PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL REALITY* TERHADAP MINAT SISWA KELAS XI PADA PEMBELAJARAN PPKn

(Studi Eksperimen di SMAN 6 Depok)

Gama Fitra Jawamela

4115131087

Skripsi Ini Dibuat Sebagai Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

ABSTRAK

Gama Fitra Jawamela, *Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Reality Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn.* Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Juli 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris mengenai pengaruh media pembelajaran *virtual reality* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMAN 6 Depok. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai April 2017. Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yaitu *simple random sampling.* Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 70 siswa yang terdiri dari 35 siswa kelas eksperimen dan 35 siswa kelas kontrol. Untuk mendapatkan data minat belajar peneliti menggunakan angket sebanyak 35 butir pertanyaan dengan 5 keterangan pilihan jawaban (Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Skor untuk setiap pilihan jawaban bervariasi dimulai dari 5 untuk Sangat Setuju, 4 untuk Setuju, 3 untuk Ragu-ragu, 2 untuk Tidak Setuju, 1 untuk Sangat Tidak Setuju.

Uji validitas instrument minat belajar menggunakan rumus Pearson pada taraf signifikansi 0,05 dengan N = 30 diperoleh r_{tabel} sebesar 0,361. Sedangkan reliabilitas instrument minat belajar siswa digunakan rumus KR-11, dari perhitungan diperoleh hasil 0,931 sehingga instrument reliabel. Pada uji coba penelitian diperoleh 35 soal valid dan 5 soal invalid. Pengujian homogenitas data dilakukan denga uji F. Pada perhitungan data *Pre Test* diperoleh F_{hitung} 1,39 dan pada perhitungan data *Post Test* diperoleh F_{hitung} 1,75 sedangkan F_{tabel} 1,77 maka dapat disimpulkan data populasi mempunyai varians homogeny. Uji persyaratan analisis data dilakukan denga uji normalitas data populasi menggunakan liliefors. Pada kelas eksperimen *Pre Test* L_{hitung} = 0,141, lalu pada kelas eksperimen *Post Test* L_{hitung} = 0,101, pada kelas kontrol *Pre Test* L_{hitung} = 0,091, lalu pada kelas kontrol *Post Test* L_{hitung} = 0,106 yang semuanya berada dibawah nilai L_{tabel} yaitu 0,150 berarti kedua kelas dari populasi berdistribusi normal. Pengujian Hipotesis menggunakan rumus uji-t, didapatkan t_{hitung} = 5,418 dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 1,995 dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukan terdapat pengaruh antara variable media pembelajaran *virtual reality* terhadap minat belajar PPKn siswa di SMAN 6 Depok.

Dengan demikian penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *virtual reality* mempengaruhi minat belajar PPKn kelas XI IPS 1 SMAN 6 Depok.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *Virtual Reality,* Minat Belajar PPKn

ABSTRACT

Gama Fitra Jawamela, the effect of Virtual Reality Learning Media to Student's Interest Of Learning In Ppkn Subject. Study program " Education Of Pancasila and Civics, Social Sciences Faculty, State University Of Jakarta, July, 2017.

The aim of this study was to find out empirical data about the effect of Virtual Reality Learning Media to Student's Interest of Learning in Ppkn subject at 6 Senior High School, Depok. This study did in March to April 2017. This study used quantitative approach experiment method. The technique to interpretation the sample was random sampling simple. Total sample for this study were 70 student's, consist of 35 student's in experiment class and 35 student's in control class. To get student's interest of learning the researcher used a questionnaire which has 35 questions with 5 answer choices (very agree, agree, hesitant, disagree, very disagree). The score for every choices was 5 for very agree, 4 for agree, 3 for hesitant, 2 for disagree, 1 for very disagree.

The instrument validity test for interest of learning used "Pearson" formula toward significant standard 0,05 with N=30 obtained T_{tabel} in the amount of 0,361. Meanwhile, the instrument reliability for interest of learning used the KR-21, from the result of calculation obtained 0,931 so, the instrument was reliable. In this study trial test obtained 35 valid questions and 5 invalid questions. The tasted of data homogenitas did used F_{test} toward pre test calculation data obtained F_{count} 1,39 and toward post test calculation data obtained F_{count} 1,75 mean while F_{table} 1,77. The result showed that population data has homogeny variant. Data analysis qualification test did with population data normalitas test used liliefors. Pre test in experiment class has L_{count} : 0,141, then post test in experiment class has L_{count} : 0,101, meanwhile, pretest in control class has L_{count} : 0,091, and post test has L_{count} : 0, 1016 which were all classes under L_{table} score, which was 0,0150. So, both of population have normal distribution. Hypotesis test did used T-test formula obtained T_{count} : 5,418 and T_{table} with 0,05 significance standard was 1,995 the conclusion was H_o was refused and H_1 was accepted, it means there was the effect of Virtual Reality learning Media Variable toward student's. Interest of Learning in PPKn subject at 6 Senior High School, Depok.

The conclution of this study was learning used virtual reality learning media influencing students interest of learning in PPKn subject at XI IPS 1 class 6 Senior High School, Depok

Key word : Virtual Reality Learning Media, The interest of learning in PPKn subject.

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp. (62-21) 29266139, 29266138, 4890046 Ext. 203, 47882930, 4890108, 4753655,
Fax. (62-21) 47882930, 4753655

Building Future Leaders

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab / Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Jakarta

Dr. Muhammad Zid, M.Si.
NIP. 19630412.199403.1.002

TIM PENGUJI

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Drs. Suhadi, M.Si. *Ketua*	.....	15-8-2017
2.	Mohammad Maiwan, Ph.D. *Sekretaris*	.....	18-8-2017
3.	Dr. Etin Solihatin, M.Pd. *Pembimbing I (Anggota)*	.....	15-8-2017
4.	Irawaty, Ph.D. *Pembimbing II (Anggota)*	.....	15-8-2017
5.	Dr. Sarkadi, M.Si. *Penguji Ahli*	.....	15-8-2017

Tanggal Lulus: 26 Juli 2017

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama	: Gama Fitra Jawamela
No. Registrasi	: 4115131087
Tanda Tangan	:
Tanggal Lulus	: 26 Juli 2017

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gama Fitra Jawamela

No. Registrasi : 4115131087

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas : Ilmu Sosial

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif atas skripsi yang berjudul :

Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Reality Terhadap Minat Pembelajaran PPKn Siswa (Studi Eksperimen SMAN 6 Depok)

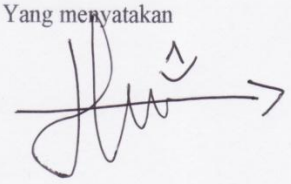
Besarta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan skripsi ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti / pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 13 Agustus 2017

Yang menyatakan



Gama Fitra Jawamela

MOTTO HIDUP

"TAK ADA MANUSIA YANG HIDUP DAN MATI TANPA MEMBERIKAN MANFAAT"

#GAMA FITRA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skipsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Virtual Reality Terhadap Minat Siswa Kelas XI Pada Pembelajaran PPKn di SMA 6 Depok".

Penulisan proposal skipsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat menuju tahap selanjutnya yaitu penelitian untuk skripsi, serta dalam rangka melanjutkan penyusunan skripsi yang bertujuam umtuk memperoleh gelar Sarjana Penidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Terselesaikannya proposal skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril mapun materil baik langsung maupun tidak langsungdalam penyusunan proposal skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Bapak Dr. Muhammad Zid, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial.
2. Bapak Drs. Suhadi, M.Si selaku Ketua Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
3. Ibu Dr. Hj. Etin Solihatin, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Irawaty, S.H., M.H. yang telah memberikan bimbingan, perhatian, saran dan arahan yang sangat berguna dan bermanfaat dalam penyusunan proposl skripsi ini.

4. Bapak /Ibu Dosen dan Staff di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat serta telah banyak membantu dalam studi.
5. Teristimewa kepada kedua orang tua, Bapak Kalijan dan Ibu Nurhasima atas segala dukungan, didikan, do'a, kasih sayang dan cintanya yang selalu menyertai, sehingga saya dapat menyelesaikan studi saya. Kedua adik saya Meilany Julva Sera dan Ashilla Wanodya Kinanti yang telah memberikan semangat saya sampai dengan saat ini.
6. Teman-teman seperjuangan PPKN A 2013 yang telah banyak memberikan kenangan yang sangat membekas di dalam hati saya. Terimakasih telah memberikan pengalaman hidup yang sangat berharga.
7. Teman-teman basis depok yang sudah membantu sambil merepotkan saya dirumah.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penyusunan proposal skripsi ini. Peneliti sangat berterima kasih atas kritik, saran dan masukan untuk perbaikan dari proposal skripsi ini agar lebih bermanfaat bagi semua orang.

Jakarta, Desember 2017

Gama Fitra Jawamela

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 6

C. Pembatasan Masalah 6

D. Perumusan Masalah 6

E. Manfaat Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORITIS 8

A. Deskripsi Teoritis 8

a. Konsep Minat Belajar Siswa 8

b. Konsep PPKn 12

c. Konsep Materi Budaya Politik 13

d. Konsep Media Pembelajaran 17

e. Konsep Sistem *Virtual Reality* 26

B. Penelitian yang Relevan 31

C. Kerangka Berpikir 31

D. Hipotesis 32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 33

A. Tujuan Penelitian 33

B. Tempat dan Waktu Penelitian 33

C. Metode Penelitian 33

D. Desain Penelitian 34
E. Populasi dan Sampel 35
F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian 36
G. Teknik Analisis Data 42
BAB IV HASIL PENELITIAN…..... ……...50
A. Deskripsi Data..... 50
B. Data Hasil Perhitungan Pre Test 50
C. Data Hasil Perhitungan Post Test..... 52
D. Pengujian Persyaratan Analisis..... 58
E. Pengujian Hipotesis..... 61
F. Pembahasan Hasil Penelitian 62
G. Keterbatasan Penelitian..... 64
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN 65
A. Kesimpulan 65
B. Implikasi..... 66
C. Saran..... 66
DAFTAR PUSTAKA 68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian Menggunakan Hasil Angket..... 36

Tabel 3.2 Perlakuan pada kelas eksperimen dan control..... 37

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen..... 47

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi PreTest Kelas Eksperimen..... 51

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi *Post Test* Kelas *Eksperimen*..... 53

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pre Test Kelas Kontrol..... 55

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Post Test Kelas Kontrol..... 56

Tabel 4.5 Uji Normalitas Pre Test Minat belajar Kelas Eksperimen..... 58

Tabel 4.6 Uji Normalitas *Post Test* Minat belajar Kelas *Eksperimen* 58

Tabel 4.7 Uji Homogenitas *Pre-test* Minat belajar 60

Tabel 4.8 Uji Homogenitas Post Test Minat belajar.....61

Tabel 4.9 Hasil Uji T.....61

DAFTAR ISI LAMPIRAN

Lampiran 1 69
Lampiran 2 76
Lampiran 3 83
Lampiran 4 84
Lampiran 5 87
Lampiran 6 91
Lampiran 7 93
Lampiran 8 95
Lampiran 9 97
Lampiran 10 100
Lampiran 11 103
Lampiran 12 106
Lampiran 13 111
Lampiran 14 112
Lampiran 15 113
Lampiran 16 114
Lampiran 17 115
Lampiran 18 116
Lampiran 19 117
Lampiran 20 119
Lampiran 21 120
Lampiran 22 121
Lampiran 23 122
Lampiran 24 123

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebijakan pendidikan tentang pentingnya pendidikan dalam perspektif daya saing, peningkatan mutu pendidikan dan pencitraan pendidikan utamanya sangat bergantung kepada kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Para pengelola pendidikan hendaknya menyadari betapa pentingnya menggiring pembelajaran berbasis TIK. Dalam tataran implementasinya di tingkat satuan pendidikan bukanlah persoalan yang mudah. Kesemuanya dibutuhkan pola perubahan secara gradual dan konsep yang matang, terencana dengan baik dengan harapan dapat terimplementasi dengan baik pula yang pada gilirannya pendidikan kita mendapatkan output yang kompetitif demi kemajuan serta kualitas pendidikan kita mendapatkan output yang kompetitif demi kemajuan serta kualitas pendidikan kita.

Pola pembelajaran serta dukungan dari berbagai komponen untuk mendukung terselanggaranya pendidikan berbasis TIK dan terfokus kepada siswa merupakan suatu tuntutan yang tidak bisa dihindari.Untuk itulah, peran dari masing masing komponen sangat diharapkan demi berkembangnya pembelajaran itu.Kehadiran TIK dalam dunia pendidikan tidak berdiri sendiri. Khusus, dalam menerapkan pada proses pembelajaran dibutuhkan berbagai komponen yang saling membutuhkan dan terkait satu sama lain. Apabila sekolah mau menerapkan model integrasi TIK di sekolah maka dari berbagai aspek perlu dipertimbangkan. Misalnya, guru yang ada disekolah harus

mempunya standar kompetensi TIK sesuai yang dipersyaratkan.Orang tua, sekolah, masyarakat, karyawan sekolah dan pemerintah hendaknya mendukung atas diterapkannya model pembelajaran ini.

Undang-undang Guru dan Dosen mengamanatkan kepada tenaga pendidik untuk meningkatkan profesionalitas dalam melaksanakan tugas dan fungsinya. Paying hukum itu untuk menjamin keberadaan guru dan dosen sebagai tenaga professional.Tuntutan agar selalu mengembangkan diri diharapkan guru dan dosen dapat menjawab persoalan-persoalan pendidikan yang muncul dan cenderung menglobal[1].

Sementara itu faktanya, khusus untuk guru, tuntutan untuk meningkatkan profesionalisme yang ditopang oleh inovasi secara memadai dihadapkan oleh dua persoalan utama.Pertama, sebagian guru kita ditopang oleh pemahaman yang minim terkait dengan metodologi penelitian pendidikan terkait dengan TIK.Kedua, terkait kebijakan peningkatan kualitas guru yang terkesan tambal sulam serta tidak komprehensif oleh pemerintah.

Dalam ranah penelitian pendidikan atau terkait berbagai persoalan pendidikan yang begitu luas, belum sepenuhnya dirambah oleh guru. Misalnya, bagaimana guru dapat merancang pembelajaran inovatif, pengembangan metoda/alat bantu, model model pembelajaran sistem penilaian yang up to date berbasis TIK belum banyak dihasilkan. Dalam konteks ini, guru terkendala refrensi penelitian, sehingga guru sangat miskin sumber informasi baik berupa buku maupun jurnal ilmiah.Padahal refrensi tersebut adalah sumber inspirasi untuk menumbuhkan inovasi dan kreaitifitas.

[1] Sutrisno, *Pengantar Pembelajaran Inovatif (*Jakarta: GAUNG PERSADA. 2011), Hal. 203

Untuk meningkatkan profesionalitas guru di era global dalam konteks perbaikan pembelajaran berbasis TIK terdapat dua dimensi penting untuk dicermati, yakni guru dalam belajar dan guru dalam mengajar. Dimensi guru dalam belajar, terkait dengan TIK yakni: kesiapannya untuk mengajar, kemauan dan motivasi diri, kesanggupan, bertindak reflektif dan berpartisipasi menyebarluaskan kepada masyarakat agar sadar TIK.

Kesiapan guru mengajar dalam memanfaatkan TIK dalam pembelajaran hendaknya berasal dari institusi/sekolah atau organisasi dan secara personal yang memiliki visi dalam menerapkan TIK dalam pembelajaran di dalam kelas.Dukungan dan motivasi guru berasal dari guru sendiri atau betapa sering tidaknya guru menggunakan komputer melalui kursus formal ataupun informal. Pengetahuan guru untuk sanggup mengajar menggunakan TIK dilandasi oleh apa yang diajarkan dan bagaimana mengajarkan.

Berawal dari latar belakang masalah yang terjadi, guru di Indonesia kebanyakan malas untuk belajar terhadap hal baru lagi, guru di Indonesia kebanyakan sudah nyaman terhadap cara mengajar konvesional. Bahkan di kota besar banyak guru yang masih menggunakan media papan tulis saja tanpa ada media lainnya yang lebih inovatif. Hal itu membuat banyak siswa cenderung jenuh terhadap pelajaran dan membuat pemahaman serta keinginan siswa dalam belajar cenderung menurun.Padahal pelajaran PPKN merupakan pelajaran yang sangat menyenangkan apabila menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat.Maka dari itu perlu dicoba untuk melakukan penelitian terhadap media pembelajaran "*Virtual Reality"* yang mana *virtual reality* ini sangat digandrungi oleh anak muda saat ini.

Dunia maya tiga dimensi atau *virtual reality* (VR) adalah salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam membantu dan memperkaya media dan efektivitas belajar.Kemampuan visualisasi media ini untuk menirukan alam nyata ke dalam dunia maya semakin membuat kedekatan imitasi animasi realitas ke dalam dunia maya.Dengan semakin berkembangnya teknologi komputer, teknologi *virtual reality* (VR) pun berkembang pesat.

Virtual reality adalah teknologi yang memungkinkan seseorang melakukan simulasi terhadap suatu objek nyata dengan menggunakan komputer yang mampu membangkitkan suasana tiga dimensi (3-D) sehingga membuat pemakai seolah-olah terlibat secara fisik.Sistem seperti ini dapat digunakan untuk peramu obat, arsitek, pekerja medis, dan bahkan orang awam untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang meniru dunia nyata.Sebagai contoh, pilot dapat menggunakan sistem *virtual reality*untuk melakukan simulasi penerbangan sebelum melakukan penerbangan yang sesungguhnya[2].

Ditambah lagi sewaktu saya melaksanakan praktik kerja mengajar, banyak anak murid yang cerita ke saya bahwa mereka cenderung bosan dengan apa yang guru mereka ajarkan. Mereka bosan karena guru hanya menggunakan media itu saja, padahal banyak media yang lebih menarik untuk dijadikan bahan ajar dalam mengajar.

Maka dari itu perlu dicoba untuk membuat dan menerapkan cara pembelajaran menggunakan media "*virtual reality*" di sekolah dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa, dan menuliskan laporan berupa skripsi dengan judul **"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *VIRTUAL***

[2]https://kevinkarundeng.wordpress.com/2012/04/10/virtual-reality/, diakses pada tanggal 1 Desember 2016 pada pukul 19.00 WIB

REALITY **TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI PADA PEMBELAJARAN PPKn di SMA N 6 DEPOK"**

B. Identifikasi Masalah

Melihat latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut :

a. Bagaimana merancang suatu media pembelajaran*virtual reality* berbasis*Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK)*dalam pengajaran?
b. Bagaimana menerapkan media pembelajaran *virtual reality* sehingga mampu mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah?
c. Faktor apa saja yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa?
d. Bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran *virtual reality* terhadap minat belajar siswa?

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas terlihat begitu luas dan kompleksnya masalah yang ada.Agar lebih fokus dan terarah, perlu adanya pembatasan masalah. Adapun masalah yang dibatasi dalam penelitian ini adalah "Pengaruh Media Pembelajaran *Virtual Reality* Terhadap minat belajar siswa Mata Pelajaran PPKN" sekolah yang akan saya gunakan untuk penelitian adalah kelas XI diSMA NEGERI 6 DEPOK.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka dapat diajukan perumusan masalah penelitian sebagai berikut :"Adakah Pengaruh Media Pembelajaran *Virtual Reality* Terhadap minat belajar siswa Mata Pelajaran PPKN? "

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

a. Aspek Keilmuan

Untuk menambah pengetahuan bagi akademisi atau sekolah tentang *Virtual Reality* yang dapat mendukung dalam pembelajaran.

b. Masyarakat

Sebagai penambah pengetahuan kepada masyarakat tentang pembelajaran menggunakan *Virtual Reality* yang dapat ditiru dalam penerapan pembelajaran oleh masyarakat sekitar.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Deskripsi Teoritis

a. Konsep Minat Belajar Siswa

1. Konsep Minat

Slameto didalam bukunya menyatakan bahwa "Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh."[3]

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang dikarenakan hal tersebut datang dari dalam diri seseorang yang didasarkan rasa suka dan tidak adanya paksaan dari pihak luar. Dengan kata lain, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang memaksa.

Pada umumnya minat seseorang terhadap sesuatu akan diekspresikan melului kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minatnya. Sehingga untuk mengetahui indikator minat 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.

[3] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya,* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010) hal 180

Ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi terhadap minat belajar siswa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

1) Faktor Intern
    a. Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh
    b. Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.
2) Faktor Ekstern
    a. Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
    b. Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.[4]

Keberhasilan dalam belajar tidak lepas dari adanya minat. Dengan adanya minat akan membuat konsentrasi lebih mudah dilakukan sehingga materi yang dipelajari mudah dilakukan sehingga materi yang dipelajari akan dipahami. Penguasaan yang sempurna terhadap suatu mata pelajaran memerlukan pencurahan perhatian yang rinci, selaras dengan Djaali yang mengemukakan bahwa minat yang telah disadari

[4] Ibid hal 54

terhadap bidang pelajaran, mungkin sekali akan menjaga pikiran siswa, sehingga siswa bisa menguasai pelajarannya.[5]

Lalu Dalyono memberikan pendapat, ada tidaknya minat terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperlihatkan garis miring tidaknya dalam pelajaran itu.[6]

Dengan demikian inti dari konsep minat adalah suatu rasa ketertarikan yang lebih menyukai satu hal dibandingkan hal yang lainnya, didalam minat terdapat keinginan yang terhadap sesuatu, karna minat dapat mempengaruhi pencapaian tujuan siswa dalam belajar.

2. Konsep Belajar

Sebagaimana diketahui belajar merupakan salah satu proses perkembangan dalam kehidupan manusia. Dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak pandai menjadi pandai, dari terjatuh karena kesalahan dan bangkit lagi untuk memperbaiki.

Menurut Mulyati, belajar adalah merupakan suatu usaha sadar diri individu, untuk mencapai tujuan peningkatan diri atau perubahan diri, melalui latihan-latihan, pengulangan-pengulangan, dan perubahan terjadi bukan karena peristiwa kebetulan.[7]

Sedangkan menurut Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, belajar adalah mengalami, dalam arti terjadi karena individu berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik

[5] Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hal.121.
[6] Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal. 235
[7] Mulyati, *Pengantar Psikologi Belajar* (Jogjakarta : Quality Publishing, 2007), hal.4.

maupun lingkungan sosial.Lingkungan fisik adalah lingkungan sekitar individu baik dalam bentuk alam sekitar (natural) maupun dalam bentuk hasil ciptaan manusia (cultural).[8]

Lalu menurut pendapat Syaiful Bhari Djamarah, belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif,afektif, dan psikomotorik.[9]

Jadi, belajar adalah suatu usaha sadar dari setiap individu untuk melewati tahapan perubahan seluruh tingkah laku dalam berinteraksi dengan sesamanya dan juga dengan lingkungannya dan sejauh mana penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu dapat menetap pada dirinya.

3. Konsep Siswa

Individu yang mengalami proses belajar diantaranya adalah peserta didik atau juga disebut siswa. Disebutkan dalam UU Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia Bab 1 Pasal 1 Ayat 4, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.[10]

Mengenai pengertian siswa yang lainnya adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam

[8] Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali Pers, 2011), hal.126.
[9] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), hal.13.
[10] Suryosubroto, *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kependidikan*, Jakarta : Rineka CIpta, 2010), hal. 131

proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Jadi menurut definisi diatas, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan formal pada jenjang pendidikan dasar dan menegah.

4. Konsep Minat Belajar Siswa

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, apat disintesiskan bahwa Minat Belajar Siswa adalah adanya suatu pemusatan perhatian, perasaan, dan pikiran siswa pada belajar karena adanya ketertarikan terhadap belajar dibandingkan dengan hal lainnya.

Minat belajar siswa juga ditunjukan dengan adanya rasa suka yang lebih, gairah yang tinggi, pemusatan perhatian, rasa tertarik, dan kelengkapan siswa pada proses belajar. Hal ini dapat memberikan arah kegiatan belajar kepada siswa sehingga dapat tercapai tujuan dalam belajar yaitu untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

b. Konsep Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu pelajaran pengembangan kepribadian yang wajib ada di seluruh sekolah di Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan menitikberatkan kepada kemampuan penalaran ilmiah yang kognitif dan efektif, serta menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara secara rasional untuk meyakini kebenaran serta ketepatan konsepsi bela Negara.

Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara, serta berjiwa demokratis yang berkeadaban.Dengan tujuan demikian ini, pendidikan kewarganegaraan banyak dasarnya, ada yang berdasarkan filsafati, berdasarkan sejarah, berdasarkan sosial budaya.

