

**PENGARUH PENGGUNAAN PROGRAM APLIKASI ANIMASI AUDIO  
VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI  
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2 SUNGAI LIMAU**

**SKRIPSI**

*Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Strata 1 (S1)  
pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika  
Universitas Negeri Padang*



**Oleh :**

**DELVI ASMARA**

**2005 / 66353**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2010**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN PROGRAM APLIKASI ANIMASI AUDIO  
VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA  
PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI  
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2 SUNGAI LIMAU**

**Nama : Delvi Asmara**  
**NIM/BP : 66353/2005**  
**Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika**  
**Jurusan : Teknik Elektronika**  
**Fakultas : Teknik**

**Padang, Februari 2011**

**Disetujui Oleh :**

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**

**Drs. H. Dharma Liza Said, MT**  
**NIP. 19510522 197603 1 002**

**Dra. Nelda Azhar M.Pd**  
**NIP. 19550521 1984 2 001**

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Teknik Elektronika FT UNP**

**Drs.Efrizon, MT**  
**NIP.19650409 199001 1 001**

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika  
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Padang*

**Judul : PENGARUH PENGGUNAAN PROGRAM APLIKASI  
ANIMASI AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN  
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI  
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2 SUNGAI  
LIMAU**

**Nama : Delvi Asmara**

**NIM/BP : 66353/2005**

**Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika**

**Jurusan : Teknik Elektronika**

**Fakultas : Teknik**

**Padang, Februari 2011**

**Tim Penguji :**

**Ketua : Drs. H. Dharma Liza Said, MT 1. \_\_\_\_\_**

**Sekretaris : Dra. Nelda Azhar M.Pd 2. \_\_\_\_\_**

**Anggota : Drs. Zulkifli Naansyah 3. \_\_\_\_\_**

**Anggota : Muhammad Adri S.Pd, MT 4. \_\_\_\_\_**

## ABSTRAK

**DELVI ASMARA :**      **Pengaruh penggunaan Program Aplikasi Animasi Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Limau**

Rendahnya hasil belajar siswa yang berada di bawah standar ketuntasan minimal (KKM) menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Permasalahan yang terjadi di lapangan merupakan efek dari sistem pembelajaran dengan metode konvensional yang membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Sehingga mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa. Keberhasilan dapat dicapai jika siswa berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. salah satu media yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran adalah penggunaan media aplikasi animasi audio visual. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan hipotesis bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan Media aplikasi animasi audio visual dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan cara pembelajaran konvensional di SMA Negeri 2 Sungai Limau.

Berdasarkan jenis dan desain yang digunakan, rancangan penelitian ini berupa eksperimen. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang dipilih dengan metode *Random purposif sampling* yaitu suatu cara pengambilan sampel yang sengaja dipilih oleh peneliti berdasarkan sifat dan karakteristik yang sama. Dimana kelas eksperimen sebanyak 30 orang siswa dan kelas kontrol sebanyak 30 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah test tertulis (kognitif).

Pada pembahasan ini dapat dibuktikan bahwasanya pada Kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media aplikasi animasi audio visual didapatkan rata-rata kelas 75,66 dengan total skor 2270 dan kelas kontrol dengan rata-rata kelas 70,33 dan total skor 2110. Berdasarkan hipotesis yang diajukan bahwa terdapatnya perbedaan yang signifikan antara kelas yang diajar menggunakan media aplikasi animasi audio visual dengan kelas yang diajarkan secara konvensional dapat dibuktikan, dengan selisih rata-rata pencapaian kedua kelas sekitar 5 poin, berarti perbandingan dari kedua kelas ini bagi guru yang mengajar dapat menarik kesimpulan bahwasanya hasil pencapaian oleh kelas XI IPS 1 yang diajar dengan media aplikasi animasi audio visual adalah pencapaian yang memuaskan dan lebih baik dari sebelumnya. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar tersebut.

**Kata kunci:** Program Aplikasi Animasi Audio Visual, Teknologi Informasi dan Komunikasi

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh.....*

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan HidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengaruh penggunaan Program Aplikasi Animasi Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Limau"**.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S-1/Akta IV) di Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rasa hormat, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Efrizon, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang
2. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
3. Ibu Dra. Nelda Azhar M.Pd selaku Penasehat Akademik (PA) dan Pembimbing II
4. Bapak Drs. Dharma Liza Said, MT selaku dosen Pembimbing I
5. Bapak Drs. Zulkifli Naansyah selaku Penguji
7. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, MT selaku Penguji

8. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf pengajar di jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang
9. Kepala Dinas Pendidikan Padang Pariaman
10. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Majelis Guru, Dan Karyawan/Ti serta Tata Usaha SMA negeri 2 Sungai Limau yang telah membantu sehingga penelitian ini selesai sesuai dengan harapan.
11. Teristimewa kepada Mama dan Ayahanda atas kesabaran, pengorbanan dan kasih yang tak terhingga, semoga dibalas Allah SWT berlipat ganda. Amin!
12. Kepada teman-teman senasib dan seperjuangan yang banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini

Penulisan laporan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Elektronika FT UNP khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Februari 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                                                         | Halaman    |
|-------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>ABSTRAK.....</b>                                                     | <b>i</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                              | <b>ii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                  | <b>iv</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                                | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                               | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                                             | <b>vii</b> |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>                                               |            |
| A. Latar Belakang .....                                                 | 1          |
| B. Identifikasi Masalah .....                                           | 6          |
| C. Batasan Masalah .....                                                | 7          |
| D. Rumusan Masalah .....                                                | 7          |
| E. Tujuan penelitian .....                                              | 7          |
| F. Kegunaan Penelitian .....                                            | 8          |
| <b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>                                             |            |
| A. Hasil belajar. ....                                                  | 9          |
| B. Media pendidikan.....                                                | 13         |
| C. Media komunikasi dan audio visual.....                               | 15         |
| D. Keunggulan media aplikasi animasi audio visual.....                  | 16         |
| E. Pengertian teknologi informasi dan komunikasi.....                   | 17         |
| F. Pendidikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tingkat SMA..... | 20         |
| G. Penelitian yang relevan.....                                         | 22         |
| H. Kerangka konseptual.....                                             | 23         |
| I. Hipotesis.....                                                       | 24         |
| <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>                                       |            |
| A. Jenis Penelitian .....                                               | 26         |
| B. Rancangan penelitian.....                                            | 27         |
| C. Populasi dan sampel .....                                            | 27         |

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| D. Variabel dan data.....         | 29 |
| E. Prosedur penelitian.....       | 30 |
| F. Instrumentasi penelitian ..... | 32 |
| G. Teknik Analisis Data.....      | 35 |

#### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| A. Deskriptif Data Penelitian.....  | 40 |
| B. Analisis Data.....               | 44 |
| C. Uji hipotesis hasil belajar..... | 47 |
| D. Pembahasan hasil penelitian..... | 48 |

#### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

|                    |    |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 51 |
| B. Saran.....      | 52 |

#### **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

| TABEL                                                             | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Hasil belajar MID semester mata pelajaran TIK.....             | 4       |
| 2. Jumlah populasi kelas XI IPS 1 dan 2.....                      | 23      |
| 3. Klasifikasi indeks Reliabilitas.....                           | 29      |
| 4. Klasifikasi indeks kesukaran.....                              | 30      |
| 5. Klasifikasi indeks daya beda soal.....                         | 30      |
| 6. Distribusi frekuensi hasil belajar kelas eksperimen.....       | 36      |
| 7. Distribusi frekuensi hasil belajar kelas kontrol.....          | 38      |
| 8. Data hasil belajar TIK kelas eksperimen dan kelas kontrol..... | 39      |
| 9. Perbandingan perhitungan uji chi kuadrat .....                 | 41      |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                    | Halaman |
|----------------------------------------------------|---------|
| 1. Bagan alir kerangka konseptual penelitian ..... | 20      |
| 2. Grafik nilai siswa kelas experiment.....        | 37      |
| 3. Grafik nilai siswa kelas kontrol.....           | 38      |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                          | Halaman       |
|------------------------------------------|---------------|
| 1. SILABUS.....                          | Lampiran I    |
| 2. Rpp kelas eksperimen.....             | Lampiran II   |
| 3. Rpp kelas kontrol.....                | Lampiran III  |
| 4. Kisi-Kisi Instrumen.....              | Lampiran IV   |
| 5. Uji validitas soal.....               | Lampiran V    |
| 6. Uji Reliabilitas Soal.....            | Lampiran VI   |
| 7. Soal.....                             | Lampiran VII  |
| 8. Jawaban soal.....                     | Lampiran VIII |
| 9. Nilai siswa.....                      | Lampiran IX   |
| 10. Uji Normalitas kelas experiment..... | Lampiran X    |
| 11. Uji Normalitas kelas kontrol.....    | Lampiran XI   |
| 12. Uji Homogenitas.....                 | Lampiran XII  |
| 13. Uji hipotesis .....                  | Lampiran XIII |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan memiliki peranan dan posisi penting dalam proses pengembangan sumber daya manusia dimasa depan dan keunggulan bangsa kita ditentukan oleh keunggulan sumber daya manusia (SDM) yang dimilikinya, disamping sumber daya alam dan modal. SDM yang berkualitas tinggi diharapkan secara signifikan dapat menjadi subjek pembangunan untuk lebih berhasil mengelola sumber daya untuk kepentingan kesejahteraan masyarakat. Salah satu cita-cita nasional yang harus terus diperjuangkan oleh bangsa Indonesia adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan nasional. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam bab II pasal 3 menerangkan bahwa :

*“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”*

Pembangunan di bidang pendidikan menjadi tujuan utama dalam proses perubahan dan perkembangan masyarakat untuk membentuk sumber daya manusia (SDM) berkualitas yang handal dan kompetitif.

