

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN *POWERPOINT* DAN  
KONTRIBUSINYA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA  
MATA PELAJARAN TI&K DI KELAS VIII  
SMP NEGERI 31 PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana  
Pendidikan pada program studi teknologi pendidikan*



**Oleh:**

**SEPNI HARIANTI  
78928/2006**

**KURIKULUM TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

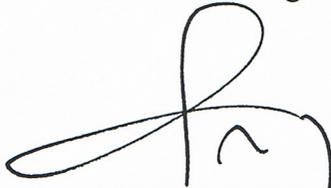
**PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN *POWERPOINT* DAN  
KONTRIBUSINYA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA  
MATA PELAJARAN TI&K DI KELAS VIII  
SMP NEGERI 31 PADANG**

Nama : Sepni Harianti  
NIM : 78928/2006  
Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 5 Februari 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I



**Prof. Dr. H. Nurtain**  
**NIP.194106061965041001**

Pembimbing II



**Dra. Fetri Yeni J, M. Pd**  
**NIP. 196110111986022001**

## ABSTRAK

**SEPNI HARIANTI, 2010. *Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Powerpoint dan kontribusinya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran TI&K di Kelas VIII SMP Negeri 31 Padang.***

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah persepsi siswa terhadap penggunaan media *powerpoint* berkontribusi pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TI&K di kelas VIII SMP Negeri 31 Padang. Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan *powerpoint* dan kontribusinya terhadap hasil belajar pada mata pelajaran TI&K .

Jenis penelitian kuantitatif deskriptif untuk melihat dan menggambarkan tentang objek yang diteliti seperti apa adanya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah random sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket sedangkan teknik analisa data menggunakan teknik korelasi product moment dari pearson.

Hasil penelitian mengungkapkan persepsi siswa terhadap penggunaan *powerpoint* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi di kelas VIII SMP Negeri 31 Padang belum maksimal ini terbukti dari persentase tingkat pencapaian persepsi diperoleh 78,19% sehingga tingkat pencapaian persepsi siswa terhadap penggunaannya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dikelas VIII SMP Negeri 31 Padang dikategorikan cukup. Pengolahan hubungan persepsi dengan hasil belajar di dapat  $r$  hitung sebesar 0,34 dan harga  $r$  tabel dk  $(N-2)=118$  dan  $\alpha$  0,05 diperoleh  $r = 0,180$  pada taraf kepercayaan 95% dan 0,236 pada taraf kepercayaan 99%. Dapat disimpulkan hipotesis yang diajukan dapat diterima kebenarannya dan terdapat korelasi yang signifikan antara persepsi dengan hasil belajar Teknologi informasi dan Komunikasi dikelas VIII SMP Negeri 31 Padang. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa nilai  $r_{xy} = 0,34$  dan kontribusi  $(r)^2 = (0,34)^2 = 0,1156$ . Besar kontribusinya  $r^2 \times 100\% = 0,1156 \times 100\% = 11,56\%$ . Sisa 88,44% mungkin oleh variabel lain yang tidak menjadi perhatian dalam penelitian ini.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Powerpoint dan Kontribusinya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII SMP Negeri Padang*”. Selanjutnya selawat dan salam kepada nabi Muhammad SAW sebagai contoh teladan umat manusia. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari sepenuhnya skripsi ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak. Untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Nurtain selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dra. Fetri Yeni J, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Drs. Azman M.Si dan Dra Zuwirna M.Pd ketua dan sekretaris jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Kedua orang tua penulis ( ayahanda Narwi dan Ibunda Lasmi ) yang telah begitu berjasa dan banyak memberikan dorongan moril dan materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya bagi penulis.
5. Sahabat seperjuangan TP 2006 terutama yang sama-sama berjuang, terima kasih atas kebersamaan dan kesenangan indah yang telah kita lewati selama ini.
6. Kepada kakak dan adik penulis yang telah mengisi hari-hari penulis dan membantu memberi semangat. Terima kasih kakakku Sugianto,dan adikku Sugeng.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Semoga bantuan, arahan, maupun bimbingan yang telah diberikan dibalas oleh Allh SWT dengan Pahala yang setimpal, Amin. Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sampai pada tahap sempurna. Maka dari itu penulis menerima kritik, saran dan masukan yang bermanfaat demi kesempurnaan skripsi ini.semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua.

Padang,Februari 2010

Penulis



## DATAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL... ..</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
A. Pengertian Persepsi.....	9
B. Media Pembelajaran .....	10
C. Kegunaan media powerpoint dalam pembelajaran TI&K.....	15
D. Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	24
E. Hasil Belajar .....	28
F. Kerangka konseptual .....	29
G. Hipotesis penelitian .....	31

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian .....	32
B. Populasi dan Sampel.....	32
C. Jenis dan Sumber Data.....	34
D. Alat Pengumpulan Data .....	34
E. Teknik Analisis Data.....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
A. Hasil Penelitian.....	37
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	42
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>45</b>
A. Kesimpulan.....	45
B. Saran .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>47</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>48</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi dan Sampel .....	32

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual .....	29

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Angket Penelitian .....	48
2. Analisis setiap pertanyaan dan jumlah nilainya .....	52
3. Tabel persiapan perhitungan korelasi .....	56
4. Tabel nilai-nilai r Product moment .....	60

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan manusia Indonesia seutuhnya adalah suatu upaya yang dilaksanakan secara sadar, berencana dan berkesinambungan menuju suatu perubahan dan kemajuan serta perbaikan yang sempurna. Dalam pelaksanaan pembangunan ini kita semua dituntut selalu berusaha untuk menambah, memperdalam serta meningkatkan kualitas dan kuantitas ilmu pengetahuan dan keterampilan. Untuk itu sektor pendidikan memegang peranan yang sangat dominan dalam upaya mencapai tujuan tersebut.

