



**PENGARUH PENGGUNAAN LCD PROYEKTOR
DAN MINAT BELAJAR SISWA
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
GUGUS TEUKU UMAR
KECAMATAN TEGAL BARAT
KOTA TEGAL**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**oleh
Yuni Kurnia Logawati
1401415382**

**JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Yuni Kurnia Logawati

NIM : 1401415382

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : *Pengaruh Penggunaan LCD Proyektor dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal.*

menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan LCD Proyektor dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal” ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam disertasi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 20 Juni 2019

Peneliti



[Handwritten Signature]
Yuni Kurnia Logawati

1401415382

**SURAT PERNYATAAN
PENGUNAAN REFERENSI DAN SITASI
DALAM PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yuni Kurnia Logawati
NIM : 1401415382
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi berjudul "Pengaruh Penggunaan LCD Proyektor dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal".

1. Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi, dan 20 artikel dari jurnal nasional.
2. Telah memenuhi pasal 6 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi harus terdapat sitasi (mengutip) karya ilmiah dosen UNNES minimal 10 sitasi dari karya ilmiah dosen/jurnal UNNES.

Atas pernyataan ini **Saya secara pribadi** siap menanggung risiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.

Mengetahui
Koordinator PGSD UPP Tegal



Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 196206191987031001

Tegal, 8 Juli 2019

Yang Menyatakan



Yuni Kurnia Logawati
NIM 1401415382

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan LCD Proyektor dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal” karya,

nama : Yuni Kurnia Logawati


NIM : 1401415382

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah direvisi sesuai saran pembimbing dan disetujui pembimbing untuk diajukan pada proses berikutnya.

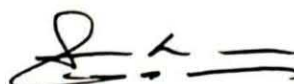
Tegal, 8 Juli 2019

Mengetahui,
Koordinator PGSD UPP Tegal,



Drs. Ulovo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

Pembimbing,



Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
NIP 19630923 198703 1 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengaruh Penggunaan LCD Proyektor dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal* karya,

Nama : Yuni Kurnia Logawati

NIM : 1401415382


Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari senin, tanggal 22 Juli 2019.

Semarang, 8 Agustus 2019


Panitia Ujian

Ketua,



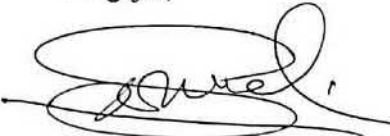
Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP 195908211984031001

Sekretaris,




Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 196206191987031001

Penguji I,



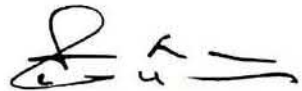
Drs. Suwandi, M.Pd.
NIP 195807101987031003

Penguji II,



Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd.
NIP 195604141985032001

Penguji III,



Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
NIP 19630923198703100

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

1. Sesungguhnya di dalam kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya pada Rabb-mulah hendaknya kamu berharap (QS. Al-Insyirah, ayat: 6-8).
2. Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah (HR.Turmudzi).
3. Tidak ada suatu negara maju tanpa pendidikan yang keras (Jusuf Kalla).
4. Belajarlal untuk berani memutuskan pilihan terbaik untuk kebahagiaan kita di masa mendatang. Tak ada yang benar-benar peduli pada kita, selain kita sendiri (Setia Furqon Kholid).

Persembahan

Untuk kedua orang tua tercinta Ibu Sumarniyati,
Bapak Sukriyono, Masyhuda Ma'ruf Darmawan,
dan Febiyan Doni Awanda.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan LCD Proyektor dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal”. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai. RC., M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan dan mendukung penelitian ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi.
5. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, menyarankan, dan memotivasi penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Drs. Suwandi, M.Pd., dan Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd., dosen penguji yang telah memberi masukan dan saran kepada penulis.
7. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
8. Kepala SD Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

9. Guru dan Siswa SD Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal yang telah meluangkan waktu dan membantu dalam melaksanakan penelitian.
10. Keluarga yang telah memberikan bantuan dan dukungan berupa
11. Teman-teman yang telah saling menyemangati dan memotivasi.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan lindungan kepada pihak-pihak yang terkait serta membalas dengan lebih baik. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis sendiri.

Tegal, 20 Juni 2019

Peneliti

ABSTRAK

Logawati, Yuni Kurnia. (2019). *Pengaruh Penggunaan LCD Proyektor dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.

Kata Kunci: hasil belajar IPS, LCD proyektor, dan minat belajar.

Hasil Belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Faktor lain yang memengaruhi hasil belajar siswa adalah penggunaan LCD proyektor. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan LCD proyektor dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus Teuku Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal, sebanyak 168 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *proporsional random sampling*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *ex post facto* dengan jenis penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara tidak terstruktur, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji prasyarat, dan analisis akhir. Analisis akhir menggunakan korelasi sederhana, regresi sederhana korelasi ganda, regresi ganda, determinasi, dan uji F. Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai data masing-masing variabel. Uji prasyarat yang digunakan meliputi uji normalitas, linearitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas.

Hasil penelitian bahwa uji hipotesis penggunaan LCD proyektor bahwa, $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($3,791 > 1,981$), sehingga H_{a1} diterima. Persentase sumbangan pengaruh penggunaan LCD proyektor terhadap hasil belajar IPS sebesar 10,9%. Penghitungan uji hipotesis minat belajar siswa menunjukkan, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,214 > 1,980$) sehingga H_{a2} diterima. Persentase sumbangan pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS sebesar 4,0%. Berdasarkan hasil pengujian variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen menunjukkan, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,909 > 3,074$) sehingga H_{a3} diterima. Persentase sumbangan pengaruh penggunaan LCD proyektor dan minat belajar siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar IPS sebesar 10,5%. Simpulan penelitian skripsi ini adalah penggunaan LCD proyektor dan minat belajar siswa memengaruhi hasil belajar IPS. Guru hendaknya sering menggunakan LCD proyektor dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sekolah hendaknya memfasilitasi LCD proyektor tiap-tiap ruang kelas.

DAFTAR ISI

	Halaman
PENGESAHAN	v
PRAKATA	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB	
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Alasan Pemilihan Topik	6
1.3 Masalah Penelitian	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.4.1 Tujuan Umum	7
1.4.2 Tujuan Khusus	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	8
1.5.2 Manfaat Praktis	8
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	9
1.7 Definisi Terminologi	9
1.7.1 Penggunaan LCD Proyektor	9
1.7.2 Minat Belajar	10
1.7.3 Hasil Belajar	10
II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS	
2.1 Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu	11
2.2 Landasan Teoritis	28
2.2.1 Hasil Belajar IPS	28
2.2.2 LCD Proyektor sebagai Sarana Belajar	31
2.2.3 Minat Belajar	34
2.3 Kerangka Teoritis Penelitian	39
III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	41
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	42
3.3 Populasi dan Sampel	42
3.4 Variabel Penelitian	45
3.4.1 Variabel Bebas	46
3.4.2 Variabel Terikat	46
3.5 Definisi Operasional Variabel	46
3.5.1 Variabel Penggunaan LCD Proyektor.....	46
3.5.2 Variabel Minat Belajar.....	46
3.5.3 Variabel Hasil Belajar.....	47
3.6 Hipotesis.....	47
3.7 Instrumen Penelitian.....	48

3.7.1	Pedoman Wawancara Tidak Terstuktur	49
3.7.2	Instrumen Angket.....	49
3.8	Metode Pengumpulan Data	50
3.8.1	Angket atau Kuesioner	50
3.8.2	Dokumentasi	50
3.8.3	Wawancara	51
3.9	Metode Analisis Data	51
3.9.1	Analisis Deskriptif	52
3.9.2	Uji Prasyarat	52
3.9.3	Analisis Akhir	54
IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	57
4.2	Deskripsi Data.....	58
4.3	Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	58
4.3.1	Analisis Hasil Belajar IPS	62
4.3.2	Analisis Penggunaan LCD Proyektor	65
4.3.3	Analisis Minat Belajar Siswa	70
4.4	Hasil Uji Prasyarat Analisis	72
4.4.1	Hasil Uji Normalitas	73
4.4.2	Hasil Uji Linearitas	73
4.4.3	Hasil Uji Multikolinieritas	75
4.4.4	Hasil Uji Heteroskedastisitas	76
4.5	Hasil Uji Hipotesis	77
4.5.1	Analisis Korelasi Sederhana	77
4.5.2	Analisis Regresi Sederhana	79
4.5.3	Analisis Korelasi Ganda	84
4.5.4	Analisis Regresi Ganda	84
4.5.5	Uji Koefisien Regresi Secara Bersama-sama (Uji F)	86
4.5.6	Analisis Determinasi	87
4.6	Temuan dan Pembahasan Penelitian	89
4.6.1	Pengaruh X1 terhadap Y	89
4.6.2	Pengaruh X2 terhadap Y	93
4.6.3	Pengaruh X1 dan X2 terhadap Y	97
V	PENUTUP	
5.1	Simpulan.....	100
5.2	Saran.....	101
5.2.1	Bagi Guru	101
5.2.2	Bagi Sekolah	102
5.2.3	Bagi Peneliti	102
	Daftar Pustaka	103
	Lampiran	109

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Rincian Jumlah Populasi	42
3.2 Jumlah Sampel Penelitian	44
3.3 Populasi di luar Sampel	45
3.4 Sampel Siswa Uji Coba	45
3.5 Skala Likert	49
4.1 Data Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	58
4.2 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	59
4.3 Tabel <i>Three Box Method</i>	62
4.4 Pedoman Konversi Skala-5	63
4.5 Frekuensi Nilai Sampel Penelitian pada Penilaian Tengah Semester (PTS) Genap Mata Pelajaran IPS	63
4.6 Nilai Indeks Variabel Penggunaan LCD Proyektor	68
4.7 Hasil Penghitungan Nilai Indeks Variabel Minat Belajar Siswa	71
4.8 Rekapitulasi Nilai Indeks Variabel Penelitian	72
4.9 Hasil Uji Normalitas	73
4.10 Hasil Uji Linearitas Penggunaan LCD Proyektor dengan Hasil Belajar IPS	74
4.11 Hasil Uji Linearitas Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar IPS	74
4.12 Hasil Uji Multikolinearitas Penggunaan LCD Proyektor dengan Minat Belajar Siswa	75
4.13 Hasil Uji Heteroskedastisitas	76
4.14 Koefisien Korelasi	77
4.15 Hasil Analisis Korelasi Sederhana X_1 Terhadap Y	78
4.16 Hasil Korelasi Sederhana X_2 dengan Y	78
4.17 Hasil Penghitungan Nilai B Persamaan Regresi Sederhana X_1 dengan Y....	79
4.18 Hasil Analisis Regresi Sederhana X_1 dengan Y	81
4.19 Hasil Penghitungan Nilai B Persamaan Regresi Sederhana X_2 dengan Y	82
4.20 Hasil Analisis Regresi Sederhana X_2 dengan Y	83
4.21 Hasil Analisis Korelasi Ganda	84

