

**PENGARUH PENGGUNAAN PROGRAM *POWERPOINT* BERANIMASI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS VII
DI SMPN 2 PAINAN KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh

**WINA YUNELVI
78924/2006**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

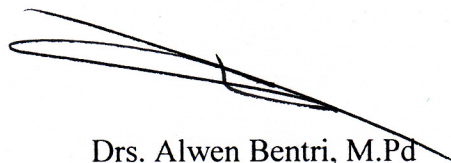
PENGARUH PENGGUNAAN PROGRAM *POWERPOINT* BERANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS VII DI SMPN 2 PAINAN KABUPATEN PESISIR SELATAN

Nama : Wina Yunelvi
NIM / BP : 78924 / 2006
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Drs. Alwen Bentrì, M.Pd

NIP 19610722 198602 1 002

Pembimbing II



Dra. Zuwirna, M.Pd

NIP 19580517 198503 2 001

PENGESAHAN

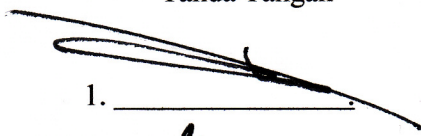
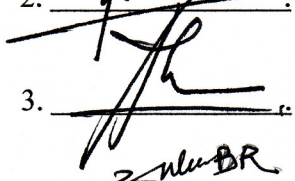
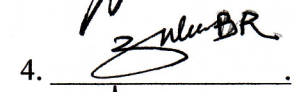
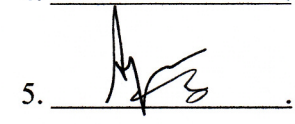
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

**Judul : Pengaruh Penggunaan Program *PowerPoint* Beranimasi
Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teknologi
Informasi dan Komunikasi Kelas VII di SMPN 2 Painan
Kabupaten Pesisir Selatan**

Nama : Wina Yunelvi
Nim : 78924
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Alwen Bentri. M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Zuwirna, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Drs. Azman. M.Si	3. 
4. Anggota	: Dra. Zuliarni	4. 
5. Anggota	: Abna Hidayati. M.Pd	5. 

ABSTRAK

Wina Yunelvi. 78924 : Pengaruh Penggunaan Program *PowerPoint* Beranimasi Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII di SMPN 2 Painan Kabupaten Pesisir Selatan. Skripsi. 2010.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan di lapangan yaitu kurangnya motivasi siswa mengikuti pembelajaran, dan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh penggunaan Program *PowerPoint* beranimasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 2 Painan. Dengan hipotesis terdapat pengaruh penggunaan Program *PowerPoint* beranimasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 2 Painan.

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk kuantitatif Quasi eksperimen dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan Program *PowerPoint* beranimasi pada kelas eksperimen dan pembelajaran dengan metode konvensional pada kelas kontrol. Populasi adalah siswa kelas VII SMPN 2 Painan dengan sampel diambil secara *purposive sampling* sebanyak dua kelas yaitu kelas VII1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII2 sebagai kelas kontrol. Data hasil belajar diperoleh dengan tes. Analisis data menggunakan uji normalitas dengan teknik uji Liliefors, uji homogenitas dengan teknik perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil, dan uji hipotesis dengan teknik uji t (t-tes).

Hasil analisis adalah t_{hitung} besar dari t_{table} pada taraf signifikan 0,05 yaitu $2,744 > 2,000$. Dengan demikian penggunaan Program *PowerPoint* beranimasi berpengaruh terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Program *PowerPoint* beranimasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Painan. Dengan penggunaan Program *PowerPoint* beranimasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Program PowerPoint beranimasi Terhadap Hasil Belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII Di SMP N 2 Painan Kabupaten Pesisir Selatan”.

Tujuan dari penulisan skripsi adalah untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan Strata Satu pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menulis skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Drs. Alwen Bentri, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dan ikhlas dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra.Hj. Zuwirna, M.Pd selaku Pembimbing II dan Sekretaris Jurusan KTP yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dan ikhlas dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman, M.Pd Selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

4. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil.
5. Suami tercinta yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
7. Bapak kepala sekolah beserta majelis guru, karyawan dan karyawan SMP N 2 Painan.
8. Ibu Helmiza, A.Md selaku guru bidang studi Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII SMP N 2 Painan.
9. Rekan-rekan mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna khususnya untuk Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, dan pembaca pada umumnya.

