarma	74		√	24	Miftahul Fikrillah	98	√	
9	Dea Rahayu	90	√		25	M Daniel Pasha	92	√	
10	Delia Syafrahmadani	86	√		26	Nur Fisabilillah	86	√	
11	Dina Permata Sari.S	92	√		27	Nur Wulandari	72		√
12	Dodi Adi Putra	90	√		28	Puji Nur Aisyah	100	√	
13	Ezra Muharrifah	84	√		29	Raga Mulya	92	√	
14	Fachrizal Putra Rambe	86	√		30	Rizki Fauzan	90	√	
15	Fadila Zahra	72		√	31	Sakinah Dentayano	92	√	
16	Geri Magesa Lovadi	84	√		32	Saldi Andika Candra	60		√
Jlh		1404	14	2	Jlh		1390	13	3
		Jumlah Skor 2.794 Jumlah Skor Maksimal Ideal 3.200 % Skor Tercapai 87,31							

Tabel 6 : Nilai Ulangan Siklus 2

Dari hasil tes siklus 2, berdasarkan ketuntasan belajar peserta didik dari sejumlah 32 peserta didik terdapat 27 peserta didik atau 84,37% yang sudah mencapai ketuntasan belajar dengan skor standar ketuntasan 80, sedangkan 5 peserta didik atau 15,63% belum mencapai ketuntasan belajar.

Data ketuntasan belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	27	84,37 %
2	Tidak Tuntas	5	15,63 %
Jumlah		32	100 %

Tabel 7 : Ketuntasan Belajar Siswa Hasil Tes Siklus 2

Hasil tes siklus 2 dapat dijelaskan perolehan nilai tertinggi adalah 100, nilai terendah 60, Nilai rata-rata 87,31 dan. Selanjutnya dapat disajikan pada tabel berikut:

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai terendah	60
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai rata-rata	87,31

Tabel 8 : Hasil Tes Siklus 2

Proses Belajar

Proses pembelajaran pada siklus 2 menunjukkan adanya perubahan. Proses pembelajaran pada siklus 2 apabila dibandingkan dengan proses pembelajaran pada kondisi awal memang sudah lebih baik, artinya proses belajar peserta didik sudah ada peningkatan jumlah peserta didik dalam hal perhatian terhadap pelajaran yang diberikan guru yang tadinya banyak peserta didik yang mengantuk sudah berkurang, sudah ada pengurangan jumlah peserta didik yang bicara dan main-main dengan temannya dan sudah ada peningkatan jumlah peserta didik yang termotivasi untuk belajar. Peserta didik sangat perhatian terhadap materi yang ditayangkan dengan media pembelajaran Powerpoint.

Refleksi

Didasarkan pada hasil observasi dapat direfleksikan hasil antara siklus 1 dengan siklus 2 menyebabkan adanya peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar. Dari hasil tes siklus 2 ternyata lebih baik dibandingkan dengan tingkat ketuntasan belajar peserta didik pada siklus 1.

Perbandingan tersebut dapat disajikan pada tabel berikut:

No	Uraian	Siklus 1	Siklus 2
1	Tindakan	Dalam pembelajaran Sejarah sudah menggunakan media pembelajaran Powerpoint	Dalam pembelajaran Sejarah sudah menggunakan media pembelajaran Powerpoint
2	Proses Pembelajaran	Peserta didik yang pasif dalam pembelajaran makin sedikit, masih ada peserta didik yang mengantuk tetapi berkurang, kreatifitas peserta didik dalam belajar nampak antusias	Peserta didik aktif dalam pembelajaran. Masih ada 1 atau 2 peserta didik yang mengantuk. Kreatifitas peserta didik dalam belajar nampak antusias dan kreatif
3	Hasil Belajar	Ulangan Harian pada siklus 1 Nilai terendah 48, Nilai tertinggi 94 dan Nilai rata-rata 78,46 Ketuntasan : Tuntas : 21 peserta didik Tidak tuntas : 11 peserta didik	Ulangan Harian pada siklus 2 Nilai terendah 60, Nilai tertinggi 100 dan Nilai rata-rata 87,31. Ketuntasan : Tuntas : 27 peserta didik Tidak tuntas : 5 peserta didik

Tabel 9 : Refleksi Siklus 2

Hasil Penelitian

Pada proses tindakan terdapat peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat mengurangi peserta didik yang mengantuk, meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada hasil belajar nilai terendah pada siklus 1 adalah 48 menjadi naik pada siklus 2 nilai terendah 60. Nilai tertinggi siklus 1 adalah 94 dan pada siklus 2 nilai tertinggi 100. Hal ini menggambarkan ada kenaikan nilai tertinggi dan terendah dari siklus 1 dan siklus 2. Nilai rata-rata pada siklus 1 adalah 78,46 menjadi naik pada siklus 2 nilai rata-rata 87,31. Target yang diharapkan 25 peserta didik yang memenuhi KKM atau sebesar 78,13%, ternyata pada siklus 2 peserta didik yang memenuhi KKM ada 27 siswa atau sebesar 87,31%. Sehingga penelitian ini dianggap berhasil karena melebihi indikator keberhasilan yang di targetkan.