Pendidikan merupakan salah satu bidang pembangunan nasional yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan juga meningkatkan sumber daya manusia yang baik. Untuk mewujudkan pembangunan nasional dibidang pendidikan tersebut, pemerintah telah mengeluarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yang bertujuan sebagai berikut:

*“pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potetensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan manjadi manusia yang bertanggung jawab”.*

Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan di atas, maka harus adanya upaya pembinaan manusia karena pendidikan pada hakikatnya adalah

usaha membudayakan manusia atau memanusiakan manusia. Unsur manusia yang paling menentukan berhasilnya pendidikan adalah pelaksana pendidikan yaitu guru. Gurulah ujung tombak pendidikan sebab guru secara langsung berupaya mempengaruhi, membina dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang bisa berfikir secara logis, kritis, cermat, akurat, aktif, kreatif, tekun dan mandiri, agar mampu bersaing atas dasar keunggulan kualitas.

Di sekolah guru memiliki peranan yang sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal bagi siswa. Guru memiliki tanggung jawab untuk mengelola kelasnya agar situasi belajar di kelas dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu guru harus memiliki berbagai macam inovasi yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dituntut untuk bisa membuat siswanya merasa nyaman sehingga materi pelajaran yang disampaikan cepat diserap siswa, tentunya dengan situasi dan kondisi belajar yang menyenangkan, yang tidak kaku dan tidak monoton.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju. Sekolah pun berusaha untuk menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi. Di antaranya dengan mengusahakan adanya pengadaan media dan sumber belajar yang sangat bermanfaat untuk membantu kelancaran dan kesuksesan belajar siswa hingga hasil belajar yang diperoleh semakin maksimal. Sebagai contoh, sekarang umumnya di sekolah-sekolah menengah telah memiliki ruang labor komputer dan ruang multimedia.

Berdasarkan kenyataan yang berlaku di lapangan sebagian besar pendidikan belum maksimal dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan dan penuh dengan inovasi yang mengakibatkan minat siswa untuk memperhatikan pelajaran juga kurang sehingga hasil belajar siswa tidak meningkat. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa SMP Negeri 31 Padang masih rendah dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 6,5.

Mengingat pentingnya penguasaan materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ini untuk siswa maka dibutuhkanlah media yang baik untuk mengatasinya. Teknologi Informasi dan Komunikasi bukan saja mata pelajaran yang menggunakan komputer sebagai satu-satunya media yang tepat dalam pembelajaran. Tapi masih banyak inovasi media lainya yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk penyajian pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas. Pada kenyataanya masih banyak siswa yang merasa jenuh, bosan dan mengantuk yang mengakibatkan siswa kurang paham terhadap materi. Itu disebabkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru selalu monoton, misalnya saja pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah atau meringkas catatan saja tanpa melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Ini disebabkan kurangnya kreatifitas dan inovasi yang dilakukan guru dalam menggunakan media disaat pelaksanaan proses belajar mengajar.

Dalam menyusun sebuah perencanaan pembelajaran terdapat 5 komponen mengajar. Salah satu komponen pengajaran yang dapat digunakan untuk

membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (1995:138) alat bantu media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. 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 baik dari pada tanpa bantuan media.

Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru adalah *powerpoint*, media ini sangat baik digunakan karena disekolah juga didukung dengan tersedianya ruang multimedia dan laboratorium komputer. Ruang laboratorium komputer sangat bermanfaat sekali digunakan untuk mengaplikasikan media presentasi menggunakan *powerpoint*. Dalam pembelajaran media merupakan kegiatan yang penting untuk mengkomunikasikan suatu gagasan kepada siswa dengan berbagai tujuan terutama untuk menarik perhatian siswa terhadap materi yang disajikan.

Penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran disertai sarana dan prasarana yang tersedia akan dapat menarik perhatian, minat dan motivasi siswa serta pemahaman siswa lebih baik karena ada audio visualnya. Media *powerpoint* ini memaparkan tentang materi pelajaran TI&K disertai dengan gambar yang relevan serta beberapa animasi untuk menghidupkan suasana dilengkapi dengan suara atau musik pengiring sehingga pembelajaran tidak membosankan dan tidak terlalu kaku.

Dengan mengetahui pemanfaatan *powerpoint* akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa, untuk itu pemanfaatannya pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menjelaskan materi yang sedang dipelajari. Semakin sering siswa belajar menggunakan media *powerpoint*, maka akan semakin mudah materi diinggit karena materinya disertai dengan background dan musik yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