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Peneltian	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. <i>PowerPoint</i>	6
B. Pengertian Presentasi	8
C. Penggunaan Animasi dalam Microsoft <i>PowerPoint</i>	12
D. Pengertian Belajar.....	12
E. Pengertian Hasil Belajar	13
F. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	14
G. Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	15
H. Kerangka Konseptual	18
I. Hipotesis Penelitian	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	20
B. Populasi dan Sampel.....	20
C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	21
D. Jenis dan Sumber Data	22
E. Teknik Analisis Data	22

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	26
B. Analisa Data	27
C. Pembahasan.....	30

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	33
B. Saran	34

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populai dan Sampel.....	21
2. Rekapitulasi Hasil Belajar	26
3. Perbandingan Perhitungan Uji Liliefors	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Bagan Kerangka Konseptual.....	18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Menggunakan <i>PowerPoint</i> Beranimasi	36
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Menggunakan Metode Konvensional.....	41
3. Soal Tes	45
4. Hasil Nilai Kelas Eksperimen	49
5. Hasil Nilai Kelas Kontrol	50
6. Perhitungan Mean dan Standar Deviasi.....	51
7. Perhitungan Mean dan Varians Skor Kelas Eksperimen.....	52
8. Perhitungan Mean dan Varians Skor Kelas Kontrol.....	53
9. Persiapan Perhitungan Uji Normalitas (Uji Liliefors) Dari Data Kelas Eksperimen	54
10. Persiapan Perhitungan Uji Normalitas (Uji Liliefors) Dari Data Kelas Kontrol	56
11. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol	58
12. Uji Hipotesis (Uji T-tes) dari Data Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Painan	60
13. Tabel Nilai Z.....	61
14. Tabel Nilai Kritis L Untuk Uji Liliefors.....	62
15. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat.....	63
16. Tabel Nilai Uji t.....	64
17. Surat Penugasan	

18. Surat Izin Penelitian
19. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Pesisir Selatan
20. Surat Selesai Penelitian Dari Sekolah.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal penting dan paling mempengaruhi perkembangan dan kemajuan setiap bangsa. Seluruh komponen pendidikan haruslah digerakkan demi kemajuan tingkat intelektualitas, dan moral siswa. Setiap mata pelajaran yang diberikan harus mendukung dua hal tersebut, karena kemajuan intelektual dan kedewasaan moral lah yang akan mempengaruhi masa depan bangsa.

Di dalam proses pembelajaran Guru dan Siswa sama-sama dituntut untuk membuat suasana belajar yang menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan. Oleh karena itu penataan peran Guru dan Siswa di dalam kelas yang mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi di dalam pembelajaran perlu dipahami dengan sebaik-baiknya.

Kualitas pendidikan tercermin pada aktivitas dan hasil belajar siswa yang digambarkan dengan perilaku dan nilai yang diperoleh di sekolah. Guru yang berkompeten akan lebih mampu menggunakan bermacam-macam media pembelajaran dan mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga mampu mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi mempunyai dampak positif dan banyak membawa perubahan dalam aspek kehidupan di masyarakat, selain dalam system komunikasi, teknologi juga

membawa pengaruh yang cukup signifikan dalam kehidupan sosial terutama dalam bidang pendidikan.

Dengan memperhatikan peranan dan fungsi kesehatan dan tujuan pengajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi maka setiap guru hendaklah berusaha mengetahui kesulitan yang dialami siswa dalam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sebagai salah satu jalan untuk meningkatkan semangat belajar dan ketertarikan siswa

Dalam meningkatkan mutu pendidikan perlu ditunjang adanya pembaharuan dibidang pendidikan. Salah satu caranya adalah melalui peningkatan kualitas pembelajaran yaitu dengan pembaharuan pendekatan atau peningkatan relevansi metode mengajar. Metode mengajar dikatakan relevan jika dalam prosesnya mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan melalui pembelajaran, namun dalam kenyataannya masih banyak guru yang mengajar secara monoton yaitu hanya menggunakan satu metode saja. Misalnya metode konvensional, Padahal belum tentu setiap pokok bahasan suatu materi pelajaran cocok dan efektif diajarkan dengan metode konvensional.

