

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PROGRAM *MICROSOFT
POWERPOINT* TERHADAP HASIL BELAJAR STRATEGI
PROMOSI PEMASARAN MAHASISWA SEMESTER 2
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Oleh:

Maryatun

Maryatunsukanso@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi awal nilai Strategi Promosi Pemasaran di Universitas Muhammadiyah Metro semester 2 program studi pendidikan ekonomi masih banyak mahasiswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Salah satu penyebabnya adalah keaktifan dan keterlibitan mahasiswa dalam proses pembelajaran masih rendah dalam memperoleh pengetahuan khususnya selama pembelajaran Strategi Pemasaran. Hasil belajar mahasiswa rendah dengan persentase 23,1% yang mencapai ketuntasan belajar dan yang dikategorikan belum tuntas dengan persentase 76,9%, sedangkan nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro pada matakuliah Strategi Promosi Pemasaran adalah 76.

Berdasarkan hasil prasurvei yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah masih banyaknya mahasiswa yang belum tuntas belajar pada matakuliah Strategi Promosi Pemasaran mahasiswa semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro tahun ajaran 2014/2015. Sehubungan dengan masalah tersebut maka rumusan masalahnya adalah “apakah ada pengaruh positif penggunaan media program *Microsoft PowerPoint* terhadap hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran mahasiswa semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro tahun ajaran 2014/2015?”. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media program *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran mahasiswa semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. Kegunaan penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan ilmu pengetahuan dan tambahan wawasan bagi penulis, dan sebagai bahan informasi dalam usaha meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada matakuliah Strategi Promosi Pemasaran dengan menggunakan media program *Microsoft PowerPoint* terhadap hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran mahasiswa semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. Sedangkan hipotesis yang penulis ajukan adalah “Ada pengaruh yang positif dalam penggunaan media program *Microsoft PowerPoint* terhadap hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran mahasiswa semester 2 program

studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro tahun ajaran 2014/2015”.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dengan menggunakan desain eksperimen *Quasi Experimental Design*. Karena dalam desain ini, peneliti tidak dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dalam penelitian ini satu kelompok eksperimen yang di pilih secara teknik sampel porpositive yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu, sehingga didapat kelompok eksperimen pada semester 2 program studi pendidikan ekonomi kelas A yang berjumlah 26 peserta didik. Kelompok tersebut di beri *pre-test* untuk mengukur variabel *dependen* yang kemudian diberi sebuah *treatment* dengan menggunakan media program *microsoft powerpoint* sebagai *independent* dan selanjutnya diberi *posttest* untuk melihat hasil dari *treatment* yang telah dilaksanakan sehingga dapat diketahui pengaruh variabel *independent* terhadap variabel *dependent*.

Dari analisis data hasil penelitian menggunakan rumus *regresi linier* sederhana didapat $t\text{-hitung} = 4,10$ sedangkan $t\text{-tabel} = 1,71$ pada taraf signifikasi 0,05 atau sebesar 5% dan $t\text{-tabel} = 2,49$ pada taraf signifikasi sebesar 0,01 atau sebesar 1% dengan demikian $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$. Ini berarti *regresi linier* sederhana bersifat nyata, atau hipotesis terima, dan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : Penggunaan media program *microsoft powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran mahasiswa semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro pada pokok bahasan : Bank. Dibuktikan dengan rata-rata nilai *pre-test* pengukuran awal sebelum proses pembelajaran sebesar 59,7308 dan rata-rata nilai *post-test* setelah diberikan *treatment* menggunakan variabel X sebesar 82,115. Mahasiswayang dinyatakan tuntas dengan $KKM \geq 76$ setelah diberikan *treatment* sebanyak 20 mahasiswaatau sebesar 75,9% dan mahasiswa yang dinyatakan belum tuntas sebanyak 6 mahasiswa atau sebesar 24,1%, dengan demikian proses pembelajaran dikatakan berhasil.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Program *Microsoft Powerpoint*, dan Hasil Belajar.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan tidak terlepas dari apa yang di namakan belajar dan hasil belajar. Menurut Fontana, mengatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman, sedang pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang bernuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal. Belajar merupakan suatu proses tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Hamalik, 2003:36).