Dari pengamatan yang dilakukan di SMP Negeri 31 Padang guru sudah menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penggunaan *powerpoint* yang baik dalam pembelajaran TI&K diharapkan akan sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Akan tetapi kendalanya dilapangan guru masih belum maksimal menggunakan *powerpoint* dalam pembelajaran karena terbiasanya guru dengan pola pembelajaran konvensional. Tidak maksimalnya penggunaan *powerpoint* oleh guru seperti gambar, warna, animasi dan backgraond yang tidak menarik serta penyampaian materi yang masih terfokus pada slide tanpa adanya interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa membuat siswa kurang tertarik dan banyak siswa yang tidak paham dengan materi yang disampaikan sehingga kegiatan siswa hanya mencatat materi yang di tampilkan melalui slide *powerpoint*. Padahal idealnya untuk menarik perhatian dan minat peserta didik terhadap pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi harus dibuat tampilan media pembelajaran yang unik, menarik, baik warna, teks, bentuk dan ilustrasinya dalam mengkomunikasikan suatu gagasan kepada siswa dengan berbagai tujuan terutama untuk menarik

perhatian siswa terhadap materi yang disajikan. Didukung dengan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah terutama sekali diruangan multimedia yang telah menyediakan In fokus, komputer dengan jaringan internet, TV, VCD, Tape yang sangat membantu meningkatkan kelancaran pembelajaran menggunakan *powerpoint*. Pertanyaan yang timbul ialah apa persepsi siswa terhadap penggunaan *powerpoint* tersebut?

Berdasarkan fenomena diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan *Powerpoint* dan Kontribusinya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran TI&K di Kelas VIII SMP N 31 Padang”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka penulis mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan. Adapun yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya prestasi belajar siswa untuk pelajaran TI&K.
2. Pembelajaran TI&K di kelas masih berjalan monoton.
3. Guru jarang sekali melibatkan semua siswa untuk aktif dalam belajar.
4. Penggunaan metode mengajar yang tidak tepat termasuk penggunaan *powerpoint* yang kurang tepat.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berhubung karena masalah tersebut sangat luas dan tidak mungkin dapat dibahas dengan keadaan keterbatasan tenaga, waktu, dan biaya maka penulis membatasi masalah pada hal-hal sebagai berikut:

1. Persepsi siswa terhadap penggunaan *powerpoint* pada mata pelajaran TI&K kelas VIII di SMP N 31 Padang.
2. Seberapa besar kontribusi penggunaan *powerpoint* pada mata pelajaran TI&K terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 31 Padang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “ Apakah persepsi siswa terhadap penggunaan media *powerpoint* berkontribusi pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TI&K di kelas VIII SMP Negeri 31 Padang.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan *powerpoint* pada mata pelajaran TI&K di kelas VIII SMP N 31 Padang.
2. Berapa kontribusinya terhadap pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran TI&K.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini di harapkan dapat berguna bagi semua pihak, terutama bagi orang-orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. Adapun penelitian ini berguna sebagai:

1. Bahan pertimbangan bagi guru di SMP N 31 Padang untuk memilih media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
2. Tambahan informasi bagi guru/mahasiswa untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan maksud untuk mendalami tentang persepsi ini.
3. Menambah wawasan penulis, mengenai persepsi siswa terhadap pelaksanaan *poweroint* dan kontribusinya terhadap hasil belajar TI&K di SMP Negeri 31 Padang.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Pengertian Persepsi**

Persepsi berasal dari bahasa Inggris, yaitu *perception*, diterjemahkan oleh Echols dan Sadely (1982:424) sebagai penglihatan, tanggapan, daya memahami atau menanggapi sesuatu. Lebih jauh Hurlock (1977:25) menyatakan bahwa persepsi adalah suatu proses pengamatan, pengorganisasian, penginterpretasian, dan penilaian terhadap objek yang didasari oleh suatu pemikiran. Kemudian Rahmad (1985:64) lebih mempertegas pengertian persepsi sebagai sebuah pengalaman tentang objek atau peristiwa dan hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan-pesan mengenai objek atau peristiwa tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian persepsi dalam penelitian ini sebagai sebuah tanggapan, pemikiran maupun penilaian individu terhadap suatu objek atau peristiwa berdasarkan pengalaman mereka.

Kehidupan individu sehari-hari dikelilingi oleh berbagai objek peristiwa yang ditangkap melalui alat indra, pada saat ini individu selalu mengamati dan selanjutnya secara sadar akan memberi tanggapan dari berbagai hal yang diamatinya. Penilaian dan pemberian makna itulah yang dikatakan dengan persepsi.

Menurut Sudjana secara garis besar persepsi dibagi menjadi dua diantaranya yakni sebagai berikut :<sup>9</sup>

*1) “persepsi positif yang merupakan tanggapan atau pandangan langsung terhadap objek yang bersifat positif atau baik. 2) persepsi negatif yang merupakan tanggapan atau penanganan langsung terhadap objek yang bersifat negatif atau tidak baik. persepsi positif dan negatif ini mempunyai tingkatan untuk mengukur persepsi itu ada lima tingkatan yaitu: (1) tidak baik, (2) kurang baik, (3) cukup baik, (4) baik, (5) sangat baik. sedangkan syarat-syarat dari persepsi yakni sebagai berikut: 1) adanya objek atau sasaran yang diamati baik datangnya dari luar maupun dari dalam, sehingga menimbulkan stimulus yang mengenai alat indra, 2) kesempurnaan alat indra yang mengenai alat indra bagi individu sangat menentukan dalam mempersepsikan suatu objek, 3) perhatian, sikap, perasaan, emosi dan juga jenis perangsang sebagai penentu dalam terjadinya persepsi.”*

Berdasarkan uraian diatas maka persepsi akan terjadi jika adanya hal-hal seperti yang telah diuraikan tadi. Begitu juga dengan peserta didik, jika dikaitkan dengan penelitian ini peserta didik akan dapat mempersepsikan secara langsung mengalami, menerima dan mengamati serta mendapatkan perangsang bahwa hal-hal yang mereka lakukan dalam proses belajar mengajar TI&K itu dapat menimbulkan kesan tersendiri bagi peserta didik itu sendiri.