Dalam pengajaran konvensional, kegiatan proses belajar mengajar didominasi oleh guru. Guru menyampaikan materi dan memberikan contoh soal, sedangkan siswa duduk rapi mendengarkan, meniru pola-pola yang diberikan guru. Oleh karena itu perlu dikembangkan metode mengajar yang melibatkan siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan sesuai dengan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

Maka perlulah dilakukan perbaikan cara pengajaran dengan memanfaatkan sarana multimedia, komputer, dan berbagai sarana teknologi informasi modern, yang telah memberi berbagai kemudahan dalam proses pembelajaran, serta menjadikan mata pelajaran lebih real/nyata, berwarna, dan menarik.

Dewasa ini perkembangan presentasi mengalami kemajuan yang begitu pesat. Salah satunya *PowerPoint* dijadikan sebagai program standar untuk mengolah presentasi dan elemen grafis sebagai penunjang presentasi. Dengan keunggulan dan system pengoperasian yang khas, boleh dikatakan *PowerPoint* memiliki banyak nilai lebih dibanding program-program yang sejenisnya. Selain itu, dengan presentasi *PowerPoint* materi yang disajikan bisa ditambahkan animasi sehingga pembelajaran jadi lebih menarik sehingga siswa termotivasi untuk memperhatikan pelajaran.

Pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi khususnya pada kelas VII SMPN 2 Painan dilaksanakan dengan menggunakan metode Konvensional. Umumnya materi pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi pada kelas VII lebih banyak teori dari pada praktek, untuk itu materi yang bersifat teori akan cepat membuat siswa jenuh dan bosan kalau pembelajaran dilakukan sangat monoton.

Untuk mengatasi masalah di atas, peneliti ingin menerapkan pembelajaran yang lebih menarik untuk diperhatikan siswa. Jika guru mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan, maka guru akan mudah mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat

dilakukan adalah menggunakan program *PowerPoint* beranimasi. *PowerPoint* beranimasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi perhatian siswa dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian di SMPN 2 Painan dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Program *PowerPoint* Beranimasi Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII di SMPN 2 Painan Kabupaten Pesisir Selatan**”.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah pembelajaran dengan penggunaan program *PowerPoint* Beranimasi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi kelas VII di SMPN 2 Painan?”

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Penggunaan program *PowerPoint* beranimasi pada materi “Peranan dan Dampak Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi” pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII SMPN 2 Painan.
2. Hasil belajar disini dibatasi pada hasil belajar siswa pada pokok bahasan “Peranan dan Dampak Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi”
3. Penelitian dilakukan di kelas VII Semester I

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan program *PowerPoint* Beranimasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi guru-guru TIK di SMPN 2 Painan tentang keefektifan, pemanfaatan media dalam pembelajaran dan proses kegiatan belajar mengajar.
2. Menambah wawasan bagi peneliti dalam mengajar Teknologi Informasi dan Komunikasi dimasa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian *PowerPoint*

Catur Hadi Purnomo (2007:187) mengemukakan bahwa “*Microsoft Power Point* adalah sebuah program yang biasa digunakan untuk Presentasi pada kegiatan-kegiatan ilmiah hingga bisnis”. *PowerPoint* berjalan di atas computer PC berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dan juga *ApplMacintosh* yang menggunakan sistem operasi *Apple Mac OS*, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas system operasi *Xenix*. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan *trainer*.

Aplikasi *Microsoft PowerPoint* ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai Presenter untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi *PowerPoint*.

Catur Hadi Purnomo (2007:188) mengemukakan bahwa “*PowerPoint* digunakan oleh orang-orang bisnis, pendidik, siswa, dan trainer”. Dimulai dengan *Microsoft Office 2003*, *Microsoft* merevisi branding untuk menekankan tempat *PowerPoint* dalam *office suite*, menyebutnya *Microsoft Office PowerPoint* bukan hanya *Microsoft PowerPoint*. Versi saat ini *Microsoft Office PowerPoint 2007* untuk *Windows* dan 2008 untuk *Mac*. Pada akhir 2009, *Microsoft* merilis versi beta dari *Microsoft PowerPoint 2010*.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Microsoft PowerPoint* adalah program yang biasa digunakan untuk presentasi pada kegiatan-kegiatan pembelajaran hingga bisnis. Misalnya mempresentasikan suatu materi pelajaran dengan menggunakan bantuan OHP (*Over Head Projector*) atau *slide* proyektor. Tujuannya tak lain adalah agar para peserta workshop dapat melihat dengan jelas meskipun jaraknya tidak perlu dekat.