4.22 Hasil Penghitungan Nilai B Persamaan Regresi Ganda	85
4.23 Hasil Penghitungan Nilai F Persamaan Regresi Ganda	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Teoretis	40
4.1 Rekapitulasi Persentase Nilai PTS IPS	64
4.2 Rekapitulasi Persentase Indeks Variabel Penggunaan LCD Proyektor	69
4.3 Hasil Penghitungan Nilai Indeks Variabel Minat Belajar Siswa	71
4.4 Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Populasi Penelitian	110
2. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	116
3. Kisi-kisi Angket Penggunaan LCD Proyektor Uji Coba	117
4. Lembar Angket Penggunaan LCD Proyektor Uji Coba	118
5. Kisi-kisi Angket Minat Belajar IPS Uji Coba.....	121
6. Lembar Angket Minat Belajar IPS	122
7. Daftar Nama Siswa Uji Coba	126
8. Lembar Uji Validitas	127
9. Rekap Skor Angket Uji Coba	156
10. Hasil Uji Validitas Angket	163
11. Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba	166
12. Daftar Nama Siswa Sampel Penelitian	168
13. Kisi-kisi Angket Penelitian Penggunaan LCD Proyektor	171
14. Lembar Angket Penelitian Penggunaan LCD Proyektor	172
15. Kisi-kisi Angket Penelitian Minat Belajar IPS	175
16. Lembar Angket Penelitian Minat Belajar IPS	176
17. Rekap Skor Angket Penelitian Penggunaan LCD Proyektor	178
18. Rekap Skor Angket Penelitian Minat Belajar Siswa	183
19. Daftar Nilai Siswa.....	188
20. Hasil Uji.....	194
21. Surat Ijin Penelitian.....	199
22. Surat Bukti Telah Melaksanakan Penelitian	203
23. Daftar Sitasi Jurnal.....	209
24. Dokumentasi Plang Nama SD.....	214
25. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	216

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan membahas mengenai: latar belakang penelitian, alasan pemilihan topik, masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi terminologi, dan sistematika laporan penelitian. Uraianya sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi anak sebagai sarana mutlak yang digunakan untuk mewujudkan generasi berpendidikan yang menguasai, mengembangkan, mengendalikan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penguasaan yang minim terhadap ilmu yang diperoleh melalui proses pendidikan merupakan sebab keluaran pendidikan yang belum berjalan seimbang dengan tuntutan zaman. Hal ini menjadi suatu tantangan bagi pendidik untuk mempersiapkan dan mendidik siswa semaksimal mungkin.

Guru sebagai pendidik harus mendidik dan membantu siswa untuk belajar dengan baik dan mencapai suatu tujuan yang diinginkannya. Dalam suatu pembelajaran, guru harus bisa menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik, dan nyaman, agar siswa mampu menerima dan memahami pembelajaran dengan baik. siswa akan senang mengikuti pembelajaran di sekolah karena terdapat sesuatu yang menarik dari pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi minat belajar siswa.

Menurut Sudjana (2017, h.3) hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Unsur penting sebagai dasar acuan penilaian hasil belajar merupakan peranan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa. Penilaian

proses belajar adalah upaya memberi skor terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan dan efisiennya dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa. Hasil merupakan akibat dari proses, karena penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain. Proses pembelajaran harus benar-benar maksimal, salah satunya dengan memberikan media yang membuat siswa senang. Rendahnya hasil belajar bisa terjadi karena, kurangnya lingkungan belajar yang mendukung untuk digunakan sebagai tempat belajar dan kurangnya fasilitas sekolah yang memadai. Pembelajaran dapat memanfaatkan fasilitas sekolah dengan maksimal.

Arsyad (2017, h.10) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Fasilitas pembelajaran misalnya dengan menggunakan VCD (*Video Compact Disc*), audio, gambar, dan LCD (*Liquid Crystal Display*). Menggunakan fasilitas yang ada dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Guru tidak hanya memberikan pembelajaran menggunakan buku saja, namun juga perlu menggunakan media LCD proyektor. Proses belajar mengajar akan terselenggara dengan baik dengan adanya fasilitas belajar yang menunjang.

Media pembelajaran adalah komponen komunikasi dari sistem pembelajaran, Daryanto (2016, h.4). Siswa dalam proses pembelajaran tergantung oleh minat. Minat belajar siswa didukung oleh penggunaan media yang bagus dan menarik. Minat belajar dapat menggerakkan siswa lebih rajin dalam belajar supaya hasil belajar yang didapat menjadi lebih bagus. Dalam hal ini guru harus menumbuhkan minat belajar timbul dari diri siswa. Pembelajaran yang menyenangkan akan menumbuhkan minat belajar siswa Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kota Tegal. Hasil belajar akan lebih bagus apabila guru memberikan pembelajaran menggunakan fasilitas LCD proyektor yang diharapkan dapat merangsang minat belajar siswa.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 11 Ayat 1 “Mengamanatkan kepada pemerintah dan pemerintah daerah untuk menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara”. Pendidikan yang bermutu diharapkan dapat mengembangkan potensi diri manusia tidak hanya dari aspek pengetahuan saja, tetapi juga aspek sikap, dan aspek keterampilan. Pendidikan menjadi satu hal yang penting dalam kehidupan manusia, karena dapat memengaruhi perkembangan manusia dalam aspek kepribadian serta kehidupannya. Kegiatan belajar bagi setiap perseorangan, tidak selamanya dapat berlangsung secara wajar. Terkadang dapat menangkap hal yang dipelajari dengan lancar dan cepat, namun terkadang teramat sulit. Semangat untuk melakukan konsentrasi terkadang tinggi dan terkadang sulit.

Menurut Susanto (2016, h.58) minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Demikian kenyataan yang sering kita jumpai pada setiap siswa dalam kehidupan sehari-hari dalam kaitannya dengan belajar. Perbedaan individual menyebabkan perbedaan tingkah laku belajar di kalangan siswa, maka dari itu setiap individu tidak ada yang sama. Dalam keadaan dimana siswa tidak dapat belajar sebagai mana mestinya, itulah yang dinamakan kesulitan belajar. Tingginya minat siswa-siswi belajar perlu ditumbuhkan. Pembelajaran menggunakan LCD proyektor di sekolah merupakan salah satu cara untuk proses pembelajaran di sekolah. Karenanya, guru harus memperbaiki pelayanannya kepada siswa untuk mengembalikan minat belajar siswa. Guru dan sekolah harus bisa mengoreksi cara pembelajaran mereka agar bisa menyenangkan dan memberi layanan pendidikan yang baik sehingga hasil belajar siswa bagus.

Suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang disebut belajar. Perubahan tersebut sebagai hasil dari proses belajar yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, dan sikap tingkah laku, baik keterampilan, kecakapan dan kemampuannya, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Semua proses itu dilakukan dalam suatu lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan terdapat dua yaitu melalui pendidikan sekolah dan pendidikan lingkungan. Ketidak berhasilan mengajar disekolah berakibat buruk terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu untuk mendukung pencapaian belajar yang maksimal perlu media pembelajaran yang baik untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar secara efektif.

Menurut Sudjana, (2017, h.22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Pendapat lain menurut Purwanto (2016, h.46) hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang diukur melalui tes atau evaluasi.

Penelitian mengenai penggunaan LCD juga pernah dilakukan oleh Sarminto, Parijo, dan Utomo (2016) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 5 (10, h.1-15) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dalam bentuk studi hubungan. Sampel yang diambil menggunakan teknik sampel random atau sampel acak yang berjumlah 60 siswa. Rumus persamaan regresi linier sederhana $Y = a + bX$ maka hal tersebut ditunjukkan dalam persamaan $Y = 93,212 + 0,195X$ yang artinya nilai konstanta adalah 93,212, uji hipotesis uji $t_{hitung} > t_{tabel}$, karna nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $2,533 > 2,001$, maka H_a diterima atau “terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi”.

Penelitian mengenai pengaruh pembelajaran LCD terhadap minat belajar siswa juga pernah dilakukan oleh Paneo, Husain dan Djula (2015) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Gorontalo Jurusan Pendidikan Ekonomi.

Penelitian yang berjudul *Pengaruh Media Pembelajaran LCD terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPS di Tinjau dari Jenis Kelamin pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Kota Gorontalo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran LCD berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 10 Kota Gorontalo yang dibuktikan dengan hasil uji t bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4.985 dengan tingkat signifikan $0.000 < 0.005$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis kelamin tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai t_{hitung} sebesar 0.323 dengan tingkat signifikan $0.750 > 0.005$. Kesimpulan dari penelitian yakni (a) Media pembelajaran LCD berpengaruh terhadap minat belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas VII SMP Negeri 10 Kota Gorontalo.

Penelitian mengenai hasil belajar IPS juga pernah dilakukan oleh Nego, Sugiyono, dan Uliyanti (2016) yang berjudul *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD Kelas IV*. Hasil penelitian ini yaitu hasil belajar pada *base line* diperoleh rata-rata 67,50 dengan kategori tinggi, pada siklus I diperoleh rata-rata 73,48 dengan kategori tinggi, Pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 76,91 dengan kategori tinggi dan pada siklus III diperoleh rata-rata sebesar 81,62 dengan kategori tinggi sekali. Terdapat selisih dari *base line* hingga siklus III sebesar 14,12. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* mengalami peningkatan.

LCD proyektor di tiap-tiap SD Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal sudah tersedia, namun jarang digunakan untuk pembelajaran. Pembelajaran sulit dikondisikan ketika siswa malas belajar. Pada saat pembelajaran, apakah penggunaan LCD proyektor bisa menumbuhkan minat siswa belajar yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut yang menjadi pertanyaan bagi peneliti. Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat merupakan Sekolah Dasar yang berada di Kota Tegal. SD Gugus Teuku Umar ini berjumlah 6 SD antara lain, SD Kraton 1, SD Kraton 6, SD Pesurungan Kidul 2, SD Tegalsari 4, SD Pelita Harapan Bangsa, dan SD Al-

Khairiyah. SD Gugus Teuku Umar ini ada yang sudah menggunakan LCD dan adapula yang jarang menggunakan LCD saat pembelajaran. Namun hal tersebut terdapat kendala saat pembelajaran berlangsung, antara lain terdapat Guru yang tidak bisa cara mengoperasikan LCD, Siswa hanya senang melihat video yg berkaitan dengan materi namun tidak mengerti makna yang disampaikan melalui pemutaran video tersebut dan ketika guru hanya memberikan ceramah tanpa media yang menarik siswa ramai sendiri tidak memperhatikan karena minat belajar siswa sangat rendah. Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan LCD Proyektor dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal.

1.2 Alasan Pemilihan Topik

Berdasarkan latar belakang masalah. Maka yang menjadi fokus pedoman dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran IPS di SD Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal mempunyai LCD, namun LCD proyektor di sekolah jarang digunakan untuk pembelajaran.
- (2) Tidak semua guru mau menggunakan LCD proyektor, karena guru belum punya keyakinan bahwa hasil belajar menggunakan LCD proyektor menjadi bagus.
- (3) Beberapa siswa tidak memerhatikan pembelajaran.
- (4) Sebagian siswa memiliki minat belajar IPS yang rendah.
- (5) Sebagian siswa memperoleh hasil belajar IPS yang rendah.

