

**PENGARUH PENGGUNAAN POWER POINT BERANIMASI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS VII DI SMP NEGERI 3
LINGGO SARI BAGANTI**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan (Strata Satu) Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh

HELSE NOFRINI

NIM :93895

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN POWER POINT BERANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS VII DI SMP NEGERI 3 LINGGO SARI BAGANTI

Nama : HELSI NOFRINI
NIM/BP : 93895 / 2009
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, February 2017

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



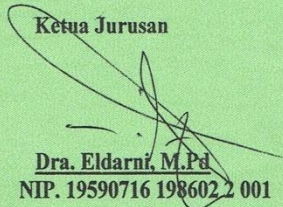
Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
NIP. 19510401 197903 2 001

Pembimbing II,



Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19590716 198602 2 001

PENGESAHAN

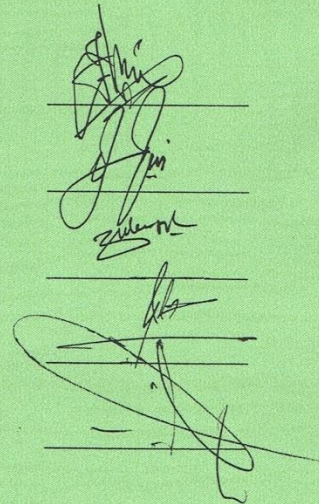
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Power Point
Beranimasi Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Pelajaran Matematika Kelas VII di
SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti
Nama : HELSI NOFRINI
NIM/BP : 93895 / 2009
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 February 2017

Tim Penguji

Ketua : Dra. Ida Murni M.Pd
NIP. 19510401 197903 2 001
Sekretaris : Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004
Anggota : 1. Dra. Zuliarni, M.Pd
NIP. 19590727 198503 2 001
: 2. Dra. Zuwirna, M.Pd
NIP. 19580517 198503 2 001
: 3. Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Helsi Nofrini
NIM/BP : 93895 / 2009
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengaruh Penggunaan Power Point Beranimasi
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran
Matematika Kelas VII di SMP Negeri 3 Linggo
Sari Baganti

Dengan ini saya menyatakan bahwa kripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 10 Februari 2017
Yang menyatakan



Helsi Nofrini
NIM. 93895 / 2009

ABSTRAK

Helsi Nofrini. 2009 : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas VII di SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti

Studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti, ditemukan masih rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika. Kurangnya aktivitas belajar siswa disebabkan guru lebih mendominasi kegiatan belajar dan metode pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan penggunaan power point beranimasi terhadap hasil belajar matematika di kelas VII SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti.

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk *quasy eksperiment* guna melihat perbedaan hasil belajar siswa kelas yang menggunakan power point beranimasi. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti yang berjumlah 205 orang yang terdiri dari 6 kelas. Teknik sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Sampel penelitian ini adalah kelas VII^a (Kelas Eksperimen) dan kelas VII^b (Kelas Kontrol). Jumlah tiap kelas adalah 34 orang. Data diperoleh dari tes objektif mengenai pokok bahasan Bangun ruang. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t, yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 79,38 lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol 74,24. Dari analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ $= 2,696 > 2,556$ dengan $\alpha 0,05$. Maka disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan Power Point Beranimasi dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di Kelas VII SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkankan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas VII di SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti”***. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan fasilitas dalam penulisan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan sesuai rencana.
2. Bapak Drs. Syafril, M.Pd Selaku Pembimbing II yang telah memberikan bantuan dan bimbingan arahan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.
4. Bapak/ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang membekali penulis dengan berbagai ilmu.

5. Bapak Kepala Sekolah SMP N 3 Linggo Sari Baganti yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian.
6. Rekan-rekan Padang 16 mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
7. Teristimewa kepada Ibu Rosdiana yang selalu memberikan cinta dan kasih sayangnya.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan, penulis mengharapkan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.