Kewarganegaraan berasal dari kata warga Negara yang secara singkat berarti sekelompok manusia yang menjadi anggota suatu Negara.Kewarganegaraan dalam suatu pendidikan, diartikan kesadaran dan kecintaan serta berani membela bangsa dan Negara.[11]

Pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia.[12]

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disintesiskan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah suatu pendidikan yang menitikberatkan pada pembentukan warga Negara yang mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya, sebagai proses pendewasaan perubahan sikap dan perilaku dalam membangun sistem politik yang demokrasi yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional.

c. Konsep Materi Budaya Politik

Banyak sarjana ilmu politik yang mengkaji mengenai budaya politik sehingga terdapat beragam konsep budaya politik. Namun dari konsep tersebut memiliki derajat perbedaan yang tidak begitu besar, sehingga

[11] Noor Ms Bakry, *Pendidikan Kewarganegaraan,* (Yogyakarta:PUSTAKA PELAJAR, 2012) hal 3
[12] Ibid.

dapat tetap dalam satu pemahaman dan rambu-rambut yang sama. Hal ini tersebut terjadi pada pengertian budaya politik yang dimana banyak para ahli ilmu politik yang mendefinisikan budaya politik antara lain sebagai berikut :

(1) Miriam Budiarjo

budaya politik adalah keseluruhan dari pandangan-pandangan politik, seperti norma-norma, pola-pola orientasi terhadap politik dan pandangan hidup pada umumnya.

(2) Gabriel A. Almond

budaya politik adalah sikap, keyakinan, nilai dan keterampilan yang berlaku bagi seluruh populasi, juga kecenderungan dan pola-pola khusus yang terdapat pada bagian-bagian tertentu dari populasi. [13]

Budaya politik juga memiliki ciri ciri, ciri-ciri budaya politik itu sebagai berikut :

- Terdapat pengaturan kekuasaan
- Perilaku dari aparat-aparat negara
- Proses pembuatan kebijakan pemerintah
- Adanya kegiatan partai-partai politik
- Adanya gejolak masyarkat terhadap kekuasaan yang memerintah
- Mengenai pola pengalokasian sumber-sumber masyarakat
- Adanya budaya politik mengenai masalah legitimasi.

Lalu budaya politik juga terdapat macam macamnya :

[13] Chotib, *Kewarganegaraan 2, (*Jakarta: Yudhistira, 2007) hal 4

Budaya politik dibagi dalam beberapa tipe berdasarkan dari oritentasi politiknya. Macam-macam budaya politik atau tipe-tipe budaya politik adalah sebagai berikut :

a.Budaya Politik Parokial

Budaya Politik Parokial adalah budaya politik dengan tingkat partisipasi politik yang sangat rendah.Budaya politik parokial umumnya terdapat dalam masyarakat tradisional dan lebih bersifat sederhana. Berdasarkan pendapat Moctar Masoed dan Colin Mc. Andrew, yang mengatakan budaya politik parokial adalah orang-orang yang tidak mengetahui sama sekali adanya pemerintahan dan politik.

Ciri-Ciri Budaya Politik Parokial

- Apatis
- Lingkupnya sempit dan kecil
- Pengetahuan politik rendah
- Masyarakatnya yang sederhana dan tradisional
- Adanya ke tidak peduli dan juga menarik diri dari kehidupan politik
- Anggota masyarakat condong tidak berminat terhadap objek politik yang luas
- Kesadaran anggota masyarakat mengenai adanya pusat kewenangan dan kekuasaan dalam masyarakatnya rendah
- Tidak ada peranan politik bersifat khusus
- Warga negara tidak sering berhadap dalam sistem politik

b.Budaya Politik Kaula/Subjek

Budaya politik kaula adalah budaya politik dengan masyarakat yang suda relatif maju baik sosial maupun ekonominya, namun masih relatif pasif. Budaya politik kaula atau subjek berada pada orang secara pasif patuf pada pejabat-pejabat pemerintahan dan undang-undang, akan tetapi tidak melibatkan diri dalam politik ataupun memberikan suara dalam pemilihan. Budaya politik kaula memiliki tingkat perhatian pada sistem politik sangat rendah.

Ciri-Ciri Budaya Politik Kaula/Subjek

- Masyarajat menyadari sepenuhnya otoritasi pemerintah
- Sedikit warga memberi masukan dan tuntutan kepada pemerintah, namun dapat menerima apa yang berasal dari pemerintah
- Menerima putusan yang dianggap sebagai sesuatu yang tidak dapat dikoreksi, terlebih lagi ditentang.
- Sikap warga sebagai aktor politik adalah pasif, artinya warga tidak dapat berbuat banyak untuk berpartisipasi dalam kehidupan politik.
- Warga menaruh keadaran, minat, dan perhatian pada sistem politik secara umum dan khusus terhadap objek output, sedangkan untuk kesadarannya terhadap input dan kesadarannya sebagai aktor polirik masih rendah. [14]

Jadi berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa budaya politik adalah orientasi masyarakat terhadap suatu sistem politik yang ada di masyarakat itu sendiri.

[14] Ibid hal 5

d. Konsep Media Pembelajaran

1. Konsep Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "Perantara" atau "Pengantar".[15] Heinich dan kawan-kawan dalam buku media pembelajaran mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi.[16] Sementara Gerlich & Ely dalam buku media pembelajaran mengatakan bahwa:

> Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[17]

Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) dalam buku media pendidikan menjelaskan bahwa:

> Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.[18]

---

[15]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2009), hal. 3.
[16]*Ibid.*, hal. 4.
[17]*Ibid*.
[18] Arief S. Sadiman dkk.,*Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 7.

Selain itu, Briggs dalam buku ragam alat bantu media pengajaran menyatakan bahwa media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Briggs juga berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.[19] Sedangkan Gagne dalam buku ragam alat bantu media pengajaran menyatakan bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.[20] Demikian dengan Miarso dalam ragam alat bantu media pengajaran menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.[21]

Dari berbagai pengertian media pembelajaran yang telah dijelaskan oleh para pakar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran sehingga pesan tersebut dapat lebih merangsang motivasi dan minat peserta didik untuk belajar demi tercapainya hasil belajar yang sesuaidengan tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses belajar mengajar karena dapat membangkitkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar.

---

[19]Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hal 14.
[20]*Ibid.*
[21]*Ibid.*

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau materi pelajaran.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

1. *Media auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
2. *Media visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah *film slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
3. *Media audiovisual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide*, suara, dan lain sebagainya.[22]

Secaraumum media pendidikanmempunyaikegunaan-kegunaansebagaiberikut:

1. Memperjelaspenyajianpesan agar tidakterlalubersifatverbalistis(dalambentuk kata-kata tertulisataulisanbelaka).
2. Mengatasiketerbatasanruang, waktudandayaindera.
3. Penggunaan mediapendidikansecaratepatdanbervariasidapat diatasi sikap pasif anakdidik.[23]

Selanjutnya, Kemp dan Dayton dalam buku pembelajaran efektif mengidentifikasikan beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diragamkan

[22]Sanjaya, *op.cit*., hal. 170.
[23] Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011) hal. 245-246.

Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu dapat dihindari. Sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik secara seragam.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
   Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat peserta didik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
   Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik.
4. Efesiensi dalam waktu dan tenaga
   Keluhan yang selama ini kita dengar dari guru adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Guru dapat memanfaatkan waktu seefisien mungkin.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
   Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu proses peserta didik menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Jika kegiatan pembelajaran lebih diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka peserta didik pasti akan lebih baik. Dan pada akhirnya hasil belajar atau prestasi belajar akan optimal.
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
   Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapan pun dan di mana pun, tanpa bergantung pada keberadaan guru.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar
   Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menggunakan media, apalagi bila dikemas dengan kreatif. Sikap positif peserta didik dapat tumbuh dan berkembang sehingga dapat menstimulasi dan memotivasi peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif
   Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik.[24]

[24] Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 63-64.

Djamarah dan Zain dalam bukunya mengemukakan bahwa:

> Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.[25]

Dilihat dari sifatnya, media terbagi menjadi tiga klasifikasi, yaitu *auditif, visual*, dan *audiovisual*. Jika dilihat dari manfaat dan kegunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting untuk membantu proses belajar peserta didik dalam mencapai tujuan hasil belajar. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik menjadi lebih efektif dan efisisen.

Berdasarkan teori-teori diatas dapat di simpulkan media adalah suatu alat komunikasi yang membawa pesan dari pengirim kepada penerima atau berisikan pesan dimana di dalamnya memungkinkan terjadi interaksi antara penerima pesan (peserta didik) dengan pesan tersebut secara langsung.

2. Konsep Pembelajaran

Kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata dari kata instruksi yang mempunyai pengertian lebih luas dari pengajaran.Jika kata pengajaran dalam konteks guru-murid dikelas (ruang) formal,

[25] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal. 122.

pembelajaran mencakup pula kegiatan belajar mengajar yang tidak dihindari guru secara fisik. Oleh karena itu, dalam pembelajaran yang ditekankan adalah proses belajar mengajar, maka usaha usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.

Pembelajaran adalah usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Menurut Sadiman, dkk, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.[26]

Badan Standar Nasional Pendidikan bahwa kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber lainnya dalam rangka pencapaian kompotensi dasar.

Menurut Suktikno, pembelajaran lebih menekannkan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan cara mengorganisasikan isi pembelajaran dan mengelola pembelajaran.[27]

Dengan demikian inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak

---

[26] Arief S. Sadiman, R.Rahardjo, Anung Haryono,Hadjito, *Media Pendidikan,Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatan,* (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2007), hal 7

[27] Suktikno, N. Sobry, *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Pendidikan JArak Jauh Dalam Rangka Peningkatan Mutu Pembelajaran,* (Jakarta: Makalah yang diselenggarakan oleh Pustikom Depdiknas, Tanggal 12 Desember 2006 http://www.e-dukasi.net/artikel.php?id=43) , hal 50

menghasilkan kegiatan belajar pada peserta didik. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

3. Konsep Media Pembelajaran

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.Media merupakan komponen penting dalam aktivitas pembelajaran.Jika digunakan dengan semestinya komponen ini dapat menentukan kualitas penyampaian informasi dan pengetahuan kepada siswa.Ada beberapa definisi yang dikemukakan oleh sejumlah ahli pembelajaran.

Menuru Heinich, dan kawan-kawan dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran[28].

Dalam bukunya Azhar Arsyad juga Leslie J. Briggs menyatakan bahwa media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Briggs juga berpendapat bahwa media merupakan alat

[28]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi ke-16*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), hal. 3-4.

untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar[29].

Istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat belajar para siswanya. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para siswanya. Kegiatan belajar hanya akan berhasil jika si siswa belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Seorang guru tidak dapat mewakili belajar siswanya. Seorang siswa belum dapat dikatakan telah belajar hanya karena ia sedang berada dalam satu ruangan guru yang sedang mengajar.

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dalam bukunya azhar arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu : 1. Memotivasi minat atau tindakan, 2. Menyajikan informasi, dan 3. Memberi instruksi.[30]

Menurut Kemp dan Dayton bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung dapat menunjukan dampak yang positif bagi pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya

[29] Ibid.
[30] Ibid hal 9

teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan pengetahuan.

4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila mana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang spesifik dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kea rah yang lebih positif. Beban guru untuk menjelaskan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memutuskan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.[31]

Sudjana dan Rivai dalam bukunya azhar arsyad mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat

[31] Ibid hal 21

menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata penuturan oleh guru, sehingga tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.[32]

Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa) sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.

e. Konsep Dasar Sistem *Virtual Reality*

1. Konsep *Virtual Reality*

"*Virtual*" dan "Realitas" adalah dua konsep yang bila disatukan , muncul untuk memberikan makna bertentangan. Realitas Virtual adalah sebuah teknologi yang mampu mengemulsi dan menciptakan pelbagai realitas. Teknik simulasi komputer telah melahirkan apa yang

[32] Ibid hal 24

kemudian dikenal sebagai teknologi realitas virtual (*virtual reality*). Yakni sebagai ilusi tiga dimensi sangat realistik, yang dihasilkan teknik-teknik grafis komputer yang sangat rumit.Teknologi *Virtual Reality* dapat membantu penggunanya mengembangkan imajinasinya untuk merancang dan mengembangkannya ke dalam bentuk nyata.[33]

Dengan demikian virtual reality adalah cara untuk melihat hal hal maya menjadi nyata dengan cara teknik-teknik grafis komputer yang sangat rumit sehingga menghasilkan imajinasi ke dalam bentuk nyata.

2. Konsep Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat.

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual.Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan.Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak.Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis

[33]https://kevinkarundeng.wordpress.com/2012/04/10/virtual-reality/, diakses pada tanggal 1 Desember 2016 pada pukul 19.00 WIB

sehingga pada layar terlihat gambar hidup[34].Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa *video* merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

3. Konsep Internet

Istilah yang sering digunakan dalam *internet* adalah *web* dan situs *web* (*website). Web (World Wide Web)* merupakan layanan dalam *internet* yang berisikan informasi.Informasi yang dimaksud bisa berupa teks, gambar, suara, dan video. Sedangkan situs *web* merupakan kumpulan dari halaman-halaman *web* yang membentuk satu kesatuan. Halaman pertama dari suatu situs *web* disebut dengan

[34]http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel22DF14DAB39D0AD8CE46A1BFC3B33517.pdf, diakses pada tanggal 2 Desember 2016 pada pukul 08.00 WIB

homepage[35].

Situs *web* bisa dikategorikan ke dalam situs *web* dinamis dan situs *web* statis. Situs *web* bisa dikatakan dinamis jika situs *web* tersebut bisa menampilkan keluaran yang berbeda-beda tergantung kondisi dan waktu saat itu. Sedangkan situs *web* statis tidak bisa menampilkan output yang berubah-ubah.

Secara singkat *internet* dapat didefinisikan sebagai jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan lokal maupun regional di seluruh dunia.Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung. Setiap komputer yang terhubung ke dalam *internet* dapat saling berkomunikasi dengan komputer lain yang sama-sama terhubung ke dalam *internet*.

4. Peranan Situs Web

Sebelumnya penyebaran informasi lebih banyak dilakukan melalui media cetak (surat kabar, majalah, buku, atau brosur). Proses ini dapat memakan waktu cukup lama, bahkan hingga berhari-hari. Belum lagi ditambah dengan waktu pengiriman yang sangat tergantung pada lokasi yang dituju. Kehadiran web menjadikan internet mengalami banyak sekali perubahan. Dengan menggunakan format HTML (*Hypertext Markup Language*), sebuah dokumen dapat memuat teks dan gambar sekaligus.

Bahkan dengan perkembangan HTML, dokumen dalam bentuk multimedia (perpaduan grafik, animasi, suara, dan video) mampu

[35]https://id.wikipedia.org/wiki/Internet, diakses pada tanggal 2 desember 2016 pukul 20:00 WIB

ditampilkan.Internet tidak hanya tempat orang berkomunikasi, tetapi juga menjadi tempat orang mendapatkan berita, informasi, dan pengetahuan.Di negara yang maju, ada yang menggunakan internet sebagai sambungan untuk video. Dengan demikian, informasi yang tersedia di internet akan menjadi daya tarik bagi semua orang.

Jadi internet adalah jaringan global yang mengubungkan komputer di seluruh dunia dan menghubungkan komputer komputer di jaringan sekitar kita sehingga kita menjadi terkoneksi satu sama lain

5. Cara Membuat Video *Virtual Reality*

1) Tentukan objek video

   Penentuan objek video harus disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilakukan.

2) Rekam video dari beberapa sisi

   Proses perekaman ini bisa menggunakan kamera yang memang sudah *built-in* memiliki beberapa lensa *fish eyes* di beberapa bagian sudutnya atau menggunakan *action camera* yang dilengkapi *mounting* 360 derajat lalu diambil dari 1 sudut yang sama secara bersamaan. Namun jika menggunakan *mounting*, kamera yang digunakan harus cukup banyak, bisa diatasi dengan menggunakan kamera teman atau komunitas yang sama.

3) Satukan hasil rekaman

   Penyatuan hasil rekaman adalah langkah terakhir untuk membuat video *virtual reality*.Disini semua video disatukan menjadi satu

video sehingga akan menghasilkan video yang dapat dilihat dari berbagai sisi.

B. Penelitian yang Relevan

1. "*Potensi Potensi Virtual RealityBerbasis Smartphonesebagai Media Belajar Mahasiswa Kedokteran"* Penggalih Mahardika Herlambang, Lukman Aryoseto : Departemen Farmakologi, Unit Pendidikan Kedokteran, Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia.
2. "*Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Desktop Virtual Reality Pada Museum RANGGAWARSITA"* Servasius Vidiardi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

C. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini penulis ingin membuktikan adanyapengaruh terhadap minat belajar siswa yang mengikuti mata pelajaran PPKN dengan media pembelajaran *virtual reality.*

Penelitian ini didasarkan pada kerangka berpikir sebagai berikut :

Hasil kognitif siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kematangan, pengalaman fisik, pengalaman sosial, keseimbangan dan juga adaptasi.Tetapi juga dalam media pembelajaran yang digunakan guru, apakah membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam pelajaran PPKn atau tidak.

Pada saat ini banyak guru-guru yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional, yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan bahan pelajaran atau materi pelajaran hanya secara lisan dan ditulis di papan tulis. Padahal jika guru tersebut hanya menyampaikan materi pelajaran secara lisan dari awal pelajaran sampai akhir membuat siswa bosan dan tidak memperhatikan guru, bahkan siswa tidak mengerti apa yang dibicarakan guru sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang efektif.

Jika guru menggunakan media pembelajaran *virtual reality,* pembelajaran dikelas akan lebih interaktif atau inovatif. Karena guru tidak hanya ceramah, tetapi siswa dapat melihat contoh video atau suara yang sesuai dengan materi pelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dengan jelas apa yang dimaksud dengan materi pelajaran tersebut.

Dari uraian diatas terlihat jelas terdapat pengaruh terhadap minat belajar siswa jika menggunakan media pembelajaran yang berbeda.Dengan demikian dapat digambarkan skema berpikir dalam penelitian ini.

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang dikemukakan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Diduga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *virtual reality*terhadap minat belajar terhadap pelajaran PPKn siswa di SMA Negeri 6 Depok”

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan data empiris tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *virtual reality* terhadap minat belajar PPKn siswa kelas XI di SMA Negeri 6 Depok.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 6 Depok, bertempat di Jalan Raya Limo No. 30 Kecamatan Limo, Kota Depok.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap (Februari-April 2017) tahun pelajaran 2016/2017.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen melibatkan dua kelompok, yaitu satu kelompok eksperimental dan satu kelompok kontrol.[36]Dalam penelitian ini tidak ada manipulasi dari peneliti.Penelitian dilakukan secara alami, dengan mengumpulkan data dengan suatu instrumen.Hasilnya dianalisis secara statistik untuk mencari perbedaan

[36]Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hal. 69.

variable yang diteliti. Data yang diperoleh berupa jawaban dari siswa terhadap pertanyaan atau butir-butir yang diajukan dan menggunakan angket yang diberikan ke siswa serta melakukan observasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga buah variabel. Ketiga variabel itu terdiri dari dua variabel bebas (X) yaitu variabel media pembelajaran menggunakan *virtual reality* (X_1) dan variabel media pembelajaran menggunakan media pembelajaran power point (X_2) serta variabel terikat (Y) minat belajar siswa yang mengikuti mata pelajaran PPKN.

D. Desain Penelitian

Desain yang digunakan desain penelitian ini adalah *post test only control design,* yaitu penelitian yang memerlukan dua kelas, yaitu kelas control dan kelas eksperimen. Kedua kelas ini berdistribusi normal dan homogen, artinya kedua kelas ini memiliki kemampuan yang sama.

Tabel 1

Rancangan Penelitian Menggunakan Hasil Angket dengan Subjek diacak dari Dua Kelompok

	KELOMPOK	*TREATMENT*	*Posttest*
R	KE	X_1	Y
R	KK	X_2	Y

Keterangan:

R : Randomisasi

KE : Kelas eksperimen

KK : Kelas control

X_1 : Mendapat perlakuan (menggunakan media *virtual reality)*

X_2 : Tidak mendapat perlakuan (tidak menggunakan media *virtual reality*)

Y : Minat belajar PPKn (angket) kelas eksperimen

Y : Minat belajar PPKn (angket) kelas control

Pada penelitian ini diadakan perlakuan dengan menggunakan media *virtual reality*. Pada perlakuan inilah yang akan digunakan sebagai pembanding minat belajar PPKn kelas eksperimen dan kelas control. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas control selama penelitian yaitu :

a. Perlakuan yang sama

Table 2

Perlakuan yang sama pada kelas eksperimen dan kelas control

No	**Penerapan media *virtual reality* di kelas eksperimen**	**Penerapan media *powerpoint* di kelas control**
	Siswa kelas 11 di SMAN 6 Depok	
1	Metode pembelajaran yang digunakan adalah diskusi	
2	Materi yang disampaikan adalah tentang budaya politik dengan 5 kali pertemuan, seperti : Pertemuan1 : Mendeskripsikan pengertian budaya politik Pertemuan2 :Menganalisis tipe-tipe budaya politik yang berkembang di Indonesia Pertemuan3 : Mendeskripsikan pentingnya budaya politik Pertemuan4 : Menampilkan peran serta budaya politik partisipan	
3	Peneliti sebagai guru	

4	Siswa berperan aktif dalam pembelajaran
5	Menyebarkan angket posttest setelah perlakuan (pertemuan ke 6)

b. Perlakuan yang tidak sama

Berikut ini akan dijabarkan table perlakuan yang tidak sama antara kelas eksperimen dan kelas control.

Table 3

Perlakuan yang berbeda terhadap dua kelompok

Aspek	Penerapan media *virtual reality*	Penerapan media powerpoint
Media	Media pembelajaran: video tentang suasana saat pemilihan umum	Media pembelajaran: slide tentang suasana saat pemilihan umum

Demikian deskripsi perlakuan pembelajaran yang diberikan peneliti terhadap kelas eksperimen dan kelas control sebagai pembandingnya.

E. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[37]Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 6 Depok Tahun Pelajaran 2016/2017 berjumlah 415 siswa yang terdiri dari 10 kelas.

[37]Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 117.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[38] Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *simple random sampling*, yaitu pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan teknik sederhana (*simple*). Sampel diambil secara acak, tanpa memperhatikan tingkatan yang ada di dalam populasi seperti: kelas, usia, dan jenis kelamin sehingga semua dianggap sama. *Simple random sampling* dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu, undian (untung-untungan), ordinal (tingkatan sama), dan menggunakan tabel bilangan random.[39]

Cara yang dipakai di dalam penelitian ini adalah undian (untung-untungan), dimana peneliti melakukan pengundian berdasarkan kelas secara untung-untungan tanpa ada rekayasa. Maka diperoleh kelas XI-IPA2 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *virtual reality*, sedangkan kelas XI-IPA1 sebagai kelas kontrol denga menggunakan media pembelajaran power point. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 90 siswa yang tersebar ke dalam dua kelas yaitu kelas XI-IPA 2 sebanyak 41 siswa dan kelas XI-IPA1 sebanyak 39 siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data berisi tentang teknik untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Hal-hal yang diperhatikan dalam pengumpulan data pada penelitian ini meliputi :

[38]*Ibid*., hal. 118.
[39]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 134-137.

Sumber Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dengan menggunakan penyebaran angket (kuosioner). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.[40] Angket ini diberikan pada saat setelah *treatment*. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai minat belajar PPKn pada siswa kelas 11 SMAN 6 Depok. Dalam hal ini yang menjadi pernyataan adalah seputar minat siswa dalam belajar PPKn

a. Variabel yang diteliti

1. Variabel terikat

   Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.[41]

2. Variabel bebas

   Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar. Sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan yaitu media pembelajaran virtual reality.

b. Instrumen Penelitian

[40] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta,2008) hal 107
[41] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya,* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010) hal 180

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data yang nantinya akan diproses lebih lanjur maka digunakan instrument penelitian berupa angket minat belajar siswa dan tes untuk hasil belajar siswa.