1. Operasi PowerPoint Beranimasi

Catur Hadi Purnomo (2007) *Presentasi PowerPoint Beranimasi* terdiri dari beberapa halaman individual atau "*slide*". *Slide* analogi adalah mengacu pada proyektor *slide*, sebuah perangkat yang dapat dilihat sebagai usang, dalam konteks penyebaran pemakaian perangkat lunak presentasi PowerPoint Beranimasi dan lainnya. *Slide* dapat berisi teks, grafik, film, dan benda lainnya, yang dapat diatur secara bebas pada *slide PowerPoint*. Namun, memfasilitasi penggunaan gaya konsisten dalam presentasi menggunakan template atau "*Slide Master*".

Presentasi dapat dicetak, ditampilkan hidup pada komputer, atau navigasikan melalui atas perintah presenter. Untuk audiens yang lebih besar layar komputer sering diproyeksikan menggunakan proyektor video. *Slide* juga dapat membentuk dasar webcast.

Ed.I (2009:162) mengemukakan PowerPoint menyediakan tiga jenis gerakan:

- a. *Entrance*, penekanan, dan keluar dari elemen pada slide itu sendiri dikendalikan oleh apa *PowerPoint* panggilan Custom Animasi
- b. *Transisi*, di sisi lain gerakan antara *slide*. Ini dapat animasi dalam berbagai cara
- c. *Custom* animasi dapat digunakan untuk menciptakan papan cerita dengan menghidupkan gambar kecil untuk masuk, keluar atau memindahkan

B. Pengertian Presentasi

Henry Pandia (2004:137) mengemukakan bahwa “Presentasi adalah suatu kegiatan berbicara di hadapan banyak hadirin. Berbeda dengan pidato yang lebih sering dibawakan dalam acara resmi dan acara politik, presentasi lebih sering dibawakan dalam acara bisnis. Henry Pandia (2004:137) mengemukakan bahwa “Presentasi adalah mengomunikasikan apa yang ada di benak pembicara kepada pendengar”. biasanya presentasi dilakukan oleh seseorang atau kelompok dengan tujuan menyampaikan ide-ide atau hasil-hasil dari sesuatu.

Pada dasarnya presentasi adalah sebuah aktivitas penyampaian ide, gagasan, atau informasi yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi dengan tujuan memberikan informasi, mengajak, mengingatkan, dan atau mempengaruhi, kepada pihak lain.

Dengan pengertian tersebut, maka menjadi sebuah keharusan bahwa presentasi yang dilakukan harus direncanakan, dibuat, dan dilakukan dengan baik dan menarik, sehingga tujuan yang diinginkan tercapai.

Tujuan dari presentasi bermacam-macam, misalnya untuk membujuk (biasanya dibawakan oleh wiraniaga), untuk memberi informasi (biasanya oleh seorang pakar), atau untuk meyakinkan (biasanya dibawakan oleh seseorang yang ingin membantah pendapat tertentu).

Agar bisa pandai berpresentasi, orang sering kali belajar pada para pakar presentasi. Juga, ada banyak pembicara terkenal yang sering kali diamati oleh orang-orang yang ingin pandai berbicara di hadapan umum. Keahlian berbicara di hadapan umum merupakan hal yang sangat penting bagi siapa pun yang ingin maju. Banyak presiden, manajer, wiraniaga, dan pengajar yang menjadi sukses dan terkenal lewat keahlian berpresentasi.

1. Manfaat Presentasi *PowerPoint* Beranimasi

PowerPoint Beranimasi dan program tampilan *slide* presentasi yang sama memberikan pendekatan yang efektif untuk mahasiswa dan instruksi ruang kelas. Ketika Anda mengajarkan siswa untuk menggunakan program dan memungkinkan mereka untuk menyerahkan pekerjaan yang telah diselesaikan dengan mereka, Anda secara efektif mempersiapkan siswa untuk dunia di mana mereka akan bekerja sebagai orang dewasa. Menggunakan *PowerPoint* Beranimasi dan tampilan *slide* untuk mengajar menawarkan manfaat, juga Teknologi mengelilingi

siswa. Untuk mencapai itu, guru harus menggunakan bahasa mereka memahami teknologi.