## **B. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berarti pelantara atau pengantar dalam media pembelajaran. Media berarti alat untuk menyampaikan informasi pendidikan baik disuasana formal dan informal, perantara media sangat penting yaitu merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar yang pada gilirannya dapat mutu pendidikan.

Menurut Sardiman (1986:7) yang menyatakan bahwa:

*“Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan pada penerima pesan sehingga pesan dapat merangsang pemikiran, perasaan serta minat sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi”.*

Kutipan diatas menyatakan bahwa media pendidikan komunikasi salah satu sarana pendidikan yang dapat mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang berlangsung dan juga dapat menarik minat dan memperbesar perhatian siswa terhadap pelajaran tersebut. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat membawa pesan-pesan dan informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud dalam pembelajaran yang dilakukan, maka disebut media pembelajaran.

#### b. Fungsi Dan Kegunaan Media

Menurut Kusharyanto dalam Azhar Arsyad (2003:19) fungsi media sebagai berikut:

- 1) Mampu memperlihatkan gerakan yang sulit diamati oleh indera biasa.

- 2) Dapat memperbesar benda-benda yang tak dapat dilihat oleh mata secara telanjang.
- 3) Pengganti benda yang sebenarnya.
- 4) Dapat menyajikan suatu proses atau pengalaman hidup yang utuh.

Dari beberapa fungsi diatas maka media pendidikan sangat berarti dalam pelaksanaan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai, berkenaan dengan hal itu bahwa media mempunyai banyak manfaat seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (1989:2) bahwa manfaat dari media pendidikan antara lain:

- a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pelajaran lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk semua mata pelajaran.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, mendengarkan dan lain-lain.

Senada dengan hal diatas, Nasution (1995:98) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran itu adalah:

- (1) Menambah kegiatan belajar siswa
- (2) Menghemat waktu belajar
- (3) Menyebabkan hasil belajar lebih permanen
- (4) Membantu siswa yang ketinggalan dalam pelajaran
- (5) Memberikan arahan yang wajar untuk belajar yang dapat membangkitkan minat dan perhatian serta keaktifan pada siswa
- (6) Memberikan pemahaman yang tepat dan jelas

Dari kesimpulan diatas dapat disimpulkan penggunaan media pendidikan dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas dan mutu pendidikan. Media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran di samping dapat menarik perhatian siswa juga dapat menarik variasi dalam cara mengajar, memberikan lebih banyak realitas sehingga lebih terwujud dan terarah untuk menyampaikan hasil pembelajaran.

#### c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagaimana dijelaskan oleh Sudjana dan Rivai (1997) adalah:

- 1) Ketetapan dengan tujuan pengajaran. Media pengajaran dipilih atas dasar unsure-unsure instruksional yang telah ditetapkan.

- 2) Dukungan terhadap bahan pelajaran. Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip dan konsep sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media. Media yang diperlukan mudah diperoleh atau mudah di buat oleh guru saat akan mengajar.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya. Apapun media yang akan digunakanya sarat utamanya adalah guru dapat memanfaatkan media tersebut dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada media tapi dampak dari penggunaan media oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungan.
- 5) Ketersediaan waktu untuk menggunakan. Setiap media yang digunakan mempunyai cukup waktu sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa. Memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat di pahami oleh siswa.

Dalam hubungan dengan penggunaan media pada waktu berlangsungnya pengajaran setidak-tidaknya digunakan guru dalam situasi sebagai berikut (Sudjana dan Rivai 1997) :

- (a) Perhatian siswa terhadap pengajaran sudah mulai berkurang akibat kebosanan mendengarkan penjelasan guru.
- (b) Bahan pengajaran yang dijelaskan guru kurang dipahami oleh guru.

- (c) Terbatasnya sumber pengajaran
- (d) Guru tidak bergairah untuk menjelaskan bahan pengajaran melalui penuturan kata-kata (verbal) akibat terlalu lelah disebabkan pengajaran yang cukup lama.

### **C. Kegunaan Media *Powerpoint* Dalam Pembelajaran TI&K**

Dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* proses pembelajaran TI&K dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan, maka guru harus dapat membuat, menggunakan serta memilihnya sesuai dengan materi. Khususnya aplikasi *powerpoint* terasa sekali kegunaanya dalam proses pembelajaran TI&K yaitu tentang penyajian materi yang menarik dengan adanya animasi-animasi yang bagus. Dengan demikian aplikasi *powerpoint* yang digunakan akan memotivasi siswa dan mudah di mengerti. dengan menggunakan slide *powerpoint* akan dapat membantu siswa dalam memahami materi secara mendalam hingga dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Sebab dalam slide *powerpoint* pembelajaran disajikan disertai dengan text, gambar, suara, vidio, warna, beckground, animasi dan link. Dengan demikian *powerpoint* ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Dari situs <http://www.google.com> dowload tanggal 20/06/2010. 12:02.Oaudateda Ena menuliskan bahwa *powerpoint* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Pengertian Microsoft *powerpoint*

Microsof *powerpoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah microsoft office. Jadi pada waktu penginstalan program microsoft office, dengan sendirinya program ini akan terinstal. Hal ini mengurangi hambatan pengembangan pembelajaran dengan menggunakan komputer.

Microsoft *powerpoint* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, dan merupakan salah satu program multi media. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program microsoft office. Program ini dirangcang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun program, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikanya sebagai media komunikasi yang menarik.

Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengelolah teks, warna, gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaanya. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsure rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia.

Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai timing

yang kita inginkan, atau berjalan sesuai manual, yaitu dengan mengklik tombol mouse. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kontrol operasinya menggunakan cara manual.

Sesuai dengan keterangan diatas dapatlah kita lihat bahwa *powerpoint* merupakan bagian dari jenis media audio visual yang mana dapat dilihat dan didengar oleh peserta didik dalam pengaplikasiannya. Yang mana jenis-jenis media pembelajaran itu adalah:

a) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan serta menggunakan kemampuan suara saja. Seperti radio, cassette recorder dan piringan hitam. Media jenis ini tidak cocok digunakan untuk orang yang mengalami gangguan pendengaran.

b) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini menampilkan gambar diam seperti film strip, slide/film rangkai, foto, gambar, lukisan, cetakan dan film bisu (film kartun).

c) Media audio visual

Media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini memiliki unsur yang lebih baik dibandingkan dua media sebelumnya. Diantaranya adalah film bingkai suara (sound

slide), film rangkai suara, film suara dan video cassette. Jadi *powerpoint* merupakan bagian dari pembelajaran audio visual.

b. Kelebihan Microsoft *Powerpoint*

Seperti halnya penggunaan media pembelajaran lainnya, penggunaan program ini pun memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri. Seperti yang dikatakan Heri Suhendri. Yang diambil dari <http://www.google.com>. Download tanggal 03/07/2010.11:04

Kelebihan dari *powerpoint* adalah:

- a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- b) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- c) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- d) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- e) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/Disket/Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa.

Keuntungan lain dari program ini adalah sederhananya tampilan ikon-ikon pembuatan presentasi kurang lebih sama dengan ikon-ikon Microsoft Word yang sudah dikenal oleh kebanyakan pemakai komputer. Program aplikasi ini sebenarnya merupakan program untuk membuat presentasi namun fasilitas yang ada dapat dipergunakan untuk membuat program pembelajaran. Keuntungan lainnya adalah bahwa program ini bisa disambungkan ke jaringan internet.

c. Kekurangan Microsoft *Powerpoint*

Adapun kekurangan dari *powerpoint* adalah:

- a) Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.
- b) Jika yang digunakan untuk presentasi dikelas adalah PC, maka para pendidik harus direpotkan oleh pengangkutan dan penyimpanan PC tersebut.
- c) Jika layar monitor yang digunakan terlalu kecil (14"-15"), maka kemungkinan besar siswa yang jauh dari monitor kesulitan melihat sajian bahan ajar yang ditayangkan di PC tersebut.
- d) Para pendidik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh *powerpoint* yang digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran yang juga tidak lepas dari fungsi yang dimiliki media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang digunakan dalam memperlancar kegiatan pembelajaran.

d. Tujuan penggunaan media *powerpoint*

Tujuan yang harus dicapai seorang *presenter* (orang yang membawakan presentasi) dalam hal ini guru adalah demi menarik perhatian pendengar (siswa) untuk menikmati dan memahami materi yang disampaikan. Tujuan lain yang ingin dicapai dalam penggunaan media microsoft office *powerpoint* dalam KBM adalah:

- a) Menarik perhatian dan merangsang minat siswa terhadap materi yang akan disampaikan.

- b) Menanamkan konsep materi yang akan disampaikan untuk dipahami secara mendalam.
- c) Siswa mampu menyampaikan kembali materi yang disampaikan dan menerapkannya dalam pembelajaran praktek.
- d) Manfaat media *powerpoint*

Manfaat yang didapatkan dengan mempresentasikan materi menggunakan media microsoft office *powerpoint* adalah:

- a) Memperjelas dan mempercantik pesan-pesan atau materi yang disampaikan.
  - b) Membantu dan memudahkan presenter atau guru dalam menyampaikan materi dan mengeluarkan kemampuan yang dimiliki secara optimal.
  - c) Menambah daya tarik peserta dalam memahami pesan atau materi yang disampaikan.
  - d) Mengurangi verbalisme
- e. Teknik Pembuatan *Powerpoint* Yang Benar
- a) Sebaiknya gunakan jenis huruf (font) yang seragam untuk semua halaman slide presentasi. Misal, jika Anda menggunakan jenis Arial, maka sebaiknya Anda menggunakan jenis itu dalam sepanjang halaman presentasi Anda.
  - b) Sebaiknya gunakan huruf sans serif seperti Arial, Verdana, Helvetica atau Georgia; dan bukan menggunakan huruf seperti times new roman. Kata para pakar huruf seperti Arial dan Verdana lebih mudah dibaca dalam media elektronik dan layar presentasi. Selain itu, sebaiknya ukuran huruf yang digunakan adalah minimal 24.

- c) Sebaiknya menggunakan template dan komposisi warna yang juga seragam untuk semua halaman slide presentasi . Komposisi warna juga layak diperhatikan; dimana kita sebaiknya menggunakan warna netral (seperti warna putih) sebagai dasar; dan warna yang terang dan soft untuk menulis huruf (seperti warna biru, warna merah maroon atau coklat). Jangan pernah menggunakan warna merah atau kuning sebagai warna dasar.
  - d) Gunakan clip art atau gambar yang difoto secara profesional; dan bukan clip art yang terkesan kampungan. Tata letak gambar ini juga harus diperhatikan supaya tidak terkesan asal tempel.
- f. Penggunaan *Powerpoint* Yang Baik Untuk Presentase Pembelajaran
- a) Ukuran huruf dan tipe
    - 1) Gunakan huruf Sans Serif seperti Verdana, Tahoma, dan Helvetica untuk teks dan judul. Cetak **tebal** lebih disukai.
    - 2) Judul: 32 poin atau lebih besarSub judul: 30 poin atau lebih besar
    - 3) Teks: 28 poin atau lebih besarCetak **tebal** lebih baik daripada teks standar.  
Petunjuk praktis pelukis papan nama: (saat berada pada papan nama atau diproyeksikan)
  - b) Kontras Warna
    - 1) Latar belakang harus sederhana, tidak bersifat grafis, dan biasanya harus memiliki satu warna saja, bila mungkin warna pastel muda atau putih bila cetakan warna hitam digunakan. Gradient dua-warna dapat diterima bila salah satu dari kedua warna tersebut adalah putih.

