

**PENGEMBANGAN POWERPOINT SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF  
PADA MATERI PERANGKAT LUNAK PENGOLAH ANGKA  
MATA PELAJARAN TI&K UNTUK SISWA KELAS VIII  
DI SMP NEGERI 2 KOTA SOLOK**

**SKRIPSI**

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



**Oleh :  
ATHMA DIAN SYUKMA  
04016 / 2008**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

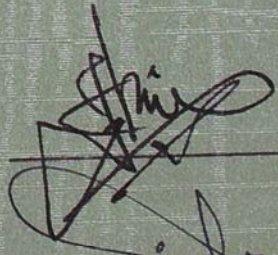
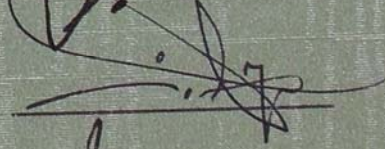
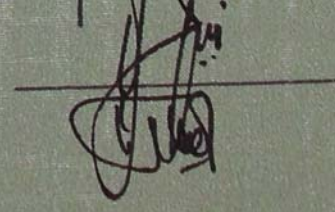
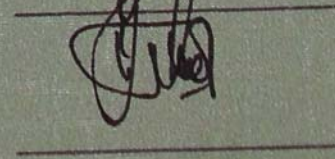
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program  
Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*

**Judul Skripsi** : Pengembangan *Powerpoint* sebagai Media Interaktif  
pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Angka  
Mata Pelajaran TI&K untuk Siswa Kelas VII  
di SMP Negeri 2 Kota Solok

Nama : Athma Dian Syukma  
NIM/ BP : 04016/ 2008  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2013

### Tim Penguji

|            | Nama                                                        | Tanda Tangan                                                                          |
|------------|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Ketua      | : Dra. Ida Murni Saan, M. Pd<br>NIP. 19510401 197903 2 001  |  |
| Sekretaris | : Dra. Eldarni, M. Pd<br>NIP. 19610116 198703 2 001         |  |
| Anggota    | : 1. Dra. Zuwirna, M. Pd<br>NIP. 19580517 198503 2 001      |  |
|            | : 2. Drs. Syafril, M. Pd<br>NIP. 19600414 198403 1 004      |  |
|            | : 3. Dra. Fetri Yeni J, M. Pd<br>NIP. 19611011 198602 2 001 |  |



## ABSTRAK

**ATHMA DIAN SYUKMA (2013)** “Pengembangan *Powerpoint* sebagai Media Interaktif pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Angka Mata Pelajaran TI&K untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kota Solok”.

Sehubungan dengan tanggung jawab profesional guru dalam proses pembelajaran, maka setiap guru dituntut untuk menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan program pembelajaran yang akan berlangsung, salah satunya adalah keterampilan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan mengembangkan *Powerpoint* sebagai media interaktif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model 4D yaitu *define, design, develop dan disseminate*. Namun dalam penelitian ini tahap *disseminate* tidak dilakukan. Tahap *define* terdiri dari analisis kurikulum, analisis siswa dan analisis media. Tahap *design* dilakukan perancangan media interaktif. Tahap *develop* dilakukan melalui uji validitas oleh validator dan uji praktikalitas pada guru dan siswa di SMPN2 Kota Solok kelas VIII<sub>4</sub>. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah hasil analisis kurikulum, analisis siswa, analisis media, pengembangan *powerpoint* sebagai media interaktif serta uji validitas dan praktikalitas guru dan siswa terhadap media interaktif yang dihasilkan. Data uji validitas dan praktikalitas dianalisis dengan analisis deskriptif.

Pada penelitian ini telah berhasil dibuat media interaktif pada materi perangkat lunak pengolah angka dengan menggunakan program *powerpoint*. Uji validitas dilakukan oleh 4 orang validator untuk aspek materi, latihan, media dan aspek bahasa. Hasil uji validitas menunjukkan media yang dikembangkan valid dengan revisi ringan dengan nilai rata-rata 87%. Hasil uji praktikalitas pada guru dan siswa terhadap aspek manfaat yang didapat, kemudahan dalam penggunaan dan kesesuaian dengan waktu menunjukkan media yang dikembangkan secara umum adalah sangat praktis dengan rata-rata yang didapat dari guru 93% dan rata-rata yang didapat dari siswa 81,2%. Dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* yang dikembangkan pada penelitian ini masuk kedalam kategori sangat praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul “ Pengembangan Powerpoint sebagai media interaktif pada materi perangkat lunak pengolah angka mata pelajaran TI&K untuk siswa di SMP Negeri 2 Kota Solok “. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP di Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat sumbangan pikiran, ide, bimbingan, dorongan serta motivasi yang sangat berarti. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada:

1. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd sebagai pembimbing I dan juga sebagai Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah memberikan bantuan dan bimbingan arahan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini
3. Pimpinan Jurusan KTP FIP UNP
4. Bapak, Ibu staf pengajar, karyawan Jurusan KTP FIP UNP
5. Bapak Dr. Darmansyah, ST. M.Pd Nofri Hendri, S.Pd Ibu Desi Nildia, S.Kom dan Irni Yulinda, SE sebagai validator media yang dikembangkan.
6. Bapak Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Kota Solok
7. Ibu Irni Yulinda, SE. sebagai guru mata pelajaran TI&K SMP Negeri 2 Kota Solok.

8. Siswa kelas VIII<sub>4</sub> SMP Negeri 2 Kota Solok yang telah membantu penelitian ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Semoga segala bantuan yang diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini, namun jika terdapat kesalahan-kesalahan yang masih luput dari koreksi penulis, penulis menyampaikan maaf dan mengharapkan kritik serta saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Terakhir, penulis menyampaikan harapan semoga skripsi ini bermanfaat.

Padang, Desember 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                                         | Halaman |
|---------------------------------------------------------|---------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                                    | i       |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                              | ii      |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                  | iv      |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                               | vi      |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                               | vii     |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                            | viii    |
| <br>                                                    |         |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>                          | 1       |
| A. Latar Belakang Masalah .....                         | 1       |
| B. Rumusan Masalah .....                                | 3       |
| C. Tujuan Pengembangan .....                            | 4       |
| D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....             | 4       |
| E. Pentingnya Pengembangan.....                         | 5       |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....           | 5       |
| G. Definisi Istilah.....                                | 5       |
| <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>                     | 6       |
| A. Media Pembelajaran .....                             | 6       |
| B. Tinjauan Tentang <i>Powerpoint</i> .....             | 11      |
| C. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi..... | 12      |
| <br>                                                    |         |
| <b>BAB III. METODE PENGEMBANGAN .....</b>               | 15      |
| A. Model Pengembangan.....                              | 15      |
| B. Prosedur Pengembangan .....                          | 16      |
| C. Uji Coba Produk.....                                 | 22      |
| D. Subjek Uji Coba.....                                 | 22      |
| E. Jenis Data .....                                     | 22      |
| F. Instrumen Pengumpul Data .....                       | 23      |
| G. Teknik Analisis Data .....                           | 23      |

|                                            | Halaman |
|--------------------------------------------|---------|
| <b>BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN</b> .....    | 25      |
| A.Penyajian Data Uji Coba.....             | 25      |
| B. Analisis Data .....                     | 26      |
| C. Revisi Produk .....                     | 34      |
| <b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....   | 42      |
| A. Kajian Produk yang Telah Direvisi ..... | 42      |
| B.Saran.....                               | 43      |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                | 44      |
| <b>LAMPIRAN</b> .....                      | 46      |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                                | Halaman |
|--------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Hasil Data Uji Coba Media Interaktif pada Validator .....                         | 25      |
| 2. Hasil Data Uji Coba Media Interaktif pada Guru .....                              | 26      |
| 3. Hasil Data Uji Coba Media Interaktif pada Siswa .....                             | 26      |
| 4. Validator, Tempat Validasi Terhadap Media .....                                   | 27      |
| 5. Hasil Validasi Terhadap Media Tentang Aspek Materi .....                          | 28      |
| 6. Hasil Validasi Terhadap Media Tentang Aspek Latihan .....                         | 28      |
| 7. Hasil Validasi Terhadap Media Tentang Aspek Latihan .....                         | 29      |
| 8. Hasil Validasi Terhadap Media Tentang Aspek bahasa .....                          | 30      |
| 9. Hasil Uji Kepraktisan Terhadap Media Tentang Aspek<br>Manfaat yang didapat .....  | 31      |
| 10. Hasil Uji Kepraktisan Terhadap Media Tentang Kemudahan<br>dalam Penggunaan ..... | 32      |
| 11. Hasil Uji Kepraktisan Terhadap Media Tentang Kesesuain<br>dengan Waktu .....     | 33      |
| 12. Hasil Uji Praktikalitas Media yang dikembangkan pada Siswa .....                 | 34      |



## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                            | Halaman |
|---------------------------------------------------|---------|
| 1. Prosedur Penelitian Pengembangan Media .....   | 21      |
| 2. Warna Tulisan Sebelum diperbaiki.....          | 35      |
| 3. Warna Tulisan Setelah diperbaiki .....         | 36      |
| 4. Tata Letak Glosarium Sebelum dirapikan .....   | 37      |
| 5. Tata Letak Glosarium Setelah dirapikan.....    | 37      |
| 6. Tutoria Sebelum diperbaiki.....                | 38      |
| 7. Tutorial Setelah diperbaiki.....               | 39      |
| 8. Latihan Pilihan Ganda Sebelum diperbaiki ..... | 39      |
| 9. Latihan Pilihan Ganda Setelah diperbaiki.....  | 40      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                                               | Halaman |
|----------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Silabus .....                                                                       | 46      |
| 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....                                               | 49      |
| 3. <i>Flowchart</i> .....                                                              | 67      |
| 4. <i>Storyboard</i> .....                                                             | 69      |
| 5. Tutorial Penggunaan Media .....                                                     | 75      |
| 6. Kisi-kisi Validitas Media Powerpoint sebagai Media Interaktif untuk Validator.....  | 78      |
| 7. Angket Uji Validitas Powerpoint sebagai Media Interaktif untuk Validator .....      | 79      |
| 8. Hasil Angket Validitas Powerpoint sebagai Media Interaktif.....                     | 82      |
| 9. Kisi- Kisi Praktikalitas Media Powerpoint sebagai Media Interaktif untuk Guru ..... | 85      |
| 10. Lembar Uji Praktikalitas Powerpoint sebagai Media Interaktif untuk Guru .....      | 86      |
| 11. Hasil Uji Praktikalitas Powerpoint sebagai Media Interaktif pada Guru.....         | 89      |
| 12. Kisi-kisi Praktikalitas Powerpoint sebagai Media Interaktif untuk Siswa .....      | 91      |
| 13. Angket Praktikalitas Powerpoint sebagai Media Interaktif untuk Siswa .....         | 92      |
| 14. Hasil Uji Praktikalitas Powerpoint sebagai Media Interaktif pada Siswa.....        | 95      |
| 15. Surat Kesediaan Validator .....                                                    | 96      |
| 16. Surat Izin Penelitian Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.....              | 100     |
| 17. Surat Izin Penelitian Badan Kesbang Pol & Linmas Kota Solok .....                  | 101     |
| 18. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Solok.....                             | 102     |
| 19. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SMPN 2 Kota Solok .....             | 103     |

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan aspek penting dari suatu negara. Tanpa pendidikan tidak akan dihasilkan suatu generasi unggul untuk meneruskan perjuangan bangsa dalam pembangunan. Indonesia yang menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama. Hal ini dapat terlihat dalam isi pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Salah satu faktor yang berperan menentukan kualitas pendidikan adalah guru. Guru berhadapan langsung dengan peserta didik di kelas melalui proses pembelajaran. Di tangan guru akan dihasilkan peserta didik yang berkualitas, baik secara akademik, *skill* (keahlian), kematangan emosional, moral serta spiritual. Untuk itu diperlukan sosok guru yang mempunyai kualifikasi, kompetensi, dan dedikasi yang tinggi dalam menjalankan tugas profesionalnya.

Sehubungan dengan tanggung jawab profesional guru dalam proses pembelajaran, maka setiap guru dituntut untuk menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan program pembelajaran yang akan berlangsung. Menurut Sanjaya (2006: 18-19), ada sembilan kompetensi profesional guru, salah satunya adalah kemampuan merancang dan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

Perkembangan media pembelajaran tidak terlepas dari kemajuan teknologi. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Ellizar (1996: 120), media

berfungsi sebagai alat visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik agar dapat dengan jelas menerima apa yang disampaikan guru dari konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas.

Teknologi terbaru yang diterapkan dalam media pembelajaran adalah teknologi berbasis komputer. Menurut Arsyad (2002: 51) komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana. Peran komputer ini disebut *Computer Assisted Intruction (CAI)*. Salah satu penggunaan komputer dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media *Powerpoint*.