Dengan melihat perkembangan Bidang teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini berpengaruh besar

Terhadap berbagai aspek kehidupan, bahkan perilaku dan aktifitas manusia kini banyak tergantung kepada teknologi informasi dan komunikasi. Mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di maksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut.

Mata pelajaran ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Untuk menghadapi perubahan tersebut diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas. Hasil-hasil teknologi informasi dan komunikasi banyak membantu manusia untuk dapat belajar secara cepat. Dengan demikian selain sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada jenjang SMA mencakup penguasaan keterampilan komputer, prinsip kerja berbagai jenis peralatan komunikasi dan cara memperoleh, mengolah dan mengkomunikasikan informasi. Mata pelajaran ini merupakan kelanjutan dari pengenalan Teknologi Informasi dan komunikasi yang telah diperoleh pada jenjang SMP, sekaligus sebagai bekal bagi peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia kerja dan perkembangan dunia termasuk pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Pendidikan seseorang dikatakan berhasil dilihat dari hasil belajar. Sedangkan hasil belajar yang baik adalah nilai yang diperoleh siswa sesuai dengan nilai yang ditentukan oleh sekolah serta ilmu yang didapat siswa bisa diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Sudjana (1990: 22) menegaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dan pada hakekatnya hasil belajar adalah perubahan tingkah laku”.

Ditinjau dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Slameto (2010: 54) “faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*”. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor intern meliputi minat, bakat, motivasi, ingatan, intelegensi dan kreativitas. Sedangkan faktor ekstern meliputi masyarakat sekitar, keluarga, sarana prasarana belajar dan lingkungan sekolah.

Sementara itu Dirjendikdasmen No. 1321/c4/MN/2004 tentang Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKMB) atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kurikulum 2004 maka sesuai dengan petunjuk dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing-masing. Maka SMAN 2 Sungai Limau menetapkan standar ketuntasan belajar dengan nilai 6,50 untuk mata pelajaran TIK.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada di SMAN 2 Sungai Limau pada mata pelajaran Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) diketahui hasil belajar jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 73,3% siswa mendapat nilai di bawah KKM, sedangkan 26,6% siswa mendapatkan nilai diatas KKM dari 60 orang siswa. Seperti terlihat pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1 : Hasil belajar MID semester mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas XI IPS 1 dan IPS 2 SMAN 2 Sungai Limau semester 1 tahun ajaran 2010/2011.

| Kelas        | Jumlah siswa | Jumlah siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM ( < 6,50 ) | Jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM ( $\geq 6,50$ ) |
|--------------|--------------|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| XI IPS 1     | 30           | 23                                                          | 7                                                               |
| XI IPS 2     | 30           | 21                                                          | 9                                                               |
| Jumlah total | 60           | 44                                                          | 16                                                              |
| Persentase   | 100%         | 73,3%                                                       | 26,6%                                                           |

Di lihat dari sarana dan prasarana yang ada di SMA N 2 Sungai Limau cukup memadai, sebuah labor komputer mempunyai 30 buah komputer yang di gunakan untuk proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, dimana setiap anak mendapatkan 1 buah komputer dalam melakukan praktek. Tapi pada kenyataan di lapangan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 dan 2 masih belum mencukupi kriteria yang telah di tentukan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di SMAN 2 Sungai Limau, diketahui bahwa yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa

tersebut adalah bahwa siswa kurang tekun dalam mengikuti pelajaran, mereka memperlihatkan keengganan dan cepat bosan, jarang memberikan pertanyaan terhadap materi yang diberikan guru sehingga proses pembelajaran menjadi monoton. Permasalahan yang terjadi di lapangan merupakan efek dari sistem pembelajaran yang menggunakan metode ceramah atau cooperative yang membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Melihat permasalahan yang dihadapi guru di atas, perlu adanya suatu inovasi berupa alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.

Media pembelajaran yang baik adalah dapat meningkatkan semangat belajar para siswa. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk selalu memperhatikan materi yang sedang disampaikan oleh guru dengan berbantuan media, disini akan terjadi suatu pembelajaran interaktif. Sehingga hasil belajar siswa mendapatkan hasil yang memuaskan.

Sesuai dengan target kepala Sekolah SMA Negeri 2 Sungai Limau menjadikan Sekolah yang berbasis IT dan Multimedia serta terdepan dari

sekolah-sekolah yang berada di kawasan utara Kabupaten Padang Pariaman dalam meningkatkan SDM terutama guru dan peserta didik, setiap guru dalam memberikan materi ajar dikelas diharapkan mempunyai media pembelajaran terutama yang berbasis IT, langkah ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan media pembelajaran yang lebih efektif, sehingga kedepannya apa yang ditargetkan oleh kepala sekolah menjadikan SMA Negeri 2 Sungai Limau menjadi sekolah yang unggul, bermanfaat bagi peserta didik dan lingkungan dapat tercapai.