1. Angket minat belajar siswa

   Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket sebagai instrument untuk mengukur bagaimana minat belajar siswa. Instrument ini digunakan sebagai pedoman untuk menyusun angket minat belajar siswa, adapun kisi-kisi instrument yang dimaksud adalah sebagai berikut :

KISI-KISI INSTRUMEN MINAT BELAJAR SISWA

Kisi kisi instrumen memiliki tiga dimensi, yaitu dimensi kognisi (pengetahuan), emosi (perasaan), dan konasi (kemauan). Berdasarkan dimensi-dimensi tersebut terdapat 10 indikator yang akan dibuat instrumen. Kesepuluh indikator tersebut adalah pengetahuan mengenai objek, mecari informasi mengenai objek, pengalaman terhadap objek, penilaian terhadap suatu objek, partisipasi, pengalaman, perasaan senang, sikap, kemauan melakukan sesuatu, keputusan untuk melakukan sesuatu. Seluruh indikator dibuat dua pernyataan, yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Hasil kisi kisi sebelum ujicoba instrumen tersebut dijabarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4

Kisi-kisi instrumen Minat Belajar PPKn Sebelum Uji Coba Instrumen

No	Dimensi	Indikator	Positif	Negatif
1	Kognisi (Pengetahuan)	• pengetahuan mengenai objek • mencari informasi mengenai objek • pengalaman terhadap objek • penilaian terhadap suatu objek	1,9 2,13 3,11 4	5 6,10 7,12 8
2	Emosi (perasaan)	• Partisipasi • Pengalaman • Perasaan senang • sikap	14,22 15,20 16,21 17,23	28,18 29,19 26,24 27,25
3	Konasi (kemauan)	• kemauan melakukan sesuatu • keputusan untuk menerima sesuatu	30,33,37 32,34,40	31,35,39 36,38
Jumlah			**21**	**19**

Adapun cara penilaian terhadap hasil jawaban dalam angket dilakukan dengan cara memberikan bobot dan *range interval* tertentu pada setiap jawaban dengan memberi tanda *checklist* pada salah satu jawaban yang telah tersedia. Jika siswa

memilih sangat setuju untuk pernyataan positif, maka akan mendapatkan skor 5, sedangkan untuk pernyataan negatif mendapatkan skor 1. Untuk siswa yang memilih setuju pada pernyataan positif akan mendapatkan skor 4, sedangkan akan mendapatkan skor 2 untuk pernyataan negatif. Siswa yang menjawab ragu ragu pada pernyataan positif maupun negatif akan sama sama mendapatkan skor 3. Siswa akan mendapatkan skor 2 jika memilih tidak setuju untuk pernyataan positif dan mendapatkan skor 4 untuk pernyataan negatif. Skor 1 untuk pernyataan positif dan skor 5 untuk pernyataan negatif jika memilih sangat tidak setuju. Hal ini dijabarkan melalui tabel berikut:

Pilihan Jawaban	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
A =SS	5	1
B = S	4	2
C = RR	3	3
D = TS	2	4
E = STS	1	5

KETERANGAN:

SS = Sangat setuju

S = Setuju

RR = Ragu-ragu

TS = Tidak setuju

STS = Sangat tidak setuju

c. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes. Validitas yang berupa tes harus memenuhi *content validity* (validitas isi). Untuk instrument yang berbentuk tes, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan dengan membandingkan antara isi instrument dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.[42]

Untuk instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Secara teknis pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi instrumen itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan.yang telah dijabarkan dari indikator. Dengan kisi-kisi instrumen itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.[43]

Untuk instrument angket minat belajar siswa menggunakan rumus *Pearson's Product Moment,* denga angka kasar yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma xy_{-(\sum x)}(\sum y)}{\sqrt{(N\Sigma x^2 - (\sum x)^2(N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^{2)}}}$$

Keterangan:

r_{xy} =Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

[42]Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 353.
[43]Sugiyono, *op.cit*., hal. 182.

Σxy =Jumlah perkalian antara variabel x dan Y

$$\sum x^2 = \text{Jumlah dari kuadrat nilai X}$$

$$\sum y^2 = \text{Jumlah dari kuadrat nilai Y}$$

$$(\sum x)^2 = \text{Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan}$$

$$(\sum y)^2 = \text{Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan}$$

Kemudian untuk menentukan apakah angket setiap soal tersebut valid atau tidak, nilai koefisien hitung dibandingkan denga nilai L tabel product moment denga n = 20 pada a=0,05 yaitu 0,444 denga ketentuan jika r hitung > Ltabel maka soal tersebut dinyatakan valid.

d. Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan tingkat ketepatan (keterandalan) alat pengumpul data (instrumen) yang digunakan. Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan rumus Kuder Richanardson-21 adalah:[44]

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{M(k-M)}{V^2{}_t}\right)$$

Keterangan:

r_{11} =Reliabilitas instrumen

k =Banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

M = Skor rata-rata

[44]Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 102.

V_t = Varian total

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan unsur yang sangat penting dalam melakukan penelitian. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis penelitian ini adalah:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Rumus yang dipakai adalah rumus Lilliefors sebagai berikut:[45]

$$L_o - F(Z_i) - S\ (Z_i)$$

Keterangan :

L_o = L Observasi atau harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$ = Peluang angka baku

$S\ (Z_i)$ = Proporsi angka baku

2. Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas, uji F yang digunakan untuk mengetahui apakah kedua data yang diperoleh dari kedua kelompok sampel memiliki varians yang sama atau tidak

Hipotesisi yang digunakan adalah:

H_o = Data kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen

[45] *Ibid*., hal. 121.

H_a = Data kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen

Uji homogenitas ini menggunakan rumus uji F dengan rumus sebagai berikut:[46]

$$F = \frac{VARIAN\ TERBESAR}{VARIAN\ TERKECIL}$$

Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa jika harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data sampel homogen, dengan tarif signifikansi 0.05.

3. Uji Hipotesis

Setelah data-data yang terkumpul diuji normalitas dan homogenitasnya, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan teknik analisis data statistik uji-t satu belah pihak dengan rumus sebagai berikut:[47]

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s\sqrt{\frac{1}{n_1}} + \sqrt{\frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dicari } S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2+(n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}$$

Keterangan:

X_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

X_2 = Nilai rata-rata kelas kontrol

n_1 = Jumlah sample kelas eksperimen

n_2 = Jumlah sample kelas kontrol

[46] Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif/Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 273.

S_1^2 = Varians baku kelas eksperimen

S_2^2 = Varians baku kelas kontrol

Hipotesis statistik untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_o = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *virtual reality* pada pembelajaran PPKn terhadap minat belajar PPKn.

H_1 = Terdapat pengaruh media pembelajaran *virtual reality* pada pembelajaran PPKn terhadap minat belajar PPKn.

Hipotesis H_o diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

Hipotesis H_1 diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

Pengujian dilakukan pada taraf signifikan 5 % (0,05)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Depok terletak di jalan Pendidikan II Kecamatan Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. Memiliki 27 Kelas dan siswa sebanyak 1093 orang dengan tenaga guru 66 orang. Merupakan salah satu sekolah favorit di kecamatan Limo.

Penelitian ini menganalisa mengenai pengaruh Media Pembelajaran Virtual Reality terhadap Minat Belajar PPKn siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas. Untuk mendapatkan data Minat belajar dilakukan pre test dan post test yang kemudian dideskripsikan dengan menganalisa data tersebut. Pre test dan post test tersebut digunakan sebagai cara untuk melihat perubahan peningkatan skor dari sebelum diberikan perlakuan hingga setelah diberikan perlakuan. Deskripsi data terdiri dari penyajian skor hasil pre test dan post test, tabel distribusi frekuensi dan grafik histogram.

1. Data Hasil Perhitungan Pre Test Minat Belajar Kelas Eksperimen

Hasil yang diperoleh dari penelitian untuk kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (pretest) dengan responden siswa kelas XI IPS I yaitu skor tertinggi 105, skor terendah 84, dan skor rata-rata 94,20. Nilai median 93 dan nilai modus 93. Nilai varians 29,75 serta simpangan baku 5.45.

Dari data yang telah disebutkan diatas Minat Belajar PPKn kelas eksperimen sebelum perlakuan terdapat dalam daftar distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 1

Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen

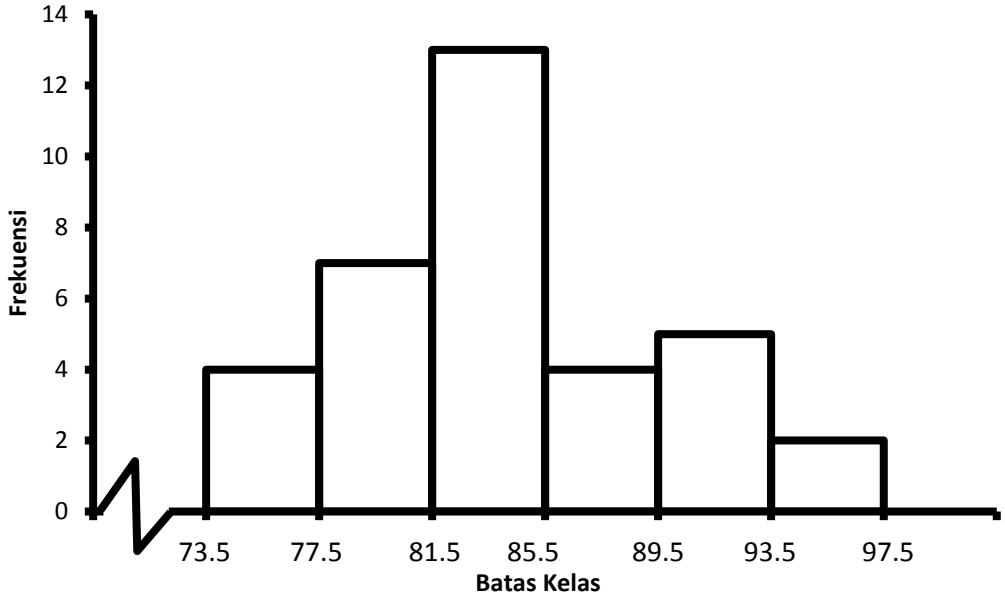
Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif
84 - 87	83.5	87.5	4	11.4%
88 - 91	87.5	91.5	7	20.0%
92 - 95	91.5	95.5	13	37.1%
96 - 99	95.5	89.5	4	11.4%
100 - 103	99.5	103.5	5	14.3%
104 - 107	103.5	107.5	2	5.7%
Jumlah			35	100%

\

Berdasrkan tabel diatas diperoleh nilai frekuensi dan nilai nyata interval dari masing-masing responden. Responden yang memilki skor minat belajar dibawah kelas rata-rata sebanyak 11 orang atau 31,4%. Responden yang berada di kelas rata-rata sebanyak 13 orang atau 37,1%, dan yang berada diatas rata-rata sebanyak 11 orang atau 31,4%.

Distribusi Frekuensi Minat Belajar PPKn kelas Eksperimen sebelum diberi perlakuan (pretest) dapat disajikan dalam bentuk grafik histogram berikut ini

Gambar 1. Grafik Histogram Minat Belajar Kelas Eksperimen sebelum diberi perlakuan (pretest)



2. Data Hasil Perhitungan Post Test Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Hasil yang diperoleh dari penelitian untuk kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan (posttest) dengan responden siswa kelas XII IPS I yaitu skor tertinggi 120, skor terendah 91, dan skor rata-rata 103,31. Nilai median 104 dan nilai modus 101. Nilai varians 38,34 serta simpangan baku 6,19.

Dari data yang telah disebutkan diatas Minat Belajar PKn kelas eksperimen sesudah perlakuan (posttest) terdapat dalam daftar distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 2

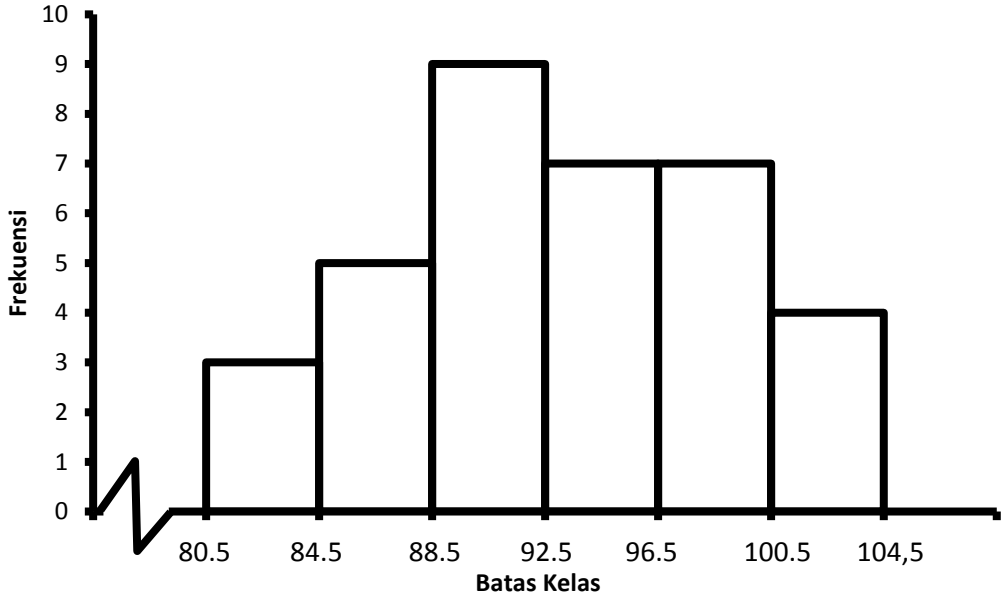
Distribusi Frekuensi Post Test Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif
91 - 94	90.5	94.5	3	8.6%
95 - 98	94.5	98.5	5	14.3%
99 - 102	98.5	102.5	9	25.7%
103 - 106	102.5	106.5	7	20.0%
107 - 110	106.5	110.5	7	20.0%
111 - 114	110.5	114.5	4	11.4%
Jumlah			35	100%

Berdasrkan tabel diatas diperoleh nilai frekuensi dan nilai nyata interval dari masing-masing responden. Responden yang memilki skor minat belajar dibawah kelas rata-rata sebanyak 11 orang atau 31,4%. Responden yang berada di kelas rata-rata sebanyak 7 orang atau 20%, dan yang berada diatas rata-rata sebanyak 17 orang atau 48,6%.

Distribusi Frekuensi Minat Belajar PPKn kelas Eksperimen sesudah diberi perlakuan (post test) dapat disajikan dalam bentuk grafik histogram berikut ini

Gambar 1. Grafik Histogram Minat Belajar Kelas Eksperimen sesudah diberi perlakuan (post test)



3. Data Hasil Perhitungan PreTest Hasil Belajar Kelas Kontrol

Hasil yang diperoleh dari penelitian untuk kelas control sebelum diberi perlakuan (pretest) dengan responden siswa kelas XI IPS 3 yaitu skor tertinggi 102, skor terendah 73, dan skor rata-rata 89,43. Nilai median 90 dan nilai modus 93. Nilai varians 55,31 serta simpangan baku 7,44.

Dari data yang telah disebutkan diatas Minat Belajar PPKn kelas kontrol sebelum perlakuan terdapat dalam daftar distribusi frekuensi sebagai berikut:

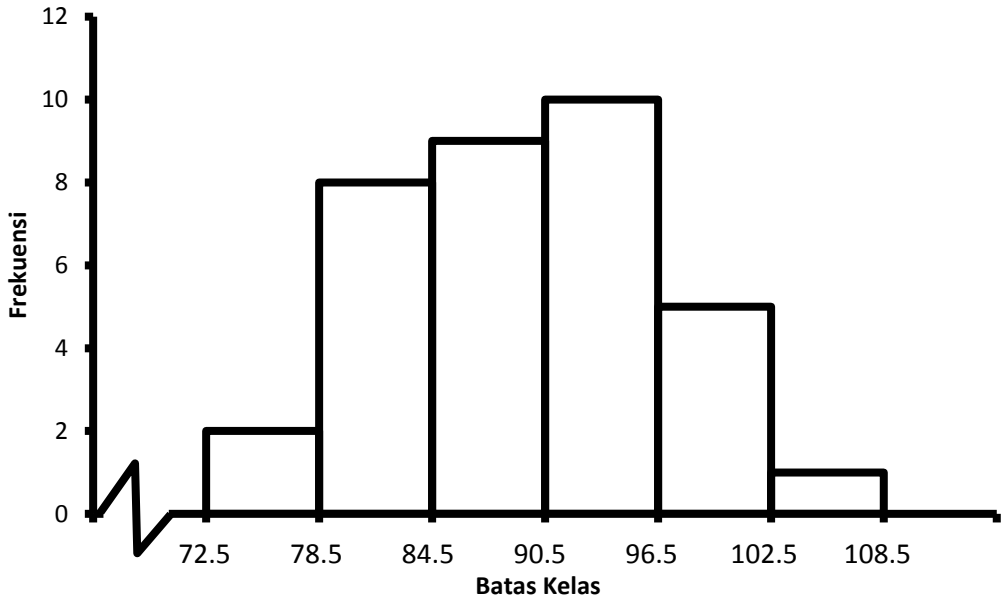
Tabel 3

Distribusi Frekuensi Pre Test Kelas Kontrol

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif
73 - 78	72.5	78.5	2	5.7%
79 - 84	78.5	84.5	8	22.9%
85 - 90	84.5	90.5	9	25.7%
91 - 96	90.5	96.5	10	28.6%
97 - 102	96.5	102.5	5	14.3%
103 - 108	102.5	108.5	1	2.9%
Jumlah			35	100%

Berdasrkan tabel diatas diperoleh nilai frekuensi dan nilai nyata interval dari masing-masing responden. Responden yang memilki skor kemampuan dibawah kelas rata-rata sebanyak 10 orang atau 28,6%. Responden yang berada di kelas rata-rata sebanyak 9 orang atau 25,7%, dan yang berada diatas rata-rata sebanyak 16 orang atau 45,8%.

Distribusi Frekuensi Minat Belajar PPKn kelas kontrol sebelum diberi perlakuan (pretest) dapat disajikan dalam bentuk grafik histogram berikut ini:



Gambar 1. Grafik Histogram Minat Belajar Kelas Kontrol sebelum diberi perlakuan (pretest)

4. Data Hasil Perhitungan Post Test Minat Belajar Kelas Kontrol

Hasil yang diperoleh dari penelitian untuk kelas kontrol sesudah diberi perlakuan (posttest) dengan responden siswa kelas XI IPS III yaitu skor tertinggi 114, skor terendah 79, dan skor rata-rata 94,11. Nilai median 94 dan nilai modus 97. Nilai varians 67,16 serta simpangan baku 8,20.

Dari data yang telah disebutkan diatas Minat Belajar PPKn kelas kontrol sesudah diberi perlakuan terdapat dalam daftar distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4

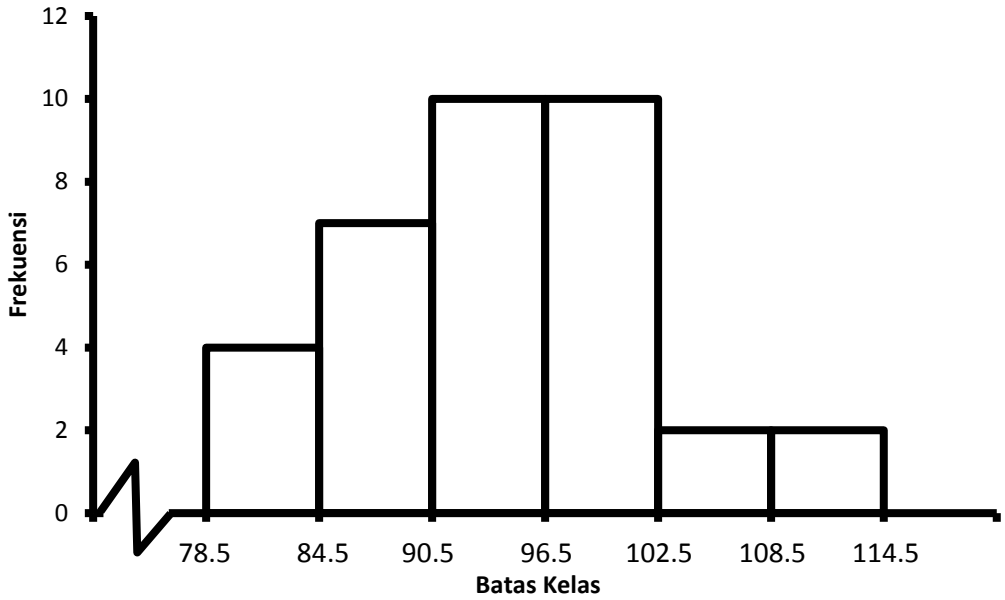
Distribusi Frekuensi Post Test Kelas Kontrol

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif
79 - 84	78.5	84.5	4	11.4%
85 - 90	84.5	90.5	7	20.0%
91 - 96	90.5	96.5	10	28.6%
97 - 102	96.5	102.5	10	28.6%
103 - 108	102.5	108.5	2	5.7%
109 - 114	108.5	114.5	2	5.7%
Jumlah			35	100%

Berdasrkan tabel diatas diperoleh nilai frekuensi dan nilai nyata interval dari masing-masing responden. Responden yang memilki skor kemampuan dibawah kelas rata-rata sebanyak 11 orang atau 31,4%. Responden yang berada di kelas rata-rata sebanyak 10 orang atau 28,6%, dan yang berada diatas rata-rata sebanyak 14 orang atau 40%.

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar PPKn kelas kontrol setelah diberi perlakuan (posttest) dapat disajikan dalam bentuk grafik histogram berikut ini:

Gambar 1. Grafik Histogram Minat Belajar Kelas kontrol setelah diberi perlakuan (posttest)



B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas penelitian menggunakan rumus liliefors yang dilakukan terhadap dua pre test dan post test, baik pre test dan post test kelas eksperimen

maupun pre test dan post test kelas kontrol. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau berada pada titik seimbang. Kriteria pengujian dikatakan berdistribusi normal jika harga , sebaliknya jika harga maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal.

a. Uji Normalitas Pre Test Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Dari perhitungan, didapat nilai L_{hitung} terbesar = 0.127, L_{tabel} untuk n = 35 dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,150. $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan data berdistribusi Normal.

. Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan uji normalitas pre test hasil belajar kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 5

Uji Normalitas Pre Test Hasil Belajar Kelas Eksperimen

N	L_{hitung}	L_{tabel}	**Keterangan**
35	0,123	0,150	Normal

b. Uji Normalitas Post Test Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh dan untuk n= 35 dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,150. Sehingga

. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pre test hasil belajar kelas eksperimen berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan uji normalitas pre test hasil belajar kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 6

Uji Normalitas Post Test Hasil Belajar Kelas Eksperimen

N			Keterangan
35	0,102	0,150	Normal

c. Uji Normalitas Pre Test Hasil Belajar Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh dan untuk n= 35 dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,150. Sehingga

. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pre test hasil belajar kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan uji normalitas pre test hasil belajar kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 7

Uji Normalitas Pre Test Hasil Belajar Kelas kontrol

N			**Keterangan**
35	0,077	0,150	Normal

d. Uji Normalitas Post Test Hasil Belajar Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh dan untuk n= 35 dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,150. Sehingga

. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pre test hasil belajar kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan uji normalitas pre test hasil belajar kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 8

Uji Normalitas Post Test Hasil Belajar Kelas kontrol

N			**Keterangan**
35	0,113	0,150	Normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Fisher,*yaitu persamaan dua varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan variansi kelompok maka dapat dikatakan bahwa kelompok tersebut berasal dari populasi yang sama (homogen). Kreiteria pengujian adalah variasi populasi antara dua kelompok yang sama apabila dengan taraf signifikansi

a. Uji Homogenitas sebelum diberi perlakuan (Pre Test)

Berdasarkan hasil perhitungan pre test kelas eksperimen kelas kontrol, untuk ½ .0,01=0,05 dengan derajat kebebasan pembilang dan derajat kebebasan penyebut , adalah 1,80. Diperoleh dan sehingga 1,31 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variansi populasi pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

Dasil pengujian homogenitas pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 9

Uji Homogenitas Pre Test Hasil Belajar

		Kesimpulan
1,31	1,80	Homogen

b. Uji Homogenitas setelah diberi perlakuan (Post Test)

Berdasarkan hasil perhitungan pre test kelas eksperimen kelas kontrol, untuk ½ .0,01=0,05 dengan derajat kebebasan pembilang dan derajat kebebasan penyebut , adalah 1,80. Diperoleh dan sehingga 1,15 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variansi populasi pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Hasil pengujian homogenitas pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 10

Uji Homogenitas Post Test Hasil Belajar

		Kesimpulan
1,15	1,80	Homogen

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian Hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t. hipotesis yang diuji adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara Hasil Belajar PPKn kelas VII yang menggunakan Media Pembelajaran Monopoli dengan yang tidak menggunakan Media Pembelajaran Gambar.

Berdasarkan hasil analisis yang menggunakan uji-t diperoleh bahwa dan dengan taraf signifikansi 0,05 dengan df (n-2) = 68 adalah 1,667. Dari perhitungan tersebut diperoleh (2,847) (1,667).

Dengan demikian maka yang menyatakan tidak terdapat pengaruh antara hasil belajar PPKn kelas VII yang menggunakan media pembelajaran monopoli dengan kelas VII yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli ditolak. Sedangkan yang menyatakan terdapat pengaruh Hasil belajar PPKn kelas VII yang menggunakan media pembelajaran monopoli dengan hasil belajar PPKn kelas VII yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli diterima.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 11

Hasil Uji-t

Nilai	**Nilai**	**Keterangan**
2,847	1,667	, berarti terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar PPKn

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Media pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar PPKn.

D. Pembatasan Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh sebelumnya dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan skor nilai antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Baik dari hasil pre test maupun post test. Dimana kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan Media Pembelajaran Monopoli memiliki skor pre test 555 dan post test 659, sedangkan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan Media Pembelajaran Monopoli memiliki jumlah skor pre test 480 dan skor post test 762.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan skor sebelum sebelum diberi perlakuan hingga setelah diberi perlakuan, walaupun kedua kelas mengalami peningkatan, tetapi peningkatan yang lebih tinggi yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan Media Pembelajaran Monopoli. Dengan demikian cara untuk meningkatkan Hasil Belajar PKn kelas VII dapat menggunakan Media Pembelajaran Monopoli.