*Microsot office* merupakan salah satu materi yang harus dipelajari dalam pelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi. Materi *Microsoft office* dikelompokkan dalam dua bagian yaitu *Microsoft office word* dan *Microsoft office excel*. Khusus untuk *Microsoft office excel*, materi ini menuntut pemahaman yang tinggi karena banyak menu-menu, ikon-ikon dan rumus dalam menggunakan perangkat lunak pengolah angka yang harus dipahami siswa dalam materi ini. Salah satu kompetensi dasar yang dituntut dalam materi *Microsoft office excel* adalah menjelaskan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka.

Media *Powerpoint* yang dikembangkan sebagai media interaktif diperkirakan dapat membantu siswa memahami materi. Hal ini disebabkan media *Powerpoint* yang dikembangkan sebagai media interaktif ini dapat

menghasilkan animasi-animasi yang dapat menjelaskan fungsi-fungsi menu dan ikon yang ada pada menu perangkat lunak pengolah angka.

Sesuai pengamatan penulis, guru di SMP Negeri 2 Kota Solok sebelumnya sudah ada membuat media *Powerpoint* untuk materi perangkat lunak pengolah angka. Namun media yang telah dibuat guru menggunakan *Powerpoint* tersebut tidak interaktif, itupun masih kurang menarik.

Oleh karena belum adanya guru di SMP Negeri 2 Kota Solok yang mengembangkan *Powerpoint* sebagai media interaktif, selain itu sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan harus mampu mengembangkan media pembelajaran, karena mengembangkan media pembelajaran salah satu kompetensi yang harus dimiliki bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan (FIP UNP, 2008:65). Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan *Powerpoint* sebagai media interaktif ini dengan menyangkut judul penelitian “Pengembangan *Powerpoint* Sebagai Media Interaktif Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Angka Mata Pelajaran TI&K untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kota Solok”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil produk media *Powerpoint* yang dikembangkan sebagai media interaktif untuk materi perangkat lunak pengolah angka?
2. Bagaimana validitas dari media *Powerpoint* yang dikembangkan sebagai media interaktif untuk materi perangkat lunak pengolah angka?

3. Bagaimana praktikalitas dari media *Powerpoint* yang dikembangkan sebagai media interaktif untuk materi perangkat lunak pengolah angka?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Tujuan yang hendak dicapai dari pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan media *Powerpoint* yang interaktif pada materi perangkat lunak pengolah angka.
2. Mengetahui validitas media *Powerpoint* yang interaktif untuk materi perangkat lunak pengolah angka.
3. Mengetahui kepraktisan media *Powerpoint* yang interaktif untuk materi perangkat lunak pengolah angka.

### **D. Spesifikasi Produk yang Di harapkan**

Penelitian ini diharapkan menghasilkan pruduk yang spesifik, yaitu media pembelajaran dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Dari aspek isi media *Powerpoint* interaktif ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SMP dalam memahami materi perangkat lunak pengolah angka.
2. Dari aspek pembelajaran *Powerpoint* interaktif ini dilengkapi dengan soal latihan, soal ditulis dalam bentuk pilihan ganda dan isian.
3. Dari aspek media *Powerpoint* interaktif ini memiliki karakteristik:
  - a. *Powerpoint* interaktif ini dibuat dengan menggunakan software *Microsoft Office Powerpoint 2007*.
  - b. Media *Powerpoint* interaktif yang dikembangkan dan disajikan dengan disain warna dan animasi yang menarik.



### **E. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan *Powerpoint* interaktif ini dilakukan sebagai media alternatif bagi guru dalam materi perangkat lunak pengolah angka. Sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam upaya memecahkan masalah TI&K dan untuk mengatasi kurangnya sumber belajar TI&K yang dirancang. Pengembangan *powerpoint* sebagai media interaktif ini dapat mempermudah proses belajar dan memperjelas materi pelajaran.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Media *Powerpoint* interaktif dalam kelas dapat dikembangkan atas dasar asumsi guru hanya menggunakan media *Powerpoint* sebagai media presentasi dan *Powerpoint* yang dibuat tidak interaktif. Media *Powerpoint* interaktif ini untuk menarik minat siswa dalam memahami materi perangkat lunak pengolah angka karena penyajiannya yang interaktif dapat menarik minat siswa untuk memahami isi materi pembelajaran. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis, maka penulis hanya mengembangkan *Powerpoint* sebagai media interaktif untuk materi perangkat lunak pengolah angka pada sub materi, tampilan, penjelasan dan menggunakan *menu dan ikon M.S Excel 2007* yang terdiri dari lima kali pertemuan.