Berdasarkan informasi dan data yang didapat peneliti dari *survey* sementara, timbul suatu asumsi bahwa untuk meningkatkan prestasi belajar TIK dapat diupayakan dengan menggunakan Program Aplikasi animasi audio visual. Namun asumsi tersebut merupakan asumsi awam yang membutuhkan pembuktian lebih lanjut, atas dasar inilah maka peneliti ingin melakukan penelitian terhadap kegiatan proses belajar yang dilaksanakan dengan judul **“Pengaruh penggunaan Program Aplikasi Animasi Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Limau ”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu sebagai berikut :

1. Ketekunan siswa dalam belajar berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran TIK di SMA N 2 Sungai Limau.

2. Perhatian siswa dalam belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMA N 2 Sungai Limau.
3. Motivasi siswa dalam belajar mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMA N 2 Sungai Limau.
4. Apakah penggunaan media pembelajaran Animasi Audio Visual mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMA N 2 Sungai Limau ?

### **C. Batasan Masalah**

Adanya beragam permasalahan dan harapan agar lebih akuratnya penelitian, maka penelitian ini membatasi masalah pada proses sejauh manakah “Pengaruh penggunaan Program Aplikasi Animasi Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Limau”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berkaitan dengan pembatasan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah penggunaan Program Aplikasi Animasi Audio Visual dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Inormasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Limau?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: “Mendeskripsikan Pengaruh Penggunaan Program Aplikasi Animasi Audio Visual Terhadap

Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Limau ”.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Melalui Penerapan media aplikasi animasi audio visual, diharapkan peserta didik termotivasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk memperbaiki dan mengefektifkan, serta menghapus pandangan bahwa dalam mengajar TIK tidak memerlukan Program Aplikasi.
3. Sebagai referensi guru TIK untuk mengetahui perkembangan teknologi yang terus berkembang, guna meningkatkan mutu pendidikan.
4. Untuk mengetahui sejauh manakah pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar dengan menggunakan aplikasi Animasi Audio Visual

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran ataupun berinteraksi dengan lingkungan. Sudjana (1990: 22) mengatakan bahwa “Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dalam proses pembelajaran, keberhasilan siswa diukur dari pencapaiannya dalam proses pembelajaran. Maksudnya seberapa jauh hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut. Seseorang dikatakan telah berhasil dalam belajar apabila dalam dirinya terjadi perubahan karena latihan dan pengalaman.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

##### **1. Ranah kognitif**

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal,

memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah:

a. Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*)

Adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggungkannya. Pengetahuan atau ingatan adalah merupakan proses berfikir yang paling rendah.

b. Pemahaman (*comprehension*)

Adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seseorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

c. Penerapan (*application*)

Adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru

dan kongkret. Penerapan ini adalah merupakan proses berfikir setingkat lebih tinggi ketimbang pemahaman.

d. Analisis (*analysis*)

Adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya. Jenjang analisis adalah setingkat lebih tinggi ketimbang jenjang aplikasi.

e. Sintesis (*syntesis*)

Adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau bebrbentuk pola baru. Jenjang sintesis kedudukannya setingkat lebih tinggi daripada jenjang analisis.

f. Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*)

Adalah merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif dalam taksonomi Bloom. Penilaian/evaluasi disini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide, misalkan jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

## 2. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu: (1) *receiving* (2) *responding* (3) *valuing* (4) *organization* (5) *characterization by value or value complex*.

## 3. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik.

Slameto (2010: 13) mengatakan bahwa “hasil belajar sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku serta penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari suatu pembelajaran.

Untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa perlu dilakukan penilaian terhadap hasil belajar tersebut dan dapat diukur melalui evaluasi. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1990: 190) “Evaluasi hasil belajar adalah menekankan kepada diperolehnya informasi tentang seberapa perolehan siswa dalam pencapaian tujuan pengajaran yang ditetapkan”.

Menurut Sudijono (2006: 30)

“Evaluasi terhadap peserta didik mencakup: (a) evaluasi mengenai tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai dalam unit-unit program pengajaran yang bersifat terbatas; (b) evaluasi mengenai tingkat pencapaian peserta didik terhadap tujuan-tujuan umum pengajaran”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan dalam proses belajar mengajar yang diukur melalui evaluasi hasil belajar.

Slameto (2010: 54) mengatakan bahwa “Faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*”. Faktor *intern* yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar diantaranya intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, dan kreativitas. Dan faktor *ekstern* adalah faktor yang ada diluar individu, yaitu masyarakat sekitar, keluarga, sarana prasarana belajar dan lingkungan sekolah.

Jadi hasil belajar merupakan hal yang penting dalam belajar dimana berfungsi untuk menentukan keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan suatu progam belajar yang ditempuh. Berdasarkan dari penjelasan diatas maka

hasil belajar yang dimaksud adalah bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran.

## **B. Media Pendidikan**

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arif S Sadiman, 2003:6).