Setelah melakukan pengujian hipotesis diketahui bahwa nilai adalah 2,847 lebih besar dari nilai yaitu 1,667 pada taraf signifikansi signifikansi 0,05 dengan df (n-2) = 68. Ini berarti bahwa hipotesis nol (yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh Hasil Belajar PPKn yang menggunakan Media Pembelajaran Monopoli dengan Hasil Belajar PPKn yang tidak menggunakan Media Pembelajaran monopoli ditolak. Sedangkan Hipotesis Penelitian ( ) yang menyatakan terdapat pengaruh hasil belajar PPKn yang menggunakan media pembelajaran monopoli dengan hasil belajar PPKn yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli diterima.

Dengan demikian maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Hasil Belajar PPKn. Dengan kata lain dalam meningkatkan hasil belajar PPKn dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli.

Selama penelitian berlangsung peneliti menemukan hal-hal penting. Dimana baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada saat diskusi kelompok masih belum terstruktur, belum seluruhnya memanfaatkan waktu secara maksimal karena tidak mengetahui tugas masing-masing, pada saat pembelajaran partisipasi aktif siswa juga masih belum merata seperti yang diharapkan dalam penggunaan media pembelajaran monopoli.

Peneliti menemukan bahwa siswa yang berada di kelas kontrol berbeda dengan siswa yang berada di kelas eksperimen, siswa yang berada di kelas kontrol cenderung lebih antusias saat pembelajaran berlangsung. Berbeda dengan kelas eksperimen yang banyak candanya ketika belajar PPKn, kondisi tersebut membuat guru kesulitan untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Akan tetapi ketika guru menerapkan Media Pembelajaran monopoli di kelas eksperimen, pada pertemuan pertama siswa belum terbiasa sehingga belum mengerti langkah-langkah penggunaan media pembelajaran monopoli sehingga banyak siswa yang bertanya tentang tugas mereka di dalam kelompok, setelah siswa mengetahui mengetahui tugas mereka masing-masing, siswa di kelas eksperimen berkonsentrasi dan antusias dengan baik. Sehingga ketika perwakilan kelompoknya membacakan materi atau pertanyaan yang di dapat, siswa lain mampu menjawab dan teman kelompok yang lain menambahkan penjelasan

jawabannya. Jawaban yang diucapkannya pun benar karena siswa saling membantu berdiskusi untuk menjawab.

Di dalam kelas kontrol guru menerapkan media pembelajaran gambar, pada proses pembelajaran siswa tidak mengalami kesulitan sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Saat proses pembelajaran peneliti menemukan bahwa kondisi kelas sangat kondusif, siswa menjawab pertanyaan guru dan bertanya kepada guru dengan pertanyaan yang beragam.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Media Pembelajaran Monopoli lebih efektif untuk diterapkan di dalam kelas. Pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari proses pembelajaran yang berjalan dengan menyenangkan. Media Pembelajaran Monopoli sangat memudahkan guru dalam mengajar karena guru hanya menjadi fasilitator didalam proses pembelajaran, sehingga lebih mudah untuk memahami materi yang ada di media pembelajaran monopoli dan yang disampaikan oleh guru, dan media pembelajaran monopoli membuat siswa senang dan lebih memahami materi PPKn. Karena dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif, lebih ekspresif dan terlihat tidak ada paksaan dalam belajar karena mereka yang melakukan pembelajaran tersebut dengan suasana permainan yang mereka kenal yaitu permainan monopoli.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian dan telah berhasil menguji hipotesis. Dalam melaksanakan penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik mungkin. Namun peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak sepenuhnya sampai pada tingkat kebenaran mutlak, dan tidak luput dari

kekurangan, sehingga tidak menutup kemungkinan untuk melakukan penelitian lanjutan. Hal ini disebabkan karena masih banyak keterbatasan dalam kegiatan penelitian, antara lain:

1. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah saja. Yaitu siswa kelas VII I dan VII H di SMPN 1 Tambun Selatan, maka generalisasi yang diperoleh terbatas hanya pada populasi yang memiliki karakteristik dan kondisi yang sama.
2. Keterbatasan peneliti dalam menyusun instrumen sehingga memungkinkan adanya pertanyaan yang kurang mengungkapkan indikator penelitian.
3. Keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan peneliti untuk meneliti lebih dalam sehingga peneliti mengharapkan ada penelitian selanjutnya dengan tinjauan yang lebih luas.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality* dalam pembelajaran PPKn yang dilakukan secara berkala, ternyata dapat mempengaruhi minat belajar PPKn siswa pada kelas eksperimen. Hal ini ditunjukan dengan adanya peningkatan minat belajar PPKn siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan minat belajar PPKn siswa di kelas kontrol. Padahal kedua kelas tersebut sama-sama memiliki peningkatan pada minat belajar PPKn. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen digunakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality*, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality*.

Berdasarkan data yang diperoleh sebelumnya, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan skor nilai antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Baik dari hasil *pre-test* maupun *post-test*. Dimana kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran taplak gunung memiliki jumlah skor *pre-test* 786 dan skor *post-test* 1.234, sedangkan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan media pembelajaran taplak gunung memiliki skor *pre-test* 746 dan *post-test* 1080.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran taplak gunung terhadap hasil belajar PPKn siswa di SMAN 6 Depok.

B. Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian ini yaitu, sekolah harus lebih memfasilitasi setiap guru untuk menerapkan media pembelajaran yang inovatof dan kreatif. Media yang dapat digunakan guru tidak terbatas jumlahnya, namun dibutuhkan pemilihan media yang tepat agar dapat digunakan dengan efektif dan efisien dalam pembelajaran. Media pembelajaran taplak gunung merupakan salah satu media yang cukup efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn. Selain itu, penerapan media pembelajaran taplak gunung sangat cocok untuk diterapkan pada materi PPKn, media pembelajaran taplak gunung juga membantu guru agar lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan materi PPKn di dalam kelas.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan beberapa saran untuk dipertimbangkan antara lain:

1. Sebaiknya media pembelajaran taplak gunung dapat digunakan pada beberapa materi lain pelajaran PPKn ataupun pada mata pelajaran lainnya.

2. Bagi guru, sebaiknya dalam proses pembelajaran diharapkan lebih memanfaatkan media pembelajaran sebagai salah satu alat yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
3. Sebaiknya guru juga dapat menggunakan media pembelajaran sehingga prose pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan belajar.
4. Bagi sekolah sebaiknya memberikan masukan dan saran serta memfasilitasi guru agar dalam kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa di sekolah sesuai dengan tujuan belajar
5. Bagi peneliti lainnya yang menggunakan media pembelajaran sebaiknya, mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik siswa di sekolah dan menyesuaikan dengan materi pelajaran, serta menggunakan media yang lebih inovatif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Nasional.2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.Jakarta : Balai Pustaka

Hasan, Iqbal. 2002. *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*.Jakarta : Ghalia Indonesia

Iskandar.2010. *Metodologi Penelitian dan Sosial*.Jakarta : Gaung Persada

Satria Wahono, Romi. 2003. *Pengantar e-Learning dan Pengembangannya*.

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Jakarta : Bumi Aksara

Prof. Drs. Sutrisno, M.Sc., Ph.D. 2011. *Pengantar Pembelajaran Inovatif.* Jakarta : Gaung Persada

https://kevinkarundeng.wordpress.com/2012/04/10/virtual-reality/

Daryono, 2011.*Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Jakarta: Rineka Cipta.

Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, Yogyakarta : Pustaka belajar, 2011

Chotib, Kewarganegaraan 2, Jakarta : PT Ghalia Indonesia, 2007

LAMPIRAN 1

RPP KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	:	Sekolah Menengah Akhir Negeri 6 Depok
Kelas/ Semester	:	Kelas 11/ Semester 2
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
Materi Pokok/Topik	:	Budaya Politik
Pertemuan Ke-	:	Pertama
Alokasi Waktu	:	2x45'

A. Kompetensi Dasar

"Memahami Pelaksanaan Demokrasi dalam Berbagai Aspek Kehidupan"

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Memahami konsep dasar kehidupan demokrasi.
2. Memahami pentingnya kehidupan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Menampilkan perilaku demokrasi dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari pokok bahasan ini, peserta didik diharapkan dapat :

1. Memahami konsep dasar kehidupan demokrasi.
2. Memahami pentingnya kehidupan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berperilaku demokrasi dalam kehidupan sehari-hari .

D. Materi Ajar

1. Video tentang (Demokrasi Indonesia Raya)
2. Pemahaman tentang hakekat demokrasi
3. Contoh sikap kehidupan demokratis di Indonesia

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan	: *Scientific*
Strategi	: *Discovery Learning (DL)* dan *Problem Based Learning (PBL)*
Metode	: Diskusi dan tanya jawab
Media	: Tayangan Video tentang demokrasi di Indonesia

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	a. Apersepsi : 1. Guru memeriksa kehadiran siswa. 2. Guru menanyakan permasalahan yang berkaitan dengan norma di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. b. Memotivasi kesiapan belajar siswa dengan meminta mempersiapkan alat tulis, sumber belajar dan kesiapan belajarnya. c. Guru memberikan *Pre-test* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa d. Memberikan informasi mengenai Indeks Pencapaian Kompetensi yang ingin dicapai dari kompetensi dasar "Arti pentingnya wawasan nusantara dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia"	30'
Kegiatan Inti	a. Guru membuka pengantar materi pelajaran b. Guru menjelaskan materi tentang budaya politik c. Guru membuat kelompok yang terdiri dari beberapa siswa d. Guru melakukan pre test e. Guru memperkenalkan dan menjelaskan cara penggunaan media pembelajaran Virtual Reality yang akan digunakan dalam pembelajaran f. Guru memulai video *virtual reality* g. Perwakilan masing-masing kelompok bersiap untuk menjelaskan materi yang baru saja diajarkan melalui *virtual relity* secara bergantian berdasarkan hasil undian	50'
Penutup	a. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru dapat melakukan refleksi atau memberikan tugas baik individu/kelompok terkait dengan hasil pembelajaran. b. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik	10'

G. Alat dan Sumber Belajar

- Alat : LCD proyektor, Jaringan Internet, dan laptop.
- Sumber belajar : Buku PPKn SMA kelas sebelas (semester dua), koran, internet dan media informasi lainnya.

RPP KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	:	Sekolah Menengah Akhir Negeri 6 Depok
Kelas/ Semester	:	Kelas 11/ Semester 2
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
Materi Pokok/Topik	:	Budaya Politik
Pertemuan Ke-	:	Pertama
Alokasi Waktu	:	2x45'

A. Kompetensi Dasar

"Memahami Pelaksanaan Demokrasi dalam Berbagai Aspek Kehidupan"

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Memahami konsep dasar kehidupan demokrasi.
2. Memahami pentingnya kehidupan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Menampilkan perilaku demokrasi dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari pokok bahasan ini, peserta didik diharapkan dapat :

1. Memahami konsep dasar kehidupan demokrasi.
2. Memahami pentingnya kehidupan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berperilaku demokrasi dalam kehidupan sehari-hari .

D. Materi Ajar

1. Video tentang (Demokrasi Indonesia Raya)
2. Pemahaman tentang hakekat demokrasi
3. Contoh sikap kehidupan demokratis di Indonesia

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan	: *Scientific*
Strategi	: *Discovery Learning (DL)* dan *Problem Based Learning (PBL)*
Metode	: Diskusi dan tanya jawab
Media	: Tayangan Video tentang demokrasi di Indonesia

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	a. Apersepsi : 1. Guru memeriksa kehadiran siswa. 2. Guru menanyakan permasalahan yang berkaitan dengan norma di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. b. Memotivasi kesiapan belajar siswa dengan meminta mempersiapkan alat tulis, sumber belajar dan kesiapan belajarnya. c. Memberikan informasi mengenai Indeks Pencapaian Kompetensi yang ingin dicapai dari kompetensi dasar "Arti pentingnya wawasan nusantara dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia"	30'
Kegiatan Inti	a. Guru membuka pengantar materi pelajaran b. Guru melanjutkan materi tentang budaya politik c. Guru memulai video *virtual reality* d. Perwakilan masing-masing kelompok bersiap untuk menjelaskan materi yang baru saja diajarkan melalui *virtual relity* secara bergantian berdasarkan hasil undian	50'
Penutup	a. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru dapat melakukan refleksi atau memberikan tugas baik individu/kelompok terkait dengan hasil pembelajaran. b. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik	10'

G. Alat dan Sumber Belajar

- Alat : LCD proyektor, Jaringan Internet, dan laptop.
- Sumber belajar : Buku PPKn SMA kelas sebelas (semester dua), koran, internet dan media informasi lainnya.

H. Penilaian

3. Tes tertulis (Essay) (terlampir)
4. Catatan/ringkasan peserta didik (terlampir)

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Guru Kelas XI

NIP

NIP

RPP KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	:	Sekolah Menengah Akhir Negeri 6 Depok
Kelas/ Semester	:	Kelas 11/ Semester 2
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
Materi Pokok/Topik	:	Budaya Politik
Pertemuan Ke-	:	Pertama
Alokasi Waktu	:	2x45'

A. Kompetensi Dasar

"Memahami Pelaksanaan Demokrasi dalam Berbagai Aspek Kehidupan"

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Memahami konsep dasar kehidupan demokrasi.
2. Memahami pentingnya kehidupan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Menampilkan perilaku demokrasi dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari pokok bahasan ini, peserta didik diharapkan dapat :

1. Memahami konsep dasar kehidupan demokrasi.
2. Memahami pentingnya kehidupan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berperilaku demokrasi dalam kehidupan sehari-hari .

D. Materi Ajar

1. Video tentang (Demokrasi Indonesia Raya)
2. Pemahaman tentang hakekat demokrasi
3. Contoh sikap kehidupan demokratis di Indonesia

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan	: *Scientific*
Strategi	: *Discovery Learning (DL)* dan *Problem Based Learning (PBL)*
Metode	: Diskusi dan tanya jawab
Media	: Tayangan Video tentang demokrasi di Indonesia

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	a. Apersepsi : 1. Guru memeriksa kehadiran siswa. 2. Guru menanyakan permasalahan yang berkaitan dengan norma di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. b. Memotivasi kesiapan belajar siswa dengan meminta mempersiapkan alat tulis, sumber belajar dan kesiapan belajarnya. c. Memberikan informasi mengenai Indeks Pencapaian Kompetensi yang ingin dicapai dari kompetensi dasar "Arti pentingnya wawasan nusantara dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia"	30'
Kegiatan Inti	a. Guru membuka pengantar materi pelajaran b. Guru melanjutkan materi tentang budaya politik c. Guru memulai video *virtual reality* d. Perwakilan masing-masing kelompok bersiap untuk menjelaskan materi yang baru saja diajarkan melalui *virtual relity* secara bergantian berdasarkan hasil undian.	50'
Penutup	a. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru dapat melakukan refleksi atau memberikan tugas baik individu/kelompok terkait dengan hasil pembelajaran. b. Guru melakukan *post test* c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik	10'

G. Alat dan Sumber Belajar

- Alat : LCD proyektor, Jaringan Internet, dan laptop.
- Sumber belajar : Buku PPKn SMA kelas sebelas (semester dua), koran, internet dan media informasi lainnya.

H. Penilaian

5. Tes tertulis (Essay) (terlampir)
6. Catatan/ringkasan peserta didik (terlampir)

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

NIP _____

Guru Kelas XI

NIP _____

LAMPIRAN 2

RPP KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	:	Sekolah Menengah Akhir Negeri 6 Depok
Kelas/ Semester	:	Kelas 11/ Semester 2
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
Materi Pokok/Topik	:	Budaya Politik
Pertemuan Ke-	:	Pertama
Alokasi Waktu	:	2x45'

A. Kompetensi Dasar

"Memahami Pelaksanaan Demokrasi dalam Berbagai Aspek Kehidupan"

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Memahami konsep dasar kehidupan demokrasi.
2. Memahami pentingnya kehidupan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Menampilkan perilaku demokrasi dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari pokok bahasan ini, peserta didik diharapkan dapat :

1. Memahami konsep dasar kehidupan demokrasi.
2. Memahami pentingnya kehidupan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berperilaku demokrasi dalam kehidupan sehari-hari .

D. Materi Ajar

1. PowerPoint tentang (Demokrasi Indonesia Raya)
2. Pemahaman tentang hakekat demokrasi
3. Contoh sikap kehidupan demokratis di Indonesia

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan	: *Scientific*
Strategi	: *Discovery Learning (DL)* dan *Problem Based Learning (PBL)*
Metode	: Diskusi dan tanya jawab
Media	: Tayangan Video tentang demokrasi di Indonesia

RPP KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	:	Sekolah Menengah Akhir Negeri 6 Depok
Kelas/ Semester	:	Kelas 11/ Semester 2
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
Materi Pokok/Topik	:	Budaya Politik
Pertemuan Ke-	:	Pertama
Alokasi Waktu	:	2x45'

A. Kompetensi Dasar

"Memahami Pelaksanaan Demokrasi dalam Berbagai Aspek Kehidupan"

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Memahami konsep dasar kehidupan demokrasi.
2. Memahami pentingnya kehidupan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Menampilkan perilaku demokrasi dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari pokok bahasan ini, peserta didik diharapkan dapat :

1. Memahami konsep dasar kehidupan demokrasi.
2. Memahami pentingnya kehidupan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berperilaku demokrasi dalam kehidupan sehari-hari .

D. Materi Ajar

1. PowerPoint tentang (Demokrasi Indonesia Raya)
2. Pemahaman tentang hakekat demokrasi
3. Contoh sikap kehidupan demokratis di Indonesia

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan	: *Scientific*
Strategi	: *Discovery Learning (DL)* dan *Problem Based Learning (PBL)*
Metode	: Diskusi dan tanya jawab
Media	: Tayangan Video tentang demokrasi di Indonesia

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	a. Apersepsi : 1. Guru memeriksa kehadiran siswa. 2. Guru menanyakan permasalahan yang berkaitan dengan norma di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. b. Memotivasi kesiapan belajar siswa dengan meminta mempersiapkan alat tulis, sumber belajar dan kesiapan belajarnya. c. Memberikan informasi mengenai Indeks Pencapaian Kompetensi yang ingin dicapai dari kompetensi dasar "Arti pentingnya wawasan nusantara dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia"	30'
Kegiatan Inti	a. Guru membuka pengantar materi pelajaran b. Guru melanjutkan materi tentang budaya politik menggunakan powerpoint c. Perwakilan masing-masing kelompok bersiap untuk menjelaskan materi yang baru saja diajarkan melalui *virtual relity* secara bergantian berdasarkan hasil undian	50'
Penutup	a. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru dapat melakukan refleksi atau memberikan tugas baik individu/kelompok terkait dengan hasil pembelajaran. b. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik	10'

G. Alat dan Sumber Belajar

- Alat : LCD proyektor, Jaringan Internet, dan laptop.
- Sumber belajar : Buku PPKn SMA kelas sebelas (semester dua), koran, internet dan media informasi lainnya.

H. Penilaian

7. Tes tertulis (Essay) (terlampir)
8. Catatan/ringkasan peserta didik (terlampir)

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Guru Kelas XI

NIP

NIP

RPP KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	:	Sekolah Menengah Akhir Negeri 6 Depok
Kelas/ Semester	:	Kelas 11/ Semester 2
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
Materi Pokok/Topik	:	Budaya Politik
Pertemuan Ke-	:	Pertama
Alokasi Waktu	:	2x45'

A. Kompetensi Dasar

"Memahami Pelaksanaan Demokrasi dalam Berbagai Aspek Kehidupan"

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Memahami konsep dasar kehidupan demokrasi.
2. Memahami pentingnya kehidupan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Menampilkan perilaku demokrasi dalam kehidupan sehari-hari.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari pokok bahasan ini, peserta didik diharapkan dapat :

1. Memahami konsep dasar kehidupan demokrasi.
2. Memahami pentingnya kehidupan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berperilaku demokrasi dalam kehidupan sehari-hari .

D. Materi Ajar

1. Video tentang (Demokrasi Indonesia Raya)
2. Pemahaman tentang hakekat demokrasi
3. Contoh sikap kehidupan demokratis di Indonesia

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan	: *Scientific*
Strategi	: *Discovery Learning (DL)* dan *Problem Based Learning (PBL)*
Metode	: Diskusi dan tanya jawab
Media	: Tayangan Video tentang demokrasi di Indonesia

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	a. Apersepsi : 1. Guru memeriksa kehadiran siswa. 2. Guru menanyakan permasalahan yang berkaitan dengan norma di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. b. Memotivasi kesiapan belajar siswa dengan meminta mempersiapkan alat tulis, sumber belajar dan kesiapan belajarnya. c. Memberikan informasi mengenai Indeks Pencapaian Kompetensi yang ingin dicapai dari kompetensi dasar "Arti pentingnya wawasan nusantara dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia"	30'
Kegiatan Inti	a. Guru membuka pengantar materi pelajaran b. Guru melanjutkan materi tentang budaya politik menggunakan powerpoint c. Perwakilan masing-masing kelompok bersiap untuk menjelaskan materi yang baru saja diajarkan melalui *virtual relity* secara bergantian berdasarkan hasil undian.	50'
Penutup	a. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru dapat melakukan refleksi atau memberikan tugas baik individu/kelompok terkait dengan hasil pembelajaran. b. Guru melakukan *post test* c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik	10'

G. Alat dan Sumber Belajar

- Alat : LCD proyektor, Jaringan Internet, dan laptop.
- Sumber belajar : Buku PPKn SMA kelas sebelas (semester dua), koran, internet dan media informasi lainnya.