Gradient dua-warna juga dapat diterima bila salah satunya bukan warna putih, bila warna- warna tersebut berdekatan pada roda warna (misalnya kuning ber-gradient dengan hijau). Abu-abu harus dihindari, baik pada teks ataupun latar belakang dari presentasi *Powerpoint*

- 2) Teks dan latar belakang haruslah sangat kontras. Bila latar belakang berwarna gelap, teksnya harus berwarna sangat terang. Bila latar belakangnya berwarna terang, teksnya harus berwarna sangat gelap. Beberapa kombinasi warna yang baik untuk teks dan latar belakang adalah hitam dan putih, kuning dan ungu, kuning dan biru tua, merah tua dan putih, hijau tua dan putih, biru tua dan putih, hitam dan kuning, dan ungu dan putih.
- 3) Warna-warna tertentu tidak boleh digunakan bersamaan: Merah dan hijau, merah dan hitam, hijau tua dan hitam, atau biru dan hitam tidak boleh digunakan bersamaan sebagai latar belakang dan teks.

### Kontras warna yang baik

Kuning pada ungu	Hitam pada putih	Kuning pada biru tua	Merah tua pada putih	Hijau tua pada putih
------------------------	------------------------	----------------------------	-------------------------------	----------------------------

Biru tua pada putih	Hitam pada kuning	Ungu pada putih	Putih pada coklat kemerahan
---------------------------	-------------------------	-----------------------	-----------------------------------

### Kontras warna yang buruk

Hijau tua dan hitam	Merah dan hitam	Hijau tua dan hitam	Hitam dan hitam
---------------------------	-----------------	---------------------	-----------------

- 4) Bayang-bayang abu-abu tidak boleh digunakan bersamaan, sebagai ciri-ciri grafik, latar belakang, atau teks.

#### c) Animasi

Ciri-ciri animasi yang dapat diterima mencakup terbang masuk dari kiri, mengintip dari kiri, mesin tik, hilang di kanan dan muncul. Kecuali untuk muncul, ciri-ciri animasi harus selalu menyajikan teks yang dimulai di kiri, sebagaimana pada gaya membaca yang normal. Karakter-karakter yang berterbangan, elemen-elemen dengan rancangan spiral, atau elemen-elemen yang masuk dari bawah atau kanan harus

dihindari kecuali bila hal-hal tersebut digunakan untuk menunjukkan arah gerakan dari suatu elemen.

- d) Memakai Kalimat Sederhana saat penyampaian materi
- e) Gambar Bermakna Ribuan Kata
- f) Kuasai Topik Presentasi Secara Detail

g. Pengajaran TI&K Dengan Menggunakan Slide *Powerpoint*

Dalam mempersentasikan slide *powerpoint* itu dapat beberapa bagian file yang berbeda baik dari segi isi dan tujuannya, diantaranya adalah:

a) Halaman sampul

Mencantumkan judul pokok bahasan. Sampul depan dapat ditambahkan dengan keterangan mengenai pertemuan keberapa, nama penulis, nama mata pelajaran dan untuk kelas berapa.

Setiap pertemuan/tatap muka terdiri dari beberapa sub pokok bahasan, sesuai dengan materi yang terdapat dalam 1 (satu) semester. Masing-masing pertemuan disimpan dalam 1 (satu) file, sehingga setiap pertemuan telah terdapat file tersendiri untuk dipresentasikan.

b) Halaman isi

Mencantumkan materi pembelajaran yang terdiri dari judul sub pokok bahasan atau judul slide, pokok materi dan penjelasan pada materi tersebut.

c) Berisi soal-soal pendukung presentasi, yang akan dijawab oleh siswa yang telah disesuaikan dengan isi presentasi.

Jadi pelaksanaan pembelajaran dengan *powerpoint* ini, dilakukan dengan presentasi terhadap slide pembelajaran yang disampaikan oleh guru ditambah penguatan dan penjelasan lebih lanjut dari guru dan nantinya di akhir pembelajaran siswa menjawab pertanyaan yang telah disisipkan pada slide *powerpoint*.

#### **D. Teknologi Informasi dan Komunikasi**

##### a. Defenisi Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Menurut Depdiknas (2003:6) bahwa teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.

Teknologi telah berkembang cepat tidak terlepas dari penggunaan teknologi informasi. Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh pernyataan Martin yang di kutip oleh Kadir (2003:2)

*‘Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirim informasi’*

Sedangkan teknologi komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentranfer data dari perangkat satu ke lainnya.

Jadi informasi dan komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang

terkait dengan pemrosesan, pengelolaan, atau pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.