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. (Asnawir, 2002:36)

Kaitannya dengan pembelajaran media sangat diperlukan oleh pendidik. Karena dengan media Pendidik akan mudah untuk menyampaikan materi dan juga siswa akan lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan. Oleh karena itu tanpa adanya media dalam proses belajar mengajar siswa akan kesulitan dalam menerima materi. Merujuk pernyataan di atas bahwa media mempunyai kegunaan-kegunaan yaitu sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.

Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana kesulitan itu harus diatasi sendiri.

Manfaat media pendidikan di atas dapat tercapai bagi murid maupun guru. Apabila media yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi, strategi dan model pembelajaran.

### **C. Media Komunikasi dan Audio Visual**

Media komunikasi sangat berperan dalam mempengaruhi perubahan masyarakat. Televisi dan radio adalah contoh media yang paling sukses menjadi pendorong perubahan. Audio visual juga dapat menjadi media komunikasi. Penyebutan audio visual sebenarnya mengacu pada indra yang menjadi sasaran dari media tersebut. Media audio visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran (penonton). Produk audio-visual dapat menjadi media dokumentasi dan dapat juga menjadi media komunikasi. Sebagai media dokumentasi tujuan yang lebih utama adalah mendapatkan fakta dari suatu peristiwa. Film, cerita, iklan, media pembelajaran adalah contoh media animasi audio visual yang lebih menonjolkan fungsi komunikasi. Media dokumentasi sering menjadi salah

satu elemen dari media komunikasi. Karena melibatkan banyak elemen media, maka produk animasi audio-visual yang diperuntukkan sebagai media komunikasi yang kini sering disebut sebagai multimedia.

Pada masyarakat modern seluruh elemen multimedia menjadi sangat vital dalam membangun kesatuan dan memperkaya informasi. Suara, teks, gambar statis, animasi dan video harus diperhitungkan sedemikian rupa penampilannya, sehingga dapat menyajikan informasi yang sesuai dengan ciri khas masyarakat modern yakni efektif dan efisien. Untuk kepentingan efektifitas dan efisiensi inilah kemudian muncul istilah multimedia yang bersifat infotainment (informatif sekaligus menghibur) dan multilayer (beberapa lapis tampil pada saat yang sama)

#### **D. Keunggulan Media Aplikasi Animasi Audio Visual Dalam Pembelajaran**

Manfaat media pendidikan dalam proses belajar menurut Hamalik (1986) antara lain sebagai peletakkan dasar-dasar yang kongkrit dalam berfikir untuk mengurangi 'verbalisme', memperbesar minat siswa, membuat pelajaran lebih menyenangkan sehingga berdampak kepada hasil pembelajaran yang lebih memuaskan.

*Bates* (1995) menekankan bahwa diantara media-media lain, interaktivitas media Animasi Audio Visual atau media lain yang berbasis komputer adalah yang paling nyata (*overt*). Interaktivitas nyata di sini adalah interaktivitas yang melibatkan fisik dan mental dari pengguna saat mencoba

program aplikasi Animasi Audio Visual. Sebagai perbandingan media buku atau televisi sebenarnya juga menyediakan interaktivitas, hanya saja interaktivitas ini bersifat samar (*covert*) karena hanya melibatkan mental pengguna.

*William Ditto* (2006) menyatakan definisi media Animasi Audio Visual dalam ilmu pengetahuan mencakup beberapa aspek yang saling bersinergi, antara teks, grafik, gambar statis, animasi, film dan suara. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Penelitian tersebut antara lain yang dilakukan oleh *Francis M. Dwyer*. Hasil penelitian ini antara lain menyebutkan bahwa setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10 %, pesan audio 10 %, visual 30 % dan apabila ditambah dengan melakukan, maka akan mencapai 80 %. Berdasarkan hasil penelitian ini maka media Animasi Audio Visual dapat dikatakan sebagai media yang mempunyai potensi yang sangat besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **E. Pengertian Teknologi Informasi Dan Komunikasi**

Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa Latin "texere" yang berarti menyusun atau membangun. Sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi adalah suatu rancangan (desain) untuk alat bantu tindakan yang mengurangi

ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hasil yang diinginkan. Suatu teknologi biasanya mempunyai dua aspek yaitu aspek hardware (terdiri dari material atau objek fisik) dan aspek software.

Teknologi informasi dan komunikasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk mengambil keputusan.

Teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan, dan teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebar dan diakses secara global.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal telah terpengaruh alam segala aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan seni dan bahkan di dunia pendidikan. Dunia pendidikan harus mau mengadakan inovasi yang positif untuk kemajuan pendidikan dan sekolah. Tidak hanya inovasi dibidang kurikulum, sarana-prasarana, namun inovasi yang menyeluruh dengan menggunakan teknologi informasi dalam kegiatan pendidikan. Teknologi pendidikan dapat mengubah cara pembelajaran yang konvensional menjadi nonkonvensional.