H. Penilaian

9. Tes tertulis (Essay) (terlampir)
10. Catatan/ringkasan peserta didik (terlampir)

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

NIP

Guru Kelas XI

NIP

LAMPIRAN 3

KISI-KISI INSTRUMEN MINAT BELAJAR

No	Dimensi	Indikator	Positif	Negatif
1	Kognisi (Pengetahuan)	• pengetahuan mengenai objek	1,9	5
		• mencari informasi mengenai objek	2,13	6,10
		• pengalaman terhadap objek	3,11	7,12
		• penilaian terhadap suatu objek	4	8
2	Emosi (perasaan)	• Partisipasi	14,22	28,18
		• Pengalaman	15,20	29,19
		• Perasaan senang	16,21	26,24
		• sikap	17,23	27,25
3	Konasi (kemauan)	• kemauan melakukan sesuatu	30,33,37	31,35,39
		• keputusan untuk menerima sesuatu	32,34,40	36,38
Jumlah			**21**	**19**

LAMPIRAN 4

ANGKET UJI COBA

INSTRUMEN PENELITIAN SEBELUM UJI COBA

Angket minat belajar siswa

Nama Lengkap :

Asal Sekolah :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis nama lengkapmu, asal sekolah, dan kelas pada lembar yang tersedia
2. Pilihlah dengan jujur salah satu alternatif jawaban yang tersedia sesuai pendapat kalian
3. Beri tanda √ pada pilihan jawaban yang akan kalian pilih

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

4. Jawaban yang dipilih tidak akan mempengaruhi nilai kalian
5. Waktu : 40 Menit

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya memperhatikan penjelasan guru agar mengerti materi yang dijelaskan					
2	Saya membaca buku pelajaran PPKn agar menguasai materi					
3	Saya mengerjakan tugas jika ditugasi oleh guru					

4	Saya bersemangat ketika pelajaran PPKn menggunakan video					
5	Saya bercanda ketika guru sedang menjelaskan					
6	Saya tidak membaca buku PPKn karena sudah mengerti					
7	Saya membaca buku PPKn agar dilihat teman					
8	Saya bosan membaca buku PPKn dikelas jika sudah menguasai					
9	Saya akan memahami materi yang ada pada buku PPKn jika belajar dengan teman					
10	Saya membaca buku di perpustakaan jika disuruh oleh guru					
11	Saya selalu membawa bahan-bahan percobaan jika guru mengadakan simulasi ketika pelajaran PPKn					
12	Saya tidak suka bekerja dengan kelompok ketika simulasi saat pembelajaran					
13	Saya bertanya pada guru jika masih ada materi yang belum saya mengerti					
14	Saya harus menjadi ketua kelompok jika guru membuat kelompok					
15	Saya melakukan kerja kelompok dengan sungguh sungguh jika diberikan nilai tinggi					
16	Saya senang setiap pelajaran PPKn dimulai dengan menonton video					
17	Saya selalu membawa buku paket PPKn jika ada pelajaran PPKn					
18	Saya kurang berpartisipasi ketika pelajaran PPKn					
19	Saya tidak pernah menonton video ketika pelajaran PPKn					
20	Saya menonton video di kelas dengan bimbingan guru ketika pelajaran PPKn					
21	Saya senang ketika guru mengadakan simulasi di kelas					
22	Saya senang untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok					
23	Saya akan menerima pendapat teman saya yang lain ketika diadakan diskusi kelompok					
24	Saya malas untuk mengikuti pelajaran PPKn jika guru hanya berceramah					

25	Saya malas untuk belajar PPKn jika hanya membaca buku					
26	Saya mengerjakan Lembar Kerja Siswa dengan perasaan senang					
27	Saya takut ketika pelajaran PPKn yang melakukan simulasi					
28	Saya hanya diam ketika belajar kelompok					
29	Saya belajar PPKn hanya dari buku paket di perpustakaan					
30	Saya belajar PPKn hanya ketika ada PR					
31	Saya malas belajar PPKn jika guru mengadakan kerja kelompok					
32	Saya melakukan tugas kelompok dengan serius					
33	Saya selalu mengerjakan PR PPKn dirumah					
34	Saya sering mencari tentang informasi pelajaran PPKn di internet					
35	Saya selalu mencari jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru					
36	Saya tidak tertarik belajar PPKn hanya dari buku paket di rumah					
37	Saya belajar PPKn tanpa ada yg menyuruh					
38	Saya suka menyontek jawaban teman saya ketika ulangan PPKn jika terpaksa					
39	Saya selalu menghargai teman yang mempresentasikan hasil diskusi kelompok					
40	Saya lebih memilih belajar PPKn daripada pelajaran lain					

INSTRUMEN PENELITIAN SETELAH UJI COBA

Angket minat belajar siswa

Nama Lengkap :

Asal Sekolah :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis nama lengkapmu, asal sekolah, dan kelas pada lembar yang tersedia
2. Pilihlah dengan jujur salah satu alternatif jawaban yang tersedia sesuai pendapat kalian
3. Beri tanda √ pada pilihan jawaban yang akan kalian pilih

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

4. Jawaban yang dipilih tidak akan mempengaruhi nilai kalian
5. Waktu : 40 Menit

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya memperhatikan penjelasan guru agar mengerti materi yang dijelaskan					
2	Saya membaca buku pelajaran PPKn agar menguasai materi					
3	Saya mengerjakan tugas jika ditugasi oleh guru					
4	Saya bersemangat ketika pelajaran PPKn menggunakan video					
5	Saya tidak membaca buku pelajaran PPKn karena sudah mengerti					
6	Saya membaca buku PPKn dikelas agar dilihat teman					
7	Saya akan memahami materi yang ada di buku PPKn jika belajar dengan teman					
8	Saya selalu membawa bahan bahan materi jika guru mengadakan kerja kelompok					
9	Saya tidak suka belajar dengan kelompok jika kerja kelompok					
10	Saya bertanya pada guru jika ada materi yg belum saya mengerti					
11	Saya harus menjadi ketua kelompok apabila ada tugas kelompok					
12	Saya selalu membawa buku paket PPKn ketika pelajaran PPKn					
13	Saya kurang berpartisipasi ketika kerja kelompok					
14	Saya menonton video di kelas dengan bimbingan guru ketika pelajaran PPKn					
15	Saya senang ketika guru mengadakan simulasi di kelas					
16	Saya senang untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok					
17	Saya menerima pendapat teman lain ketika diskusi kelompok					
18	Saya malas mengikuti pelajaran jika guru hanya ceramah					
19	Saya malas untuk belajar PPKn jika hanya membaca buku					
20	Saya takut ketika pelajaran PPKn yang mengadakan simulasi					
21	Saya belajar PPKn hanya dari buku paket yg ada di perpustakaan					
22	Saya malas belajar PPKn jika guru mengadakan simulasi					
23	Saya melakukan kegiatan kelompok dengan sungguh sungguh					
24	Saya selalu mengerjakan PR PPKn dirumah					

25	Saya sering mencari informasi tentang materi PPKn di internet					
26	Saya selalu mencari jawaban dari pertanyaan yg diberikan guru saat pelajaran PPKn					
27	Saya tidak tertarik untuk belajar PPKn hanya dari buku paket dirumah					
28	Saya belajar PPKn tanpa ada yang menyuruh					
29	Saya suka menyontek jawaban teman saya ketika ulangan PPKn jika terpaksa					
30	Saya selalu menghargai teman yang mempresentasikan hasil diskusi kelompok					

LAMPIRAN 5

UJI VALIDITAS

Data Hasil Uji Coba Variabel Y
Minat Belajar

No. Resp.	Butir Item																																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Y	Y^2
1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	1	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	4	5	1	2	3	3	4	2	2	4	4	1	4	131	17161
2	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	4	5	4	4	5	3	5	2	4	174	30276
3	4	4	4	3	5	2	3	4	3	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	2	3	3	2	2	139	19321
4	4	3	4	3	5	3	4	4	4	3	4	5	3	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	2	2	5	4	133	17689
5	4	4	4	5	4	4	5	3	4	3	4	5	2	5	5	3	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	2	4	4	4	5	2	2	3	4	5	3	156	24336
6	5	3	2	4	2	3	5	2	3	4	5	2	5	5	5	4	3	4	3	5	3	4	5	2	1	3	4	4	5	2	4	4	4	5	2	2	3	4	3	2	142	20164
7	3	4	3	4	4	5	2	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	1	3	4	4	5	1	4	4	3	3	4	3	2	2	5	2	133	17689
8	5	4	5	5	3	5	3	3	3	3	5	4	4	5	5	5	3	4	4	3	4	4	4	1	1	3	4	5	4	1	4	4	3	3	4	4	2	2	2	2	155	24025
9	4	5	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	3	5	5	4	3	5	4	4	5	5	5	2	5	3	4	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	176	30976
10	4	4	5	5	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	2	3	4	4	2	4	4	4	3	4	2	3	4	2	2	141	19881
11	4	3	4	5	3	3	4	3	2	2	5	5	2	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	3	2	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	2	3	4	2	2	139	19321
12	3	4	4	4	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	5	5	2	4	4	4	5	4	4	4	3	2	3	3	4	4	5	4	4	4	2	2	4	3	1	3	126	15876
13	4	4	4	5	4	5	5	3	5	5	5	4	3	5	5	5	1	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	2	2	2	1	3	181	32761
14	4	4	3	5	3	4	4	2	5	2	4	4	2	5	5	4	3	4	5	4	3	4	4	2	2	3	4	5	5	3	5	5	5	5	3	3	3	3	2	3	135	18225
15	4	2	4	5	3	4	4	4	4	2	4	4	2	5	4	4	2	4	4	2	5	3	4	1	2	2	3	4	4	4	5	5	5	4	2	3	3	3	2	3	133	17689
16	5	2	4	5	5	3	5	4	1	2	3	5	4	4	4	2	4	5	5	5	5	3	3	1	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	2	2	2	1	2	166	27556
17	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	139	19321
18	4	4	5	5	3	2	4	3	3	2	3	4	3	4	2	5	5	5	4	4	4	4	4	1	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	1	3	5	2	3	139	19321
19	5	5	5	5	4	3	5	5	3	5	3	2	4	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	2	5	5	2	1	3	5	2	3	139	19321
20	5	4	4	5	4	5	4	5	5	3	4	2	5	3	5	5	5	4	4	5	4	4	4	3	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	3	5	4	4	3	2	167	27889
21	3	3	4	5	3	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	4	4	3	4	5	5	5	3	2	4	4	3	1	171	29241
22	4	4	5	2	4	2	4	2	3	2	3	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	2	3	4	2	135	18225
23	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	3	4	2	2	128	16384
24	4	3	3	2	4	2	3	2	3	2	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	140	19600
25	3	3	4	5	3	5	5	2	3	2	4	4	2	2	2	1	2	4	4	3	2	2	4	4	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	3	2	2	2	105	11025
26	3	3	4	5	3	5	5	2	3	4	4	2	4	2	2	2	3	4	4	3	2	2	4	4	2	1	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	1	1	1	134	17956
27	4	5	4	5	2	3	4	5	4	3	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	3	2	2	2	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	1	1	134	17956
28	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	4	2	4	2	1	4	3	5	2	2	4	5	4	4	2	1	5	3	3	4	4	4	4	5	2	3	4	2	3	3	151	22801
29	2	4	4	2	2	4	2	2	2	4	4	3	2	4	2	3	4	3	5	2	4	1	1	1	2	3	1	4	4	1	2	2	4	4	2	2	1	1	2	2	97	9409
30	4	4	5	5	3	3	4	2	4	2	4	3	2	2	4	3	2	2	4	3	2	2	4	1	1	2	4	4	4	4	3	2	2	5	3	4	2	2	3	2	115	13225
ΣX	117	109	119	132	97	107	129	96	104	92	107	104	116	89	129	135	109	97	116	125	121	115	128	80	73	97	101	115	120	90	100	113	110	120	85	89	98	107	80	82	4253	614343
ΣX^2	475	415	491	612	339	411	565	340	390	314	405	396	472	299	575	629	437	333	476	537	507	471	562	264	239	361	355	461	496	308	364	443	436	512	287	303	342	413	278	264		
ΣXY	16991	15651	17566	19088	14063	15487	18692	13371	15064	13011	14853	14373	16794	12971	18723	19444	15522	13983	16794	17724	16671	16071	18371	11791	10724	14397	14473	16591	17235	13086	14535	16372	16068	17223	13412	12966	14115	15525	11853	12016		
Fhitung	0.504	0.502	0.503	0.501	0.503	0.503	0.501	0.500	0.501	0.501	0.501	0.503	0.503	0.501	0.503	0.501	0.501	0.501	0.503	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501	0.501
Dhitung	0.680	0.511	0.412	0.626	0.779	0.506	0.637	0.585	0.544	0.545	0.481	0.439	0.207	0.370	0.385	0.637	0.192	0.386	0.610	0.016	0.565	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561	0.561		
Ket	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Drop	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Drop	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		

Data Hasil Uji Coba Variabel Y
Minat Belajar

No. Butir	ΣX	ΣX^2	ΣY	ΣY^2	ΣX.Y	r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimp.
1	117	475	4253	614343	16901	0,680	0,361	Valid
2	109	415	4253	614343	15653	0,431	0,361	Valid
3	119	491	4253	614343	17066	0,421	0,361	Valid
4	132	612	4253	614343	19083	0,620	0,361	Valid
5	97	339	4253	614343	14063	0,579	0,361	Valid
6	107	411	4253	614343	15462	0,506	0,361	Valid
7	129	565	4253	614343	18496	0,607	0,361	Valid
8	96	340	4253	614343	13984	0,612	0,361	Valid
9	104	390	4253	614343	14943	0,344	0,361	**Drop**
10	92	314	4253	614343	13371	0,545	0,361	Valid
11	107	405	4253	614343	15366	0,381	0,361	Valid
12	104	396	4253	614343	15011	0,420	0,361	Valid
13	116	472	4253	614343	16552	0,207	0,361	**Drop**
14	89	299	4253	614343	12977	0,570	0,361	Valid
15	129	575	4253	614343	18473	0,385	0,361	Valid
16	135	629	4253	614343	19444	0,617	0,361	Valid
17	109	437	4253	614343	15522	0,102	0,361	**Drop**
18	97	333	4253	614343	13933	0,386	0,361	Valid
19	116	476	4253	614343	16790	0,616	0,361	Valid
20	125	537	4253	614343	17714	-0,016	0,361	**Drop**
21	121	507	4253	614343	17444	0,624	0,361	Valid
22	115	471	4253	614343	16675	0,634	0,361	Valid
23	128	562	4253	614343	18371	0,529	0,361	Valid
24	80	264	4253	614343	11793	0,594	0,361	Valid
25	73	239	4253	614343	10728	0,453	0,361	Valid
26	97	361	4253	614343	14297	0,742	0,361	Valid
27	101	355	4253	614343	14473	0,374	0,361	Valid
28	115	461	4253	614343	16591	0,600	0,361	Valid
29	120	496	4253	614343	17235	0,522	0,361	Valid
30	90	308	4253	614343	12800	0,062	0,361	**Drop**
31	100	364	4253	614343	14552	0,635	0,361	Valid
32	113	443	4253	614343	16272	0,567	0,361	Valid
33	110	436	4253	614343	16008	0,678	0,361	Valid
34	120	512	4253	614343	17322	0,513	0,361	Valid
35	85	287	4253	614343	12412	0,499	0,361	Valid
36	89	303	4253	614343	12966	0,523	0,361	Valid
37	98	342	4253	614343	14215	0,644	0,361	Valid
38	107	413	4253	614343	15523	0,592	0,361	Valid
39	80	278	4253	614343	11852	0,595	0,361	Valid
40	82	264	4253	614343	12010	0,571	0,361	Valid

Data Hasil Uji Coba Variabel Y
Minat Belajar

Butir No. 1

No.	X	Y	X^2	Y^2	XY
1	4	131	16	17161	524
2	5	174	25	30276	870
3	4	139	16	19321	556
4	4	133	16	17689	532
5	4	156	16	24336	624
6	5	142	25	20164	710
7	3	133	9	17689	399
8	5	155	25	24025	775
9	4	176	16	30976	704
10	4	141	16	19881	564
11	4	139	16	19321	556
12	3	126	9	15876	378
13	4	181	16	32761	724
14	4	135	16	18225	540
15	4	133	16	17689	532
16	5	166	25	27556	830
17	4	139	16	19321	556
18	4	139	16	19321	556
19	5	167	25	27889	835
20	5	171	25	29241	855
21	3	135	9	18225	405
22	4	128	16	16384	512
23	4	140	16	19600	560
24	4	105	16	11025	420
25	3	134	9	17956	402
26	3	134	9	17956	402
27	4	151	16	22801	604
28	2	97	4	9409	194
29	2	115	4	13225	230
30	4	138	16	19044	552
Jumlah	117	4253	475	614343	16901

Diketahui :

n : 30
ΣX : 117
ΣY : 4253
ΣX^2 : 475
ΣY^2 : 614343
ΣXY : 16901

Rumus Pearson :

$$r = \frac{n \cdot \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{n \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$= \frac{(30 \quad 16901) - (117 \quad 4253)}{\sqrt{\{(30 \quad 475) - (117)^2\}\{(30 \quad 614343) - (4253)^2\}}}$$

$$= \frac{(507030 \quad - \quad 497601)}{\sqrt{(14250 \quad - \quad 13689)} \quad (18430290 - 18088009)}$$

$$= \frac{9429}{\sqrt{561 \quad 342281}}$$

$$= \frac{9429}{13857,12}$$

$$= 0,680$$

Dari data tersebut diperoleh r_{hitung} = **0,680** sedangkan r_{tabel} untuk n = 30 dan α = 0,05 adalah **0,361** berarti $r_{hitung} > r_{tabel}$, berarti data tersebut **valid**

LAMPIRAN 6

UJI REALIBILITAS

Perhitungan Reliabilitas Variabel Y
Minat Belajar

No.	Butir Pernyataan																															Y	Y^2
Resp.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35		
1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	1	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	5	2	3	3	4	2	2	4	4	1	4	115	13225
2	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	2	4	156	24336
3	4	4	3	5	2	3	4	3	3	3	4	3	5	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	2	2	120	14400
4	4	3	4	5	3	4	4	4	3	2	4	3	4	5	4	2	4	5	4	1	1	1	3	4	4	4	3	2	1	2	2	5	4	2	2	114	12996
5	4	4	4	5	4	4	5	3	3	4	5	5	5	5	4	4	5	4	3	2	5	5	4	4	4	4	4	4	5	2	2	3	4	5	3	140	19600
6	5	3	2	4	2	3	5	2	3	4	4	4	5	4	3	5	5	5	5	2	1	3	4	4	5	3	4	1	5	3	4	3	2	2	5	122	14884
7	3	4	3	4	4	4	5	2	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	1	1	3	4	5	4	4	4	3	3	4	4	3	4	2	2	119	14161
8	5	4	5	5	3	5	5	3	3	3	5	5	5	4	5	3	4	5	5	3	3	5	3	3	5	3	5	5	5	1	5	5	5	5	2	136	18496
9	4	5	5	4	5	5	5	3	3	5	5	3	5	3	5	4	5	5	5	5	2	5	3	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	157	24649
10	4	4	5	5	3	4	4	4	2	4	4	2	4	5	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4	2	2	124	15376
11	4	3	4	5	3	3	4	3	2	5	5	2	4	4	4	4	5	4	4	2	2	3	3	4	4	4	5	4	4	2	2	4	3	1	3	122	14884
12	3	4	4	4	2	2	3	3	3	3	4	3	5	2	2	4	4	4	3	4	5	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	109	11881
13	4	4	4	5	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	164	26896
14	4	4	3	5	3	4	4	2	2	4	4	2	5	5	4	4	4	3	4	1	2	2	3	3	3	2	4	3	5	2	3	3	3	2	3	113	12769
15	4	2	4	5	3	4	4	4	2	4	4	2	5	4	2	4	2	2	5	3	1	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	1	2	114	12996
16	5	2	4	5	3	3	5	4	2	3	5	4	4	4	5	5	5	5	5	3	2	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	152	23104
17	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	2	2	4	3	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	2	119	14161
18	4	4	5	5	3	2	4	3	2	3	4	2	5	5	3	5	4	4	4	1	1	3	3	4	4	3	2	5	5	2	1	3	5	2	3	118	13924
19	5	5	5	5	4	3	5	5	3	2	3	5	5	4	4	5	4	3	5	5	4	5	3	5	4	3	5	4	5	2	3	5	4	5	2	148	21904
20	5	4	4	5	3	4	5	4	5	3	3	2	5	5	4	5	5	4	4	5	5	3	4	5	4	4	5	5	5	3	5	4	4	4	3	148	21904
21	3	4	5	4	4	4	4	2	4	3	3	5	5	2	4	4	4	4	4	3	2	2	2	4	4	4	3	3	3	2	2	3	4	2	2	116	13456
22	4	4	5	2	4	2	4	2	3	2	2	4	5	4	4	4	3	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	2	3	3	2	4	116	13456
23	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	2	4	5	4	4	4	4	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	122	14884
24	4	3	3	2	4	2	3	2	2	4	2	2	2	1	2	3	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	3	3	4	2	2	90	8100
25	3	3	4	5	3	5	5	2	4	4	2	2	5	3	5	5	3	2	2	2	1	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	2	3	1	1	114	12996
26	3	3	4	5	3	4	5	2	4	4	2	2	5	5	3	4	4	4	5	2	1	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	1	1	114	12996
27	4	5	4	5	2	3	4	5	5	4	3	5	5	3	4	4	4	4	5	2	1	5	3	3	4	2	3	4	5	2	3	4	3	2	3	128	16384
28	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	4	2	4	3	2	2	2	4	1	1	2	3	1	4	1	2	2	4	4	2	2	1	1	2	81	6561
29	2	4	4	2	2	2	4	2	2	4	4	2	4	2	2	2	4	2	4	1	1	2	4	4	4	3	2	2	5	3	4	2	2	3	2	99	9801
30	4	4	5	5	3	3	4	2	2	4	3	2	5	3	3	4	5	5	5	2	3	2	3	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	1	4	119	14161
ΣX	117	109	119	132	97	107	129	96	92	107	104	89	129	135	97	116	121	115	128	80	73	97	101	115	120	100	113	110	120	85	89	98	107	80	82	3709	
ΣX^2	475	415	491	612	339	411	565	340	314	405	396	299	575	629	333	476	507	471	562	264	239	361	355	461	496	364	443	436	512	287	303	342	413	278	264		469341
S_i^2	0,62	0,63	0,63	1,04	0,85	0,98	0,34	1,09	1,06	0,78	1,18	1,17	0,68	0,72	0,65	0,92	0,63	1,01	0,53	1,69	2,05	1,58	0,50	0,67	0,53	1,02	0,58	1,09	1,07	1,54	1,30	0,73	1,05	2,16	1,33		

Data Hasil Reliabilitas Variabel Y
Minat Belajar

No.	Varians
1	0,62
2	0,63
3	0,63
4	1,04
5	0,85
6	0,98
7	0,34
8	1,09
9	1,06
10	0,78
11	1,18
12	1,17
13	0,68
14	0,72
15	0,65
16	0,92
17	0,63
18	1,01
19	0,53
20	1,69
21	2,05
22	1,58
23	0,50
24	0,67
25	0,53
26	1,02
27	0,58
28	1,09
29	1,07
30	1,54
31	1,30
32	0,73
33	1,05
34	2,16
35	1,33
Σ	34,37

1. Menghitung Varians tiap butir dengan rumus
contoh butir ke 1

$$\sigma_i^2 = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{n}}{n}$$

$$= \frac{475 - \frac{117^2}{30}}{30} = 0,62$$

2. Menghitung varians total

$$\sigma_t^2 = \frac{\Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{n}}{n}$$

$$= \frac{469341 - \frac{3709^2}{30}}{30} = 359,50$$

3. Menghitung Reliabilitas

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

$$= \frac{35}{35 - 1}\left(1 - \frac{34,37}{359,5}\right)$$

$$= 0,931$$

Kesimpulan:
Dari perhitungan di atas menunjukan bahwa r_{ii} termasuk dalam katagori (0.800 – 1,000). Maka instrumen memiliki realibilitas yang sangat tinggi.

Tabel Interprestasi

Besarnya nilai r	Interprestasi
0,800 - 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah

LAMPIRAN 7

ANGKET PRE-TEST

Kuosioner minat belajar siswa

Nama Lengkap :

Asal Sekolah :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis nama lengkapmu, asal sekolah, dan kelas pada lembar yang tersedia
2. Pilihlah dengan jujur salah satu alternatif jawaban yang tersedia sesuai pendapat kalian
3. Beri tanda √ pada pilihan jawaban yang akan kalian pilih

   Keterangan :

   SS : Sangat Setuju

   S : Setuju

   RR : Ragu-ragu

   TS : Tidak setuju

   STS : Sangat Tidak Setuju
4. Jawaban yang dipilih tidak akan mempengaruhi nilai kalian
5. Waktu : 40 Menit

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya memperhatikan penjelasan guru agar mengerti materi yang dijelaskan					
2	Saya membaca buku pelajaran PPKn agar menguasai materi					
3	Saya mengerjakan tugas jika ditugasi oleh guru					
4	Saya bersemangat ketika pelajaran PPKn menggunakan video					
5	Saya bercanda ketika guru sedang menjelaskan					
6	Saya tidak membaca buku PPKn karena sudah mengerti					
7	Saya membaca buku PPKn agar dilihat teman					
8	Saya bosan membaca buku PPKn dikelas jika sudah menguasai					
9	Saya membaca buku di perpustakaan jika disuruh oleh guru					
10	Saya selalu membawa bahan-bahan percobaan jika guru mengadakan simulasi ketika pelajaran PPKn					
11	Saya tidak suka bekerja dengan kelompok ketika simulasi saat pembelajaran					
12	Saya harus menjadi ketua kelompok jika guru membuat kelompok					
13	Saya melakukan kerja kelompok dengan sungguh sungguh jika diberikan nilai tinggi					
14	Saya senang setiap pelajaran PPKn dimulai dengan					

	menonton video					
15	Saya kurang berpartisipasi ketika pelajaran PPKn					
16	Saya tidak pernah menonton video ketika pelajaran PPKn					
17	Saya senang ketika guru mengadakan simulasi di kelas					
18	Saya senang untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok					
19	Saya akan menerima pendapat teman saya yang lain ketika diadakan diskusi kelompok					
20	Saya malas untuk mengikuti pelajaran PPKn jika guru hanya berceramah					
21	Saya malas untuk belajar PPKn jika hanya membaca buku					
22	Saya mengerjakan Lembar Kerja Siswa dengan perasaan senang					
23	Saya takut ketika pelajaran PPKn yang melakukan simulasi					
24	Saya hanya diam ketika belajar kelompok					
25	Saya belajar PPKn hanya dari buku paket di perpustakaan					
26	Saya malas belajar PPKn jika guru mengadakan kerja kelompok					
27	Saya melakukan tugas kelompok dengan serius					
28	Saya selalu mengerjakan PR PPKn dirumah					
29	Saya sering mencari tentang informasi pelajaran PPKn di internet					

30	Saya selalu mencari jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru					
31	Saya tidak tertarik belajar PPKn hanya dari buku paket di rumah					
32	Saya belajar PPKn tanpa ada yg menyuruh					
33	Saya suka menyontek jawaban teman saya ketika ulangan PPKn jika terpaksa					
34	Saya selalu menghargai teman yang mempresentasikan hasil diskusi kelompok					
35	Saya lebih memilih belajar PPKn daripada pelajaran lain					