1.3 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, masalah dalam penelitian, yaitu:

- (1) Bagaimana pengaruh penggunaan LCD proyektor terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal?

- (2) Bagaimana pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal?
- (3) Bagaimana pengaruh penggunaan LCD proyektor dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal?

1.4 Tujuan Penelitian

Terdapat dua tujuan penelitian, yaitu tujuan umum dan khusus. Pembahasan mengenai tujuan umum dan khusus, sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan LCD proyektor dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal Tahun Ajaran 2018/2019.

1.4.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsi pengaruh penggunaan fasilitas LCD proyektor terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kota Tegal.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsi pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsi pengaruh penggunaan fasilitas LCD proyektor dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian dan bersifat teori, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang secara langsung

diperoleh secara praktik dari penelitian dan dirasakan dampaknya saat penelitian dilaksanakan.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini, yaitu:

- (1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pengaruh penggunaan LCD proyektor dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.
- (2) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan masukan bagi peneliti berikutnya.
- (3) Penelitian ini diharapkan menjadi referensi baru tentang pentingnya penggunaan LCD proyektor untuk membantu pembelajaran di sekolah.

1.5.2 Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi guru, sekolah, dan peneliti. Manfaat tersebut antara lain, yaitu:

1.5.2.1 Bagi Guru

Manfaat bagi guru, yaitu:

- (1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi kepada guru tentang penggunaan LCD proyektor.
- (2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi kepada guru mengenai pengaruh penggunaan fasilitas LCD proyektor dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.
- (3) Sebagai bahan masukan pentingnya penggunaan LCD proyektor untuk meningkatkan minat dan hasil belajar.

1.5.2.2 Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah, yaitu:

- (1) Sebagai bahan informasi untuk menambah wawasan tentang pentingnya penggunaan LCD proyektor dalam pembelajaran.
- (2) Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk senantiasa memperhatikan penggunaan media pembelajaran supaya minat belajar siswa bertambah dan hasil belajar siswa bagus.

1.5.2.3 Bagi Peneliti

- (1) Sebagai pengetahuan tentang pengaruh penggunaan LCD proyektor dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.
- (2) Sebagai bahan referensi untuk mengadakan penelitian lanjutan tentang penggunaan LCD proyektor dalam pembelajaran IPS.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian diperlukan dalam penelitian sebagai pedoman bagi peneliti untuk memfokuskan dan memberi arahan yang jelas mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Ruang lingkup penelitian ini, yaitu:

- (1) Penelitian difokuskan pada mata pelajaran IPS mengenai penggunaan LCD proyektor saat pembelajaran.
- (2) Karakteristik yang akan diteliti adalah minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif.
- (3) Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal yang berjumlah 168 siswa.

1.7 Definisi Terminologi

Definisi terminologi memberikan penjelasan secara singkat mengenai variabel yang diamati dalam penelitian yang bertujuan untuk menyamakan persepsi antara peneliti dan pembaca, sehingga diharapkan dapat menghindari kekeliruan maksud atau tujuan yang ingin dicapai. Uraianya, sebagai berikut:

1.7.1 Penggunaan LCD Proyektor

LCD Proyektor merupakan salah satu media elektronik yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. LCD proyektor bisa membantu guru untuk lebih mudah dalam mengajar dan pelajar lebih mudah dalam menerima pembelajaran. Menggunakan media LCD proyektor bisa membantu guru agar dapat mengembangkan teknik pengajaran sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih maksimal. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui penggunaan LCD

proyektor dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal.

1.7.2 Minat Belajar

Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Belajar adalah usaha siswa menimbulkan perubahan perilaku dalam dirinya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Minat belajar adalah dorongan dalam diri seseorang untuk berusaha melakukan suatu perubahan perilaku dalam dirinya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Minat belajar siswa harus diciptakan oleh guru melalui pembelajaran yang menarik agar siswa lebih rajin dalam belajar, minat belajar siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh. Minat belajar siswa dalam penelitian ini diukur berdasarkan pembelajaran menggunakan LCD proyektor.

1.7.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang diperoleh siswa dalam proses aktivitas belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Perubahan perilaku hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajarannya. Pengukuran hasil belajar, siswa didorong untuk menunjukkan penampilan yang maksimal dari dalam dirinya. Proses belajar dapat dikatakan berhasil, apabila setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Penyamaan persepsi sebaiknya berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, yaitu suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai. Guru perlu mengadakan tes formatif setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa, untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus. Pada penelitian ini, hasil belajar akan dilihat dari nilai tes aspek kognitif penilaian tengah semester genap.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

Kajian pustaka dan kerangka teoretis pada penelitian ini akan membahas mengenai: tinjauan hasil penelitian terdahulu, landasan teoretis, dan kerangka teoretis penelitian. Kajian teori membahas tentang teori-teori yang dibutuhkan oleh peneliti. Kajian empiris merupakan pendukung dari kajian teori yang berisi penelitian relevan. Kerangka berpikir berisi mengenai pembahasan variabel yang dibutuhkan dalam penelitian. Hipotesis penelitian membahas mengenai jawaban sementara hasil penelitian.

2.1 Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu

Tinjauan hasil penelitian terdahulu memaparkan bahwa penelitian terdahulu sebagai acuan penelitian berikutnya. Penelitian terdahulu tersebut, adalah sebagai berikut :

- (1) Aquami (2015) selaku dosen tetap Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang telah melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Sarana Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di MA Paradigma Palembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua variabel (motivasi belajar dan penggunaan sarana belajar) secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa MA Paradigma Palembang, Hal tersebut dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($86,661 > 3,175$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,0005$) yang artinya motivasi belajar dan penggunaan sarana belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar.
- (2) Haryono (2015) mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 17 Tahun ke IV September. Penelitian berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpaangung*. Hasil penelitian menunjukkan:1) skor rata-rata ahli

media adalah 4,38 (sangat baik), 2) skor rata-rata ahli materi 4,08 (baik), 3) skor rata-rata hasil uji coba lapangan awal 3,79 (baik), 4) skor rata-rata hasil uji coba lapangan utama 4,28 (sangat baik), 5) skor rata-rata hasil uji coba lapangan operasional 4,12 (baik). Berdasarkan hasil dari serangkaian proses uji kelayakan tersebut multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

- (3) Nurbaiti, Noviana, dan Antosa (2015) mahasiswa Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, judul penelitian *Hubungan Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SD Se-Gugus 5 Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan antara minat belajar siswa dengan hasil belajar IPS diperoleh r_{xy} sebesar 0,421 dan nilai t_{hitung} (3,795) > t_{tabel} (1,996) hal ini menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar siswa dengan hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Se-Gugus 5 Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Minat belajar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS yaitu sebesar 17,7% dengan tingkat hubungan cukup.
- (4) Paneo, Husain dan Djula (2015) Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Gorontalo Jurusan Pendidikan Ekonomi. Penelitian yang berjudul *Pengaruh Media Pembelajaran LCD terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPS di Tinjau dari Jenis Kelamin pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Kota Gorontalo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran LCD berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 10 Kota Gorontalo yang dibuktikan dengan hasil uji t bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4.985 dengan tingkat signifikan $0.000 < 0.005$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis kelamin tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai t_{hitung} sebesar 0.323 dengan tingkat signifikan $0.750 > 0.005$. Kesimpulan dari penelitian yakni (a) Media pembelajaran LCD berpengaruh terhadap minat belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas VII SMP Negeri 10 Kota Gorontalo. Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilaksanakan, yaitu tidak ada variabel hasil belajar IPS siswa. Subjek penelitian bukan siswa SD tetapi

siswa SMP. Persamaan yang ada dalam penelitian tersebut yaitu variabel penggunaan LCD proyektor dan minat belajar siswa.

- (5) Yulianti, Herkulana, dan Achmadi (2015) Jurnal Universitas Tanjungpura yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA*". Hasil penelitian metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 32 orang siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kategori baik dengan nilai rata-rata jawaban angket sebesar 3,24 dan hasil belajar siswa dalam kategori sangat baik berdasarkan nilai rata-rata ulangan harian siswa sebesar 79 yang sudah mencapai batas nilai KKM. Sedangkan berdasarkan analisis harga koefisien determinasi simultan (R^2) diperoleh angka yang signifikan yaitu 0,578 atau 57,8%. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: adanya pengaruh positif antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Mempawah yang dapat dikategorikan cukup tinggi.
- (6) Zaman dan Retnani (2015) Dosen Prodi PPKn Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan UNIPA Surabaya (20, h.79-84). Penelitian yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri di Surabaya Selatan*. Hasil penelitian dalam jurnal ini menyatakan jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif *True Experimental Design* dengan jenis *postestonly control design*. Populasinya seluruh siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri di Surabaya. Sedangkan sampelnya adalah siswa kelas IV dan V di lima SDN di 4 kecamatan dalam lingkup Surabaya Selatan. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan observasi, sedangkan analisisnya dengan uji t. Simpulan yang diperoleh ialah ada pengaruh yang signifikan penggunaan Media Pembelajaran Kreatif terhadap hasil belajar IPS siswa Sekolah Dasar Negeri di Surabaya Selatan.

- (7) Legiwati (2016) telah melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Pemanfaatan Sarana dan Prasarana Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 3 Grati Satap Kabupaten Pasuruan*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 3 Grati Satap Kabupaten Pasuruan. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 3 Grati Satap Kabupaten Pasuruan. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran dan motivasi belajar terhadap terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 3 Grati Satap Kabupaten Pasuruan.
- (8) Nego, Sugiyono, dan Uliyanti (2016) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 6 (3, h.1-9) yang berjudul "*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD Kelas IV*". Hasil penelitian ini yaitu hasil belajar pada *base line* diperoleh rata-rata 67,50 dengan kategori tinggi, pada siklus I diperoleh rata-rata 73,48 dengan kategori tinggi, Pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 76,91 dengan kategori tinggi dan pada siklus III diperoleh rata-rata sebesar 81,62 dengan kategori tinggi sekali. Terdapat selisih dari *base line* hingga siklus III sebesar 14,12. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* mengalami peningkatan.
- (9) Akbar, Harun, dan Imran (2016) Jurnal FKIP Universitas Tadulako yang berjudul *Pemanfaatan Media LCD Proyektor terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN di Kelas VIII SMP Negeri 4 Palu*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Palu menggunakan waktu penelitian 1 bulan. Berdasarkan hasil analisis data menghasilkan nilai 1,81. Adapun dampak pemanfaatan Media LCD Proyektor terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran PKN di

SMP Negeri 4 Palu sebanyak 32,76% sedangkan 67,233% dari oleh faktor lain.