Padang, February 2017

Penulis

DARTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Landasan Teoritas.....	10
B. Matematika dan Materi Pengajaran	19
C. Kerangka Konseptual.....	22
D. Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Desain Penelitian	25
C. Populasi dan Sampel.....	26
D. Jenis dan Sumber Data.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Prosedur Penelitian	28
G. Teknik Analisa Data	30
H. Hipotesis Statistik	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Deskripsi Data.....	34
B. Analisis Data.....	38
C. Pembahasan	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	46
DAFTAR RUJUKAN.....	47
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-rata Nilai Ujian siswa.....	3
2. Langkah-langkah pembelajaran Menggunakan Media Power point Beranimasi.....	15
3. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan Pembelajaran Konvensinal... ..	17
4. Desain Penelitian	25
5. Populasi Penelitian	26
6. Sampel Penelitian	27
7. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Matematika Kelas VII ^a SMP N3 Linggo Sari Baganti. (Kelas eksperimen)	35
8. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Matematika Kelas VII ^b SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti (Kelas Kontrol).....	36
9. Rangkuman Perhitungan Analisis Nilai Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Peta Konsep dan model Pembelajaran Konvensional	37
10. Hasil Perhitungan Uji Liliefors	38
11. Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	40
12. Hasil Pengujian Hipotesis dengan Uji-t	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	23
2. Grafik Histosgram Menunjukkan Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperiment.....	35
3. Grafik Histosgram Menunjukkan Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Interval.....	48
2. Silabus.....	49
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	50
4. Model Media Interaktif	62
5. Soal Ujian Matematika Kelas VII SMP N 3 Linggo Sari Baganti....	63
6. Lembar Jawaban.....	66
7. Kunci Soal.....	67
8. Hasil Belajar Siswa Kelas VIIa (Kelas Kontrol).....	68
9. Hasil Belajar Siswa Kelas VIIb (Kelas Eksperimen).....	69
10. Konverensi Nilai	70
11. Perhitungan Mean dan Varians Kelas Kontrol.....	71
12. Perhitungan Mean dan Varians Kelas Eksperimen.....	72
13. Persiapan Uji Normalitas dari Data Nilai Kelas Kontrol	73
14. Persiapan Uji Normalitas dari Data Nilai Kelas Eksperimen	74
15. Uji Homogenitas	75
16. Uji Hipotesis	76
17. Photo Penelitian.....	77
18. Surat Penugasan.....	79
19. Izin Penelitian dari Fakultas.....	77
20. Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bidang Pembangunan Nasional yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan juga meningkatkan sumber daya manusia yang baik. Untuk mewujudkan Pembangunan Nasional di bidang pendidikan tersebut, pemerintah telah mengeluarkan Undang-Undang No. 23 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yang bertujuan sebagai berikut :

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

Banyak faktor yang saling menunjang dalam proses pendidikan, antara lain adalah sekolah. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang didalamnya terdapat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Proses pembelajaran dan komponen yang ada di dalamnya seperti guru, peserta didik, tujuan pembelajaran, isi pelajaran, metode pembelajaran, dan sarana serta prasarana yang tersedia merupakan hal-hal yang dapat menentukan suatu keberhasilan suatu pendidikan.

Salah satu cara meningkatkan mutu pendidikan adalah melalui peningkatan mutu proses pembelajaran. Dalam proses ini guru merupakan

figur sentral ditangan gurulah letak berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran. Tugas dan peran guru bukan saja mendidik, mengajar, dan melatih, tetapi juga bagaimana guru dapat membaca situasi kelas, situasi siswa dalam menerima pelajaran, pada semua mata pelajaran salah satunya mata pelajaran Matematika.

Tercapainya tujuan pendidikan harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap motivasi dan keberhasilan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru sebagai penyelenggara kegiatan belajar mengajar hendaknya memikirkan dan mengupayakan terjadinya interaksi secara optimal. Adanya interaksi secara optimal akan mengefektifkan kegiatan belajar mengajar. Untuk mengoptimalkan interaksi tersebut, maka guru harus memikirkan siasat pembelajaran. Memikirkan dan mengupayakan siasat pembelajaran atau cara guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran agar proses belajar mengajar tercapai maksimal sehingga tujuan pendidikan tercapai.