LAMPIRAN 9

PRE-TEST MINAT BELAJAR
KELAS EKSPERIMEN

HASIL *PRE-TEST* KELAS EKSPERIMEN

NO.	BUTIR SOAL																																	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	Total
1	3	1	3	3	2	2	2	2	3	3	1	3	4	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	4	3	1	89
2	3	2	2	3	2	1	3	2	2	3	2	3	4	2	2	3	3	2	4	4	4	4	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	4	3	1	93
3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	1	3	2	3	4	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	4	2	2	1	99
4	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	3	2	4	4	4	4	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	2	4	2	2	95
5	3	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	2	1	3	2	4	2	2	2	84
6	3	2	2	3	1	2	2	2	2	3	3	4	2	3	2	3	3	2	4	2	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	2	4	3	3	3	91
7	2	1	2	2	1	2	1	4	3	1	3	4	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	4	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	91
8	2	3	3	4	2	2	3	3	2	3	2	2	3	4	4	4	2	3	3	3	2	4	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	97
9	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	4	3	2	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	2	2	2	3	3	93
10	4	4	2	4	3	2	3	3	3	2	2	2	4	4	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	2	3	2	2	92
11	3	4	2	1	1	3	1	1	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	3	3	2	1	105
12	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	1	4	4	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	2	2	3	2	99
13	3	2	2	2	3	2	3	4	2	2	2	4	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	4	2	93
14	3	1	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	2	3	2	2	4	2	2	96
15	3	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	4	2	2	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	85
16	3	2	2	3	1	2	2	3	3	1	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	93
17	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	2	2	2	3	2	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	2	3	2	2	95
18	2	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	1	1	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3	2	3	2	2	94
19	3	2	4	2	3	2	2	4	2	1	2	4	2	3	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	4	4	3	2	3	2	3	3	2	2	89
20	2	4	3	3	1	3	1	1	3	4	3	3	2	4	1	3	2	2	3	4	3	3	1	3	3	3	4	3	3	3	4	4	1	1	2	94
21	3	1	2	3	3	1	2	3	2	2	2	3	1	3	2	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	2	94
22	3	4	4	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	2	2	3	4	105
23	3	1	3	3	1	3	1	3	3	2	1	4	1	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	2	3	2	2	3	2	2	92
24	1	2	2	4	3	1	1	4	3	1	1	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	2	2	91
25	3	3	2	3	3	2	4	2	2	3	2	3	2	4	2	4	3	1	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	91
26	3	2	3	3	2	3	2	2	3	1	2	4	2	3	2	3	2	2	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	2	3	100
27	2	4	4	3	2	1	2	2	3	2	2	3	4	3	4	1	1	3	2	3	3	1	4	2	3	3	4	4	2	2	3	3	2	3	1	91
28	3	2	4	3	1	2	3	4	4	2	2	3	2	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	4	2	3	3	2	2	3	2	3	103
29	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	4	3	3	2	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2	2	93
30	3	2	3	3	2	2	2	3	4	1	1	4	3	3	2	3	1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	101
31	2	1	2	3	1	2	2	3	3	1	3	3	2	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	2	3	3	2	101
32	3	1	3	3	2	2	1	3	3	2	3	4	2	3	2	3	2	3	2	2	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	2	4	2	3	86
33	3	1	3	3	2	2	1	3	2	2	3	4	2	3	2	3	3	2	4	2	3	2	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	93
34	3	1	4	3	1	2	2	4	4	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	103
35	3	2	3	2	2	2	2	4	4	3	3	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	2	2	4	3	3	87
	90																																			90

Tabel Perhitungan Rata-rata, Varians, dan Simpangan Baku
Data Minat Belajar PPKn *Pre-Test* Kelas Eksperimen
(X_{A1})

No.	X_{A1}	$X_{A1} - \overline{X}_{A1}$	$(X_{A1} - \overline{X}_{A1})^2$
1	89	-5.20	27.04
2	93	-1.20	1.44
3	99	4.80	23.04
4	95	0.80	0.64
5	84	-10.20	104.04
6	91	-3.20	10.24
7	91	-3.20	10.24
8	97	2.80	7.84
9	93	-1.20	1.44
10	92	-2.20	4.84
11	105	10.80	116.64
12	99	4.80	23.04
13	93	-1.20	1.44
14	96	1.80	3.24
15	85	-9.20	84.64
16	93	-1.20	1.44
17	95	0.80	0.64
18	94	-0.20	0.04
19	89	-5.20	27.04
20	94	-0.20	0.04
21	94	-0.20	0.04
22	105	10.80	116.64
23	92	-2.20	4.84
24	91	-3.20	10.24
25	101	6.80	46.24
26	100	5.80	33.64
27	91	-3.20	10.24
28	103	8.80	77.44
29	93	-1.20	1.44
30	101	6.80	46.24
31	86	-8.20	67.24
32	93	-1.20	1.44
33	103	8.80	77.44
34	87	-7.20	51.84
35	90	-4.20	17.64
Σ	3297		1011.60

1. Rata-rata $(\overline{X}_1) = \frac{\Sigma X_{A1}}{n}$

$= \frac{3297}{35}$

$= 94.20$

2. Varians $(S^2) = \frac{\Sigma(X_{A1}-\overline{X}_{A1})^2}{n-1}$

$= \frac{1011.60}{34}$

$= 29.75$

3. Simpangan Baku (S) $= \sqrt{S^2}$

$= \sqrt{29.75}$

$= 5.45$

4. Modus $= 93$

5. Median $= 93$

Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram
Kelompok *Pre-Test* Eksperimen

1. Menentukan Rentang

Rentang = Data terbesar - data terkecil
= 105 - 84
= 21

2. Banyaknya Interval Kelas

K = 1 + (3,3) log n
= 1 + (3,3) log 35
= 1 + (3,3) 1.54
= 1 + 5,09
= 6,09 (ditetapkan menjadi 6)

3. Panjang Kelas Interval

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Kelas}}$$

$$= \frac{21}{6} = 3.5 \quad \text{(ditetapkan menjadi 4)}$$

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif
84 - 87	83.5	87.5	4	11.4%
88 - 91	87.5	91.5	7	20.0%
92 - 95	91.5	95.5	13	37.1%
96 - 99	95.5	99.5	4	11.4%
100 - 103	99.5	103.5	5	14.3%
104 - 107	103.5	107.5	2	5.7%
Jumlah			35	100%

LAMPIRAN 10

POST-TEST MINAT BELAJAR
KELAS EKSPERIMEN

HASIL *POST-TEST* KELAS EKSPERIMEN

NO.	BUTIR SOAL																																	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	Total
1	4	3	3	4	2	1	1	1	3	3	2	4	4	2	2	4	2	3	3	2	3	4	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	4	4	96
2	4	3	4	4	4	2	2	2	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	104
3	4	4	3	4	4	2	2	2	4	3	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	108
4	4	3	4	5	5	2	1	3	2	1	2	1	4	5	3	3	3	2	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	101
5	4	2	4	4	4	1	1	4	2	2	2	2	5	5	2	2	4	3	3	4	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	4	2	4	98
6	4	3	4	4	3	2	2	2	4	4	2	2	4	5	3	3	4	4	4	3	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	4	2	4	105
7	4	4	4	4	4	2	1	3	4	4	2	2	4	2	2	2	4	4	4	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	4	97
8	5	4	4	4	2	2	1	3	4	4	2	4	4	2	2	2	3	3	4	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	4	99
9	4	3	4	5	3	2	2	3	4	3	2	1	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	110
10	3	4	3	4	2	2	2	2	4	3	2	2	4	4	2	2	4	3	3	3	3	4	3	2	2	2	4	3	4	2	4	4	3	3	3	101
11	4	4	3	5	3	2	2	2	5	3	2	2	5	5	3	2	2	4	3	2	3	3	2	2	2	2	4	4	4	2	4	4	4	3	5	111
12	3	3	3	5	3	2	2	3	4	3	2	2	5	5	3	2	2	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	106
13	4	4	4	5	3	1	2	3	4	3	1	1	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	101
14	5	4	5	5	2	1	2	4	4	4	2	1	4	4	3	3	2	3	4	3	4	2	2	2	3	4	3	4	5	1	4	4	4	4	4	107
15	4	4	4	5	2	2	2	4	4	4	2	2	5	5	2	2	3	4	4	3	3	2	2	2	2	2	4	3	3	2	4	2	3	4	4	100
16	4	4	4	5	2	2	2	4	4	4	2	2	5	5	2	4	3	4	4	3	4	2	2	2	2	3	4	3	3	2	4	2	4	4	4	104
17	4	4	4	3	2	2	1	2	4	3	2	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	4	2	3	3	3	4	4	101
18	4	4	4	4	4	1	1	2	3	3	2	2	4	5	2	2	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	108
19	3	3	4	4	1	2	1	3	3	3	3	2	4	2	2	3	3	4	3	2	2	4	3	4	5	2	2	2	2	4	2	2	3	4	4	101
20	5	4	4	4	2	1	2	3	3	3	2	3	5	3	2	4	4	4	3	1	3	2	4	2	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	105
21	4	3	3	4	3	2	2	3	5	5	3	3	5	3	3	2	5	4	5	3	3	4	2	1	3	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	102
22	5	4	4	3	3	2	2	2	4	3	3	3	5	3	3	3	5	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	4	2	4	4	4	4	4	120
23	5	4	4	5	3	2	2	2	4	3	2	2	5	2	2	2	4	4	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	100
24	5	4	4	5	4	1	2	3	4	3	2	2	4	3	1	4	4	4	4	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	105
25	5	4	4	4	2	2	2	3	3	2	2	3	4	3	2	2	4	4	4	2	4	2	2	1	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	107
26	5	4	5	5	2	1	4	5	3	3	1	4	5	4	1	1	2	4	4	4	4	1	3	2	1	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	111
27	5	4	4	5	3	2	1	2	3	2	1	2	4	5	2	1	3	4	4	4	4	2	1	2	2	2	3	4	3	2	4	4	4	4	4	108
28	4	4	5	4	3	2	2	2	4	4	2	4	5	5	3	3	4	4	4	3	4	2	2	2	2	2	2	3	4	2	3	2	3	4	3	110
29	4	3	3	4	2	1	2	4	3	4	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	105
30	4	4	3	5	2	2	3	4	3	2	2	4	4	4	2	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	5	2	3	3	5	2	4	112
31	3	1	2	3	2	2	2	3	4	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	2	2	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	91
32	4	1	3	3	2	1	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	98
33	4	1	3	3	2	2	3	3	3	2	4	4	2	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	106
34	4	1	2	3	2	2	2	2	4	4	2	4	4	5	3	3	4	4	4	4	3	3	2	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	92
35	4	2	3	4	2	2	2	2	4	4	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	94

Tabel Perhitungan Rata-rata, Varians, dan Simpangan Baku
Data Minat Belajar PPKn *Post-Test* Kelas Eksperimen
(X_{B1})

No.	X_{B1}	$X_{B1} - \bar{X}_{B1}$	$(X_{B1} - \bar{X}_{B1})^2$
1	96	-7.31	53.50
2	104	0.69	0.47
3	108	4.69	21.96
4	101	-2.31	5.36
5	98	-5.31	28.24
6	105	1.69	2.84
7	97	-6.31	39.87
8	99	-4.31	18.61
9	110	6.69	44.70
10	101	-2.31	5.36
11	111	7.69	59.07
12	106	2.69	7.21
13	101	-2.31	5.36
14	107	3.69	13.58
15	100	-3.31	10.98
16	104	0.69	0.47
17	101	-2.31	5.36
18	108	4.69	21.96
19	101	-2.31	5.36
20	105	1.69	2.84
21	102	-1.31	1.73
22	120	16.69	278.41
23	100	-3.31	10.98
24	97	-6.31	39.87
25	107	3.69	13.58
26	111	7.69	59.07
27	108	4.69	21.96
28	110	6.69	44.70
29	105	1.69	2.84
30	112	8.69	75.44
31	91	-12.31	151.64
32	98	-5.31	28.24
33	106	2.69	7.21
34	92	-11.31	128.01
35	94	-9.31	86.76
Σ	3616		1303.54

1. Rata-rata $(\bar{X}_{B1}) = \frac{\Sigma X_1}{n}$

$= \frac{3616}{35}$

$= 103.31$

2. Varians $(S^2) = \frac{\Sigma(X_{B1} - \bar{X}_{B1})^2}{n - 1}$

$= \frac{1303.54}{34}$

$= 38.34$

3. Simpangan Baku (S) $= \sqrt{S^2}$

$= \sqrt{38.34}$

$= 6.19$

4. Modus $= 101$

5. Median $= 104$

Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram
Kelompok *Post-Test* Eksperimen

1. Menentukan Rentang

Rentang = Data terbesar - data terkecil
= 120 - 91
= 29

2. Banyaknya Interval Kelas

K = 1 + (3,3) log n
= 1 + (3,3) log 35
= 1 + (3,3) 1.54
= 1 + 5,09
= 6,09 (ditetapkan menjadi 6)

3. Panjang Kelas Interval

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Kelas}}$$

$$= \frac{29}{6} = 4.83 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}$$

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif
91 - 95	90.5	95.5	3	8.6%
96 - 100	95.5	100.5	8	22.9%
101 - 105	100.5	105.5	11	31.4%
106 - 110	105.5	110.5	9	25.7%
111 - 115	110.5	115.5	3	8.6%
116 - 120	115.5	120.5	1	2.9%
Jumlah			35	100%

LAMPIRAN 11

PRE-TEST MINAT BELAJAR
KELAS KONTROL

HASIL *PRE-TEST* KELAS KONTROL

NO.	BUTIR SOAL																																	Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	
1	4	4	2	2	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	1	2	2	3	3	4	4	4	2	4	107
2	5	3	4	3	2	2	3	2	4	4	3	3	2	4	4	2	3	3	3	4	4	2	2	3	2	3	4	4	3	4	3	2	1	4	4	98
3	3	3	3	4	5	4	4	4	4	5	2	1	2	4	4	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	1	4	3	3	2	3	3	2	2	100
4	5	4	2	1	4	3	2	4	2	2	3	2	4	4	5	3	2	3	5	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	2	4	4	112
5	5	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	3	3	4	4	3	4	2	4	2	3	3	3	5	4	2	2	2	2	2	101
6	4	3	3	5	1	1	1	3	2	1	3	4	4	2	2	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	4	4	2	5	4	2	2	2	3	96
7	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	1	3	3	2	2	3	3	4	4	3	4	3	1	1	3	100
8	4	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	2	2	4	4	110
9	5	4	3	2	3	3	2	4	4	4	2	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	2	1	2	2	4	3	3	2	2	4	103
10	5	1	4	3	3	2	2	4	4	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	3	5	4	3	2	2	4	4	102
11	4	4	4	4	2	2	2	3	4	4	2	2	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	2	1	3	5	4	2	2	4	4	117
12	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	2	4	4	3	2	2	3	3	4	5	3	2	4	4	2	4	3	4	3	5	5	2	2	2	4	107
13	5	4	3	4	2	2	1	2	3	3	2	3	5	4	2	4	3	3	5	5	3	2	4	4	4	5	4	3	3	4	5	2	2	1	4	111
14	4	4	3	3	1	1	2	1	5	5	5	4	3	5	4	2	1	3	4	3	4	4	3	1	4	1	4	3	3	3	1	1	1	1	4	103
15	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	1	3	2	2	2	3	2	2	3	3	4	2	3	3	4	90
16	5	4	3	2	2	2	2	4	4	2	2	3	4	4	4	2	1	3	4	3	3	4	3	2	3	1	3	3	4	4	2	2	2	4	4	105
17	4	4	3	3	2	2	2	4	4	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	4	2	2	2	3	4	101
18	4	4	2	2	3	2	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	4	3	3	4	2	2	2	3	3	92
19	3	3	3	3	2	2	4	2	4	2	3	4	3	2	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	4	1	3	2	3	3	2	2	2	3	91
20	2	2	2	3	2	2	2	3	4	2	3	4	4	2	4	3	3	3	5	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	92
21	4	3	2	3	2	5	2	4	3	3	2	3	4	3	2	4	1	1	3	5	2	4	2	2	5	3	2	4	3	3	2	2	2	5	3	102
22	4	3	3	2	1	1	1	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	2	2	3	4	4	4	3	2	2	1	1	2	103
23	3	4	2	4	2	2	2	4	3	2	2	2	4	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	2	2	1	2	3	92
24	4	4	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	5	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	4	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	92
25	4	4	2	3	3	2	2	4	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	2	2	3	4	3	2	2	2	3	93
26	4	3	2	4	3	2	2	2	2	5	5	3	4	4	2	2	2	3	3	3	2	4	2	2	5	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3	100
27	5	3	2	3	3	2	2	2	4	3	3	1	5	3	3	2	1	3	3	5	2	4	2	2	5	3	2	4	3	5	3	2	2	3	4	102
28	4	3	3	4	5	2	1	3	2	2	1	3	5	3	2	2	3	3	3	5	3	4	2	4	3	2	2	4	4	3	3	2	2	4	4	103
29	4	2	3	3	1	1	1	4	2	2	2	3	5	2	2	3	3	4	5	4	1	2	2	3	4	4	3	3	4	4	4	1	1	4	4	96
30	4	3	3	4	3	2	2	2	3	2	1	3	5	3	3	3	3	3	4	4	1	2	2	3	4	3	3	3	3	5	4	2	2	4	3	103
31	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	3	4	3	2	2	3	4	3	2	2	3	4	92
32	4	2	2	3	3	2	3	4	3	2	4	4	4	2	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	96
33	4	2	3	2	3	2	1	4	3	2	3	4	4	2	4	3	2	3	4	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	2	2	3	3	96
34	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	4	3	3	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	88
35	4	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	4	4	3	3	2	1	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	83

Tabel Perhitungan Rata-rata, Varians, dan Simpangan Baku
Data Minat Belajar PPKn *Pre-Test* Kelas Kontrol
(X_{A2})

No.	X_{A2}	$X_{A2} - \bar{X}_{A2}$	$(X_{A2} - \bar{X}_{A2})^2$
1	107	7.57	57.33
2	98	-1.43	2.04
3	100	0.57	0.33
4	112	12.57	158.04
5	101	1.57	2.47
6	96	-3.43	11.76
7	100	0.57	0.33
8	110	10.57	111.76
9	103	3.57	12.76
10	102	2.57	6.61
11	117	17.57	308.76
12	107	7.57	57.33
13	111	11.57	133.90
14	103	3.57	12.76
15	90	-9.43	88.90
16	105	5.57	31.04
17	101	1.57	2.47
18	92	-7.43	55.18
19	91	-8.43	71.04
20	92	-7.43	55.18
21	102	2.57	6.61
22	103	3.57	12.76
23	92	-7.43	55.18
24	93	-6.43	41.33
25	100	0.57	0.33
26	97	-2.43	5.90
27	98	-1.43	2.04
28	106	6.57	43.18
29	96	-3.43	11.76
30	103	3.57	12.76
31	92	-7.43	55.18
32	93	-6.43	41.33
33	96	-3.43	11.76
34	88	-11.43	130.61
35	83	-16.43	269.90
Σ	3480		1880.571

1. Rata-rata $(\bar{X}_{A2}) = \frac{\Sigma X_{A2}}{n}$

$= \frac{3480}{35}$

$= 99.43$

2. Varians $(S^2) = \frac{\Sigma(X_{A2} - \bar{X}_{A2})^2}{n - 1}$

$= \frac{1880.57}{34}$

$= 55.31$

3. Simpangan Baku (S) $= \sqrt{S^2}$

$= \sqrt{55.31}$

$= 7.44$

4. Modus = 103

5. Median = 100

Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram
Kelompok *Pre-Test* Kontrol

1. Menentukan Rentang

Rentang = Data terbesar - data terkecil
= 117 - 83
= 34

2. Banyaknya Interval Kelas

K = 1 + (3,3) log n
= 1 + (3,3) log 43
= 1 + (3,3) 1.63
= 1 + 5,39
= 6,39 (ditetapkan menjadi 6)

3. Panjang Kelas Interval

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Kelas}}$$

$$= \frac{34}{6} = 5.67 \quad \text{(ditetapkan menjadi 6)}$$

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif
83 - 88	82.5	88.5	2	5.7%
89 - 94	88.5	94.5	8	22.9%
95 - 100	94.5	100.5	9	25.7%
101 - 106	100.5	106.5	10	28.6%
107 - 112	106.5	112.5	5	14.3%
113 - 118	112.5	118.5	1	2.9%
Jumlah			35	100%

LAMPIRAN 12

POST-TEST MINAT BELAJAR
KELAS KONTROL

HASIL *POST-TEST* KELAS KONTROL

NO.	BUTIR SOAL																																	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	Total
1	1	3	5	4	2	2	2	3	5	1	4	2	4	2	4	5	5	5	4	5	4	1	2	2	1	5	4	4	2	3	1	3	1	1	4	108
2	1	3	2	5	4	2	2	3	3	4	1	3	2	4	2	4	5	4	5	4	4	1	2	2	2	5	4	4	2	3	1	3	1	1	3	105
3	1	2	3	4	4	2	2	4	3	3	3	2	3	3	2	4	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	1	2	3	1	3	102
4	1	4	4	5	5	2	1	2	3	5	1	4	2	5	4	4	5	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	3	4	1	4	4	5	5	121
5	1	3	4	5	5	2	1	1	3	5	1	3	2	5	1	5	4	5	5	5	4	2	1	2	1	4	3	3	3	1	5	1	3	2	4	107
6	1	3	3	5	5	2	1	2	3	1	1	3	4	5	1	4	5	5	5	5	4	1	1	1	2	4	5	5	4	1	4	1	4	1	3	105
7	1	4	4	5	5	1	1	2	3	5	1	4	2	5	1	2	5	5	4	5	4	1	2	1	4	5	4	4	4	2	1	4	1	3	4	109
8	1	3	3	5	5	1	1	4	5	1	1	4	2	5	4	4	5	5	5	5	4	1	1	1	4	5	4	4	4	2	1	4	1	3	2	117
9	1	4	3	5	5	1	1	4	5	1	1	4	2	5	2	5	5	5	5	4	5	2	1	1	1	5	4	5	2	2	1	4	1	1	5	108
10	1	4	3	5	5	2	1	1	3	5	1	3	2	4	2	4	5	5	5	5	4	1	1	1	1	4	4	5	2	4	1	1	3	1	4	107
11	1	3	3	5	5	1	1	4	5	2	4	3	4	3	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	3	2	3	4	124
12	1	3	5	4	1	2	2	3	5	2	3	2	4	4	4	5	5	4	3	4	3	2	2	2	2	4	4	4	4	4	1	3	2	3	3	109
13	1	3	5	4	3	1	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	2	4	3	4	5	4	4	4	4	1	3	2	3	3	118
14	1	3	3	5	4	2	1	2	3	5	1	3	2	5	1	3	5	4	4	5	4	2	2	3	2	5	4	5	4	1	3	1	3	1	4	106
15	2	3	3	5	5	1	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	3	5	4	2	2	2	2	2	3	4	5	1	2	2	3	3	3	92
16	2	3	3	4	4	2	2	5	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	4	4	2	2	3	3	3	4	110
17	2	2	4	3	4	2	3	3	4	2	2	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	2	4	3	3	4	3	3	4	2	4	2	2	2	4	103
18	3	3	2	3	4	1	1	2	2	3	3	3	4	2	2	3	4	3	3	3	4	2	4	3	3	5	4	4	2	2	3	2	2	2	4	95
19	2	2	4	4	2	1	3	1	2	3	1	3	3	4	2	3	1	4	3	5	3	2	2	4	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	5	93
20	3	3	3	3	4	2	1	3	3	3	2	1	3	3	2	1	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	2	2	2	1	3	3	5	96
21	3	2	3	4	4	2	2	4	3	3	2	1	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	1	3	3	2	3	103
22	1	3	3	4	3	2	1	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3	2	3	4	4	3	3	3	1	3	2	3	107
23	2	2	4	4	2	1	3	2	3	1	3	3	4	2	3	1	4	3	4	4	3	2	2	4	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	5	94
24	3	3	3	4	4	2	2	3	3	2	1	3	3	2	1	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	2	1	3	3	3	5	96
25	3	2	3	4	4	2	2	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	2	2	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	103
26	3	3	3	4	4	2	2	3	3	3	2	1	4	4	3	3	4	4	3	3	4	2	3	2	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	4	107
27	2	3	1	3	2	2	4	3	4	2	3	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	2	2	2	2	4	2	2	2	3	2	3	2	3	3	98
28	2	3	3	5	4	2	2	4	4	2	2	2	4	4	2	3	4	4	4	4	5	2	3	2	3	5	4	4	4	2	2	3	2	2	4	112
29	2	2	4	5	5	1	1	5	3	3	2	2	3	1	1	5	4	3	4	1	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	4	101
30	2	2	4	3	4	2	3	3	4	2	2	3	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	2	2	3	4	104
31	2	1	1	3	2	2	3	2	3	2	4	2	2	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	1	4	3	99
32	2	1	2	3	3	2	3	2	2	3	4	4	2	4	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	1	3	2	97
33	2	1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	1	3	3	104
34	2	1	3	4	2	3	2	3	2	2	4	2	3	2	3	2	2	3	2	4	4	2	2	4	3	3	4	4	3	4	3	2	1	3	3	95
35	3	2	3	4	2	3	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	2	2	3	1	3	3	89