- (10) Najiwa, Okianna, dan Warneri (2016) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 6 (12, h.1-10) yang berjudul *Pengaruh Minat dan Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar Bidang Studi Dasar-dasar Akuntansi Kelas X*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan bentuk penelitian studi hubungan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik komunikasi tidak langsung dan teknik studi dokumenter. Sedangkan untuk menganalisis data peneliti menggunakan rumus regresi linier berganda yang diolah dengan program statistik SPSS versi 22.0, maka diperoleh hasil analisis data yang menyatakan terdapat pengaruh dan signifikan minat belajar siswa dan fasilitas belajar siswa secara parsial dan simultan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien determinasi (R^2) X_1 terhadap Y sebesar 29,7%, X_2 terhadap Y sebesar 21,9% serta X_1 dan X_2 terhadap Y sebesar 38,4%.
- (11) Sarminto, Parijo, dan Utomo (2016) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 5 (10, h.1-15) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dalam bentuk studi hubungan. Sampel yang diambil menggunakan teknik sampel random atau sampel acak yang berjumlah 60 siswa. Rumus persamaan regresi linier sederhana $Y = a + bX$ maka hal tersebut ditunjukkan dalam persamaan $Y = 93,212 + 0,195X$ yang artinya nilai konstanta adalah 93,212, uji hipotesis uji $t_{hitung} > t_{tabel}$, karna nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $2,533 > 2,001$, maka H_a diterima atau “terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi”.
- (12) Shankar (2016) Jurnal Penelitian Internasional Studi Multidisiplin Departemen Keterampilan Komunikasi 2 (1, h.1-15) dengan judul

Penggunaan PPT/OHP/LCD dalam Proses Belajar Mengajar. Keseriusan dari PPT, OHP dan OHP itu bisa siap mengganti untuk guru mempunyai catatan sendiri, dan bebas untuk memberikan perhatian lebih ke kelas, dan untuk memperluas materi lebih secara spontan. Tapi faktanya itu tiap-tiap gambar menunjukkan waktu periode terbatas yang artinya daya muat perlu dicerna dalam periode. Bagaimanapun satu bisa diatasi semacam masalah seperti setiap kepraktisan penggunaan. Tentu penggunaan benda ini dibawah pertimbangan ICT di media alat peraga. Ini memerlukan perhatian untuk kebutuhan siswa yang memerlukan akses mudah. Mungkin di sana ada masalah untuk mengintai layar jika ada halangan di kelas. Jadi, ketika penggunaan dari benda ini harus punya rencana sistematis diluar saat itu, melebihi batas itu bisa sangat mungkin untuk didapat hasil keberhasilan.

- (13) Fajriah dan Churiyah (2016) Mahasiswa Fakultas Universitas Negeri Malang & (6, h.100-110). Penelitian yang berjudul *Memfaatkan Media Pembelajaran untuk Mengajar Administrasi Infrastruktur*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari validator ahli dan pengujian kelompok terbatas untuk aspek keempat memperoleh skor rata-rata 97,7% dari ahli materi, 76,5% dari ahli media dan 93,06% dari kelompok uji coba terbatas, yang berarti bahwa media dikategorikan sangat valid dan dapat diandalkan untuk digunakan. Dalam hal efektivitas produk, menurut hasil post-test siswa, kelas eksperimen dan kelas kontrol telah mencapai 90 dan 79,7. Oleh karena itu, modul ini digunakan secara efektif. Oleh karena itu, guru mata pelajaran administrasi infrastruktur disarankan menggunakan media ini sebagai alternatif untuk mendukung proses pembelajaran.
- (14) Jumiati (2016) mahasiswa Fakultas Pendidikan Dasar Konsentrasi IPS Program Pascasarjana Unnes dalam Jurnal Penelitian dan Pendidikan Halaman 615-623 ISBN: 978-602-74564-0-2. Judul penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Kelas V dengan Penggunaan Metode STAD untuk Meningkatkan Karakter Kerjasama dan Hasil Belajar*. Hasil penelitian dari analisis data menerangkan bahwa hasil nilai validasi ahli secara keseluruhan aspek adalah sangat baik dengan skor 3,55 dan

dinyatakan valid. Hasil dari kepraktisan media terlihat dari kemampuan guru dalam mengelola kelas sebesar 92,5% dan hasil dari analisis respon siswa sebesar 75,38% dan ini dinyatakan praktis. Nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol adalah 80,2 dan 67,4, siswa yang mencapai KKM (65) sebanyak 35 siswa eksperimen dan 27 siswa untuk kelas kontrol. sehingga persentase ketuntasan klasikal untuk kelas eksperimen adalah 83,3% dan untuk kelas kontrol adalah 64,28%. Hasil pengamatan hasil belajar kelas eksperimen lebih meningkat dari pada kelas kontrol yaitu >75% dan hasil ini dinyatakan efektif. Kesimpulan, bahwa media pembelajaran IPS untuk meningkatkan karakter kerjasama dan hasil belajar dapat menjadi salah satu sumber belajar yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh siswa.

- (15) Pingge dan Wangid (2016) Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 2 (1, h.146-166) dengan judul penelitian *Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka*. Hasil penelitian dari analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa (1) Ada hubungan positif kompetensi guru SD dalam mendiagnosis kesulitan belajar siswa dengan hasil belajar siswa di Kecamatan Kota Tambolaka. Kontribusinya sebesar 24,8%; (2) Ada hubungan positif kompetensi guru SD dalam memanfaatkan media belajar dengan hasil belajar siswa di Kecamatan Kota Tambolaka. Kontribusinya sebesar 20,1%; (3) Ada hubungan positif kompetensi guru SD dalam mengelola kelas dengan hasil belajar siswa di Kecamatan Kota Tambolaka. Kontribusinya sebesar 24,6 %; dan (4) Ada hubungan positif kompetensi guru SD dalam mendiagnosis kesulitan belajar siswa, memanfaatkan media belajar, dan mengelola kelas dengan hasil belajar siswa di Kecamatan Kota Tambolaka. Kontribusinya sebesar 46,5%.
- (16) Samsudin (2016) Jurnal Pendidikan Madrasah 1(1, h.85-99) P-ISSN: 2527-4287 – E-ISSN: 2527-6794 dengan judul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Media Gambar pada Siswa Kelas II MIN Melikan Gunungkidul*. Hasil analisis tindakan pra siklus, siklus pertama, siklus kedua

dan siklus ketiga, menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambar secara bervariasi, seperti dokumen keluarga berupa KTP, SIM, KK dan gambar foto keluarga, silsilah keluarga, betul-betul dapat meningkatkan minat belajar IPS, ini dapat dibuktikan dengan kemajuan minat belajar pra siklus baik 3 baik sekali 2siswa, siklus pertama baik 4 baik sekali 3siswa, siklus kedua baik 2 baik sekali 5 siswa, siklus ketiga baik 1 baik sekali 6 siswa, hasil rata-rata tes pra siklus, tes akhir siklus pertama, siklus kedua dan siklus ketiga selalu meningkat. Hasil tes awal siklus pertama pra siklus rata-rata 5,33 hasil tes rata-rata akhir siklus pertama 7,11, hasil rata-rata tes akhir siklus kedua 8,00 dan hasil rata-rata tes akhir siklus ketiga 9,22. Pelajaran IPS di kelas II MIN Melikan, Gunung Kidul, yang semua dianggap luas dan membosankan menjadi pelajaran yang menarik dan menyenangkan siswa.

- (17) Susiani, Pargito, dan Jaya (2016) Mahasiswa Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Jurnal Studi Sosial 4 (1, h.53-60). Penelitian yang berjudul *Peningkatan Minat dan Aktivitas Belajar IPS Menggunakan Media Wayang Kardus Pada Siswa*. Hasil penelitian model pembelajaran dengan menggunakan media wayang kardus dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa jika proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode yang dapat membuat siswa merasa senang sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan penuh semangat. Menggunakan media wayang kardus dapat meningkatkan aktivitas belajar dengan perhatian terhadap penjelasan guru, antusias dalam mengerjakan tugas, mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan.
- (18) Sunaengsih (2016) Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Jurnal Mimbar Sekolah Dasar 3 (2, h.177-184) p-ISSN: 2355-5343 dan e-ISSN: 2502-4795 dengan judul *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu pembelajaran. Deskripsi media pembelajaran menunjukkan

hasil yang baik. Begitu pun dengan deskripsi mutu pembelajaran menunjukkan hasil yang baik, serta nilai korelasi media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran berada pada posisi kuat.

- (19) Subianto, Wahab, dan Usman (2016) mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, judul penelitian *Hubungan antara Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar IPS Siswa*. Hasil penelitian menunjukkan Populasi penelitian ini berjumlah 30 siswa, dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, yang mana semua anggota populasi dijadikan sampel, maka sampel sebanyak 30 siswa. Variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran (X) sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS (Y). Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode observasi, angket, tes, dan dokumentasi, serta analisis data menggunakan analisis korelasi *product moment Pearson*. Hasil perhitungan menunjukkan r hitung $0,733 \geq r$ tabel $0,361$. Dengan demikian diambil kesimpulan terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran IPS dengan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 7 Bagelen Kabupaten Pesawaran Tahun Ajaran 2015/ 2016
- (20) Tanendha, Sutrisno, dan Efendi (2016) Mahasiswa Universitas Sebelas Maret. Judul penelitian *Pengaruh Media Pembelajaran LCD Proyektor dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Siswa Kelas X Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 4 Sukoharjo*. Hasil penelitian menunjukkan Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X teknik gambar bangunan SMK Negeri 4 Sukoharjo. Sampel diambil sebanyak 71 siswa dengan teknik *random sampling*. Data yang diperlukan diperoleh melalui angket, tes dan dokumentasi. Angket dan tes sebelumnya diuji cobakan terhadap 34 siswa lalu diuji validitas Karl Pearson, dan uji reliabilitas Cronbach's Alpha untuk angket, untuk tes ditambah dengan uji kesukaran, dan uji daya pembeda. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis regresi ganda. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah: 1) Ada pengaruh yang positif media pembelajaran LCD proyektor dengan hasil belajar pada mata

pelajaran keselamatan dan kesehatan kerja siswa kelas X teknik gambar bangunan SMK Negeri 4 Sukoharjo dengan sumbangan relatif 17,468% dan sumbangan efektif 3,84%. 2) Ada pengaruh yang positif antara minat belajar dengan hasil belajar pada mata pelajaran keselamatan dan kesehatan kerja siswa kelas X teknik gambar bangunan SMK Negeri 4 Sukoharjo dengan sumbangan relatif 82,621% dan sumbangan efektif 18,17%. 3) Ada pengaruh yang positif antara media pembelajaran LCD proyektor dan minat belajar dengan hasil belajar mata pelajaran keselamatan dan kesehatan kerja siswa kelas X teknik gambar bangunan SMK Negeri 4 Sukoharjo dengan besarnya pengaruh media pembelajaran LCD proyektor dan minat belajar sebesar 22,0%.

- (21) Wulandari (2016) Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 22 Tahun ke-5 dengan judul *Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD N Bleber 1 Melalui Penerapan Model TGT*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilakukan dengan menggunakan kartu bernomor dapat meningkatkan minat belajar IPS. Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan persentase minat belajar IPS pada setiap siklusnya. Pada Pra tindakan, minat belajar IPS sebesar 14,29 %. Pada siklus I sebesar 67,86% terjadi peningkatan sebesar 53,57%. Pada siklus II sebesar 89,29% terjadi peningkatan sebesar 21,43%.
- (22) Anggraini, Patmanthara, dan Purnomo (2017) mahasiswa pascasarjana Universitas Negeri Malang telah melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Lingkungan Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Kompetensi Keahlian Elektronika Industri di Sekolah Menengah Kejuruan*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh antara lingkungan belajar dan disiplin belajar terhadap hasil belajar, besarnya pengaruh bernilai positif yaitu sebesar 0,541; (2) Terdapat pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar secara signifikan dengan koefisien determinasi bernilai positif yaitu sebesar 0,573; (3) Terdapat pengaruh yang signifikan disiplin belajar terhadap hasil belajar, besarnya pengaruh bernilai positif yaitu sebesar 0,444. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan

bahwa terjadi pengaruh yang positif dan signifikan antara lingkungan belajar dan disiplin belajar terhadap hasil belajar siswa kompetensi keahlian elektronika industri di SMK Se-Malang Raya.