### **G. Defenisi Istilah**

1. Media interaktif merupakan media yang menggunakan format multimedia dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya yang dapat menyatukan suara, video, animasi, teks, dan gambar.
2. Validitas adalah keterukuran sesuatu yang akan diukur.
3. Praktikalitas berkaitan dengan manfaat yang didapat, kemudahan dalam penggunaan dan kesesuaian dengan waktu



## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar (FIP, 2006:114). Media pembelajaran adalah media sebagai perantara penyampai pesan dan informasi yang mengandung maksud-maksud dalam proses pembelajaran agar lebih mudah dicerna dan lebih mudah diterima oleh siswa.

Arsyad (2011:15) menyatakan dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Media adalah suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Arsyad (2011:4) “Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran”. Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2006:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, slide dan komputer.

Penggunaan media ini memiliki arti penting dalam proses pembelajaran, selain dapat menyajikan informasi yang dapat didengar dan

dilihat, media ini juga menarik perhatian karena dapat menyajikan contoh-contoh aktual dan gambar-gambar dengan warna yang menarik serta dapat memperlihatkan gerak. Snaky (2009:4) menjelaskan pengertian media pembelajaran yaitu:

“Sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan dalam pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan penjelasan dan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan interaksi guru dengan siswa.

## **2. Komputer Sebagai Media Pembelajaran**

Dalam dunia pendidikan komputer mempunyai peran sebagai media pembelajaran yang dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction (CAI)* yang mencakup informasi isi materi pelajaran ataupun latihan. Akan tetapi, *CAI* bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Media yang berbasis komputer ini lebih dikenal dengan istilah media interaktif. Penyajian materi pelajaran berbasis komputer dapat berupa tutorial, *drills and practice*, simulasi dan permainan.

1. *Tutorial*, yaitu program pengajaran tutorial dengan bantuan komputer dirancang layaknya sistem tutor yang dilakukan oleh guru atau instruktur dengan siswa. Informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan di layar komputer dengan teks, gambar atau grafik. Diharapkan siswa dapat membaca, menginterpretasi dan menyerap konsep itu. Setelah itu, komputer akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan sebagai latihan. Jika jawaban siswa benar, komputer akan melanjutkan pada penyajian informasi atau konsep berikutnya. Namun jika jawaban siswa salah, komputer akan kembali ke konsep sebelumnya atau pindah ke salah satu konsep remedial. Dengan demikian, ada dialog dari waktu ke waktu antara siswa dengan komputer. Baik siswa maupun komputer dapat bertanya atau memberi jawaban.
2. *Drills and practice*, yaitu latihan untuk mempermahir keterampilan atau memperkuat penguasaan konsep. Komputer menyiapkan serangkaian soal atau pertanyaan yang serupa dengan yang biasa ditemukan dalam buku/ lembaran kerja. Satu soal diajukan, dan jawaban yang diberikan oleh siswa dinilai dan dianalisis. Sebagian besar program *drills and practice* merekam hasil jawaban siswa yang kemudian dapat dilaporkan atau ditunjukkan kepada siswa atau guru pada akhir kegiatan dan menjadi landasan untuk pengajaran selanjutnya.

3. Simulasi, yaitu program simulasi dengan bantuan komputer mencoba untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. Simulasi pada komputer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif dan perorangan. Dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata, sehingga menyerupai dunia nyata. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu skenario, model dasar dan lapisan pengajaran (Arsyad, 2011:158).

### **3. Media Interaktif**

Media pembelajaran saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional seperti buku dan alat peraga tradisional sampai dengan media modern audio visual berupa kaset tape, *VCD (Video Compact Disk)*, maupun alat peraga modern lainnya. Dengan beragam media tersebut, maka suatu sistem pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana menyenangkan mutlak diperlukan. Oleh karena itu tidak salah jika media yang disajikan Interaktif merupakan salah satu alternatif media yang dapat menjawab kebutuhan tersebut.