Dalam rangka menciptakan kualitas SDM yang handal, sekolah harus merespon perkembangan dunia teknologi yang semakin canggih yang menyediakan segudang ilmu pengetahuan yang baru dan lama. Pembelajaran di sekolah perlu menggunakan serangkaian peralatan elektronik yang mampu bekerja lebih efektif dan efisien. Walaupun demikian, peran guru tetap dibutuhkan di kelas, ia sebagai desainer, motivator, pembimbing, dan sebagainya dan tentunya sebagai sosok individu harus tetap dihormati.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan suatu kebutuhan menuju "SDM yang berkualitas" karena dengan penggunaan TIK diharapkan adanya peningkatan mutu belajar/mengajar, peningkatan produktivitas, efisiensi dan akses, peningkatan sikap belajar yang positif, pengembangan profesional / staff dan adanya peningkatan profil/pengenalannya. Kelima hal tersebut merupakan harapan sekaligus kebutuhan yang menjadi dasar perlunya penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah. Dengan demikian diharapkan sekolah mengalami perubahan-perubahan yang sesuai dengan tuntutan global tetapi tetap searah dengan visi dan misinya yang dikorelasikan dengan kebutuhan sekolah dan daerah.

Arti teknologi informasi bagi dunia pendidikan seharusnya berarti tersedianya saluran atau sarana yang dapat dipakai untuk menyiarkan program pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan sudah merupakan kelaziman. Membantu menyediakan komputer dan jaringan yang menghubungkan rumah murid dengan ruang kelas, guru, dan administrator

sekolah. Semuanya dihubungkan ke internet, dan para guru dilatih menggunakan komputer pribadi.

Teknologi komunikasi merupakan perluasan dari ilmu komunikasi dengan basis teknologi seperti wireless, internet, faximille, komputer dan sebagainya. Dengan adanya teknologi tersebut diharapkan tidak ada lagi batasan waktu/jarak dalam berkomunikasi.

Teknologi informasi dan teknologi komunikasi tidak dapat dipisahkan. Keduanya saling mendukung. Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi informasi dan teknologi komunikasi ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi dan rohani. Kemudian untuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita, bisnis, dan asosiasi profesi. Sarana kerjasama antara pribadi atau kelompok yang satu dengan pribadi atau kelompok yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu, negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor lainnya yang dapat menghambat bertukar pikiran. Perkembangan teknologi informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, dari kehidupan dimulai sampai dengan berakhir, kehidupan seperti ini dikenal dengan e-life, artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik.

#### **F. Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tingkat SMA**

Dari definisi Pendidikan yang telah kita bahas sebelumnya maka dapat disimpulkan tugas utama pendidikan adalah mengembangkan

segenap potensi siswa sebagai sumber daya manusia sehingga ia dapat di dayagunakan sebagai modal pembangunan dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat menghadapi masalah yang terjadi. Hal ini sesuai prinsip pelaksanaan pada KTSP, bahwa penyelenggaraan pendidikan perlu di adaptasikan sesuai dengan kondisi sekolah, masyarakat, serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama teknologi informasi yang berkembang pesat bersama era globalisasi, untuk itu pemerintah memberlakukan mata pelajaran TIK.

Mata pelajaran TIK perlu diperkenalkan, dipraktekan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Untuk menghadapi perubahan tersebut diperlukan kemampuan dan kemauan untuk belajar sepanjang hayat. Dengan demikian pendidikan perlu disesuaikan dengan tuntutan dan kebutuhan kehidupan, untuk itu maka pada pelajaran TIK ada beberapa hal-hal yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh siswa diantaranya:

1. Memahami fungsi dan proses kerja berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi yang ditopang oleh sikap cermat dan menghargai hak atas kekayaan Intelektual.
2. Menggunakan perangkat pengolah kata, pengola angka, pembuatan grafis dan pembuat presentasi dengan vareasi tabel, grafik, gambar dan diagram untuk menghasilkan informasi.

3. Memahami prinsip dasar Internet atau intranet dan menggunakannya untuk memperoleh informasi, berkomunikasi dan bertukar informasi.

Mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Memahami teknologi informasi dan komunikasi.
- b. Mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi Informasi dan komunikasi.
- c. Mengembangkan sikap kritis, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.
- d. Menghargai karya cipta dibidang teknologi informasi dan komunikasi.

Agar dalam kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, untuk itu guru harus mampu memahami dan menguasai standar kompetensi.