- (23) Hariadi (2017) Mahasiswa Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS 11 (1, h.100-110). Penelitian yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS*. Hasil penelitian dari analisis data pembelajaran penggunaan media LCD proyektor siswa diperoleh nilai $t_{hitung} = 4.821$ tingkat signifikan $0,000 < 0.005$ dengan demikian hipotesis 1 diterima secara signifikan. Hasil analisis data motivasi belajar siswa diperoleh nilai $t_{hitung} = 7.359$ tingkat signifikan $0,000 < 0.005$ dengan demikian hipotesis 2 diterima secara signifikan. Hasil analisis regresi ganda pembelajaran penggunaan media LCD proyektor dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa diperoleh $t_{hitung} = 3.233$ tingkat signifikan $0.002 < 0.005$ dengan demikian hipotesis 3 diterima secara signifikan. Kesimpulan sebagai temuan hasil penelitian ini adalah (1) Ada pengaruh penggunaan media LCD proyektor terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII MTs Negeri Sampung. (2) Ada pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII MTs Negeri Sampung. (3) Secara bersama-sama ada pengaruh antara pembelajaran penggunaan LCD proyektor dan Motivasi belajar terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII MTs Negeri Sampung kecamatan Sampung kabupaten Ponorogo.
- (24) Siregar (2017) Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan 1 (1, h.488-494) p-ISSN: 2598-3237 e-ISSN: 2598-2796. Penelitian yang berjudul *Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis*. Model pembelajaran *problem based learning* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis karena model ini melatih peserta didik secara terus menerus melalui

pertanyaan-pertanyaan sambil membimbing peserta didik mengkaitkan dengan konsep yang telah dimiliki dengan kondisi nyata dengan masalah sebagai isu sentral di dalamnya. Model ini hanya dapat dilaksanakan jika peserta didik memiliki perhatian penuh (minat belajar) dalam proses pembelajaran. Karena minat belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk belajar sehingga menimbulkan kegiatan belajar yang ditandai dengan perasaan senang dan semangat untuk belajar atau melalui partisipasi dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Minat belajar dan berfikir kritis dalam pembelajaran IPS dapat dibangun melalui oleh strategi pembelajaran dengan menggunakan model PBL.

- (25) Utami (2017) Mahasiswa Fakultas Teknik Informatika STMIK Pelita Nusantara Medan dalam Jurnal Mantik Penusa 1 (1, h,52-58). Penelitian yang berjudul *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Proyektor LCD menggunakan Program Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Menentukan Volume Kubus dan Balok pada Bangun Ruang*. Temuan penelitian ini sebagai berikut: (1) hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran Proyektor LCD menggunakan Program *Power Point* diperoleh nilai rata-rata (\bar{X})= 8,43 dan standart deviasi (s) = 1,382, (2) hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pengajaran kertas karton diperoleh nilai rata-rata (\bar{X} = 7,36) dan standart deviasi (s) = 1,777. Artinya hasil belajar siswa yang diajar dengan media Pembelajaran Proyektor LCD lebih baik dari pada yang diajar dengan media kertas karton. Uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,518$ dan $t_{tabel} = 2,007$, untuk $\alpha = 0,05$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Proyektor LCD menggunakan Program *Power Point* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa dalam menentukan volume kubus dan balok pada bangun ruang.
- (26) Wahyudi dan Wardani (2017) Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Institut Agama Islam Metro 18 (1, h.1-15) dengan judul *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akidah Akhlak melalui Multimedia LCD Proyektor*. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan media: (1)

Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal tersebut berdasarkan studi pustaka yang peneliti peroleh. (2) Meningkatkan hasil belajar. Hal ini berdasarkan studi pustaka yang peneliti peroleh, dari hasil belajar prasiklus-siklus mengalami peningkatan.

- (27) Sousa, Richter, dan Nel (2017) mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Barat, Kampus Potchefstroom 10 (1, h.1-22). Judul penelitian *Efek Penggunaan Multimedia pada Pengajaran dan Pembelajaran Ilmu Sosial di Tingkat Tersier Studi Kasus*. Tujuan dari penelitian dilaporkan di artikel ini yang mana untuk membentuk kombinasi multimedia yang terbaik untuk belajar mengajar dari konten IPS. Sebuah penelitian percobaan yang bersifat pura-pura dirancang telah digunakan untuk menetapkan bagaimana perbedaan kombinasi multimedia pada video digital mau mempengaruhi prestasi dari sebelum layanan pembelajaran. Hasil dari pembelajaran menyatakan ketika menggunakan bermacam kombinasi multimedia, sifat unik dari ilmu pembelajaran sosial akan bisa menunjukkan efektif.
- (28) Wulandari (2017) Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kristen Satya Wacana Jurnal Taman Cendekia 1 (2, h.113-120) p-ISSN: 2579-5112 dan e-ISSN: 2579-5147. Penelitian yang berjudul *Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas II SD Negeri II Kemloko dengan Menggunakan Model Make A Match*. Penelitian ini menggunakan model Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Hasil penerapan model Make A Match terlihat dari hasil peningkatan hasil belajar padasiswa kelas 2 yang menunjukkan peningkatan. Hasil yang di dapat setelah menggunakan model Make A Match lumayan memuaskan, sebagian siswa sudah memenuhi KKM. Dari 17 siswa, sebagian siswa nilainya sudah memenuhi KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 62. Dari 17 siswa, dilihat dari kondisi awal atau pratindakan hasil persentase siswa yang tuntas adalah 41,18 % yaitu 7 siswa yang tuntas, sedangkan yang tidak tuntas ada 10 siswa yaitu 58,82 %. Sedangkan dalam siklus 1 hasil presentase yang diperoleh untuk 17 siswa adalah 9 siswa yang tuntas yaitu 52,94 % dan yang tidak tuntas ada 8 siswa yaitu 47,06%. Dilihat dari siklus

pertama untuk hasil belajar yang diperoleh oleh siswa sudah mengalami peningkatan. Tetapi untuk hasil siklus pertama masih kurang memuaskan, sehingga Berdasarkan pada paparan hasil penelitian, penerapan model Make A Match dalam mata pelajaran IPS mengalami peningkatan. Pelaksanaan pembelajaran pada tahap awal yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran dan peneliti sebagai observasi, guru belum menggunakan model Make A Match masih menggunakan model yang biasa saja dengan ceramah. Tetapi setelah pembelajaran dengan menggunakan model Make A Match hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

- (29) Mas'udah (2018) Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, 6 (1, h.91-105) dengan judul *Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Dawarbandong Mojokerto*. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah media *audio-visual* khususnya yaitu melalui penggunaan media video animasi. Dalam penelitian ini media video animasi tersebut diujicobakan kepada siswa kelas VII-1 SMP Negeri 1 Dawarbandong. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test* dengan teknik *purpose sampling*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Dawarbandong, Mojokerto. Sampel dalam penelitian ini berjumlah satu kelas yaitu kelas VII-1 yang berjumlah empat puluh lima siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *test* yang berbentuk pilihan ganda. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa. Hasil temuan dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada saat melakukan *pre-test* dan setelah melakukan *post-test*. Rata-rata hasil belajar pada *pre-test* siswa menunjukkan 50,93, sedangkan rata-rata hasil belajar pada saat *post-test* yaitu 59,87. Dengan demikian, maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas VII-1 SMP Negeri 1 Dawarbandong.
- (30) Nenggala (2018) mahasiswa Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas jambi, judul penelitian *Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada*

Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head together) pada Siswa Kelas III SD Nedgeri 111/1 Muara Bulian. Hasil penelitian menunjukkan Penggunaan model pembelajaran Kepala Bernomor (*Number Head Together*) pada siswa kelas III dapat meningkatkan minat belajar. Hasil pengamatan yang telah dilaksanakan siklus I pertemuan 1 sebesar 40,52 %, pertemuan II sebesar 47,57 % dan meningkat pada siklus II pertemuan 1 sebesar 55,63% pertemuan ke II sebesar 75,57% mengalami peningkatan pada kategori minat.

- (31) Nurulanjani (2018) mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia 5 (1, h.43-50) p-ISSN: 2355-5343 dan e-ISSN: 2502-4795 yang berjudul *Peran Media Time Lines Chart dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.* Hasil penelitian dengan menggunakan Metode Penelitian tindakan Kelas (PTK) memperlihatkan media time lines chart dapat meningkatkan historical thinking skill siswa. Peningkatan tersebut diketahui dari peningkatan persentase historical thinking skill pada siklus I yaitu 62,50%, siklus II sebesar 87,50%. Artinya media time lines chart pada pembelajaran IPS materi sejarah peristiwa Proklamasi memiliki peran dalam meningkatkan historical thinking skill.
- (32) Fadhilah dan Adela (2018) Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Jurnal UNS Konferensi Seri 1. Penelitian yang berjudul, *Motivasi dalam pembelajaran ilmu sosial dalam studi kasus era digital penggunaan multimedia.* Hasil Penelitian ini yaitu pembelajaran yang dirasa membosankan bagi siswa ini memerlukan sebuah inovasi guna tercapainya sebuah kompetensi IPS. Penggunaan media pada pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatifnya. Media yang digunakan adalah multimedia, yang berarti dalam sebuah pembelajaran, menggunakan beberapa media yang berbeda-beda. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara semi terstruktur, observasi partisipasi pasif dan didukung oleh dokumen yang terkait. Secara ringkas, respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mencapai sebuah kompetensi.

- (33) Rohman, dan Safitri (2018) Mahasiswa Fakultas Pendidikan Matematika IPA IKIP PGRI Bojonegoro 5 (2, h.79-88). Penelitian yang berjudul, *Efektifitas Pembelajaran Berbasis LCD Proyektor dengan Model Pembelajaran Kontekstual terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa*. Penelitian ini untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis LCD Projector dengan model pembelajaran kontekstual terhadap prestasi mahasiswa pada mata kuliah perencanaan pembelajaran matematika IKIP PGRI Bojonegoro. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan termasuk penelitian eksperimental semu karena tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester empat tingkat II Prodi Pendidikan Matematika FPMIPA IKIP PGRI Bojonegoro. Sampel dalam penelitian ini diperoleh dengan cara simple random sampling. Hipotesis yang dikemukakan akan diuji menggunakan uji-t. Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran berbasis LCD proyektor dengan model pembelajaran kontekstual lebih efektif dari pada pembelajaran konvensional.
- (34) Hamriani (2018) Mahasiswa Universitas Negeri Makassar, judul penelitian *Pengaruh Penggunaan Media Power Point terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN 213 Lagoci Kecamatan Liriaja Kabupaten Soppeng*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa; (i) penggunaan media *power point* dalam pembelajaran IPS terjadi peningkatan yang signifikan dilihat dari lembar observasi, pada pertemuan pertama berada kategori cukup sedangkan pada pertemuan keempat berada kategori sangat baik. (ii) Berdasarkan nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik, sebelum penggunaan media *power point* dengan nilai rata-rata 73,68, sedangkan setelah penggunaan media *power point* adalah 93,09 hasil ini menunjukkan perbedaan yang bermakna. (iii) Motivasi belajar peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus *t-test* melalui bantuan *SPSS 20.0 for Windows*. Hasil uji hipotesis diketahui adanya perbedaan tingkat motivasi sebelum dan setelah penggunaan media *power point* yang signifikan.