#### b. Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik tersendiri, demikian juga halnya dengan mata pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi. Adapun karakteristik mata pelajaran Teknologi dan Komunikasi dalam depdiknas (2003:1) adalah sebagai berikut:

- 1) Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu yang tidak dapat dipisahkan antara data, informasi, pengolahan dan metode penyampaian.
- 2) Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan essensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini.
- 3) Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan cabang ilmu-ilmu (komputer, matematika, komunikasi dan informasi)

#### c. Tujuan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunokasi sebagai salah satu mata pelajaran yang harus di kuasai oleh siswa. Teknologi informasi dan komunikasi secara umum bertujuan agar siswa memahami alat teknologi informasi dan komunikasi termasuk komputer dan memahami informasi. artinya siswa mengenal istilah-istilah yang digunakan pada teknologi informasi dan komunikasi dan khususnya pada komputer yang umum digunakan. Siswa juga

menyadari keunggulan dan keterbatasan komputer, serta dapat menggunakan komputer secara optimal. Di samping itu siswa dapat memahami bagaimana dan dimana informasi yang dapat diperoleh, bagaimana cara mengemas atau mengolah informasi dan bagaimana mengkomunikasikannya.

Secara khusus tujuan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Depdiknas (2003:7) adalah:

- 1) *Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.*
- 2) *Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri. Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi sehingga proses pembelajaran lebih optimal, menarik dan mendorong siswa trampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerja sama.*
- 3) *Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran, bekerja dan pemecahan masalah sehari-hari.*

#### d. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah menengah pertama (SMP) terdiri atas tiga aspek yaitu:

- 1) *Aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar yaitu mencakup kesehatan dan keselamatan kerja pada teknologi informasi dan komunikasi, menerapkan etika dan aturan perangkat lunak, mengenal penggabungan dokumen pengolah kata dan angka, mengenal perangkat*

lunak dan sistem pada internet, mengenal tata cara, akses dan pelayanan internet.

- 2) *Aspek pengolahan informasi untuk produktivitas* meliputi memodifikasi dokumen program pengolah kata, demonstrasi akses WEB dan e-mail
- 3) *Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi* mencakup membuat karya dokumen dengan pengolahan kata dan gabungan dokumen pengolah kata dan angka, mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet.

e. Standar Kompetensi Teknologi Informasi Dan komunikasi mencakup

Menurut Depdiknas (2003:12) Standar Kompetensi TI&K di Sekolah Menengah Pertama sebagai berikut:

- 1) Mengenal perangkat TI&K serta Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) selama menggunakan perangkat TI&K.
- 2) Memiliki sikap (etika dan moral) positif dalam menggunakan perangkat TI&K.
- 3) Menggunakan *Operating System* (OS) untuk manajemen file.
- 4) Menerapkan perangkat lunak pengolah kata (*word processing*) untuk menghasilkan informasi.
- 5) Mengintegrasikan perangkat lunak pengolah angka untuk membuat informasi.
- 6) Mengenal perangkat keras dan system yang digunakan dalam akses internet.

7) Menerapkan internet untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi.

### **E. Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dipeloreh merupakan suatu prestasi yang dicapai oleh seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar merupakan perubahan prilaku dari individu. Menurut Nana Sudjana (1990: 3) mengemukakan bahwa : Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu.

Guru perlu mengadakan penilaian pada pembelajaran karena itu merupakan usaha untuk memperoleh informasi tentang perolehan hasil belajar siswa secara menyeluruh, baik pengetahuan, konsep, nilai maupun keterampilan proses. Menurut Gagne (2003:5) bahwa:

*Hasil belajar dibagi 5 kategori yaitu : 1) Informasi verbal, 2) Kemahiran Intelektual, 3) Strategi Kognitif, 4) Sikap Ramah tamah afektif, dan 5) Keterampilan motorik, Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut:*

- (a) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi intrinsik pada diri siswa.*
- (b) Menumbuhkan keyakinan akan kemampuan dirinya. Artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya akan potensi yang dimiliki tidak kalah dari orang lain apabila berusaha sebagaimana harusnya.*
- (c) Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh yakni mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.*

Adapun penilaian hasil belajar lebih ditekankan pada derajat penguasaan tujuan pengajaran, penilaian hasil belajar dapat berupa konsep yang dikuasai, sikap nilai yang telah berkembang pada diri siswa dan ketrampilan proses yang terbina, penilaian dapat pula dilakukan pada lembar kerja yang telah diselesaikan siswa.

Dari data yang didapat terhadap hasil belajar siswa SMP N 31 Padang kelas VIII, dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi secara rata-rata masih terdapat beberapa siswa yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yakni pada taraf 6,5.