Dalam *Kamus Besar Indonesia* kata “interaktif” mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antar hubungan atau saling aktif. Dengan demikian media interaktif dapat dimaknai sebagai media yang bersifat aktif, maksudnya media interaktif ini didesain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktifitas. Penggunaan media interaktif sebagai salah satu media

pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar dan guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Siswa akan lebih mudah dan dapat menemukan sendiri konsep dalam pembelajaran.

Menurut Heri (2012), kelebihan media Interaktif yaitu:

- (1) Penggunaanya bisa berinteraksi dengan program komputer
- (2) Menambah pengetahuan. Pengetahuan yang dimaksud adalah materi pelajaran yang disajikan media Interaktif
- (3) Tampilan audio visual yang menarik

Kelebihan pertama yang menyebutkan bahwa penggunaanya bisa berinteraksi dengan komputer adalah bahwa dalam media Interaktif terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh user untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Kemudian yang kedua adalah menambah pengetahuan, pengetahuan di sini adalah materi pembelajaran yang dirancang kemudahannya dalam media interaktif bagi pengguna. Kelebihan ketiga adalah tampilan audio visual yang menarik. Menarik di sini tentu saja jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku atau media dua dimensi lainnya. Kemenarikan di sini utamanya karena sistem interaksi yang tidak dimiliki oleh media cetak (buku) maupun media elektronik lain (film TV dan audio).

Dari beberapa keunggulan media Interaktif, dapat diketahui bahwa media Interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang

disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

## **B. Tinjauan Tentang Powerpoint**

*Powerpoint* atau *Microsoft Office Powerpoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi *Microsoft Office*, *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lainnya. *Powerpoint* berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dan juga *Apple Macintosh* yang menggunakan sistem operasi *Apple Mac OS*, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi *Xenix*. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa dan untuk presentasi.

Menurut Snaky (2009:134) menjelaskan tentang *Microsoft powerpoint* yaitu:

Program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah *microsoft office* program komputer dan tampilan layar menggunakan bantuan LCD projector. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah ada di dalam *microsoft office* program komputer. Jadi pada waktu penginstalan *microsoft office* dengan sendirinya program ini akan terinstal, hal ini akan mengurangi beban hambatan pengembangan pembelajaran dengan komputer.

Sedangkan menurut Tasik (2009:1) mengatakan *powerpoint* dapat menyimpan presentasi dalam beberapa format, yakni sebagai berikut:

1. PPT (*Powerpoint Presentation*), yang merupakan data biner dan tersedia dalam semua versi *Powerpoint*.
2. PPS (*Powerpoint Show*), yang merupakan data biner dan tersedia dalam semua versi *Powerpoint*.
3. POT (*Powerpoint Template*), yang merupakan data biner dan tersedia dalam semua versi *Powerpoint*.



4. PPTX (*Powerpoint* Presentation), yang merupakan data dalam bentuk XML dan hanya tersedia dalam *Powerpoint* 12.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa Program ini sangat mendukung media interaktif sebagai media pendidikan yang memberi kemudahan dalam setiap proses pembelajaran. *Powerpoint* (PP) sebagai media pembelajaran merupakan salah satu kebutuhan penting dalam proses pembelajaran. Sudah tidak masanya lagi *Powerpoint* yang bersifat satu arah. Sebaliknya *Powerpoint* yang bersifat interaktif akan menjadi daya tarik siswa.

### **C. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K)**

#### **1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K)**

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003:7) “Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer/ pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu”.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003:6) visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu :

Agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Tujuan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum yaitu agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara

umum termasuk komputer dan memahami informasi (Departemen Pendidikan Nasional, 2003:8).

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003:8). Secara khusus, tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah:

- a. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang terus berubah.
- b. Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- c. Mengembangkan kompetensi siswa dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam aspek kehidupan sehari-hari.
- d. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, dan terampil dalam berkomunikasi, mengorganisasi informasi, belajar dan bekerja sama.
- e. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi memiliki fungsi untuk membantu siswa belajar TI&K, dan menggunakan segala potensi yang ada untuk mengembangkan kemampuan diri. Pembelajaran TI&K akan memberikan motivasi dan kesenangan kepada siswa untuk belajar dan bekerja secara mandiri. Selain itu penguasaan TI&K akan meningkatkan proses pembelajaran pada semua tingkatan atau jenjang pendidikan, dengan menjangkau disiplin ilmu mata pelajaran lain.