- (35) Amin, Azim, dan Kalam (2018) *Jurnal Internasional* 3 (1, h.62-76), judul Jurnal adalah *Manfaat menggunakan Proyektor Multimedia di Kelas Pengajaran Bahasa Inggris*. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk menyelidiki manfaat dari guru bahasa dan juga pembelajaran yang didapat dalam penggunaan proyektor multimedia dalam mengajar Bahasa Inggris. Proses kualitatif telah diikuti untuk mengumpulkan data dari penelitian. Penelitian tersebut sudah ditemukan bahwa kegunaan proyektor multimedia mendukung guru dan murid dalam kemampuan pembelajaran bahasa. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa dengan menggunakan bahan alat peraga yang bersangkutan sebagaimana guru-guru mengatasinya dari guru orientasi kelas.
- (36) Sulasteri, Rasyid, dan Akhyar (2018) *Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar* 6 (2, h.221-236). Penelitian yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berdasarkan Media Presentasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika*. Teknik statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif dan hipotesis diuji dengan menggunakan uji sampel independen dan uji sampel Mann Whitney. Uji hipotesis minat belajar menggunakan uji sampel Mann Whitney, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata peningkatan skor belajar matematika yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengujian hipotesis hasil belajar menggunakan uji sampel bebas menunjukkan bahwa ada perbedaan peningkatan hasil belajar matematika siswa yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis pada media presentasi memiliki efek pada hasil belajar dan minat belajar matematika di kelas X MIA SMAN Soppeng.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, diharapkan penelitian ini dapat melengkapi penelitian sebelumnya. Penelitian yang telah dilakukan tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Persamaannya yaitu meneliti tentang Penggunaan LCD proyektor, minat belajar dan hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu

tempat penelitian, subjek penelitian, dan pada sebagian penelitian tersebut ada yang berbeda variabel bebas dan variabel terikatnya dengan penelitian lain. Peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan LCD Proyektor dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa SD Kelas IV Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis, membahas teori dari berbagai sumber yang berkaitan dengan penelitian yang akan dikaji. Kajian teori berisi teori yang bermanfaat dalam melakukan penelitian yang di ambil dari berbagai sumber. Teori yang akan dikaji mencakup beberapa hal, antara lain hasil belajar IPS, LCD proyektor sebagai sarana belajar, dan minat belajar siswa. Penjelasan dari teori tersebut, akan dijelaskan lebih rinci sebagai berikut.

2.2.1 Hasil Belajar IPS

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS yang diperoleh siswa dalam aktivitas belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

2.2.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap Winkel (1999) dalam Purwanto (2016, h. 38-39). Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*). Dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya Purwanto (2016, h.44).

Sudjana (2017, h.3) “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.” Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar menurut Winkel (1996) dalam Purwanto (2016, h.45) adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Menurut Purwanto (2016, h.50). Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

Dari definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa.

Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai. Fungsi penelitian formatif adalah untuk memberikan umpan balik pada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran khusus dari bahan tersebut.

2.2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah merupakan salah satu ukuran terhadap penguasaan materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa penting sekali untuk diketahui, artinya dalam rangka membantu siswa mencapai hasil belajar yang seoptimal mungkin. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa, terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar siswa yang dicapai. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki oleh siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat belajar, media pembelajaran, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Adapun pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya, siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi, sehingga harus mengerahkan segala daya dan upaya untuk mencapainya.

Sungguh pun demikian, hasil yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan, artinya ada faktor-faktor yang berada di luar dirinya yang dapat menentukan dan mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan pelajaran yang dominan mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah adalah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau pun efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran.

2.2.1.3 Pengertian Pendidikan IPS

Menurut Susanto (2013, h.143) Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Dengan demikian, peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan

keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun menimpa masyarakat.

2.2.2 LCD Proyektor sebagai Sarana Belajar

LCD Proyektor digunakan guru sebagai sarana belajar untuk lebih mudah dalam mengajar dan siswa lebih mudah dalam menerima pembelajaran.

2.2.2.1 Pengertian LCD Proyektor sebagai Sarana Belajar

Menurut Daryanto (2016, h.213) LCD proyektor merupakan sebuah alat yang biasa digunakan untuk presentasi. LCD proyektor sangat cocok digunakan untuk para guru/dosen yang mengajar, atau bagi yang ingin membuat presentasi. Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelpakan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan ke layar. Jadi media LCD adalah sebuah alat elektronik berupa layar proyektor yang berfungsi menampilkan gambar visual, sebagai sarana pendidikan yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Sarana belajar menggunakan LCD Proyektor merupakan salah satu media elektronik yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. LCD proyektor bisa membantu guru untuk lebih mudah dalam mengajar dan pelajar lebih mudah dalam menerima pembelajaran. Menggunakan media LCD proyektor bisa membantu guru agar dapat mengembangkan teknik pengajaran sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih maksimal. Melihat sedemikian pentingnya proses belajar mengajar dan peranan guru, maka dalam pengembangan ilmu pengetahuan perlu dikembangkan sikap dan perilaku belajar yang dapat menggunakan media pembelajaran.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013, h.8) media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat

banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar-mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti: bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjas. Sedangkan Gagne' dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013, h.4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dalam pemberian materi guru yang tahu teknologi maka akan menampilkan materi melalui *slide power point* yang menarik. Multimedia proyektor menjadi pilihan untuk melakukan kegiatan mengajar.

2.2.2.2 Kelebihan dan kekurangan Penggunaan Media LCD Proyektor

Menurut Daryanto (2016, h.217-218) Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dan kekurangan proyektor LCD adalah sebagai berikut:

(1) Menghasilkan warna yang sangat baik (2) intensitas cahaya tinggi; (3) tipe proyektor paling kuat; (4) pantulan proyeksi terlihat jelas pada ruangan yang terang sehingga guru dan murid tetap dapat melihat; (5) dapat menjangkau kelompok besar; (6) dapat disimpan dan digunakan berulang kali; (7) tembok bisa dijadikan bidang proyeksi sehingga tidak perlu repot menyiapkan layar; (8) mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, film dll. Kemudian kekurangan media proyektor LCD : (1) Penggantian *light bulb* yang cukup mahal; (2) listrik pada ruangan atau lokasi penyajian harus ada; (3) lebih mudah panas, membutuhkan ekstra pendingin untuk menghindari gangguan pada proyektor akibat panas; (4) warna menjadi kekuningan setelah 1000 jam pemakaian; (5) perlu keterampilan khusus dalam penggunaannya; (6) membutuhkan perawatan khusus; (7) membutuhkan media lain dalam pengoperasiannya.

2.2.2.3 Cara Penggunaan Media Proyektor LCD

Tahap persiapan yang harus dilakukan guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan media proyektor LCD, yaitu :

- (1) Mengecek kembali materi yang berupa *file* dalam komputer yang sudah dibuat.
- (2) Menempatkan LCD pada posisi yang dapat dijangkau oleh penglihatan seluruh siswa.
- (3) Mengecek apakah proyektor LCD dapat dioperasikan atau tidak, kemudian atur fokusnya. (Daryanto, 2016, h.217-218)

Agar penggunaan proyektor LCD dalam proses belajar mengajar dapat bermanfaat secara optimal, maka diperlukan kemampuan guru untuk menggunakannya secara tepat. Oleh karena itu guru harus dapat mengoperasikannya dan mengetahui cara penyajiannya.

2.2.2.4 Manfaat dan kegunaan Media Proyektor LCD

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain: tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru. (Arsyad,2013, h.15)

Menurut Sudjana dan Rivai (2013, h.2) Manfaat media pembelajaran proyektor LCD dalam proses belajar siswa, yaitu :

- (a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- (b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

- (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- (d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Menurut Arsyad, 2017, h.26.)Kegunaan proyektor LCD adalah, sebagai berikut:

- (a) LCD dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- (b) LCD dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
- (c) LCD dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- (d) LCD dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- (e) LCD dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- (f) LCD dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

2.2.3 Minat Belajar

Minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Keinginan yang besar merupakan motivasi seseorang untuk melakukan kegiatan yang disenangi. Seseorang memiliki keinginan yang besar terhadap sesuatu karena beberapa alasan. Salah satunya adalah karena rasa senang (Susanto, 2013, h.16). Adapun Hilgard (2004) dalam Slameto (2013, h.57) minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memerhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan terus menerus disertai rasa senang untuk melakukannya. Menurut Bernard dan Sardiman (2007) dalam Susanto (2013, h.57) minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi, jelas bahwa, minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan.

2.2.3.1 Pengertian Minat Belajar

Minat Belajar dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu, pengertian tersebut menurut Sukardi (1988) dalam Susanto (2013, h.57). Adapun menurut Sardiman (2007) dalam Susanto (2013, h.57), minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Menurut Slameto (2013, h.121) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Dari beberapa gambaran definisi minat tersebut, kiranya dapat ditegaskan di sini bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

2.2.3.2 Macam dan Ciri-ciri Minat

Menurut Rosyidah (1988) dalam Susanto (2013, h.60), timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu minat yang berasal dari pembawaan dan minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar. Pertama, minat yang berasal dari pembawaan, timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah. Kedua, minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar diri individu, timbul seiring dengan proses perkembangan individu bersangkutan.

Menurut Purwaningrum (1996), dalam Susanto (2013, h.61.) pengelompokan jenis-jenis minat menjadi sepuluh macam, yaitu:

- (1) Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan.
- (2) Minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik.
- (3) Minat hitung menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan.
- (4) Minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan problem.

- (5) Minat persuasif, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan untuk memengaruhi orang lain.
- (6) Minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan.
- (7) Minat leterer, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis berbagai karangan.
- (8) Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser dan memainkan alat-alat musik.
- (9) Minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain.
- (10) Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

Menurut Hurlock (1990) dalam Susanto (2013, h.62-63) menyebut ada tujuh ciri minat, yang masing-masing dalam hal ini tidak dibedakan antara ciri minat secara spontan maupun terpola. Ciri-ciri ini, sebagai berikut:

- (a) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.
- (b) Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang.
- (c) Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
- (d) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- (e) Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat memengaruhi, sebab jika budaya mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.
- (f) Minat berbobot emosional artinya minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.
- (g) Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

2.2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Susanto (2016, h.63) terdapat tiga faktor yang memengaruhi minat belajar siswa yaitu: lingkungan bermain, teman sebaya, dan pola asuh orang tua. Faktor tersebut saling berhubungan untuk menentukan minat belajar siswa. Faktor dari dalam siswa seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Sedangkan faktor dari luar siswa yaitu keluarga, sekolah, masyarakat atau lingkungan sekitar.