2. Interaksi dan Keterlibatan

Presentasi *slide PowerPoint* mempertahankan perhatian siswa melalui penggunaan video, grafik dan musik. Karena siswa hari ini begitu berteknologi maju, alat yang melibatkan teknologi seperti *slide* menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dan interaksi.

3. Integrasi Sumber Multiple

Menggunakan *PowerPoint* dan tampilan *slide*, Anda dapat mengintegrasikan berbagai sumber dalam presentasi kelas Anda. Sebagai contoh, Anda dapat dengan mudah menggabungkan foto-foto karya mahasiswa, video dari kunjungan lapangan, konten yang terkait dari sumber berita dan ahli penelitian terbaru ke dalam presentasi tunggal.

4. Ketersediaan Instruksi

Dari pada menyerahkan absensi siswa catatan tertulis dari pelajaran mereka tidak terjawab, Anda dapat memutar ulang pelajaran atau presentasi menggunakan *slide show*. Tanpa siswa menerima instruksi yang sama seperti orang-orang yang hadir, sehingga mereka tidak tertinggal.

5. Kerjasama dan Kolaborasi

Guru dapat berbagi pelajaran dan presentasi hanya menggunakan sistem *file-sharing* atau *flash drive*. Guru dapat berbagi beban kerja

membuat presentasi. Selain itu, seorang mahasiswa melihat lebih dari satu guru presentasi terkena lebih dari satu sudut pandang.

Pendukung mengatakan bahwa kemudahan penggunaan perangkat lunak presentasi dapat menyimpan banyak waktu untuk orang-orang yang dinyatakan akan menggunakan jenis bantuan visual-tangan ditarik atau mekanis mengeset *slide*, papan tulis atau proyeksi overhead. Kemudahan penggunaan juga mendorong orang-orang yang dinyatakan tidak akan menggunakan alat bantu visual, atau tidak akan memberikan presentasi sama sekali, untuk membuat presentasi. Sebagai gaya *PowerPoint*, animasi, dan multimedia kemampuan menjadi sedikit lebih canggih, dan sebagai aplikasi umumnya membuat lebih mudah untuk menghasilkan presentasi (bahkan sampai memiliki sebuah "*AutoContent Wizard*").

Manfaat *PowerPoint* Beranimasi terus diperdebatkan. Penggunaannya, di kelas kuliah telah mempengaruhi penyelidikan dari efek *PowerPoint* pada kinerja siswa dibandingkan dengan ceramah berdasarkan *overhead projector*, tradisional kuliah, dan kuliah *online*. Tidak hanya itu alat yang berguna untuk pengantar kuliah, tetapi juga memiliki banyak fungsi yang memungkinkan untuk *game review*, terutama di kelas-kelas yang lebih muda. Tidak ada hasil yang meyakinkan untuk membuktikan atau tidak membuktikan bahwa *PowerPoint* lebih efektif untuk retensi pelajar dari presentasi metode tradisional.

C. Penggunaan Animasi dalam *Microsoft PowerPoint*

Setelah semua slide yang membentuk paket presentasi selesai dibuat, maka langkah terakhir yang biasanya dilakukan adalah menambahkan beberapa animasi, agar presentasi menjadi lebih menarik dan efektif. Beberapa alternatif animasi yang dapat dibuat adalah :

1. Animasi untuk pergantian slide demi slide
2. Animasi untuk pemunculan setiap text, kata, atau kalimat
3. Animasi untuk pemunculan grafik atau diagram
4. Kombinasi diantara ketiga animasi tersebut

D. Pengertian Belajar

Belajar mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh Guru sebagai pengajar.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut merupakan proses dari belajar yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan tingkah laku, pengetahuan, sikap, kecakapan, dan perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar. Seperti yang diungkapkan Oemar Hamalik (2001 : 29), Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Belajar mengacu pada perubahan individu sebagai akibat dari proses pengalaman, baik yang dialami

sendiri maupun yang sengaja dirancang. Jadi belajar merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam mencapai tujuan.

E. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu yang diperoleh, dikuasai atau merupakan hasil dari adanya proses belajar dalam bentuk nilai atau angka. Dari proses belajar mengajar diharapkan siswa memperoleh hasil yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil belajar menurut Sudjana (1990:22) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, yakni : informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 1990:22).