Kesimpulan

Setelah diadakan penelitian maka dapat disimpulkan peserta didik kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Pekanbaru menilai kelayakan terhadap Program Powerpoint sebagai media pembelajaran dalam Proses pembelajaran. Peserta didik Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Pekanbaru memiliki motivasi yang tinggi pada saat pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran Powerpoint sehingga dengan menggunakan media pembelajaran Powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas

kelas XII IPS 1 SMA Negeri 12 Pekanbaru semester I tahun pelajaran 2022/2023. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat direkomendasikan untuk menggunakan media pembelajaran power point dalam pembelajaran sejarah

Saran dan rekomendasi

Penelitian Tindakan Kelas merupakan kerja aktual guru dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Realitas dunia pendidikan yang mengalami dinamika sangat cepat menuntut guru untuk selalu mengadaptasi sajian teknologi dengan meningkatkan kompetensi pedagogiknya. Jika tidak, guru akan tergilas oleh sejarah dan tertinggal dalam percaturan zaman. Penelitian ini tentu saja secara tuntas menjawab permasalahan di bidang pembelajaran sejarah, yang oleh karenanya direkomendasikan bagi siapa pun guru atau pemerhati sejarah untuk melakukan penelitian di bidang yang sama agar hasilnya optimal. Tak lupa, ucapan terima kasih kepada Kepala SMA Negeri 12 Pekanbaru yang telah memberi kesempatan penelitian ini hingga selesai dan semoga berkontribusi positif dalam peningkatan pembelajaran sejarah di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar Djameluddin &, W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (1st ed.). CV Kaaffah Learning Center.
- Ahmadiyahanto, A. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980-993., 6(2), 980–993.
<http://ppjp.ulm.ac.id/jpournal/index.php/pkn/article/view/2326/2034>
- Burhan, & Sauga. (2017). Peranan Guru Terhadap Mutu Pendidikan. *Visipena Journal*, 8(1), 59–69. <https://doi.org/10.46244/visipena.v8i1.377>
- Darmawan, B. (2013). “*Jangan sekali-kali meninggalkan sejarah!*” *Academia Edu*.
https://www.academia.edu/8052857/BERANDA_Jangan_sekali_kali_meninggal_kan_sejarah_
- Faizalnizbah. (2013). *Teori Media Pembelajaran Berbasis Komputer*. Blogspot.
<http://faizalnizbah.blogspot.com/2013/07/teori-media-pembelajaran-berbasis.html>
- Fandana, D. A. (2013). *Efektivitas Penerapan Media Power Point Terhadap Pembelajaran Sejarah Warga Belajar Kelas XI Paket C Di SKB Bondowoso Semester Genap Tahun Pelajaran 2013*.
https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/2643%0Ahttps://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/2643/Desti_Alifia_Fandana_-_090210201018_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fitri Rahmawati, B. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60–67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi AKsara.
- Hamzah, N. L. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Hardianto, D. (2007). Mendesain komputer sebagai media alternatif belajar mandiri. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2.
- Herliani, Didimus Tanah Boleng, E. T. M. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Lakeisha.
- Hulawa, D. E. (2019). Al-Zarnuji’s Character Concept in Strengthening Character

- Education in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 25–40.
<https://doi.org/10.15575/jpi.v4i2.2395>
- Humas. (2021). *Guru Harus Kuasai Teknologi dalam Mengajar*. Universitas Negeri Yogyakarta. <https://www.uny.ac.id/id/berita/guru-harus-kuasai-teknologi-dalam-mengajar>
- Jalinus, A. & N. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran* (1st ed.). Kencana.
- Jayusman, I., Gurdjita, G., & Shavab, O. A. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Power Point Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 37.
<https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2886>
- Juwairiah. (2013). Alat Peraga Dan Media Pembelajaran Kimia. *Visipena Journal*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.46244/visipena.v4i1.85>
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31–41.
- Madya, S. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Lembaga Penelitian IKIP Jakarta.
- Mansyur, M., & Sumia. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Sejarah (Power Point) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Di Smk Negeri 1 Mawasangka Tengah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(1), 63–76.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.
<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Mulyatiningsih, E. (2012). Modul Metode Penelitian Tindakan Kelas. *Bandung Rosdakarya*, 1–22. staff.uny.ac.id
- Ningrum, B. S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran. *Jurnal Istoria Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Batanghari Jambi*, 5(2), 73–83.
- Nurhayati. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Inpres 1 Baina. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(10), 1–11.
- Rahmad, F. (2017). Metode Power Point Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 1(1), 5–7.
- railsacantik15. (2015). Pengenalan Microsoft Office Power Point. *Wordpress*, 1–11.
<https://railsacantik.wordpress.com/2015/10/02/pengenalan-microsoft-office-power-point/>
- Rusman, D. K. dan C. R. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Raja Grafindo Persada.
- Ryan, Cooper, & Tauer. (2017). Pemanfaatan Ms Power Point dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 5(1), 88–97.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Sudanta, I. W. (2015). Efektivitas Kegiatan Workshop Dalam Meningkatkan Kemampuan Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (Kkm). *Dharmasmrti: Jurnal Ilmu Agama Dan Kebudayaan*, 14(27), 75–84.
<https://doi.org/10.32795/ds.v14i27.49>
- Supardi. (2015). *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor: Konsep dan Aplikasi*. PT. Raja Grafindo.