2.2.3.4 Pengaruh Minat terhadap Kegiatan Belajar Siswa

Minat sangat berpengaruh dalam suatu kebutuhan. Semakin kuat terhadap kebutuhan sesuatu, semakin besar dan dalam minat terhadap kebutuhan sesuatu. Slameto (1995) dalam Susanto (2013, h.63) menyebutkan bahwa intensitas kebutuhan yang dilakukan oleh individu akan berpengaruh secara signifikan terhadap besarnya minat individu yang bersangkutan. Jadi, seorang siswa akan berminat mempelajari masalah-masalah sosial, bilamana intelegensinya telah berkembang sampai pada taraf yang diperlukan untuk memahami dan menganalisis fakta dan gejala sosial dalam kehidupan sehari-hari. Adapun menurut Sukartini (1986) dalam Susanto (2013, h.63), perkembangan minat tergantung pada kesempatan belajar yang dimiliki oleh seseorang. Dengan kata lain, bahwa perkembangan minat sangat tergantung pada lingkungan dan orang-orang dewasa yang erat pergaulannya dengan mereka, sehingga secara langsung akan berpengaruh pula terhadap kematangan psikologisnya.

Minat secara psikologis banyak dipengaruhi oleh perasaan senang yang terbentuk pada setiap fase perkembangan fisik dan psikologis anak. Pada tahap tertentu, regulasi rasa senang dan tidak senang ini akan membentuk pola minat. Munculnya pola minat ketika sesuatu yang disenangi berubah menjadi tidak disenangi sebagai dampak dari perkembangan psikologis dan fisik seseorang. Secara psikologis, menurut Munandar (1992) dalam Susanto (2013, h.64), fase perkembangan minat berlangsung secara bertingkat dan mengikuti pola perkembangan individu itu sendiri. Di samping itu, kematangan individu juga memengaruhi perkembangan minat, karena semakin matang secara psikologis maupun fisik, maka minat juga akan semakin kuat dan terfokus pada objek

tertentu. Pada awalnya, minat terpusat pada diri sendiri, hal-hal yang menjadi kepunyaan, kemudian berpusat pada orang lain, termasuk pada objek-objek yang ada dalam lingkungannya.

Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan penting dalam belajar. Karena minat merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu. Dengan demikian, minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu (Susanto, 2013, h.66). Dengan adanya unsur minat belajar pada diri siswa, maka siswa akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut. Dengan demikian, minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa.

Dari uraian tersebut, maka semakin jelas bahwa minat akan berdampak terhadap kegiatan yang dilakukan seseorang. Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, minat tertentu dimungkinkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan adanya minat siswa terhadap sesuatu dalam kegiatan belajar itu sendiri. Jadi berdasarkan uraian tersebut, minat belajar berperan penting untuk menunjang proses belajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar.

2.2.3.5 Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenanginya, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu. Slameto (2013, h.180) mengemukakan bahwa, suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Berdasarkan pendapat Slameto (2013, h.180) tersebut maka dapat

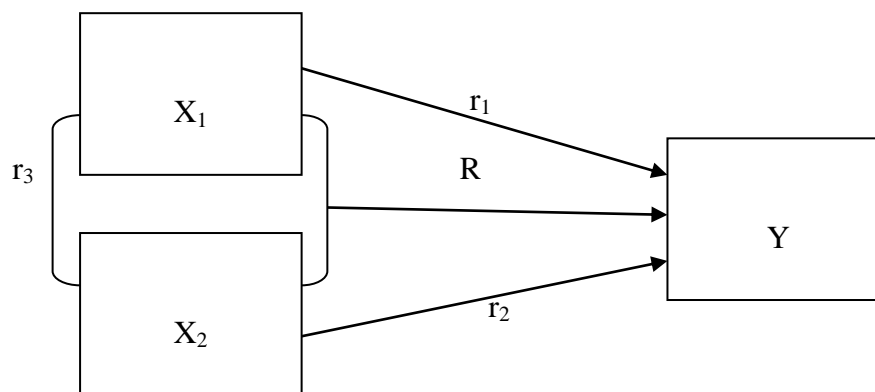
diketahui indikator minat belajar adalah: (1) Rasa suka; (2) partisipasi suatu aktivitas; (3) memberikan perhatian lebih besar.

2.3 Kerangka Teoretis Penelitian

Penggunaan LCD proyektor merupakan suatu sarana dalam pembelajaran. LCD proyektor dapat digunakan untuk menampilkan gambar, video, Penggunaan LCD proyektor ini akan membantu guru untuk mempermudah siswa memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sangat dibutuhkan untuk proses belajar mengajar. Dengan media LCD proyektor, siswa tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Terlebih apabila terdapat gambar dan video yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Guru memberikan pembelajaran menggunakan LCD proyektor dan dengan cara yang menyenangkan maka siswa senang belajar. Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang yang menimbulkan ketertarikan yang menyebabkan dipilihnya suatu objek yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Minat belajar mereka tumbuh dan dengan seperti itu siswa rajin belajar memahami apa yang diterangkan oleh guru.

Hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Proses belajar dapat dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khusus dapat dicapai. Penyamaan persepsi sebaiknya berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, yaitu suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai. Guru mengadakan tes formatif setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif ini

untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai. Kerangka teoretis penelitian dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Teoretis Penelitian
Sumber: Sugiyono (2017, h.70)

Keterangan:

X_1 : Penggunaan LCD Proyektor

X_2 : Minat Belajar Siswa

Y : Hasil Belajar IPS Siswa

r_1 : Hubungan Penggunaan LCD Proyektor terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

R : Hubungan Penggunaan LCD Proyektor dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

r_2 : Hubungan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

r_3 : Hubungan Pengaruh LCD Proyektor dengan Minat Belajar Siswa

Skema tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa (Y) sebagai variabel terikat. Penggunaan LCD Proyektor (X_1) dan Minat Belajar Siswa (X_2) sebagai variabel bebas. Penggunaan LCD proyektor dan minat belajar siswa merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

Penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan LCD Proyektor dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal” telah selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dibuat simpulan dan saran. Simpulan adalah suatu ringkasan dari uraian hasil penelitian yang telah dianalisis atau pernyataan singkat mengenai hasil dan pembahasan dalam penelitian. Simpulan dapat berperan sebagai jawaban dari rumusan masalah penelitian. Saran adalah nasehat berupa anjuran yang diberikan penulis kepada pihak-pihak terkait yang didasarkan pada hasil penelitian. Pihak terkait dalam penelitian yaitu guru, sekolah, dan peneliti. Uraian mengenai bab penutup yang berisi simpulan dan saran sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diambil simpulan sebagai berikut:

- (1) Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan LCD proyektor terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal. Hal ini dibuktikan dari pengujian hipotesis pertama yang memperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,791 > 1,981$), sehingga H_{a1} diterima. Persentase sumbangan pengaruh penggunaan LCD proyektor terhadap hasil belajar IPS sebesar 10,9%, sisanya sebesar 89,1% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penggunaan LCD proyektor.
- (2) Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal. Hal ini dibuktikan dari pengujian hipotesis kedua yang

memeroleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,214 > 1,980$) sehingga H_{a2} diterima. Persentase sumbangan pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS sebesar 4,0%, sisanya sebesar 96% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel minat belajar siswa.

- (3) Berdasarkan hasil pengujian variabel independen (penggunaan LCD proyektor dan minat belajar siswa) secara bersama-sama terhadap variabel dependen (hasil belajar IPS) diperoleh bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan LCD proyektor dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal. Hal ini dibuktikan dari pengujian hipotesis ketiga yang memperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,909 > 3,074$) sehingga H_{a3} diterima. Persentase sumbangan pengaruh penggunaan LCD proyektor dan minat belajar siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar IPS sebesar 10,5%, sedangkan sisanya 89,5% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti.

5.2 Saran

Bagian saran berisi saran berdasarkan hasil penelitian bagi guru, sekolah dan peneliti.

5.2.1 Bagi Guru

Guru hendaknya sering menggunakan LCD proyektor dalam pembelajaran hal ini di dasarkan pada hasil penelitian, dimana penggunaan LCD proyektor efektif dalam pembelajaran ditinjau dari minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS pada siswa sekolah dasar Gugus Teuku Umar Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal. Saran yang dapat peneliti sampaikan kepada guru diantaranya :

- (1) Sering menggunakan LCD proyektor dengan menayangkan materi yang sesuai pembelajaran dan menarik. Indikator yang paling tinggi nilai indeks terdapat pada indikator “LCD dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar”, dengan hal tersebut guru hendaknya mempertahankan. Indikator dengan nilai indeks sedang perlu ditingkatkan dan untuk nilai indeks indikator terendah terletak pada indikator “LCD dapat membangkitkan keinginan dan minat baru” sebaiknya diberi perhatian

khusus supaya penggunaan LCD proyektor dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.

- (2) Meningkatkan minat belajar siswa dengan memberikan materi yang siswa suka dalam kegiatan pembelajaran. Menggunakan benda nyata yang bagus atau membuat benda sesuai materi pembelajaran sesuai keinginan siswa. Nilai indeks indikator yang paling tinggi terdapat pada indikator “Gairah” dengan hal tersebut guru hendaknya mempertahankan. Indikator dengan nilai indeks sedang perlu ditingkatkan dan untuk nilai indeks indikator terendah terletak pada indikator “Inisiatif” sebaiknya diberi perhatian khusus supaya inisiatif siswa meningkat.

5.2.2 Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya memfasilitasi LCD proyektor di tiap-tiap ruang kelas, supaya guru dapat menggunakan LCD proyektor untuk pembelajaran. LCD proyektor diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa yang menunjang kemudahan siswa dan keinginan siswa dalam belajar. Kepala sekolah dapat mengarahkan guru supaya guru memberikan materi pembelajaran yang menarik.