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa :

“Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, perubahan dalam sikap, keterampilan, perkembangan sifat-sifat social, emosional dan perkembangan jasmani. Perubahan tingkah laku pada diri seseorang, dimana, dimana perubahan tersebut dapat berupa nilai, sikap, dan pengetahuan”.

F. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis (Sudjana, 1990). Adapun pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadari. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajar yaitu tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai, dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses belajar. Diharapkan hasil belajar yang dicapai mempunyai efek yang bagus terhadap peningkatan hasil belajar dan minat siswa untuk belajar. Hasil belajar tersebut dapat diperoleh dengan mengadakan evaluasi, dimana evaluasi tersebut merupakan bagian dari proses belajar.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan yang dimiliki oleh siswa setelah proses belajar mengajar, yang dapat dilihat dalam bentuk nilai atau angka.

G. Teknologi Informasi dan Komunikasi

1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) mempunyai dua pengertian yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi Informasi mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan proses pengolahan informasi. Menurut Sulistyo Basuki (1998 : 15)

“Teknologi Informasi adalah penggunaan teknologi untuk pengadaan, penyimpanan, temu balik analisis, dan komunikasi informasi dalam bentuk data numeric, teks atau tekstual. Citra atau suara terutama dengan menggunakan mikroprosesor beserta berbagai aspeknya. Dalam Teknologi Informasi terdapat dua komponen utama yaitu computer dan telekomunikasi”.

Teknologi yang telah berkembang saat ini tidak terlepas dari penggunaan informasi yang dijadikan sebagai teknologi dalam pengadaan, pemrosesan, dan penyimpanan informasi. Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh pernyataan Martin yang dikutip oleh Abdul Kadir (2003: 2) bahwa Teknologi Informasi tidak hanya terbatas teknologi computer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait tentang pemrosesan, manipulasi, pengetahuan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.

2. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran

a. Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tersendiri, demikian pula dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Depdiknas (2003 : 2), adalah sebagai berikut :

- 1) Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan, dan metode penyampaian. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau parsial.
- 2) Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema esensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan pelajaran yg dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
- 3) Tema-tema esensial dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu computer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunikasi, siberetika, dan

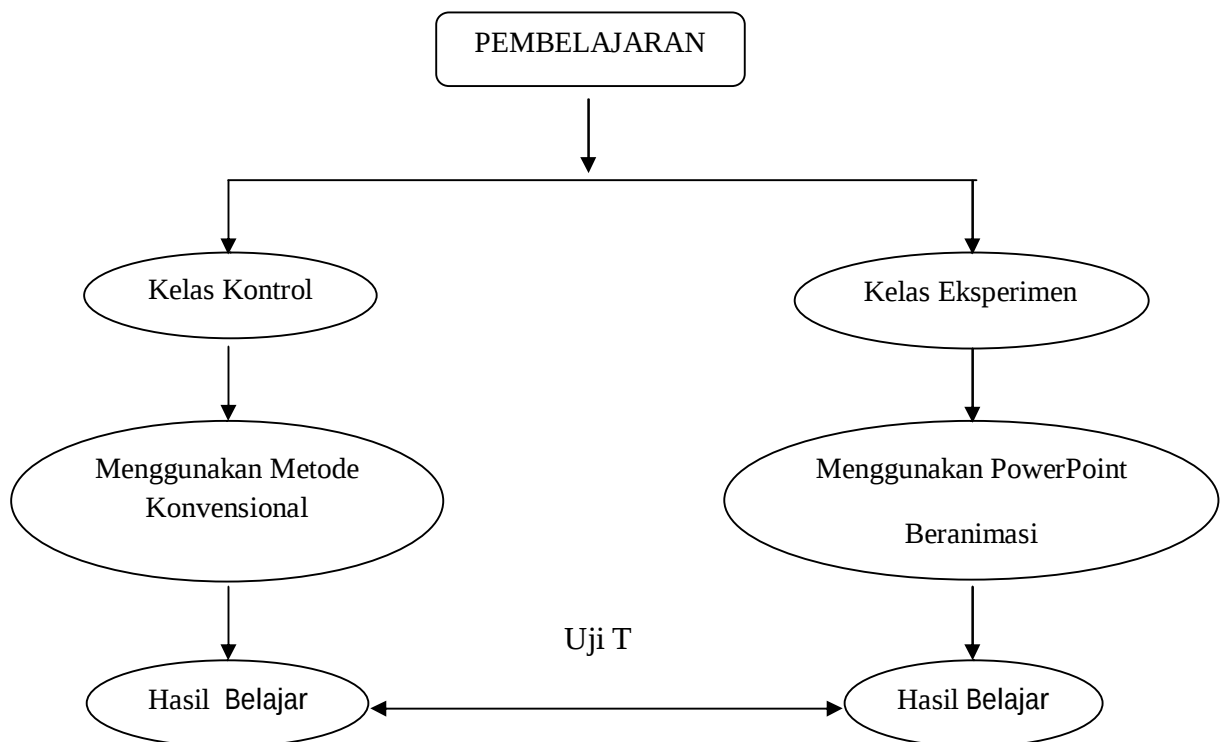
informatika itu sendiri. Tema-tema essential tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolah kata, spreadsheet, presentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema-tema tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswa sekolah menengah yang memiliki tujuan yang jelas. Tujuan teknologi informasi dan komunikasi secara umum yaitu agar siswa memahami alat teknologi dan komunikasi secara umum termasuk computer (computer literate) dan memahami informasi (information literate), artinya siswa mengenal istilah-istilah pada computer yang umum digunakan.