Proses interaksi yang optimal akan memberikan hasil belajar siswa yang bagus pula, karena menurut Nana (2009:22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa saat atau setelah pembelajaran merupakan hasil belajar siswa tersebut.

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dan dipandang sebagai salah satu ukuran keberhasilan siswa dalam pendidikan di sekolah. Hasil belajar siswa suatu mata pelajaran tertentu merupakan salah satu indikator kualifikasi pendidikan di sekolah. Peningkatan kualifikasi ilmu pengetahuan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terus dilakukan, salah satunya adalah peningkatan mutu guru dan tenaga kependidikan.

Upaya peningkatan pendidikan yang sudah dilaksanakan pemerintah adalah program peningkatan mutu guru dan tenaga kependidikan. Upaya ini dilakukan bukan hanya melalui program peningkatan kualifikasi pendidikan guru dalam bentuk pendidikan pra-jabatan serta pembinaan dalam jabatan, melainkan juga pendidikan dan latihan profesi guru dalam sertifikasi pendidik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang penulis lakukan pada tanggal 23 Maret 2015 di SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa masih rendah dibandingkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Hal ini tergambar dari rata-rata nilai Matematika ujian Mid semester siswa kelas VII_A SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti tahun ajaran 2015/2016 terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ujian Mid Semester Kelas VII SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti Tahun Pelajaran 2014/2015

No	Kelas	Nilai Rata - Rata
1	VII.A	65
2	VII. B	55
3	VIII. 3	55
4	VIII. 4	60

5	VIII. 5	60
6	VIII. 6	55

Sumber : Tata Usaha SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti

Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh berbagai factor, beberapa diantaranya seperti siswa yang kurang aktif dan kurang memahami konsep pembelajaran berlangsung banyak siswa yang mengobrol didalam kelas atau cenderung ribut sehingga guru tidak bias mengkondisikan kelas secara baik. Hal ini dibuktikan dengan aktifitas yang dilakukan oleh guru selama kegiatan pembelajaran Matematika cenderung lebih banyak mendominasi kelas menggunakan media konvensional dalam pembelajaran. Media pendukung yang digunakan dalam materi bangun ruang berupa gambar, papan tulis, karton manila, kayu dan media dua dimensi.

Berangkat dari hal tersebut media power point beranimasi dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif), jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran. Dari segi pengertian, media power point beranimasi dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Sehubungan hal di atas, terbukti bahwa sepanjang sejarah kehidupan manusia, pendidikan merupakan salah satu aspek yang senantiasa sangat di butuhkan oleh setiap manusia di dunia ini. Usaha yang dilakukan manusia dibidang pendidikan selalu berkesinambungan,

berkembang dan selalu mengalami perubahan-perubahan mengikuti era globalisasi menuju kepada suatu tujuan yang telah digariskan dalam tujuan pendidikan nasional. Begitu pentingnya pendidikan bagi manusia, sehingga pemerintah selalu memberi kesempatan kepada seluruh warga negara nya untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran.

Di samping itu untuk mendukung kinerja guru dalam melaksanakan tugasnya serta untuk mengantisipasi rendahnya hasil belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar khususnya terhadap mata pelajaran matematika maka sangat dimungkinkan untuk menggunakan berbagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar, dimana biasanya karena mata pelajaran matematika banyak yang bersifat abstrak sehingga peserta didik membutuhkan visualisasi untuk memperoleh kejelasan tentang materi yang mereka pelajari. Seperti halnya materi Bangun Ruang dan Bangun Datar. Bangun datar merupakan sebutan untuk bangun dua dimensi. Jenis bangun datar bermacam-macam, antara lain persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang, trapesium, layang-layang, belah ketupat, dan lingkaran. Sedangkan bangun Ruang adalah bangun matematika yang memiliki isi atau volume.