## 2. Materi Perangkat Lunak Pengolah Angka

Perangkat lunak program pengolah angka yang paling dikenal adalah *Microsoft Excel*. *Microsoft Excel* adalah suatu program lembar kerja yang disebut *spreadsheet* berbasis *Windows*. Seperti pada umumnya program, *spreadsheet* dirancang untuk pengolah data tabel, laporan keuangan, penggajian, persediaan barang, grafik dan lain sebagainya. *Microsoft Excel* merupakan produk unggulan dari *mcrosoft corporation* yang banyak berperan dalam pengolahan informasi khususnya data berbentuk angka untuk perhitungan analisis dan presentasi data.

Fauziah (2008:147) menjelaskan tentang perangkat lunak pengolah angka yaitu:

Program *Microsoft Excel* merupakan program pengolah angka di bawah sistem windows. Sistem windows merupakan operasi berbasis grafik yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Dengan demikian, sistem windows selain digunakan untuk mode grafis juga memiliki kelebihan untuk melaksanakan tugas ganda pada saat yang sama untuk menjalankan program aplikasi yang berbeda-beda.

Berdasarkan penjelasan di atas perangkat lunak pengolah angka *Microsoft Excel* dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan, antara lain membuat tabel, laporan keuangan, perhitungan rumus, kegiatan statistik atau bahkan untuk menyusun berbagai laporan dalam berbagai kepentingan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kajian Produk yang Telah Direvisi**

Dari analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Pengembangan Media *powerpoint* sebagai media interaktif pada mata pelajaran TI&K, SMP Negeri 2 Kota Solok kelas VIII<sup>4</sup> telah selesai dilakukan. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.
2. Media yang dikembangkan pada mata pelajaran TI&K ini dapat dijadikan sebagai sarana belajar dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun perorangan, karena materi dalam media ini telah disusun sesuai dengan silabus dan telah di validasi oleh 2 orang dosen KTP FIP UNP dan dua orang guru TI&K SMP Negeri 2 Kota Solok .
3. Media yang dikembangkan ini telah dibuat dengan dilengkapi gambar, animasi suara dan soal-soal latihan pilihan ganda maupun isian dan telah di validasi oleh dua orang dosen KTP FIP UNP dan dua orang guru TI&K SMP Negeri 2 Kota Solok.

## B. Saran

Bagi peneliti berikutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran TI&K dengan *powerpoint* disarankan:

1. Pengembangan media pembelajaran yang lebih lanjut perlu ditambahkan lagi animasi-animasi baik teks, gambar maupun video yang lebih menarik. Begitu juga dengan memberikan suara yang lebih menarik, disesuaikan dengan tampilan dan materi yang akan di sajikan
2. Seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang komputer terutama mengenai desain, pemograman, dan grafis agar menghasilkan produk media interaktif yang lebih berkualitas, sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media dengan materi yang lain.
3. Produk media *powerpoint* yang telah dikembangkan sebagai media interaktif ini layak digunakan oleh guru mata pelajaran TIK kelas VIII SMP sehingga dapat di jadikan sumber belajar oleh guru dan siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anrusmath. 2008. *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. (online), (<http://anrusmath.wordpress.com>, diakses 2 Desember 2011).
- Anonim. 2012. *Pengertian CD Interaktif*. (online), (<http://cdbahanajar.wordpress.com>, diakses 5 Juni 2012).
- Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- FIP. 2007. *Buku Pedoman Akademik UNP Tahun 2008/2009*. UNP
- FIP. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Narulita, Imani. 2010. *Pengembangan Media Compact Disc (CD) Interaktif Pada Pembelajaran Biologi Dengan Materi Gen (Dna)-Rna-Polipeptida dan Sintesis Protein Pada Sekolah Menengah atas (SMA) Di Kelas XII*. Skripsi. Padang: UNP
- Pusat Kurikulum. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Purwanto, Ngalim. 2005. *Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, Nusa. 2011. *Research dan Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Rusdi, Andi. 2009. *Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. (online), (<http://anrusmath.wordpress.com>). diunduh 20 November 2011.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Tim Penyusun. 2011. *Buku Panduan Penulisan Tesis dan Disertasi*. Padang: Program Pasca Sarjana UNP