Proses pembelajaran yang di lakukan oleh sebagian besar tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat di lihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Di dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, dimana mahasiswahnya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang di sampaikan dan sedikit peluang bagi mahasiswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif seperti mahasiswakurang

berminat, kurang termotivasi, dan kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga mahasiswamenjadi pasif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat di lakukan untuk mengatasi kendala-kendala di atas adalah media program *microsoft powerpoint*. Menurut Asryad (2013:3) media pembelajaran merupakan perantara untuk menyalurkan pesan antara sumber (guru) dengan penerima pesan (peserta didik) dalam memahami materi pembelajaran saat terjadinya proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien yang dikemas dalam bentuk yang menarik. Media Program *Microsoft PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas dapat dilihat bahwa yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah “Masih banyaknya mahasiswa yang belum tuntas dalam hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran mahasiswa semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro”.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Apakah ada pengaruh penggunaan media program *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran mahasiswa semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro tahun ajaran 2014/2015.

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis mengangkat judul sebagai berikut: “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PROGRAM *MICROSOFT POWERPOINT* TERHADAP HASIL BELAJAR STRATEGI PROMOSI PEMASARAN MAHASISWA SEMESTER 2 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO TAHUN AJARAN 2014/2015”.

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah : Objek penelitian adalah: Penggunaan media program *Microsoft Powerpoint* (X), Hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran (Y), Sifat penelitian adalah pengaruh, Tempat penelitian adalah di Universitas Muhammadiyah Metro, Waktu penelitian adalah Tahun Ajaran 2014/2015. Subyek penelitian adalah mahasiswa semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro tahun ajaran 2014/2015.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media program *Microsoft PowerPoint* terhadap hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran mahasiswa semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro tahun ajaran 2014/2015.

Adapun kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu dengan mengetahui pengaruh penggunaan media program *Microsoft PowerPoint* terhadap hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran mahasiswa semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro tahun ajaran 2014/2015, maka dapat menjadi bahan pengetahuan bagi peneliti.

II. IKAJIAN PUSTAKA

A. Program *Microsoft Powerpoint*

Menurut Rudi dan Cepi (2009:100) “*Microsoft PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi baik pembelajaran, presentasi produk, *meeting*, seminar, likakarya dan sebagainya.. Pendapat ini didukung oleh Asyhar (dalam Sugianto, 2013) bahwa “*Microsoft PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi untuk berbagai kepentingan presentasi, baik

pembelajaran, seminar, *Meeting*, dan sebagainya”.

Sejalan dengan pendapat di atas, Mulyawan (2013) menyatakan bahwa “*Microsoft PowerPoint* adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office* yang digunakan untuk presentasi dan merupakan program berbasis multimedia”.

Menurut Winastwan dan Sunarto (2013:41-50) indikator dalam penggunaan program *Microsoft PowerPoint* yang digunakan sebagai media presentasi dalam penyampian materi oleh guru yaitu:

1) Komputer/laptop

Komputer/laptop adalah alat elektronik yang termasuk pada kategori multimedia, karena komputer mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (*Audio*), dan mata (*Visual*) dan tangan (*Kinetic*), yang dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi pesannya mudah dimengerti. Komputer/laptop sebagai alat presentasi yang digunakan oleh guru maupun mahasiswa untuk mempresentasikan materi di dalam kelas pada saat pembelajaran. Materi paparan dari komputer/laptop dapat diperbesar

menggunakan LCD Proyektor agar dapat dilihat dengan nyaman oleh seisi kelas. Dalam pemanfaatan seperti ini, satu komputer/leptop dapat diletakkan di depan kelas sehingga dapat digunakan oleh guru maupun mahasiswa dalam melakukan pemaparan

2) LCD (*Liquid Crystal Display*) Proyektor

LCD proyektor adalah perangkat yang digunakan untuk membuat proyeksi, proyektor sering dipakai di dalam presentasi. Komputer/laptop sebagai alat presentasi yang digunakan oleh guru maupun mahasiswa untuk mempresentasikan materi di dalam kelas pada saat pembelajaran. Materi paparan dari komputer/laptop dapat diperbesar menggunakan LCD Proyektor agar dapat dilihat dengan nyaman oleh seisi kelas.

Program *Microsoft PowerPoint* di dalam komputer dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi, yaitu sebagai pengelolaan

teks, warna, gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai dengan kreatifitas penggunaannya.