Tabel Perhitungan Rata-rata, Varians, dan Simpangan Baku
Data Minat Belajar PPKn *Post-Test* Kelas Kontrol
(X_{B2})

No.	X_{B2}	$X_{B2} - \overline{X}_{B2}$	$(X_{B2} - \overline{X}_{B2})^2$
1	108	3.89	15.10
2	105	0.89	0.78
3	102	-2.11	4.47
4	121	16.89	285.13
5	107	2.89	8.33
6	105	0.89	0.78
7	109	4.89	23.87
8	117	12.89	166.04
9	108	3.89	15.10
10	107	2.89	8.33
11	124	19.89	395.44
12	109	4.89	23.87
13	118	13.89	192.81
14	106	1.89	3.56
15	92	-12.11	146.76
16	110	5.89	34.64
17	103	-1.11	1.24
18	95	-9.11	83.07
19	93	-11.11	123.53
20	96	-8.11	65.84
21	103	-1.11	1.24
22	107	2.89	8.33
23	94	-10.11	102.30
24	96	-8.11	65.84
25	103	-1.11	1.24
26	107	2.89	8.33
27	98	-6.11	37.38
28	112	7.89	62.18
29	101	-3.11	9.70
30	104	-0.11	0.01
31	99	-5.11	26.16
32	97	-7.11	50.61
33	104	-0.11	0.01
34	95	-9.11	83.07
35	89	-15.11	228.44
Σ	3644		2283.543

1. Rata-rata $(\overline{X}_{B2}) = \frac{\Sigma X_{B2}}{n}$

$= \frac{3644}{35}$

$= 104.11$

2. Varians $(S^2) = \frac{\Sigma(X_{B2} - \overline{X}_{B2})^2}{n - 1}$

$= \frac{2283.54}{34}$

$= 67.16$

3. Simpangan Baku (S) $= \sqrt{S^2}$

$= \sqrt{67.16}$

$= 8.20$

4. Modus = 107

5. Median = 104

Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram
Kelompok *Post-Test* Kontrol

1. Menentukan Rentang

Rentang = Data terbesar - data terkecil
= 124 - 89
= 35

2. Banyaknya Interval Kelas

K = 1 + (3,3) log n
= 1 + (3,3) log 43
= 1 + (3,3) 1.63
= 1 + 5,39
= 6,39 (ditetapkan menjadi 6)

3. Panjang Kelas Interval

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Kelas}}$$

$$= \frac{35}{6} = 5.83 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}$$

Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek. Absolut	Frek. Relatif
89 - 94	88.5	94.5	4	11.4%
95 - 100	94.5	100.5	7	20.0%
101 - 106	100.5	106.5	10	28.6%
107 - 112	106.5	112.5	10	28.6%
113 - 118	112.5	118.5	2	5.7%
119 - 124	118.5	124.5	2	5.7%
Jumlah			35	100%

Analisis Minat Belajar PPKn Siswa Kelas Eksperimen
Data Mentah Minat Belajar PPKn
Kelas Eksperimen

No	*Pre-test*	*Post-test*	Selisih (X)	X^2
1	89	96	7	49
2	93	104	11	121
3	99	108	9	81
4	95	101	6	36
5	84	98	14	196
6	91	105	14	196
7	91	97	6	36
8	97	99	2	4
9	93	110	17	289
10	92	101	9	81
11	105	111	6	36
12	99	106	7	49
13	93	101	8	64
14	96	107	11	121
15	85	100	15	225
16	93	104	11	121
17	95	101	6	36
18	94	108	14	196
19	89	101	12	144
20	94	105	11	121
21	94	102	8	64
22	105	120	15	225
23	92	100	8	64
24	91	97	6	36
25	101	107	6	36
26	100	111	11	121
27	91	108	17	289
28	103	110	7	49
29	93	105	12	144
30	101	112	11	121
31	86	91	5	25
32	93	98	5	25
33	103	106	3	9
34	87	92	5	25
35	90	94	4	16
Σ	3297	3616	319	3451
Maksimal	105	120	17	
Minimal	84	91	2	
Rata-rata	94.2	103.3	9.1	

Analisis Minat Belajar PPKn Siswa Kelas Kontrol
Data Mentah Minat Belajar PPKn
Kelas Kontrol

No	*Pre-test*	*Post-test*	Selisih (X)	X^2
1	107	108	1	1
2	98	105	7	49
3	100	102	2	4
4	112	121	9	81
5	101	107	6	36
6	96	105	9	81
7	100	109	9	81
8	110	117	7	49
9	103	108	5	25
10	102	107	5	25
11	117	124	7	49
12	107	109	2	4
13	111	118	7	49
14	103	106	3	9
15	90	92	2	4
16	105	110	5	25
17	101	103	2	4
18	92	95	3	9
19	91	93	2	4
20	92	96	4	16
21	102	103	1	1
22	103	107	4	16
23	92	94	2	4
24	93	96	3	9
25	100	103	3	9
26	97	107	10	100
27	98	98	0	0
28	106	112	6	36
29	96	101	5	25
30	103	104	1	1
31	92	99	7	49
32	93	97	4	16
33	96	104	8	64
34	88	95	7	49
35	83	89	6	36
Σ	3480	3644	164	1020
Maksimal	117	124	10	
Minimal	83	89	0	
Rata-rata	99.4	104.1	4.7	

LAMPIRAN 13

UJI NORMALITAS
PRE TEST KELAS EKSPERIMEN

Perhitungan Normalitas dengan *Lilliefors*

Kelompok *Pre-Test* Eksperimen

No.	X_{A1}	$X_{A1} - \bar{X}_{A1}$	Zi	Zt	F(zi)	S(zi)	[F(zi) - S(zi)]
1	84	-10.20	-1.870	0.4688	0.031	0.029	0.003
2	85	-9.20	-1.687	0.4535	0.047	0.057	0.011
3	86	-8.20	-1.503	0.4332	0.067	0.086	0.019
4	87	-7.20	-1.320	0.4049	0.095	0.114	0.019
5	89	-5.20	-0.953	0.3289	0.171	0.143	0.028
6	89	-5.20	-0.953	0.3289	0.171	0.171	0.000
7	90	-4.20	-0.770	0.2764	0.224	0.200	0.024
8	91	-3.20	-0.587	0.2190	0.281	0.229	0.052
9	91	-3.20	-0.587	0.2190	0.281	0.257	0.024
10	91	-3.20	-0.587	0.2190	0.281	0.286	0.005
11	91	-3.20	-0.587	0.2190	0.281	0.314	0.033
12	92	-2.20	-0.403	0.1554	0.345	0.343	0.002
13	92	-2.20	-0.403	0.1554	0.345	0.371	0.027
14	93	-1.20	-0.220	0.0832	0.417	0.400	0.017
15	93	-1.20	-0.220	0.0832	0.417	0.429	0.012
16	93	-1.20	-0.220	0.0832	0.417	0.457	0.040
17	93	-1.20	-0.220	0.0832	0.417	0.486	0.069
18	93	-1.20	-0.220	0.0832	0.417	0.514	0.097
19	93	-1.20	-0.220	0.0832	0.417	0.543	0.126
20	94	-0.20	-0.037	0.0120	0.488	0.571	0.083
21	94	-0.20	-0.037	0.0120	0.488	0.600	0.112
22	94	-0.20	-0.037	0.0120	0.488	0.629	0.141
23	95	0.80	0.147	0.0557	0.556	0.657	0.101
24	95	0.80	0.147	0.0557	0.556	0.686	0.130
25	96	1.80	0.330	0.1255	0.626	0.714	0.089
26	97	2.80	0.513	0.1950	0.695	0.743	0.048
27	99	4.80	0.880	0.3078	0.808	0.771	0.036
28	99	4.80	0.880	0.3078	0.808	0.800	0.008
29	100	5.80	1.063	0.3554	0.855	0.829	0.027
30	101	6.80	1.247	0.3925	0.893	0.857	0.035
31	101	6.80	1.247	0.3925	0.893	0.886	0.007
32	103	8.80	1.613	0.4463	0.946	0.914	0.032
33	103	8.80	1.613	0.4463	0.946	0.943	0.003
34	105	10.80	1.980	0.4756	0.976	0.971	0.004
35	105	10.80	1.980	0.4756	0.976	1.000	0.024
Mean	94.20						
SD	5.45						

Dari perhitungan, didapat nilai L_{hitung} terbesar = 0.141, L_{tabel} untuk n = 35 dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,150. $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan data berdistribusi Normal.

LAMPIRAN 14

UJI NORMALITAS
POST TEST KELAS EKSPERIMEN

Perhitungan Normalitas dengan *Lilliefors*

Kelompok *Post-Test* Eksperimen

No.	X_{B1}	$X_{B1} - \bar{X}_{B1}$	Zi	Zt	F(zi)	S(zi)	[F(zi) - S(zi)]
1	91	-12.31	-1.989	0.4761	0.024	0.029	0.005
2	92	-11.31	-1.827	0.4656	0.034	0.057	0.023
3	94	-9.31	-1.504	0.4332	0.067	0.086	0.019
4	96	-7.31	-1.181	0.3810	0.119	0.114	0.005
5	97	-6.31	-1.020	0.3438	0.156	0.143	0.013
6	97	-6.31	-1.020	0.3438	0.156	0.171	0.015
7	98	-5.31	-0.858	0.3023	0.198	0.200	0.002
8	98	-5.31	-0.858	0.3023	0.198	0.229	0.031
9	99	-4.31	-0.697	0.2549	0.245	0.257	0.012
10	100	-3.31	-0.535	0.2019	0.298	0.286	0.012
11	100	-3.31	-0.535	0.2019	0.298	0.314	0.016
12	101	-2.31	-0.374	0.1443	0.356	0.343	0.013
13	101	-2.31	-0.374	0.1443	0.356	0.371	0.016
14	101	-2.31	-0.374	0.1443	0.356	0.400	0.044
15	101	-2.31	-0.374	0.1443	0.356	0.429	0.073
16	101	-2.31	-0.374	0.1443	0.356	0.457	0.101
17	102	-1.31	-0.212	0.0832	0.417	0.486	0.069
18	104	0.69	0.111	0.0438	0.544	0.514	0.030
19	104	0.69	0.111	0.0438	0.544	0.543	0.001
20	105	1.69	0.272	0.1064	0.606	0.571	0.035
21	105	1.69	0.272	0.1064	0.606	0.600	0.006
22	105	1.69	0.272	0.1064	0.606	0.629	0.022
23	106	2.69	0.434	0.1664	0.666	0.657	0.009
24	106	2.69	0.434	0.1664	0.666	0.686	0.019
25	107	3.69	0.595	0.2224	0.722	0.714	0.008
26	107	3.69	0.595	0.2224	0.722	0.743	0.020
27	108	4.69	0.757	0.2734	0.773	0.771	0.002
28	108	4.69	0.757	0.2734	0.773	0.800	0.027
29	108	4.69	0.757	0.2734	0.773	0.829	0.055
30	110	6.69	1.080	0.3577	0.858	0.857	0.001
31	110	6.69	1.080	0.3577	0.858	0.886	0.028
32	111	7.69	1.241	0.3925	0.893	0.914	0.022
33	111	7.69	1.241	0.3925	0.893	0.943	0.050
34	112	8.69	1.403	0.4192	0.919	0.971	0.052
35	120	16.69	2.695	0.4964	0.996	1.000	0.004
Mean	103.31						
SD	6.19						

Dari perhitungan, didapat nilai L_{hitung} terbesar = 0.101, L_{tabel} untuk n = 35 dengan taraf signifikan 0,05 adalah 0,150. $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan data berdistribusi Normal.

LAMPIRAN 15

UJI NORMALITAS
PRE TEST KELAS KONTROL

Perhitungan Normalitas dengan *Lilliefors*

Kelompok *Pre-Test* Kontrol

No.	X_{A2}	$X_{A2} - \bar{X}_{A2}$	Zi	Zt	F(zi)	S(zi)	[F(zi) - S(zi)]
1	83	-16.43	-2.209	0.4861	0.014	0.029	0.015
2	88	-11.43	-1.537	0.4370	0.063	0.057	0.006
3	90	-9.43	-1.268	0.3962	0.104	0.086	0.018
4	91	-8.43	-1.133	0.3708	0.129	0.114	0.015
5	92	-7.43	-0.999	0.3389	0.161	0.143	0.018

LAMPIRAN 20

Tabel Nilai-nilai r Product Moment dari Pearson

N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	26	0,388	0,496	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	27	0,381	0,487	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	28	0,374	0,478	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	29	0,367	0,470	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	30	0,361	0,463	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	31	0,355	0,456	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	32	0,349	0,449	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	33	0,344	0,442	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	34	0,339	0,436	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	35	0,334	0,430	100	0,194	0,256
13	0,553	0,684	36	0,329	0,424	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	37	0,325	0,418	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	38	0,320	0,413	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	39	0,316	0,408	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	40	0,312	0,403	300	0,113	0,148
18	0,463	0,590	41	0,308	0,398	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	42	0,304	0,393	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	43	0,301	0,389	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	44	0,297	0,384	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	45	0,294	0,380	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	46	0,291	0,376	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	47	0,288	0,372	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	48	0,284	0,368			
			49	0,281	0,364			
			50	0,279	0,361			

Sumber : Conover, W.J., *Practical Nonparametric Statistics*, John Wiley & Sons, Inc., 1973

LAMPIRAN 21

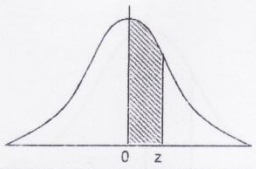
Nilai Kritis L untuk Uji Lilliefors

Ukuran Sampel	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
n = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,289	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Sumber : Conover, W.J., *Practical Nonparametric Statistics*, John Wiley & Sons, Inc., 1973

LAMPIRAN 22

Tabel Kurva Normal Persentase
Daerah Kurva Normal
dari 0 sampai z

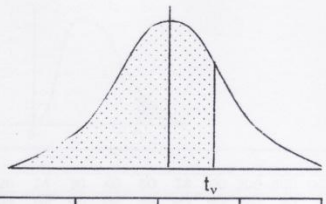


Z	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0,0	0000	0040	0080	0120	0160	0199	0239	0279	0319	0359
0,1	0398	0438	0478	0517	0557	0596	0636	0675	0714	0753
0,2	0793	0832	0871	0910	0948	0987	1026	1064	1103	1141
0,3	1179	1217	1255	1293	1331	1368	1406	1443	1480	1517
0,4	1554	1591	1628	1664	1700	1736	1772	1808	1844	1879
0,5	1915	1950	1985	2019	2054	2088	2123	2157	2190	2224
0,6	2258	2291	2324	2357	2389	2422	2454	2486	2518	2549
0,7	2580	2612	2642	2673	2704	2734	2764	2794	2823	2852
0,8	2881	2910	2939	2967	2996	3023	3051	3078	3106	3133
0,9	3159	3186	3212	3238	3264	3289	3315	3340	3365	3389
1,0	3413	3438	3461	3485	3508	3531	3554	3577	3599	3621
1,1	3643	3665	3686	3708	3729	3749	3770	3790	3810	3830
1,2	3849	3869	3888	3907	3925	3944	3962	3980	3997	4015
1,3	4032	4049	4066	4082	4099	4115	4131	4147	4162	4177
1,4	4192	4207	4222	4236	4251	4265	4279	4292	4306	4319
1,5	4332	4345	4357	4370	4382	4394	4406	4418	4429	4441
1,6	4452	4463	4474	4484	4495	4505	4515	4525	4535	4545
1,7	4554	4564	4573	4582	4591	4599	4608	4616	4625	4633
1,8	4641	4649	4656	4664	4671	4678	4688	4693	4699	4706
1,9	4713	4719	4726	4732	4738	4744	4750	4756	4761	4767
2,0	4772	4778	4783	4788	4793	4798	4803	4808	4812	4817
2,1	4821	4826	4830	4834	4838	4842	4846	4850	4854	4857
2,2	4861	4864	4868	4871	4875	4878	4881	4884	4887	4899
2,3	4893	4896	4898	4901	4904	4906	4909	4911	4913	4936
2,4	4918	4920	4922	4925	4927	4929	4931	4932	4934	4936
2,5	4938	4940	4941	4943	4945	4946	4948	4949	4951	4952
2,6	4953	4955	4956	4957	4959	4960	4961	4962	4963	4964
2,7	4965	4956	4967	4968	4969	4970	4971	4972	4973	4974
2,8	4974	4975	4976	4977	4977	4978	4979	4979	4980	4981
2,9	4981	4382	4982	4983	4984	4984	4985	4985	4986	4986
3,0	4987	4987	4987	4988	4988	4989	4989	4989	4990	4990
3,1	4990	4991	4991	4991	4992	4992	4992	4992	4993	4993
3,2	4993	4993	4994	4994	4994	4994	4994	4995	4995	4995
3,3	4995	4995	4995	4996	4996	4996	4996	4996	4996	4997
3,4	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4998
3,5	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998
3,6	4998	4998	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999
3,7	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999
3,8	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999
3,9	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000

Sumber : Theory and Problems of Statistics, Spiegel, M.R., Ph.D., Schoum Publishing Co., New York, 1961

LAMPIRAN 23

Nilai Persentil untuk Distribusi t
ν = dk
(Bilangan Dalam Badan Daftar Menyatakan t_p)

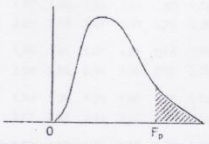


ν	$t_{0,995}$	$t_{0,99}$	$t_{0,975}$	$t_{0,95}$	$t_{0,90}$	$t_{0,80}$	$t_{0,75}$	$t_{0,70}$	$t_{0,60}$	$t_{0,55}$
1	63,66	31,82	12,71	6,31	3,08	1,376	1,000	0,727	0,325	0,518
2	9,92	6,96	4,30	2,92	1,89	1,061	0,816	0,617	0,289	0,142
3	5,84	4,54	3,18	2,35	1,64	0,978	0,765	0,584	0,277	0,137
4	4,60	3,75	2,78	2,13	1,53	0,941	0,744	0,569	0,271	0,134
5	4,03	3,36	2,57	2,02	1,48	0,920	0,727	0,559	0,267	0,132
6	3,71	3,14	2,45	1,94	1,44	0,906	0,718	0,553	0,265	0,131
7	3,50	3,00	2,36	1,90	1,42	0,896	0,711	0,519	0,263	0,130
8	3,36	2,90	2,31	1,86	1,40	0,889	0,706	0,516	0,262	0,130
9	3,25	2,82	2,26	1,83	1,38	0,883	0,703	0,513	0,261	0,129
10	3,17	2,76	2,23	1,81	1,37	0,879	0,700	0,542	0,260	0,129
11	3,11	2,72	2,20	1,80	1,36	0,876	0,697	0,540	0,260	0,129
12	3,06	2,68	2,18	1,78	1,36	0,873	0,695	0,539	0,259	0,128
13	3,01	2,65	2,16	1,77	1,35	0,870	0,694	0,538	0,259	0,128
14	2,98	2,62	2,14	1,76	1,34	0,888	0,692	0,537	0,258	0,128
15	2,95	2,60	2,13	1,75	1,34	0,866	0,691	0,536	0,258	0,128
16	2,92	2,58	2,12	1,75	1,34	0,865	0,690	0,535	0,258	0,128
17	2,90	2,57	2,11	1,74	1,33	0,863	0,890	0,534	0,257	0,128
18	2,88	2,55	2,10	1,73	1,33	0,862	0,688	0,534	0,257	0,127
19	2,86	2,54	2,09	1,73	1,33	0,861	0,688	0,532	0,257	0,127
20	2,84	2,53	2,09	1,72	1,32	0,860	0,687	0,533	0,257	0,127
21	2,83	2,52	2,08	1,72	1,32	0,859	0,686	0,532	0,257	0,127
22	2,82	2,51	2,07	1,72	1,32	0,858	0,686	0,532	0,256	0,127
23	2,81	2,50	2,07	1,71	1,32	0,858	0,685	0,532	0,256	0,127
24	2,80	2,49	2,06	1,71	1,32	0,857	0,685	0,531	0,256	0,127
25	2,79	2,48	2,06	1,71	1,32	0,856	0,684	0,531	0,256	0,127
26	2,78	2,48	2,06	1,71	1,32	0,856	0,684	0,531	0,256	0,127
27	2,77	2,47	2,05	1,70	1,31	0,855	0,684	0,531	0,256	0,127
28	2,76	2,47	2,05	1,70	1,31	0,855	0,683	0,530	0,256	0,127
29	2,76	2,46	2,04	1,70	1,31	0,854	0,683	0,530	0,256	0,127
30	2,75	2,46	2,04	1,70	1,31	0,854	0,683	0,530	0,256	0,127
40	2,70	2,42	2,02	1,68	1,30	0,854	0,681	0,529	0,255	0,126
60	2,66	2,39	2,00	1,67	1,30	0,848	0,679	0,527	0,254	0,126
120	2,62	2,36	1,98	1,66	1,29	0,845	0,677	0,526	0,254	0,126
∞	2,58	2,33	1,96	1,645	1,28	0,842	0,674	0,521	0,253	0,126

Sumber : Statistical Tables for Biological, Agricultural and Medical Research, Fisher, R.Y., dan Yates F Table III. Oliver & Boyd, Ltd., Ediaburgh

LAMPIRAN 24

Nilai Persentil untuk Distribusi F
(Bilangan dalam Badan Daftar menyatakan F_p;
Baris atas untuk p = 0,05 dan Baris bawah untuk p = 0,01)