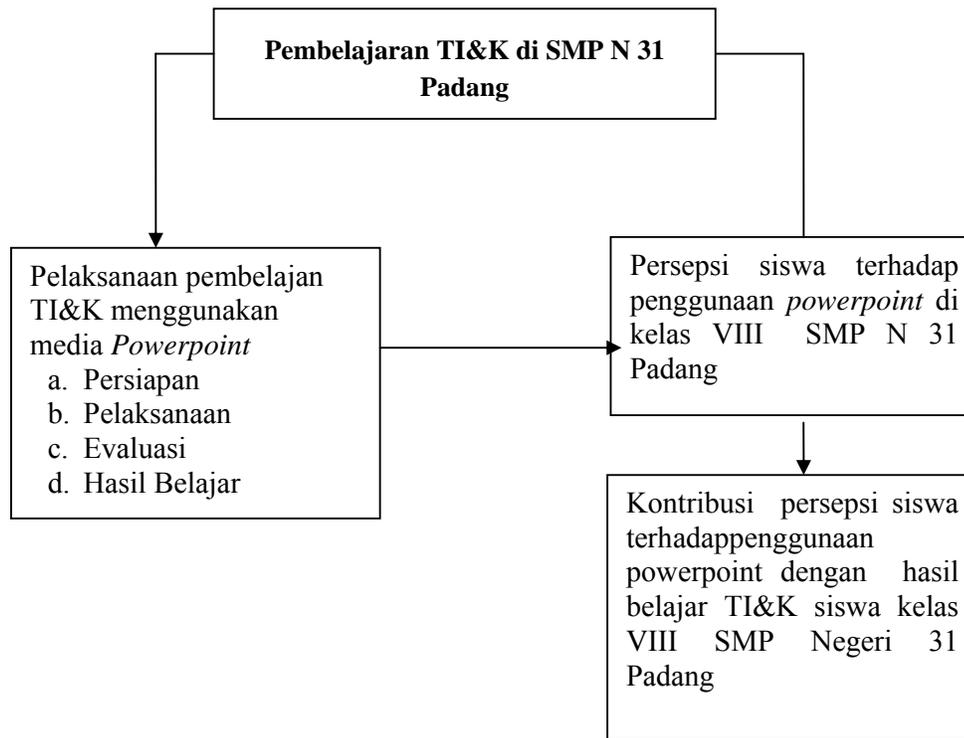
#### **F. Kerangka Konseptual**

Dalam pembelajaran Teknologi Informasi Komunikasi, pada materi dan kompetensi tertentu disekolah menengah pertama dituntut peran serta siswa dan kemampuan siswa untuk menganalisis suatu permasalahan dan kasus-kasus TI&K. Disamping itu banyak melibatkan aktivitas siswa dalam pemahaman, dan bukan hafalan. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat aplikatif untuk menciptakan pengalaman belajar siswa yang harus dimiliki oleh siswa untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer terutama microsoft *powerpoint* dapat merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji. Selain itu penyajiannya yang menarik karena adanya permainan warna, teks dan animasi membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hal tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer terutama microsoft *powerpoint* dapat memperluas interaksi siswa dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Peningkatan aktifitas siswa didalam belajar akan berujung pada

peningkatan hasil belajar siswa. Berikut ini bentuk kerangka koseptual dari penjelasan diatas.



**Gambar1. Kerangka Konseptual Penelitian**

### G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dari Persepsi siswa terhadap penggunaan powerpoin dan kontribusinya terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 31 Padang adalah :

$H_0 : \rho = 0$  Tidak ada kontribusi antara persepsi siswa terhadap penggunaan *powerpoint* dengan hasil belajar dalam mata

pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi di kelas VIII  
SMP Negeri 31 Padang.

Ha :  $\rho > 0$

Ada kontribusi antara persepsi siswa terhadap  
penggunaan *powerpoint* dengan hasil belajar dalam mata  
pelajaran Teknologi informasi Komunikasi di kelas VIII  
SMP Negeri 31 Padang.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

1. Persepsi siswa terhadap penggunaan *powerpoint* dalam pembelajaran TI&K di kelas VIII SMP Negeri 31 Padang diperoleh tingkat pencapaian persepsi sebesar 78,19% yang terdapat pada rentangan 70%-79% sehingga tingkat pencapaiannya dikategorikan cukup.
2. Hubungan persepsi siswa terhadap penggunaan *powerpoint* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di kelas VIII SMP Negeri 31 Padang dapat bermakna, yang ditandai dengan didapatkan  $r$  hitung sebesar 0,34.
3. Kontribusi persepsi siswa terhadap penggunaan *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di kelas VIII SMP Negeri 31 Padang adalah 11,56%. Sisanya 88,44% mungkin oleh variabel lain yang tidak menjadi perhatian dalam penelitian ini.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada pihak sekolah terutama guru untuk dapat menciptakan media pembelajaran *powerpoint* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi lebih efektif dan efisien khususnya dalam pembelajaran TI&K.

2. Kepada Kepala Sekolah, agar lebih memberikan pengarahan, motivasi serta pelatihan tentang penggunaan media dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran TI&K.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar, 2007, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Cah\_kurtekdik. *Desain Pembelajaran Menggunakan Powerpoint*.  
<http://www.goole.com> 26/06/2010.12:02.
- Depdiknas Republik Indonesia. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta, Depdiknas
- Depdiknas. 2003. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta.
- <http://teori-psikologi.blogspot.com/2008/05/pengertian-persepsi.html>
- <http://www.google.com/Penggunaan-Microsoft-Power-Point.com/2010/04/Sebagai-Media.htm>
- <http://Kiat dan Teknik Membuat Materi Presentasi yang Bagus rajapresentasi.com.htm> tanggal 03/10/2010.11:00
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana . 1990. *Penelitian Hasil Belajar*. Bandung. Remaja Rosda Karya
- Sudjana dan Rivai.2005. *Media Pengajaran* .Bandung. sinar baru algensindo
- Rajapresentasi. *kiat dan teknik membuat presentasi yang bagus*.  
<http://www.google.com> 18/10/2010.09:20
- Sardiman. 2009. *Media pendidikan*. Jakarta. Rajawali Persada
- Suharsimi arikunto. 2007. *Manajemen Penelitian*. Cetakan ke IIIIV Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*. Bandung. CV Alfabeta.
- UNP. 2007. *Buku Panduan Penulis Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*.
- Wina Senjana. 2008. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zelhendri Zen. 2007. *Penelitian Kuantitatif*. KTP FIP UNP