Menurut Sumarmo yang dikutip Mulyawan (2013) langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media program *Microsoft PowerPoint* yaitu:

- 1) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
- 2) Jelaskan tujuan yang akan dicapai.
- 3) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan mahasiswa selama proses pembelajaran.
- 4) Memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada mahasiswa untuk melibatkan mereka.
- 5) Hindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu perhatian/ konsentrasi dan ketenangan peserta didik.
- 6) Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya.
- 7) Menyimpulkan sesuai dengan pemikiran/argumentasi yang sudah disampaikan yang melibatkan peserta didik.

Menurut Muhroghibi yang dikutip Mulyawan (2013) dalam pembelajaran media program *Microsoft PowerPoint* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan antara lain:

1) Kelebihan Media Program *Microsoft PowerPoint*

- a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi baik animasi gambar maupun foto.
- b) Lebih merangsang anak mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- c) Pesan informasi *Visual* mudah dipahami peserta didik.
- d) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- e) Dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- f) Dapat disimpan dalam bentuk data *Optic* atau *Magnetic* (CD, Disket, *Flasdisk*) sehingga praktis untuk dibawa.

2) Kekurangan Media Program *Microsoft PowerPoint*

- a) Menyita waktu dan tenaga sebagai bahan persiapan.
- b) Terlalu direpotkan oleh perangkat-perangkat komputer.
- c) Jika layar yang digunakan terlalu kecil maka kemungkinan besar siswa yang duduk jauh dari *Monitor* kesulitan melihat sajian

bahan ajar yang ditayangkan diperangkat tersebut.

- d) Para peserta didik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.

Berdasarkan kelebihan-kelebihan di atas maka media program *Microsoft PowerPoint* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di lingkungan sekolah dikarenakan penyajian dalam penyampaian materi pembelajaran sangat menarik sehingga perhatian peserta didik terpusat pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran.

B. Hasil Belajar

Sebelum membicarakan pengertian hasil belajar, terlebih dahulu akan dikemukakan apa yang dimaksud dengan belajar. Para pakar pendidikan mengemukakan pengertian yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, menurut Juhri (2010:104) belajar adalah suatu proses yang aktif, artinya orang yang belajar itu ikut serta dalam proses itu dengan aktif. Hasil belajar merupakan suatu usaha yang di lakukan dengan sengaja, agar mendapat suatu percakapan baru dan pengetahuan yang lebih baik dari keadaan sebelum di lakukannya. Maka hasil belajar dapat di

artikan sebagai hasil yang telah di capai dalam perubahan diri dalam belajar.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dalam diri peserta didik. Perubahan tersebut di artikan tingkah laku dalam peningkatan dan pengembangan yang lebih di bandingkan sebelumnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2003:19) mengatakan bahwa "hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri mahasiswayang dapat di amati dan di ukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan". Sementara itu, Karwono (2011:55) mengatakan bahwa: "hasil belajar adalah adanya perubahan perilaku pada peserta didik, baik perubahan dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik".

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah di capai dalam usaha belajar mahasiswadalam waktu tertentu berupa pengetahuan, pengertian maupun perubahan tingkah laku setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam bentuk nilai. Di dalam hasil belajar ada suatu faktor yang mempengaruhi tercapainya hasil belajar. Menurut Hamalik (2003:199) mengatakan bahwa hasil belajar di pengaruhi oleh:

- a. Faktor internal : tujuan, minat, aktivitas, kecakapan, kebiasaan belajar, serta penguasaan bahan matakuliah
- b. Faktor eksternal: meliputi faktor lingkungan sekolah berupa cara memberi matakuliah dan bahan-bahan bacaan, alat peraga dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar itu dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal (faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri peserta didik) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri peserta didik).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah di capai setelah menerima suatu pengetahuan yang diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka juga perbuatan. Juga hasil dari mahasiswadalam kegiatan belajar dimana hasil belajar tersebut di peroleh suatu perubahan berupa penguasaan sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan yang akan berbeda antara mahasiswayang satu dengan yang lainnya.

Menurut Karwono dan Mularsih (2010:35) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- a. Faktor internal individu, diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:
 - 1) Faktor fisiologis, meliputi: keadaan jasmani.
 - 2) Faktor psikologis, meliputi: intelegensi, emosi, bakat, motivasi, perhatian, dan daya nalar.
- b. Faktor eksternal individu, terdiri atas:
 - 1) Faktor lingkungan sekolah, berupa cara memberi pelajaran dan bahan-bahan bacaan, media dan sebagainya.
 - 2) Faktor lingkungan keluarga, meliputi perhatian orang tua, sarana dan prasarana belajar di rumah dan sebagainya.
 - 3) Faktor lingkungan masyarakat yaitu tempat tinggal peserta didik.