- Susanto, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)* (B. Subiyakto (ed.)). Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wardani at all. (2004). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*. 1–21.
- Yuliansah. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi. *Jurnal Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, XV(2), 24–32.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Candrasangkala/article/download/2886/2253>
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11.
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>
- Ahdar Djameluddin &, W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (1st ed.). CV Kaaffah Learning Center.
- Ahmadiyahanto, A. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980-993., 6(2), 980–993.
<http://ppjp.ulm.ac.id/jpournal/index.php/pkn/article/view/2326/2034>
- Burhan, & Sauga. (2017). Peranan Guru Terhadap Mutu Pendidikan. *Visipena Journal*, 8(1), 59–69. <https://doi.org/10.46244/visipena.v8i1.377>
- Darmawan, B. (2013). “*Jangan sekali-kali meninggalkan sejarah!*” *Academia Edu*.
https://www.academia.edu/8052857/BERANDA_Jangan_sekali_kali_meninggal_kan_sejarah_
- Faizalnizbah. (2013). *Teori Media Pembelajaran Berbasis Komputer*. Blogspot.
<http://faizalnizbah.blogspot.com/2013/07/teori-media-pembelajaran-berbasis.html>
- Fandana, D. A. (2013). *Efektivitas Penerapan Media Power Point Terhadap Pembelajaran Sejarah Warga Belajar Kelas XI Paket C Di SKB Bondowoso Semester Genap Tahun Pelajaran 2013*.
https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/2643%0Ahttps://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/2643/Desti_Alifia_Fandana_-_090210201018_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fitri Rahmawati, B. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60–67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi AKsara.
- Hamzah, N. L. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Hardianto, D. (2007). Mendesain komputer sebagai media alternatif belajar mandiri. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2.
- Herliani, Didimus Tanah Boleng, E. T. M. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Lakeisha.
- Hulawa, D. E. (2019). Al-Zarnuji’s Character Concept in Strengthening Character Education in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 25–40.
<https://doi.org/10.15575/jpi.v4i2.2395>
- Humas. (2021). *Guru Harus Kuasai Teknologi dalam Mengajar*. Universitas Negeri

- Jogyakarta. <https://www.uny.ac.id/id/berita/guru-harus-kuasai-teknologi-dalam-mengajar>
- Jalinus, A. & N. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran* (1st ed.). Kencana.
- Jayusman, I., Gurdjita, G., & Shavab, O. A. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Power Point Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2886>
- Juwairiah. (2013). Alat Peraga Dan Media Pembelajaran Kimia. *Visipena Journal*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.46244/visipena.v4i1.85>
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31–41.
- Madya, S. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Lembaga Penelitian IKIP Jakarta.
- Mansyur, M., & Sumia. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Sejarah (Power Point) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Di Smk Negeri 1 Mawasangka Tengah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(1), 63–76.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Mulyatiningsih, E. (2012). Modul Metode Penelitian Tindakan Kelas. *Bandung Rosdakarya*, 1–22. staff.uny.ac.id
- Ningrum, B. S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran. *Jurnal Istoria Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Batanghari Jambi*, 5(2), 73–83.
- Nurhayati. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Inpres 1 Baina. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(10), 1–11.
- Rahmad, F. (2017). Metode Power Point Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 1(1), 5–7.
- railsacantik15. (2015). Pengenalan Microsoft Office Power Point. *Wordpress*, 1–11. <https://railsacantik.wordpress.com/2015/10/02/pengenalan-microsoft-office-power-point/>
- Rusman, D. K. dan C. R. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Raja Grafindo Persada.
- Ryan, Cooper, & Tauer. (2017). Pemanfaatan Ms Power Point dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 5(1), 88–97.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Sudanta, I. W. (2015). Efektivitas Kegiatan Workshop Dalam Meningkatkan Kemampuan Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (Kkm). *Dharmasmrti: Jurnal Ilmu Agama Dan Kebudayaan*, 14(27), 75–84. <https://doi.org/10.32795/ds.v14i27.49>
- Supardi. (2015). *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor: Konsep dan Aplikasi*. PT. Raja Grafindo.
- Susanto, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)* (B. Subiyakto (ed.)). Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

- Lambung Mangkurat.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wardani at all. (2004). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*. 1–21.
- Yuliansah. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi. *Jurnal Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, XV(2), 24–32.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Candrasangkala/article/download/2886/2253>
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11.
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>