ν_2 = dk	ν_1 = dk pembilang																						
penyebut	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞
1	161	200	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	246	248	249	250	251	252	253	253	254	254	254
	4052	4999	5403	5625	5764	5859	5928	5981	6022	6056	6082	6106	6142	6169	6208	6234	6258	6286	6302	6323	6334	6352	6361	6366
2	18,51	19,00	19,16	19,25	19,30	19,33	19,36	19,37	19,38	19,39	19,40	19,41	19,42	19,43	19,44	19,45	19,46	19,47	19,47	19,48	19,49	19,49	19,50	19,50
	98,49	99,01	99,17	99,25	99,30	99,33	99,34	99,36	99,38	99,40	99,41	99,42	99,43	99,44	99,45	99,46	99,47	99,48	99,48	99,49	99,49	99,49	99,50	99,50
3	10,13	9,55	9,28	9,12	9,01	8,94	8,88	8,84	8,81	8,78	8,76	8,74	8,71	8,69	8,66	8,64	8,62	8,60	8,58	8,57	8,56	8,54	8,54	8,53
	34,12	30,81	29,46	28,71	28,24	27,91	27,67	27,49	27,34	27,23	27,13	27,05	26,92	26,83	26,69	26,60	26,50	26,41	26,30	26,27	26,23	26,18	26,14	26,12
4	7,71	6,94	6,59	6,39	6,26	6,16	6,09	6,04	6,00	5,96	5,93	5,91	5,87	5,84	5,80	5,77	5,74	5,71	5,70	5,68	5,66	5,65	5,64	5,63
	21,20	18,00	16,69	15,98	15,52	15,21	14,98	14,80	14,66	14,54	14,45	14,37	14,24	14,15	14,02	13,93	13,83	13,74	13,69	13,61	13,57	13,52	13,48	13,46
5	6,61	5,79	5,41	5,19	5,05	4,95	4,88	4,82	4,78	4,74	4,70	4,68	4,64	4,60	4,56	4,53	4,50	4,46	4,44	4,42	4,40	4,38	4,37	4,36
	16,26	13,27	12,06	11,39	10,97	10,67	10,45	10,27	10,15	10,05	9,96	9,89	9,77	9,68	9,55	9,47	9,38	9,29	9,24	9,17	9,13	9,07	9,04	9,02
6	5,99	5,14	4,76	4,53	4,39	4,28	4,21	4,15	4,10	4,06	4,03	4,00	4,96	3,92	3,87	3,81	3,81	3,77	3,75	3,72	3,71	3,69	3,68	3,67
	13,74	10,92	9,78	9,15	8,75	8,47	8,26	8,10	7,98	7,87	7,79	7,72	7,60	7,52	7,39	7,31	7,23	7,14	7,09	7,02	6,99	6,94	6,90	6,88
7	5,59	4,74	4,35	4,12	3,97	3,87	3,79	3,73	3,68	3,63	3,60	3,57	3,52	3,49	3,44	3,41	3,38	3,34	3,32	3,29	3,28	3,25	3,24	3,23
	12,25	9,55	8,45	7,85	7,46	7,19	7,00	6,81	6,71	6,62	6,54	6,47	6,35	6,27	6,15	6,07	5,98	5,90	5,85	5,78	5,75	5,70	5,67	5,65
8	5,32	4,74	4,35	4,12	3,97	3,87	3,79	3,73	3,68	3,63	3,60	3,57	3,52	3,49	3,44	3,41	3,38	3,34	3,32	3,29	3,28	3,25	3,24	3,23
	11,26	8,65	7,59	7,01	6,63	6,37	6,19	6,03	5,91	5,82	5,00	5,74	5,67	5,56	5,48	5,36	5,28	5,20	5,11	5,06	4,96	4,91	4,88	4,86
9	5,12	4,26	3,86	3,63	3,48	3,37	3,29	3,23	3,18	3,13	3,10	3,07	3,02	2,98	2,93	2,90	2,86	2,82	2,80	2,77	2,76	2,73	2,72	2,71
	10,56	8,02	6,99	6,42	6,06	5,80	5,62	5,17	5,35	5,26	5,18	5,11	5,00	5,92	4,80	4,53	4,64	4,56	4,51	4,45	4,41	4,36	4,33	4,31
10	4,96	4,10	3,71	3,48	3,33	3,22	3,14	3,07	3,02	2,97	2,94	2,91	2,86	2,82	2,77	2,74	2,70	2,67	2,64	2,61	2,59	2,56	2,55	2,54
	10,04	7,56	6,55	5,99	5,64	5,39	5,21	5,06	4,95	4,85	4,78	4,71	4,60	4,52	4,41	4,33	4,25	4,17	4,12	4,05	4,01	3,96	3,93	3,91
11	4,84	3,98	3,59	3,36	3,20	3,09	3,01	2,95	2,90	2,86	2,82	2,79	2,74	2,70	2,65	2,61	2,57	2,53	2,50	2,47	2,45	2,42	2,41	2,40
	9,65	7,20	6,22	5,67	5,32	5,07	4,88	4,74	4,63	4,54	4,46	4,40	4,29	4,21	4,10	4,02	3,94	3,86	3,80	3,74	3,70	3,66	3,62	3,60
12	4,75	3,88	3,49	3,26	3,11	3,00	2,92	2,85	2,80	2,76	2,72	2,69	2,64	2,60	2,54	2,50	2,46	2,42	2,40	2,36	2,35	2,32	2,31	2,30
	9,33	6,93	5,95	5,41	5,06	4,82	4,65	4,50	4,39	4,30	4,22	4,16	4,05	3,98	3,86	3,78	3,70	3,61	3,56	3,49	3,46	3,41	3,38	3,36
13	4,67	3,80	3,41	3,18	3,02	2,92	2,84	2,77	2,72	2,67	2,63	2,60	2,55	2,51	2,46	2,42	2,38	2,34	2,32	2,28	2,26	2,24	2,31	2,30
	9,07	6,70	5,74	5,20	4,86	4,62	4,44	4,30	4,19	4,10	4,02	3,96	3,85	3,78	3,67	3,59	3,51	3,42	3,37	3,30	3,27	3,21	3,18	3,16
14	4,67	3,80	3,41	3,18	3,02	2,92	2,84	2,77	2,72	2,67	2,63	2,60	2,55	2,51	2,46	2,42	2,38	2,34	2,32	2,28	2,26	2,24	2,22	2,21
	8,86	6,51	5,56	5,03	4,69	4,46	4,28	4,14	4,03	3,94	3,86	3,80	3,70	3,62	3,51	3,43	3,34	3,26	3,21	3,14	3,11	3,06	3,02	3,00
15	4,54	3,68	3,29	3,06	2,90	2,79	2,70	2,64	2,59	2,55	2,51	2,48	2,43	2,39	2,33	2,29	2,25	2,21	2,18	2,15	2,12	2,10	2,06	2,07
	8,68	6,36	5,42	4,89	4,56	4,32	4,14	4,00	3,89	3,80	3,73	3,67	3,56	3,48	3,36	3,29	3,20	3,12	3,07	3,00	2,97	2,92	2,89	2,87
16	4,49	3,63	3,24	3,01	2,85	2,74	2,66	2,59	2,54	2,49	2,45	2,42	2,37	2,33	2,28	2,24	2,20	2,16	2,13	2,09	2,07	2,04	2,02	2,01
	8,53	6,23	5,29	4,77	4,44	4,20	4,03	3,89	3,78	3,69	3,61	3,55	3,45	3,37	3,25	3,18	3,10	3,01	2,96	2,89	2,86	2,80	2,77	2,75
17	4,45	3,56	3,20	2,96	2,81	2,70	2,62	2,55	2,50	2,45	2,41	2,38	2,33	2,29	2,23	2,19	2,15	2,11	2,08	2,04	2,02	1,99	1,97	1,96
	8,40	6,11	5,18	4,67	4,34	4,10	3,93	3,79	3,68	3,59	3,52	3,45	3,35	3,27	3,16	3,08	3,00	2,92	2,86	2,79	2,76	2,70	2,67	2,65
18	4,41	3,55	3,16	2,93	2,77	2,66	2,58	2,51	2,46	2,41	2,37	2,34	2,29	2,25	2,19	2,15	2,11	2,07	2,04	2,00	1,98	1,95	1,93	1,92
	8,28	6,01	5,09	4,58	4,25	4,01	3,85	3,71	3,60	3,51	3,44	3,37	3,27	3,19	3,07	3,00	2,91	2,83	2,78	2,71	2,68	2,62	2,59	2,57
19	4,38	3,52	3,13	2,90	2,74	2,63	2,55	2,48	2,43	2,38	2,34	2,31	2,26	2,21	2,15	2,11	2,07	2,02	2,00	1,98	1,94	1,91	1,90	1,88
	8,18	5,93	5,01	4,50	4,17	3,94	3,77	3,63	3,52	3,43	3,36	3,30	3,19	3,12	3,00	2,92	2,84	2,76	2,70	2,63	2,60	2,54	2,51	2,49
20	4,35	3,49	3,10	2,87	2,71	2,60	2,52	2,45	2,40	2,35	2,31	2,26	2,23	2,18	2,12	2,08	2,08	1,99	1,96	1,92	1,90	1,87	1,85	1,84
	8,10	5,85	4,94	4,43	4,10	3,87	3,71	3,56	3,45	3,37	3,30	3,23	3,13	3,05	2,94	2,86	2,77	2,69	2,63	2,56	2,53	2,47	2,44	2,42
21	4,32	3,47	3,07	2,84	2,68	2,57	2,49	2,42	2,37	2,32	2,28	2,25	2,20	2,15	2,09	2,05	2,00	1,96	1,93	1,89	1,87	1,84	1,82	1,81
	8,02	5,78	4,87	4,37	4,04	3,81	3,65	3,51	3,40	3,31	3,24	3,17	3,07	2,99	2,88	2,80	2,72	2,63	2,58	2,51	2,47	2,42	2,38	2,36
22	4,30	3,44	3,05	2,82	2,66	2,55	2,47	2,40	2,35	2,30	2,26	2,23	2,18	2,13	2,07	2,03	1,98	1,93	1,91	1,87	1,84	1,81	1,80	1,78
	7,94	5,72	4,82	4,31	3,99	3,76	3,59	3,45	3,35	3,26	3,18	3,12	3,02	2,94	2,83	2,75	2,67	2,58	2,53	2,46	2,42	2,37	2,33	2,31
23	4,28	3,42	3,03	2,80	2,64	2,53	2,45	2,38	2,32	2,28	2,24	2,20	2,14	2,10	2,04	2,00	1,96	1,91	1,88	1,84	1,82	1,79	1,77	1,76
	7,88	5,66	4,76	4,26	3,94	3,71	3,54	3,41	3,30	3,21	3,14	3,07	2,97	2,89	2,78	2,70	2,62	2,53	2,48	2,41	2,37	2,32	2,28	2,26
24	4,26	3,40	3,01	2,78	2,62	2,51	2,43	2,36	2,30	2,26	2,22	2,18	2,13	2,09	2,02	1,98	1,94	1,89	1,86	1,82	1,80	1,76	1,74	1,73
	7,82	5,61	4,72	4,22	3,90	3,67	3,50	3,36	3,25	3,17	3,09	3,03	2,93	2,85	2,74	2,66	2,58	2,49	2,44	2,36	2,33	2,27	2,23	2,21
25	4,24	3,38	2,99	2,76	2,60	2,49	2,41	2,34	2,28	2,24	2,20	2,16	2,11	2,06	2,00	1,96	1,92	1,87	1,84	1,80	1,77	1,74	1,72	1,71

26	4,22	3,37	2,89	2,74	2,59	2,47	2,39	2,32	2,27	2,22	2,18	2,15	2,10	2,05	1,99	1,95	1,90	1,85	1,82	1,78	1,76	1,72	1,70	1,69
	7,72	5,53	4,64	4,14	3,82	3,59	3,42	3,29	3,17	3,09	3,02	2,96	2,86	2,77	2,66	2,58	2,50	2,41	2,36	2,28	2,25	2,19	2,15	2,13
27	4,21	3,35	2,96	2,73	2,57	2,46	2,37	2,30	2,25	2,20	2,16	2,13	2,08	2,03	1,97	1,93	1,88	1,84	1,80	1,76	1,74	1,71	1,68	1,67
	7,68	5,49	4,60	4,11	3,79	3,56	3,39	3,26	3,14	3,06	2,98	2,93	2,83	2,74	2,63	2,55	2,47	2,38	2,33	2,25	2,21	2,16	2,12	2,10
28	4,20	3,34	2,95	2,71	2,56	2,44	2,36	2,29	2,24	2,19	2,15	2,12	2,06	2,02	1,96	1,91	1,87	1,81	1,78	1,75	1,72	1,69	1,67	1,65
	7,64	5,45	4,57	4,07	3,76	3,53	3,36	3,23	3,11	3,03	2,95	2,90	2,80	2,71	2,60	2,52	2,44	2,35	2,30	2,22	2,18	2,13	2,09	2,06
29	4,18	3,33	2,93	2,70	2,54	2,43	2,35	2,28	2,22	2,18	2,14	2,10	2,05	2,00	1,94	1,90	1,85	1,80	1,77	1,73	1,71	1,68	1,65	1,64
	7,60	5,52	4,54	4,04	3,73	3,50	3,33	3,20	3,08	3,00	2,92	2,87	2,77	2,68	2,57	2,49	2,41	2,32	2,27	2,19	2,15	2,10	2,06	2,03
30	4,17	3,32	2,92	2,69	2,53	2,42	2,34	2,27	2,21	2,16	2,12	2,09	2,04	1,99	1,93	1,89	1,84	1,79	1,76	1,72	1,69	1,66	1,64	1,62
	7,56	5,39	4,51	4,02	3,70	3,47	3,30	3,17	3,06	2,98	2,90	2,84	2,74	2,66	2,55	2,47	2,38	2,29	2,24	2,16	2,13	2,07	2,03	2,01
32	4,15	3,30	2,90	2,67	2,51	2,40	2,32	2,25	2,19	2,14	2,10	2,07	2,02	1,97	1,91	1,86	1,82	1,76	1,74	1,69	1,67	1,64	1,61	1,59
	7,50	5,34	4,46	3,97	3,66	3,42	3,25	3,12	3,01	2,94	2,86	2,80	2,70	2,62	2,51	2,42	2,34	2,25	2,20	2,12	2,08	2,02	1,98	1,96
34	4,13	3,28	2,88	2,65	2,49	2,38	2,30	2,23	2,17	2,12	2,08	2,05	2,00	1,95	1,89	1,84	1,80	1,74	1,71	1,67	1,64	1,61	1,59	1,57
	7,44	5,29	4,42	3,93	3,61	3,38	3,21	3,08	2,97	2,89	2,82	2,76	2,66	2,58	2,47	2,38	2,30	2,21	2,15	2,08	2,04	1,98	1,94	1,91
36	4,11	3,26	2,80	2,63	2,48	2,36	2,28	2,21	2,15	2,10	2,06	2,03	1,89	1,93	1,87	1,82	1,78	1,72	1,69	1,65	1,62	1,59	1,56	1,55
	7,39	5,25	4,38	3,89	3,58	3,35	3,18	3,04	2,94	2,86	2,78	2,72	2,62	2,54	2,43	2,35	2,26	2,17	2,12	2,04	2,00	1,94	1,90	1,87
38	4,10	3,25	2,85	2,62	2,46	2,35	2,26	2,19	2,14	2,09	2,05	2,02	1,96	1,92	1,85	1,80	1,76	1,71	1,67	1,63	1,60	1,57	1,54	1,53
	7,35	5,21	4,34	3,86	3,54	3,32	3,15	3,02	2,91	2,82	2,75	2,69	2,59	2,51	2,40	2,32	2,22	2,14	2,08	2,00	1,97	1,90	1,86	1,84
40	4,08	3,23	2,84	2,61	2,45	2,34	2,25	2,18	2,12	2,07	2,04	2,00	1,95	1,90	1,84	1,79	1,74	1,69	1,66	1,61	1,59	1,55	1,53	1,51
	7,31	5,18	4,31	3,83	3,51	3,29	3,12	2,99	2,88	2,80	2,73	2,66	2,56	2,49	2,37	2,29	2,20	2,11	2,05	1,97	1,94	1,88	1,84	1,81
42	4,07	3,22	2,83	2,59	2,44	2,32	2,24	2,17	2,11	2,06	2,02	1,99	1,94	1,89	1,82	1,78	1,73	1,68	1,64	1,60	1,57	1,54	1,51	1,49
	7,27	5,15	4,29	3,80	3,49	3,26	3,10	2,96	2,86	2,77	2,70	2,64	2,54	2,46	2,35	2,26	2,17	2,08	2,02	1,94	1,91	1,85	1,80	1,78
44	4,06	3,21	2,82	2,58	2,43	2,31	2,23	2,16	2,10	2,05	2,01	1,98	1,92	1,88	1,81	1,76	1,72	1,66	1,63	1,58	1,56	1,52	1,50	1,48
	7,24	5,12	4,26	3,78	3,46	3,24	3,07	2,94	2,84	2,75	2,68	2,62	2,52	2,44	2,32	2,24	2,15	2,06	2,00	1,92	1,88	1,82	1,78	1,75
46	4,05	3,20	2,81	2,57	2,42	2,30	2,22	2,14	2,09	2,04	2,00	1,97	1,91	1,87	1,80	1,75	1,71	1,65	1,62	1,57	1,54	1,51	1,48	1,46
	7,21	5,10	4,24	3,76	3,44	3,22	3,05	2,92	2,82	2,73	2,66	2,60	2,50	2,42	2,30	2,22	2,13	2,04	1,98	1,90	1,86	1,80	1,76	1,72
48	4,04	3,19	2,80	2,56	2,41	2,30	2,21	2,14	2,08	2,03	1,99	1,96	1,90	1,86	1,79	1,74	1,70	1,64	1,61	1,56	1,53	1,50	1,47	1,45
	7,19	5,08	4,22	3,74	3,42	3,20	3,04	2,90	2,80	2,71	2,64	2,58	2,48	2,40	2,28	2,20	2,11	2,02	1,96	1,88	1,84	1,78	1,73	1,70
50	4,03	3,18	2,79	2,56	2,10	2,29	2,20	2,13	2,07	2,02	1,98	1,95	1,90	1,85	1,78	1,74	1,69	1,63	1,60	1,55	1,52	1,48	1,46	1,44
	7,17	5,06	4,20	3,72	3,44	3,18	3,02	2,88	2,78	2,70	2,62	2,56	2,16	2,39	2,26	2,18	2,10	2,00	1,91	1,86	1,82	1,76	1,71	1,68
55	4,02	3,17	2,78	2,51	3,38	2,27	2,18	2,11	2,05	2,00	1,97	1,93	1,88	1,83	1,76	1,72	1,67	1,61	1,58	1,52	1,50	1,46	1,43	1,41
	7,12	5,01	4,16	3,68	3,37	3,15	2,98	2,85	2,75	2,66	2,59	2,53	2,43	2,35	2,23	2,15	2,00	1,96	1,90	1,82	1,78	1,71	1,66	1,64
60	4,00	3,15	2,76	2,52	2,37	2,25	2,17	2,10	2,01	1,99	1,95	1,92	1,86	1,81	1,75	1,70	1,65	1,59	1,56	1,50	1,18	1,44	1,41	1,39
	7,08	4,98	4,13	3,63	3,31	3,12	2,95	2,82	2,72	2,03	2,36	2,30	2,10	2,32	2,20	2,12	2,03	1,93	1,87	1,79	1,71	1,68	1,63	1,60
65	3,99	3,14	2,75	2,51	2,36	2,21	2,15	2,08	2,02	1,98	1,91	1,90	1,85	1,80	1,73	1,68	1,63	1,57	1,51	1,49	1,46	1,42	1,39	1,37
	7,01	4,95	4,10	3,62	3,31	3,09	2,93	2,79	2,70	2,61	2,51	2,47	2,37	2,30	2,18	2,09	2,00	1,90	1,81	1,76	1,71	1,61	1,60	1,56
70	3,98	3,13	2,74	2,50	2,35	2,32	2,11	2,07	2,01	1,97	1,93	1,89	1,81	1,79	1,72	1,67	1,62	1,56	1,53	1,47	1,45	1,40	1,37	1,35
	7,01	4,92	4,08	3,60	3,29	3,07	2,91	2,77	2,67	2,59	2,51	2,45	2,35	2,28	2,15	2,07	1,98	1,88	1,82	1,74	1,69	1,63	1,56	1,53
80	3,96	3,11	2,72	2,18	2,33	2,21	2,12	2,05	1,99	1,95	1,91	1,88	1,82	1,77	1,70	1,65	1,60	1,51	1,51	1,45	1,42	1,38	1,35	1,32
	6,96	4,86	4,04	3,58	3,25	3,01	2,87	2,71	2,61	2,55	2,18	2,11	2,32	2,21	2,11	2,03	1,94	1,84	1,78	1,70	1,65	1,57	1,52	1,49
100	3,94	3,09	2,70	2,46	2,30	2,19	2,10	2,03	1,97	1,92	1,88	1,85	1,79	1,75	1,68	1,63	1,57	1,51	1,18	1,12	1,39	1,34	1,30	1,28
	6,90	4,82	3,98	3,51	3,20	2,99	2,82	2,69	2,59	2,51	2,13	2,36	2,26	2,19	2,06	1,98	1,89	1,79	1,73	1,64	1,59	1,51	1,46	1,43
125	3,92	3,07	2,68	2,44	2,29	2,17	2,08	2,01	1,95	1,90	1,86	1,83	1,77	1,72	1,65	1,60	1,55	1,49	1,45	1,39	1,36	1,31	1,27	1,25
	6,81	4,78	3,94	3,17	3,17	2,95	2,79	2,65	2,56	2,17	2,40	2,33	2,23	2,15	2,03	1,94	1,85	1,75	1,68	1,59	1,54	1,46	1,40	1,37
150	3,91	3,06	2,67	2,43	2,27	2,16	2,07	2,00	1,94	1,89	1,85	1,82	1,76	1,71	1,64	1,59	1,51	1,47	1,44	1,37	1,34	1,29	1,25	1,22
	6,81	4,75	3,91	3,14	3,13	2,92	2,76	2,62	2,53	2,44	2,37	2,30	2,20	2,12	2,00	1,91	1,83	1,72	1,66	1,56	1,51	1,43	1,37	1,33
200	3,86	3,04	2,65	2,41	2,26	2,14	2,05	1,98	1,92	1,87	1,83	1,80	1,74	1,69	1,62	1,57	1,52	1,45	1,42	1,35	1,32	1,26	1,22	1,19
	6,79	4,74	3,88	3,41	3,11	2,90	2,73	2,60	2,50	2,41	2,34	2,28	2,17	2,09	1,97	1,88	1,79	1,69	1,62	1,53	1,48	1,39	1,33	1,28
400	3,86	3,02	2,62	2,39	2,23	2,12	2,03	1,96	1,90	1,85	1,81	1,78	1,72	1,67	1,60	1,54	1,49	1,42	1,38	1,32	1,28	1,22	1,16	1,13
	6,70	4,66	3,83	3,36	3,06	2,85	2,69	2,55	2,46	2,37	2,29	2,23	2,12	2,04	1,92	1,84	1,74	1,64	1,57	1,47	1,42	1,32	1,24	1,19
1000	3,85	3,00	2,61	2,38	2,22	2,10	2,02	1,95	1,89	1,84	1,80	1,76	1,70	1,65	1,58	1,53	1,47	1,41	1,36	1,30	1,26	1,19	1,13	1,08
	6,68	1,62	3,80	3,34	3,04	2,82	2,66	2,53	2,13	2,34	2,26	2,20	2,09	2,01	1,89	1,81	1,71	1,61	1,54	1,44	1,38	1,28	1,19	1,11
∞	3,84	2,99	2,60	2,37	2,21	2,09	2,01	1,94	1,88	1,83	1,79	1,75	1,69	1,64	1,57	1,52	1,46	1,40	1,35	1,28	1,24	1,17	1,11	1,00
	6,64	4,60	3,78	3,32	3,02	2,80	2,64	2,51	2,41	2,32	2,24	2,18	2,07	1,99	1,87	1,79	1,69	1,59	1,52	1,41	1,36	1,25	1,15	1,00

Sumber : Elementary Statistics, Hoel, P.G., John Wiley & Sons, Inc., New York, 1960

Izin Khusus pada penulis

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI , DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PRI : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV :48939
BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, BK : 4752180
Bagian UHT : Telepon, 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian Humas : 489
Laman : www.unj.ac.id

Building Future Leaders

Nomor : 3041/UN39.12/KM/2017 5 Juli 2017
Lamp. : -
H a l : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi**

Yth. **Kepala SMA Negeri 6 Depok**
Jl. Raya Limo No.30 Limo
Depok

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

N a m a	:	**Gama Fitra Jawamela**
Nomor Registrasi	:	4115131087
Program Studi	:	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas	:	Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP	:	089636533262

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

"Pengaruh Media Pembelajaran *Virtual Reality* Terhadap Minat Belajar PPKn Siswa"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
dan Hubungan Masyarakat

Woro Sasmoyo, SH
NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ilmu Sosial
2. Koordinator Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

LAMPIRAN 26

SURAT TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 6 DEPOK
SK. PENDIRIAN SEKOLAH No : 425/111/Kpts/Dispen/Hk/2003
Jl. Raya Limo No. 30 Kec. Limo Kota Depok 16515, Telp./ Fax (021) 754 5041
Web. sman6depok.sch.id email : smandepok6@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No :421.2/3830-Kur/IV/2016

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	: Tugino, S.Pd, MM
NIP	: 196406192003121001
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMA Negeri 6 Depok

Menerangkan bahwa :

Nama	: Gama Fitra Jawamela
Nomor Registrasi	: 4115131087
Program Studi	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas	: Ilmu Sosial Politik Universitas Negeri Jakarta

Benar yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 6 Depok untuk bahan Penulisan Skripsi yang berjudul ***"Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Reality Terhadap Minat Belajar Siswa"***, yang telah dilaksanakan pada tanggal 01 Maret s.d 19 Mei 2017.

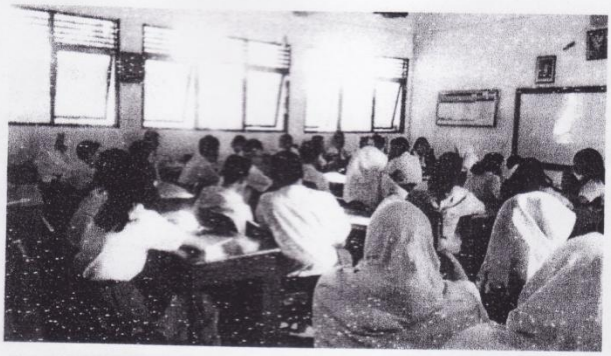
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 19 Mei 2017
Kepala SMA Negeri 6 Depok

Tugino, S.Pd, MM
NIP. 196406192003121001

LAMPIRAN 27

DOKUMENTASI



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Gama Fitra Jawamela lahir di Bantul 03 Maret 1995, merupakan putra pertama dari bapak Kalijan dan ibu Nurhasima dengan jumlah saudara kandung sebanyak 3 orang. Riwayat pendidikan formal pertama kali ditempuh di SDN Cipedak 06 Pagi dan lulus pada tahun 2007, lalu setelah lulus melanjutkan ke jenjang SMP di SMPN 253 Jakarta dan lulus pada tahun 2010, kemudian setelah lulus SMP penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya di SMA Kemala Bhayangkari 1 Jakarta dan lulus pada tahun 2013

Setelah lulus SMA penulis mendapatkan kesempatan untuk berkuliah di Universitas Negeri Jakarta melalui jalur undangan atau SNMPTN. Semasa SMA penulis aktif di kegiatan OSIS pada saat kuliah penulis juga aktif dalam organisasi, penulis mengikuti organisasi HIMA PPKN dan BEM FIS. Penulis juga aktif dalam organisasi lingkungan tingkat RT dan RW.

Hobby penulis adalah bermain game dan olahraga, olahraga favorit penulis adalah bulutangkis. Penulis senang membaca buku komik untuk mengisi waktu luang. Penulis sangat senang jalan-jalan ke tempat yang jarang orang lain kunjungi. Penulis juga bekerja paruh waktu sambil kuliah untuk memenuhi biaya kuliah.

Demikian riwayat hidup saya. Saya ucapkan terimakasih sudah membaca