C. Kerangka Fikir dan Paradigma

1. Kerangka Fikir

Kerangka fikir adalah suatu konsep yang berkaitan dan berisikan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam rangka pemberian jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti. Sugiyono (2011:91) menyatakan bahwa “kerangka fikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor

yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

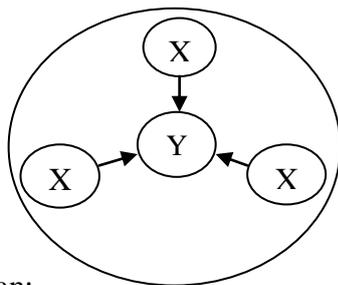
Penggunaan media program *Microsoft PowerPoint* yang dibuat oleh guru dengan tujuan dapat mengalami perubahan aktivitas belajarnya, sehingga dengan aktivitas belajar yang tinggi maka hasil belajar yang diperoleh akan meningkat.

a. Kerangka Anggapan Dasar

Kerangka anggapan dasar adalah gambaran secara umu tentang indikator

penelitian serta faktor yang terkait didalamnya yang menjadi pokok permasalahan. Sesuai dengan ruang lingkup yang akan diteliti maka kerangka anggapan dasar ini perlu menetapkan adanya faktor-faktor variabel yang diteliti dimana variabel yang satu mempengaruhi variabel yang lainnya.

Adapun kerangka anggapan dasar dalam penelitian ini sebagai berikut:



Keterangan:

X = Penggunaan Media Program *Microsoft PowerPoint*.

X₁ = Komputer/Laptop.

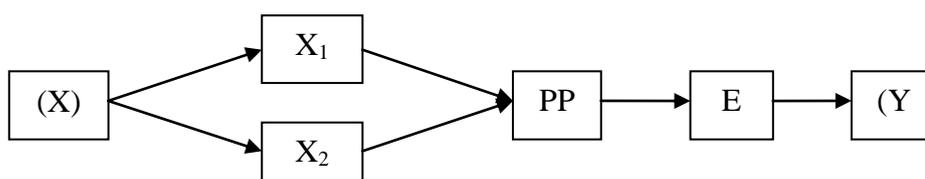
X₂ = LCD Proyektor.

Y = Hasil Belajar Strategi Pemasaran.

b. Kerangka Analitik

Kerangka analitik merupakan pola untuk mengetahui faktor-faktor apa saja, indikator-indikator apa yang paling dominan yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Dan untuk mencapai hasil

belajar yang tinggi diperlukan adanya alat bantu berupa media program *Microsoft PowerPoint* sehingga hasil belajar dapat meningkat. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X = Penggunaan Media Program *Microsoft PowerPoint*.

X₁ = Komputer/Laptop.

X₂ = LCD Proyektor.

PP = Proses Pembelajaran.

E = Evaluasi.

Y = Hasil Belajar Strategi Pemasaran.

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengajukan hipotesis penelitian ini adalah “Ada pengaruh yang positif dalam penggunaan media program *Microsoft PowerPoint* terhadap hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran mahasiswa semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro tahun ajaran 2014/2015”.

III. METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang dilakukan dalam penelitian adalah bentuk dari salah satu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran pada peserta didik. Pada penelitian ini sifat penelitian yang akan dilakukan adalah pengaruh, yang mengkaji pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini mencari bagaimana pengaruh penggunaan media program *Microsoft PowerPoint* terhadap hasil

belajar Strategi Promosi Pemasaran dengan menggunakan desain eksperimen *Quasi Experimental Design*. Karena dalam desain ini, peneliti tidak dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Menurut Sugiyono (2007:77) desain eksperimen *Quasi Experimental Design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Untuk mengukur hasil belajar peneliti menggunakan jenis desain dari *Quasi Experimental Design* yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiono (2007:79) hanya pada desain *Nonequivalent Control Group Design* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dalam penelitian ini kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa proses pembelajaran menggunakan media program *Microsoft Powerpoint* dan kelas kontrol tidak diberi perlakuan

berupa proses pembelajaran menggunakan media program *Microsoft Powerpoint*.

Sampel merupakan sejumlah individu yang ditunjuk mewakili populasi dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling purposive yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu, pemilihan kelas yang menurut peneliti sesuai dan yang pas untuk menjadi sampel untuk mewakili populasi dengan jalan observasi terlebih dahulu.