H. Kerangka Konseptual

Berdasarkan kajian teoritis yang telah dikemukakan di atas maka dapat dibuat kerangka konseptualnya seperti gambar di bawah ini :



Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual

I. Hipotesis Penelitian

Sesuai dengan kerangka konseptual diatas maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan program *powerpoint* beranimasi terhadap hasil belajar siswa pada taraf kepercayaan 0,05 pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 2 Painan.

H_1 : Terdapat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan program *powerpoint* beranimasi terhadap hasil belajar siswa pada taraf kepercayaan 0,05 pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 2 Painan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Program *PowerPoint* Beranimasi Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII di SMPN 2 Painan Kabupaten Pesisir Selatan” yang telah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa kelompok eksperimen (menggunakan Program *PowerPoint* beranimasi) lebih tinggi dari nilai rata-rata siswa kelompok kontrol (tidak menggunakan Program *PowerPoint* beranimasi) yaitu 78,48 untuk kelompok eksperimen dan 71,51 untuk kelompok kontrol. Hal ini menggambarkan bahwa Program *PowerPoint* beranimasi berpengaruh terhadap cara belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga rata-rata siswa yang diajar dengan menggunakan Program *PowerPoint* beranimasi memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan nilai siswa yang diajar dengan tidak menggunakan Program *PowerPoint* beranimasi.
2. Hasil pengujian perbedaan rata-rata dengan menggunakan t-tes menunjukkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,744 > 2,000$), yang berarti perbedaan hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

dipengaruhi oleh penggunaan Program *PowerPoint* beranimasi dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas eksperimen.

Perbedaan yang signifikan tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif pemanfaatan Program *PowerPoint* beranimasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Painan Kabupaten Pesisir Selatan dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat penulis ajukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk guru bidang studi Teknologi Informasi dan Komunikasi, dengan menggunakan Program *PowerPoint* beranimasi dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi “peranan dan dampak penggunaan teknologi informasi dan komunikasi” dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.
2. Untuk pihak sekolah, agar melengkapi sarana dan prasarana untuk mendukung penggunaan Program *PowerPoint* dalam Pembelajaran.
3. Diharapkan Pihak sekolah memberi kesempatan kepada guru yang mengajar untuk menggunakan sarana dan prasarana.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Hamid. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta : Andi
- DEPDIKNAS. 2003. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta
- Ed.I. 2009. *Microsoft PowerPoint 2007*. Yogyakarta: ANDI; Semarang: WAHANA KOMPUTER
- Hendry Pandia. 2004. *Teknologi Informasi dan Komunikasi Jilid I*. Bandung: Erlangga
- Mohammad Nazir. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Catur Hadi Purnomo. 2007. *117 Tip & Trik Microsoft Office 2007*. Jakarta: Media Kita
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Nana Sudjana. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- . 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- . 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : RINEKA CIPTA
- Sulistyo Basuki. 1998. *Dasar-dasar Teknologi Informasi*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Syafril. 2000. *Statistik Lanjutan*. Padang: FIP-UNP
- Yusufhadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media