#### **G. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan topik yang penulis teliti, beberapa di antaranya adalah :

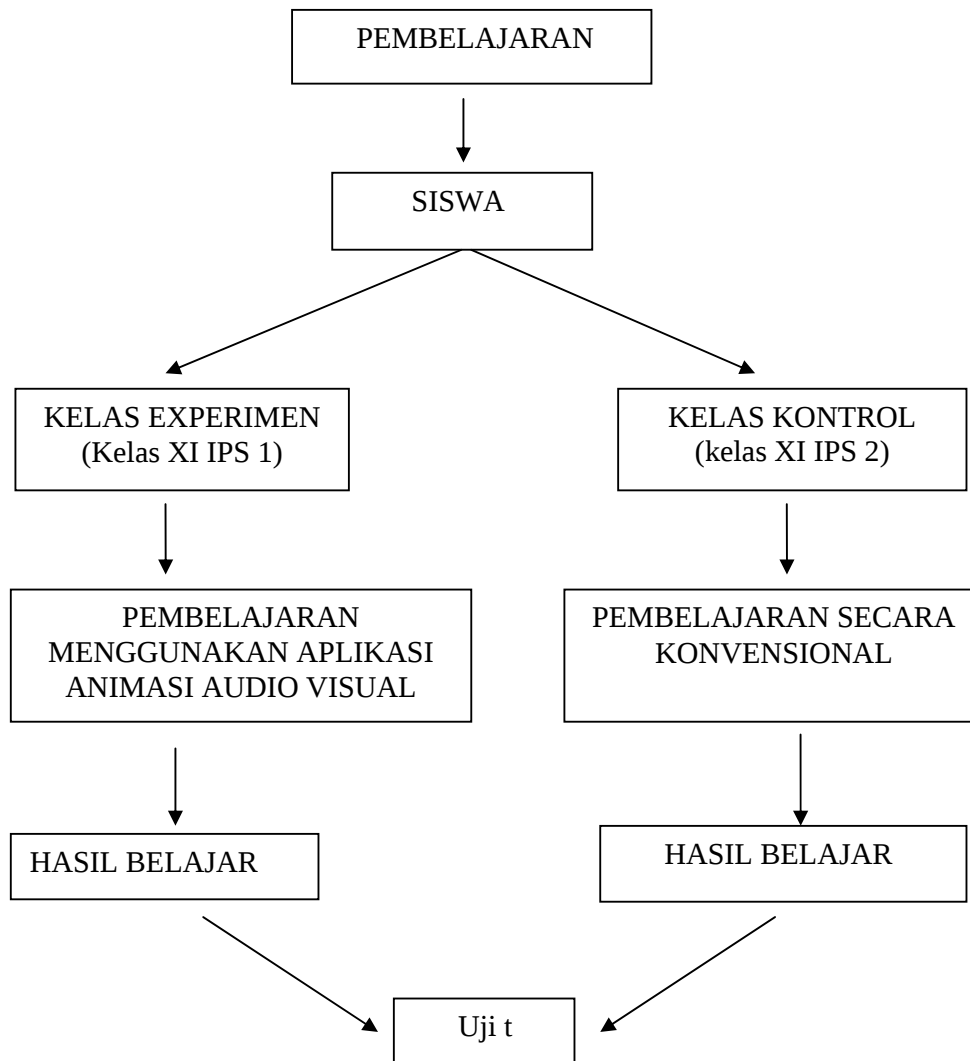
1. **Diana Sriwahyuni (Skripsi, 2010:30)** "Hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan program aplikasi animasi audio visual macromedia director pada kelas eksperimen memperoleh jumlah nilai 2963 dengan nilai rata-rata 84.6. Taraf ini terbilang tinggi, karena melebihi KKM sekolah sebesar 65".
2. **Penelitian Syafrina (2009:33)** yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Directore Terhadap hasil Belajar TIK Siswa Kelas VII pada SMP Negeri 2 Pariaman", yaitu pada kelas eksperimen di ajar dengan Media

Directore dalam bentuk CD Pembelajaran. Ditemukan nilai rata-rata tes akhir (*post test*) kelas eksperimen (7,14) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang di ajar tanpa menggunakan media (6,67). Berarti terdapat perbedaan yang signifikan, rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan Media Directore dalam bentuk CD Pembelajaran di kelas eksperimen dengan yang tidak menggunakan media di kelas kontrol

#### **H. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual dari penelitian ini adalah memberikan perlakuan (*treatment*) berupa media pembelajaran aplikasi animasi audio visual kepada kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 1 dan pembelajaran secara konvensional terhadap kelas kontrol yaitu kelas XI IPS 2 dengan materi yang sama dalam kegiatan pembelajaran. Dan dari hasil pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol akan di lakukan uji t, hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi animasi audio visual terhadap hasil belajar siswa. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media aplikasi animasi audio visual dengan metode pembelajaran secara konvensional.

Berdasarkan kepada silabus TIK di SMA maka materi ajar yang akan di uji coba adalah materi tentang menggunakan perangkat lunak pengolahan angka untuk menghasilkan Informasi (microsoft excel).