5.2.3 Bagi Peneliti

Peneliti hendaknya melakukan penelitian selanjutnya pada faktor lain yang memengaruhi hasil belajar siswa khususnya hasil belajar IPS. Hal tersebut dikarenakan prosentase pengaruh penggunaan LCD proyektor dan minat belajar siswa hanya sebesar 10,5%. Sehingga terdapat banyak faktor lain yang memengaruhi hasil belajar siswa khususnya hasil belajar IPS. Hal ini dikarenakan dapat menambah pengetahuan baru tentang peningkatan hasil belajar IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M., Harun, A. H., & Imran. (2016). Pemanfaatan Media LCD Proyektor terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN di Kelas VIII SMP Negeri 4 Palu. *Jurnal FKIP Universitas Tadulako*. Diperoleh dari <http://jurnal.untad.ac.id>. (diunduh 13 Januari 2019)
- Amin, R., Azim, M., & Kalam, A. (2018). The Benefit of Using Multimedia Projector in English Language Teaching Classroom. *International Journal of Social Sciences & Humanities*, 3(1): 62-76. Diperoleh dari https://www.researchgate.net/publication/327282052_The_Benefit_of_Using_Multimedia_Projector_in_English_Language_Teaching_Classroom/download. (diunduh 25 Januari 2019).
- Anggraini, Y., Patmanthara, A., & Purnomo. (2017). Pengaruh Lingkungan Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Kompetensi Keahlian Elektronika Industri di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan*, 2(12): 1650-1655. Diperoleh dari <http://journal.um.ac.id/inedx.php/jptpp/article/view/10316/4942>. (diunduh 20 Juni 2019).
- Aquami. (2015). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Sarana Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di MA Paradigma Palembang. *Istinbath*, 0(16): 45-69. Diperoleh dari <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/istinbath/article/view/786>. (diunduh 20 Juni 2019).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danyal, F. (2013). Pengaruh Penggunaan Media *Liquid Crystal Display (Lcd)* Proyektor terhadap Hasil Belajar Rangkaian Listrik dan Elektronika di Smk Negeri 5 Padang. *Jurnal FT UNP*. Diperoleh dari <http://ejournal.unp.ac.id/.pdf>. (diunduh 13 Januari 2019).
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fadhilah, N., & Adela, D. (2018). Motivation in Social Science Learning in Digital Era: Case Study of Multimedia Use. *Jurnal UNS*, 1(1): 575-583. Diperoleh dari <https://jurnal.uns.ac.id/shes>. (diunduh 25 Januari 2019).
- Fajriyah, U. N., & Churiyah, M. (2016). Utilizing Instructional Media for Teaching Infrastructure Administration. *Journal of Education and*

- Practice*, 7(6): 100-111. Diperoleh dari <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1092480.pdf>. (diunduh 25 Januari 2019).
- Funali. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kolaborasi pada Siswa Kelas V SDN 1 Sibolang. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4 (1, h.57-80) ISSN: 2354-614X. Diperoleh dari <https://media.neliti.com/media/publications/ID-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-pada-ma.pdf>. (diunduh 20 Juni 2019).
- Hamriani. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN 213 Lagoci Kecamatan Liliraja Kabupaten Soppeng. *Artikel UNM*. Diperoleh dari <http://eprints.unm.ac.id/8964/1/Artikel.pdf>. (diunduh 25 Januari 2019).
- Hariadi, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, 11(1): 100-110. Diperoleh dari <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>. (di unduh 13 Januari 2019).
- Haryono, N. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegal Paangung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 17 Tahun ke IV September*. Diperoleh dari journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/download/1210/1082. (di unduh 20 Juni 2019).
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, B. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Legiwati, N. (2016). Pengaruh Pemanfaatan Sarana dan Prasarana Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 3 Grati Satap Kabupaten Pasuruan. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(2): 294-309. Diperoleh dari <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI/article/download/1722/139>. (diunduh 20 Juni 2019).
- Mas'udah, R. P., & Suwanda, I. M. (2018). Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Dawarbalandong Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 6(1): 91-105. Diperoleh dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegeraa/article/download>. (diunduh 25 Januari 2019).
- Najiwa, Okianna, & Warneri. (2016). Pengaruh Minat dan Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar Bidang Studi Dasar-dasar Akuntansi Kelas X. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(12): 1-10. Diperoleh dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view23242>. (diunduh 13 Januari 2019).

- Nego, J. A., Sugiyono, & Uliyanti, E. (2016). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3): 1-9. Diperoleh dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/18966>. (diunduh 26 Januari 2019).
- Nenggala, A.D., (2018). Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head together) pada Siswa Kelas III SD Negeri 111/1 Muara Bulian. *Jurnal FKIP Universitas Jambi*. Diperoleh dari <http://repository.unja.ac.id/3107/1/Artikel%20ILMIAH.pdf>. (diunduh 20 Juni 2019).
- Nurulanjani, D. (2018). Peran Media Time Lines Chart dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 5 (1, h.43-50) p-ISSN: 2355-5343 dan e-ISSN: 2502-4795. Diperoleh dari ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/download/9302/pdf. (diunduh 20 Juni 2019).
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2 (1, h.146-166). Diperoleh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/6458>. (diunduh 20 Juni 2019).
- Priyatno. (2010). *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rohman, N., & Safitri, D. N. (2018). Efektifitas Pembelajaran Berbasis LCD Projector dengan Model Pembelajaran Kontekstual terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(2): 79-88. Diperoleh dari ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/download/197/pdf. (diunduh 25 Januari 2019).
- Rosdiana. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS SDN melalui Penggunaan Media Gambar Siswa Kelas IV SDN 001 Pematang Kecamatan Batang Peranap. *Jurnal Ilmu-ilmu Sejarah, Budaya dan Sosial*. Diperoleh dari <https://www.neliti.com/id/publications/22992/meningkatkan-hasil-belajar-siswa-mata-pelajaran-ips-sdn-melalui-penggunaan-media>. (diunduh 20 Juni 2019).
- Rudi, Palimbon. A, & Jamaludin. (2012). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Gambar Kelas V SDN

- Osan. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Volume 3 Nomor 3 ISSN 2354-614. Diperoleh dari <https://media.neliti.com/media/publications/108087-ID-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-pada-pe.pdf>. (diunduh 20 Juni 2019).
- Samsudin. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Media Gambar pada Siswa Kelas II MIN Melikan Gunungkidul. *Jurnal Pendidikan Madrasah 1* (1, h.85-99) P-ISSN: 2527-4287 – E-ISSN: 2527-6794diperoleh dari <http://digilib.uin-suka.ac.id/27089/1/Samsudin%20-%20UPAYA%20MENINGKATKAN%20HASIL%20BELAJAR%20IPS%20MELALUI%20MEDIA%20GAMBAR%20PADA%20SISWA%20KELAS%20II%20MIN%20MELIKAN%20GUNUNGKIDUL.pdf>. (diunduh 20 Juni 2019).
- Sarminto, J., Parijo, & Utomo, B. B. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(10): 1-15. Diperoleh dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/16751>. (diunduh 13 Januari 2019).
- Shankar, P. G. (2016). Use of PPT/OHP/LCD in Teaching and Learning Process. *International Research Journal Of Multidisciplinary Studies & Sppp's, Karmayogi Engineering College, Pandharpur Organize National Conference Special Issue March 2016*, 2(1): 1-5. Diperoleh dari www.tojet.net/articles/v14i2/14214.pdf. (diunduh 25 Januari 2019).
- Siregar, R. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Universitas Negeri Medan*, 1 (1, h.488-494) p-ISSN: 2598-3237 e-ISSN: 2598-2796 . diperoleh dari <http://semnastafis.unimed.ac.id/wp-content/uploads/2017/11/07.-Ratonggi-Siregar-PENGARUH-MODEL-PROBLEM-BASED-LEARNING-DAN-MINAT-BELAJAR-TERHADAP-KEMAMPUAN-BERPIKIR-KRITIS-PESERTA-DIDIK-PADA-MATA-PELAJARAN-PENDIDIKAN-KEWARGANEGARAAN.pdf>. (diunduh 20 Juni 2019).
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sousa, L., Richter, B., & Nel, C. (2017). The Effect of Multimedia Use On The Teaching And Learning of Social Sciences At Tertiary Level: A Case Study. *Journal On-line version*, 10 (1) :1-22. Diperoleh dari <http://www.scielo.org.za/pdf/yt/n17/02.pdf>. (di unduh 25 Januari 2019).
- Subianto, I., Wahab, N., & Usman, T. (2016). Hubungan antara Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Universitas Lampung*. Diperoleh dari <https://docplayer.info/45985649-Hubungan->

antara-penggunaan-media-pembelajaran-dengan-hasil-belajar-ips-siswa-jurnal-oleh-imam-subianto-nazarudin-wahab-tambat-usman.html. (diunduh 20 Juni 2019).

- Sudaryono, Margono, & Rahayu. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasteri, S., Rasyid, M. R., & Akhyar, M. (2018). The Effect of The Use of Learning Media Based On Presentation Media On Interest and Mathematical Learning Outcomes. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6 (2): 221-236. Diperoleh dari <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Mapan/article/viewFile/221-236/pdf>. (diunduh 25 Januari 2019).
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3 (2, h.177-184) p-ISSN: 2355-5343 dan e-ISSN: 2502-4795. Diperoleh dari <http://docplayer.info/36656021-Pengaruh-media-pembelajaran-terhadap-mutu-pembelajaran-pada-sekolah-dasar-terakreditasi-a.html>. (diunduh 20 Juni 2019).
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Susiani, Pargito, & Jaya. (2016). Peningkatan Minat dan Aktivitas Belajar IPS Menggunakan Media Wayang Kardus Pada Siswa. *Jurnal Studi Sosial 4* (1, h.53-60). Diperoleh dari <http://docplayer.info/51425857-Peningkatan-minat-dan-aktivitas-belajar-ips-menggunakan-media-wayang-kardus-pada-siswa-1.html>. (diunduh 20 Juni 2019).
- Tanendha, A., Sutrisno, & Efendi, A. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran LCD Proyektor dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Siswa Kelas X Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 4 Sukoharjo. *Jurnal Universitas Sebelas Maret* (h.1-10). Diperoleh dari <https://jurnal.uns.ac.id/ijcee/article/view/22770/16790>. (diunduh 20 Juni 2019).

- Thoifah, I. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: <https://www.komisiinformasi.go.id/index.php/jpnk/article/download/137/127/>. (diunduh 20 desember 2018).
- Utami, Y. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Proyektor LCD Menggunakan Program Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Menentukan Volume Kubus dan Balok Pada Bangun Ruang. *Jurnal Mantik Penusa*, 1(1):52-58. Diperoleh dari e-jurnal.pelitanusantara.ac.id/index.php/mantik/article/download/300/197. (diunduh 25 Januari 2019).
- Wahyudi, D., & Wardani, D. S. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Multimedia LCD Proyektor. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* 18(1): 1-15. Diperoleh dari https://www.researchgate.net/publication/UPAYA_MENINGKATKAN_AKTIVITAS_DAN_HASIL_BELAJAR_AKIDAH_AKHLAK_MELALUI_MULTIMEDIA_LCD_PROYEKTOR/download. (diunduh 25 Januari 2019).
- Wulandari, W. A. (2016). Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD N Bleber 1 Melalui Penerapan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 22 Tahun ke-5*. Diperoleh dari journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/download/3043/2706. (diunduh 20 Juni 2019).
- Wulandari, D. (2017). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas II SD Negeri II Kemloko dengan Menggunakan Model Make A Match. *Jurnal Taman Cendekia*, 1 (2, h.113-120) p-ISSN: 2579-5112 dan e-ISSN: 2579-5147 . Diperoleh dari <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamancendekia/article/view/1948/1130>. (di unduh 20 Juni 2019).
- Yulianti, T., Herkulana, & Achmadi. (2015). Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Untan*. Diperoleh dari jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/23511/18475. (diunduh 25 Januari 2019).
- Zaman, Q., Retnani. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri di Surabaya Selatan. *Jurnal Buana Pendidikan*. Diperoleh dari jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/article/download/.../1188/. (diunduh 20 Juni 2019).