Dalam hal ini peserta didik masih kesulitan memahami dan membedakan antara unsur-unsur Bangun Ruang dan bangun datar dan kesulitan menemukan rumus-rumus Bangun ruang dan Bangun datar, mereka perlu visualisasi dalam materi Bangun ruang dan bangun datar.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan guru Matematika SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti guru sangat jarang menggunakan media yang interaktif. Guru cenderung menggunakan media konvensional.

Dengan penyampaian materi pelajaran seperti disebutkan di atas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada peserta didik cenderung monoton, kreativitas peserta didik tidak berkembang dan suasana kelas menjadi biasa saja serta peserta didik mengalami kebosanan dan minat belajarnya kurang. Apalagi dengan pelajaran matematika yang bersifat abstrak sehingga peserta didik belum bisa memahami terhadap pelajaran khususnya materi pokok media untuk visualisasi terhadap pelajaran matematika karena salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup besar dalam pencapaian hasil belajar.

Dalam hal itu peserta didik memerlukan sebuah media yang bisa membantu untuk meningkatkan minat, daya tarik, stimulus peserta didik dan mempermudah dalam memahami materi. Kalau semua itu sudah terpenuhi maka akan terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan dan akhirnya bisa meningkatkan hasil belajar khususnya pelajaran matematika.

Dilihat dari permasalahan pembelajaran di atas bahwa dengan media interaktif merupakan salah satu media yang dapat mengarahkan perhatian peserta didik untuk merespon pelajaran. Dengan tampilan yang menarik dan lebih interaktif bisa memberikan motivasi serta bisa memvisualisasikan hal-hal yang bersifat abstrak sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih mudah dalam memahami materi untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup besar dalam pencapaian hasil belajar adalah media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran pada prinsipnya adalah sebuah proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan yang diciptakan melalui suatu kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman dan sebagainya.

Upaya membuat anak betah belajar disekolah dengan memanfaatkan teknologi multimedia sudah merupakan kebutuhan, sehingga sekolah tidak lagi menjadi ruangan yang menakutkan atau menjenuhkan dengan berbagai tugas dan ancaman yang justru mengkooptasi kemampuan atau potensi dalam diri peserta didik. Sebagai upaya menyajikan media pembelajaran yang menyenangkan maka pembuatan media pembelajaran ini perlu dilakukan.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Penggunaan Media Power Point Beranimasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas VII Di SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di identifikasikan masalah yang ditemukan dalam pembelajaran, yaitu :

1. Hasil belajar Matematika siswa masih rendah
2. Siswa kurang aktif dan kurang memahami konsep pembeajaran.
3. Motivasi belajar siswa masih rendah

4. Guru selama kegiatan pembelajaran cenderung lebih banyak mendominasi kelas menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terkesan membosankan.
5. Rendahnya hasil belajar siswa kelas VII_A Negeri 3 Linggo Sari Baganti masih dibawah KKM yaitu 65 pada tahun pelajaran 2015/2016.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan terarah serta keterbatasan kemampuan peneliti maka pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu Media Pembelajaran Power Point Beranimasi yang digunakan dalam penyampaian materi pada pelajaran Matematika kelas VII pokok bahasan bangun ruang dan bangun datar.

Karena penggunaan Media Power Point Beranimasi dapat membantu siswa dalam memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Apakah media power point beranimasi dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti ?"

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media power point beranimasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SMP Negeri 3 Linggo Sari Baganti.

F. Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa, yaitu dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa, menumbuh kembangkan potensi yang ada dalam diri siswa serta dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Matematika.
2. Guru, dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru Matematika dalam memanfaatkan media power point beranimasi untuk dapat meningkatkan mutu dan kualitas siswa khususnya dalam pembelajaran Matematika.
3. Sekolah, merupakan bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika melalui media power point beranimasi.
4. Peneliti, dapat memperluas wawasan tentang proses pembelajaran dengan media power point beranimasi di bidang Matematika.