Dalam penelitian ini pengaruh perlakuan terhadap hasil dianalisis dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana, dari data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Dan dari hasil pengujian hipotesis yang telah dianalisis maka nantinya akan dapat dijadikan sebagai landasan untuk mengambil kesimpulan dalam penelitian.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media program *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar Strategi Pemasaran. Maka data dianalisis terlebih dahulu menggunakan rumus *regresi linier* sederhana menurut Sugiyono (2007:204) sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b X$$

Keterangan:

\hat{Y} : Subjek dalam variable dependen yang diprediksi (simbol \hat{Y} dibaca Y topi).

X : Subjek pada variabel independent yang mempunyai nilai tertentu.

a : Harga Y bila X = 0 (harga konstanta)

b : Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel *dependent* yang didasarkan pada variabel *independent*.

IV. PEMBAHASAN

A. Pesiapan Awal Penelitian

Sebagai langkah awal selanjutnya penulis melaksanakan beberapa persiapan yaitu sebagai berikut:

- Melakukan prasarvei ke Universitas Muhammadiyah Metro.
- Meminta surat izin penelitian dari lembaga Universitas Muhammadiyah Metro.
- Meminta rekomendasi izin penelitian dari Universitas Muhammadiyah Metro.
- Menyusun alat pengumpulan data.

Sesuai dengan alat pengumpulan data yang akan dipergunakan dalam penelitian maka penulis mempersiapkan instrument berupa pre-test dan post-test

dengan masing-masing tes terdiri dari 20 soal. Pre-test dengan bentuk soal pilihan ganda dengan lima alternatif jawaban dan post-test dengan bentuk tes pilihan ganda dengan lima alternatif jawaban.

B. Pelaksanaan Penelitian

a. Menetapkan Jumlah Sampel

Sampel merupakan sejumlah individu yang ditunjuk mewakili populasi dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling purposive yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu, pemilihan kelas yang menurut peneliti sesuai dan yang pas untuk menjadi sampel untuk mewakili populasi dengan jalan observasi terlebih dahulu. Dari kutipan tersebut, dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pengambilan sampel yaitu dengan menuliskan kelas dan jumlah mahasiswa untuk kemudian diobservasi dan dijadikan sebagai sampel penelitian. Sehingga diperoleh bahwa semester 2 program studi pendidikan ekonomi kelas A yang berjumlah 26 mahasiswa sebagai sampel dan semester 2 program studi pendidikan ekonomi kelas B yang berjumlah 24 mahasiswa sebagai kelas kontrol dalam penelitian.

b. Pengumpulan Data

Pelaksanaan pengambilan data dimulai pada tanggal 4 November 2014 sampai dengan 18 November 2014 pada Semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro tahun ajaran 2014/2015 yaitu data nilai hasil pre-test sebelum kelompok eksperimen diberikan *treatment* dan data nilai hasil pos-test sesudah kelompok eksperimen diberikan *treatment* pada kompetensi dasar mendeskripsikan penerapan strategi dasar promosi.

c. Uji Coba Instrumen Penelitian

Penentuan sampel untuk menguji coba instrumen penelitian, penulis mengambil 24 mahasiswadi luar sampel yang digunakan sebagai kelompok uji coba dalam penelitian dengan menggunakan teknik purposive. Instrumen yang diuji coba yaitu pre-test dan pos-test.

d. Pelaksanaan Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan langkah-langkah untuk mendapatkan data penelitian yang akurat sebagai pengujian hipotesis. Adapun langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan/Perencanaan Penelitian

- a) Menetapkan sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - b) Mempelajari kurikulum pembelajaran Strategi Promosi Pemasaran dan buku ajar untuk mempersiapkan bahan ajar serta membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 - c) Menyiapkan ringkasan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
 - d) Menyusun soal-soal evaluasi *Pre-Test* dan *Post-Test* yang akan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar pada matakuliah Strategi Promosi Pemasaran setelah diberikan *treatment*.
 - e) Melakukan uji coba instrumen kepada kelompok diluar sampel sebelum instrumen diberikan ke kelas eksperimen.
2. Tahap Pelaksanaan Perlakuan (*Treatment*) Penelitian
- a) Memberikan *Pre-Test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bertujuan untuk mengetahui kemampuannya sebelum pembelajaran.
 - b) Guru membimbing serta memantau mahasiswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam menjawab soal yang dibagikan.
 - c) Setelah melaksanakan *Pre-Test*, guru melaksanakan proses pembelajaran pada kelas eksperimen dengan memberikan perlakuan (*Treatment*) menggunakan alat bantu media program *Microsoft PowerPoint*.
 - d) Memberikan *Post-Test* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (*Treatment*) dengan menggunakan media program *Microsoft PowerPoint* secara optimal.
3. Tahap Akhir Penelitian
- a) Menganalisis data hasil pengujian dari *Pre-Test* dan *Post-Test*.
 - b) Membandingkan hasil pengujian dari tes awal (*Pre-Test*) dengan tes akhir (*Post-Test*).
 - c) Menyimpulkan hasil penelitian.
- e. **Hasil Penelitian**
- Dalam penelitian ini data hasil belajar meliputi dua macam yaitu data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan data hasil *posttest*. Data hasil *pretest* diberikan pada mahasiswa sebelum