**Gambar 1. Bagan Alir Kerangka Konseptual Penelitian**

## **I. Hipotesis**

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. (Suharsimi, Arikunto, 1998:65)

Berdasarkan penjelasan yang terdapat dalam kajian teori di atas maka penulis mengajukan hipotesis yaitu **“Adanya Pengaruh Penggunaan Program Aplikasi Animasi Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sungai Limau”**.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian tentang perbandingan antara pengaruh penggunaan Program Aplikasi Animasi Audio Visual dan pembelajaran secara konvensional terhadap hasil belajar Mata Pelajaran TIK di SMAN 2 Sungai Limau, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dari Kelas eksperimen (kelas yang dalam pembelajaran menggunakan program aplikasi animasi audio visual) dan siswa dari Kelas kontrol (kelas yang dalam pembelajaran menggunakan metode konvensional). Perbedaan hasil belajar Kelas eksperimen dengan hasil belajar Kelas kontrol diyakini sebagai pengaruh program aplikasi animasi audio visual pada kelompok Kelas eksperimen. Karena dalam waktu pembelajaran penelitian dilaksanakan, karakteristik kedua kelas tersebut relatif sama.
2. Pada pembahasan ini dapat dibuktikan bahwasanya pada Kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media aplikasi animasi audio visual

didapatkan rata-rata kelas 75,66 dengan total skor 2270 dan kelas kontrol dengan rata-rata kelas 70,33 dan total skor 2110. Berdasarkan hipotesis yang diajukan bahwa terdapatnya perbedaan yang signifikan antara kelas yang diajar menggunakan media aplikasi animasi audio visual dengan kelas yang diajarkan secara konvensional dapat dibuktikan, dengan selisih rata-rata pencapaian kedua kelas sekitar 5 poin, berarti perbandingan dari kedua kelas ini bagi guru yang mengajar dapat menarik kesimpulan bahwasanya hasil pencapaian oleh kelas XI IPS 1 yang diajar dengan media aplikasi animasi audio visual adalah pencapaian yang memuaskan dan lebih baik dari sebelumnya.

3. Melihat kenyataan ini tidak ada salahnya pemanfaatan program aplikasi animasi audio visual di gunakan dalam proses belajar mengajar, tidak hanya siswa yang dimudahkan akan tetapi guru juga akan terbantu dalam menyajikan materi pembelajaran. Jika guru dan siswa dimudahkan oleh program ini maka proses pembelajaran akan berjalan dengan semestinya. Bila proses pembelajaran berjalan dengan baik tidak tertutup kemungkinan hasil belajar siswa juga akan baik

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, disarankan sebagai berikut:

1. Agar siswa SMAN 2 Sungai Limau dapat memanfaatkan model pembelajaran Aplikasi Animasi Audio Visual dalam pembelajaran di sekolah. Supaya

penerapan pembelajaran dengan menggunakan media Aplikasi Animasi Audio Visual dapat dilakukan dengan maksimal maka siswa perlu meningkatkan kemampuannya secara pribadi maupun kelompok mempelajari dan mendalami model pembelajaran dengan menggunakan media Aplikasi Animasi Audio Visual ini khususnya dalam pembelajaran TIK.

2. Dalam memilih model pembelajaran yang lebih efektif, guru harus memperhatikan tujuan dari setiap pengajaran yang akan disampaikan. Dalam pembelajaran TIK model pembelajaran yang lebih efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran Aplikasi Animasi Audio Visual, karena model pembelajaran ini memberikan kesempatan yang seluasnya pada, siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Agar kepala sekolah dan wakil kurikulum dapat mendisains pembelajaran yang disusun berdasarkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media Aplikasi Animasi Audio Visual, sehingga siswa terangsang menguasai materi pembelajaran terutama mata pelajaran TIK. Rancangan ini dapat dilakukan bersama-sama dengan guru yang tergabung dalam kegiatan kelompok kerja guru.
4. Agar peneliti selanjutnya dapat menggunakan sampel yang lebih besar, sehingga didapatkan data yang sempurna dan akurat tentang penerapan dengan menggunakan media pembelajaran Aplikasi Animasi Audio Visual dan variabel lain yang mempengaruhi hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman. 2003. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta
- Asnawir. 2002. *Program Aplikasi*. Jakarta : PT. Intermasa
- Basuki Sulisty. 1998. *Media pembelajaran*. Bandung : Granesia
- Budi Setyono, dkk. 2006. *Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Directore MX 2004 6.0 Computer Assited Intruction*. Yogyakarta : Ardana Media
- Dimiyati & Mudjiono. (1990). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Ditto, William. *Multimedia*, Encarta Premium DVD Ensiclopedia 2006.
- Riduwan. (2006). *dasar-dasar statistika*, Bandung : Alfabeta
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2001. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo
- Sudijono, Anas. (2006). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (1990). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 1996. *Metoda Statika*. Bandung : Tarsito
- Sri Wahyuni, Diana. (2010). *Pengaruh Penggunaan Program Aplikasi Animasi Audio Visual Macromedia Director Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran TIK Di Smp N 16 Padang*. Skripsi FIP: UNP
- Syafrina. (2009). *Pengaruh Penggunaan Media Directore Terhadap hasil Belajar TIK Siswa Kelas VII pada SMP Negeri 2 Pariaman*. Skripsi FIP: UNP