mahasiswa diberi perlakuan (*treatment*) atau menggunakan media program *microsoft powerpoint* untuk mengetahui keadaan awal hasil belajar Strategi Pemasaran. Data hasil *posttest* diberikan pada mahasiswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) atau menggunakan media program *microsoft powerpoint*.

Dari analisis data hasil penelitian menggunakan rumus regresi linier sederhana didapat $t\text{-hitung} = 4,10$ sedangkan $t\text{-tabel} = 1,71$ pada taraf signifikansi 0,05 atau sebesar 5% dan $t\text{-tabel} = 2,49$ pada taraf signifikansi sebesar 0,01 atau sebesar 1% dengan demikian $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$. Ini berarti regresi linier sederhana bersifat nyata, atau hipotesis terima, dan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : Penggunaan media program *microsoft powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran mahasiswa semester 2 program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro pada pokok bahasan : menetapkan strategi dasar promosi. Dibuktikan dengan rata-rata nilai pre-test pengukuran awal sebelum proses pembelajaran sebesar 59,7308 dan rata-rata nilai post-test setelah diberikan *treatment* menggunakan

variabel X sebesar 82,115. Mahasiswa yang dinyatakan tuntas dengan $KKM \geq 76$ setelah diberikan *treatment* sebanyak 20 mahasiswa atau sebesar 75,9% dan mahasiswa yang dinyatakan belum tuntas sebanyak 6 mahasiswa atau sebesar 24,1%, dengan demikian proses pembelajaran dikatakan berhasil.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data dalam penelitian dari 26 mahasiswa yang diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media program *Microsoft Powerpoint* mahasiswa yang hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran termasuk dalam kategori tuntas berjumlah 75,9% (20 peserta didik), sedangkan mahasiswa yang belum mencapai tuntas belajar berjumlah 24,1% (6 peserta didik).

Pada pengujian dengan menggunakan rumus Regresi Linier Sederhana diperoleh $a = 47,3775$ $b = 0,5840$ sehingga dengan demikian $\hat{Y} = a + bX$, adalah $\hat{Y} = 47,3775 + 0,5840 X$. Kemudian, dari hasil analisis yang dilakukan maka terbukti bahwa ada pengaruh yang positif penggunaan media program *Microsoft Powerpoint* terhadap

hasil belajar Strategi Promosi Pemasaran mahasiswa semester 2 Universitas Muhammadiyah Metro. Hal ini dibuktikan dengan penghitungan analisis data dapat diketahui bahwa nilai tersebut $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan terlihat bahwa pada taraf signifikan 5% yaitu $4,10 > 1,71$. Dan pada taraf signifikan 1% yaitu $4,10 > 2,49$, yang dapat dilihat pada daftar G tabel statistik. Dengan demikian maka hipotesis diterima.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Ashar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2009. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Juhri. 2010. Landasan & Wawasan Pendidikan. Metro: Lembaga Penelitian UM Metro Press.
- Karwono dan Mularsih, Heni. 2010. Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar. Jakarta: Cerdas Jaya.
- _____. 2011. Strategi pembelajaran. FKIP UM METRO.
- Mulyawan, Dani. 2013. Jurnal Pengaruh Penggunaan Microsoft Powerpoint. (Online). (<http://danimulyawan.38.blogspot.com/2013/01/jurnal-pengaruh-penggunaan-microsoft.html>). Diakses 2 Maret 2014).
- Rudi, Cipi. 2009. Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sugiono. 2005. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung. Alfabeta.
- _____. 2011. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung. Alfabeta.
- Winastwan, Sunarto. 2013. Pakematik. Jakarta: Elex Media Komput Indo.