PENGARUH PENGGUNAAN *POWER POINT* BERANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI KELAS X SMK N 1 PAYAKUMBUH

SKRIPSI

Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

SANDI EKA NANDIATI
88336/2007

PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2012

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN *POWER POINT* BERANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI KELAS X SMK N 1 PAYAKUMBUH

Nama : Sandi Eka Nandiati

NIM : 88336

Prodi : Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 7 April 2012

Disetujui Oleh

Pembimbing I,

Dr. Alwen Bentri, M. Pd
NIP. 19610722 198602 1 002

Pembimbing II,

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

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 Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X SMK N 1 Payakumbuh**

Nama : Sandi Eka Nandiati

NIM : 88336

Prodi : Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi

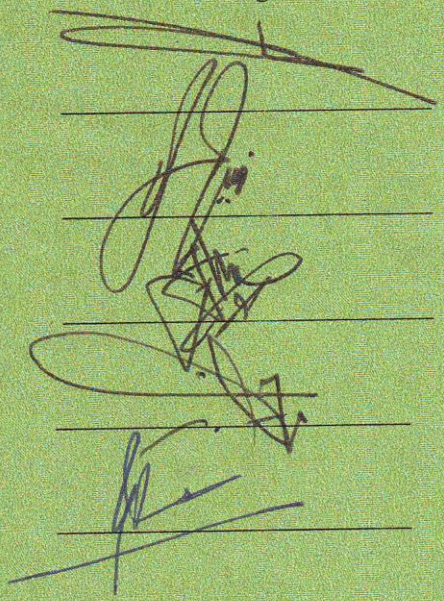
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 23 April 2012

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Dr. Alwen Bentri, M. Pd NIP. 19610722 198602 1 002	
Sekretaris : Drs. Syafril, M. Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
Anggota : 1. Dra. Ida Murni Saan, M. Pd NIP. 19510401 197903 2 001	
2. Dra. Eldarni, M. Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
3. Dra. Zuwirna, M. Pd NIP. 19580517 198503 2 001	



ABSTRAK

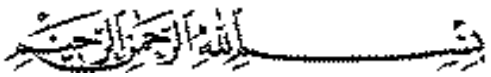
Sandi Eka Nandiati (2012) : Pengaruh Penggunaan *Power Point* Beranimasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X SMK N 1 Payakumbuh.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah tentang kurangnya perhatian siswa dan rendahnya hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi, yang menuntut guru mencari berbagai strategi dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu diantaranya adalah menggunakan *Power Point* Beranimasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan *power point* beranimasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi kelas X di SMK N 1 Payakumbuh semester II tahun ajaran 2011-2012.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasy experiment*. Populasi diambil dari seluruh siswa kelas X SMK N 1 Payakumbuh, sebagai sampel adalah siswa kelas X PM 2 dan X PM 3. Teknik penarikan sampel yaitu dengan *purposive sampling* dan instrumen yang digunakan adalah tes dalam bentuk soal objektif sebanyak 40 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji t.

Hasil penelitian diperoleh nilai rata–rata kelompok eksperimen yang menggunakan *power point* beranimasi 77,88 dengan standar deviasi (SD) 7,59 dan nilai rata-rata kelompok kontrol yang tidak menggunakan *power point* tanpa animasi 69,02 dengan standar deviasi (SD) 7,28. Berdasarkan perhitungan uji t diperoleh t_{hitung} 4,765 besar dari t_{tabel} 2,000 pada taraf kepercayaan 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Power Point* Beranimasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi kelas X SMK N 1 Payakumbuh.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Power Point* Beranimasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X SMK N 1 Payakumbuh".

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Prodi Teknologi Pendidikan, Konsentrasi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan sumbangan fikiran, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, karena itulah pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan, kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan, kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

5. Bapak dan ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
6. Dekan dan Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah mengeluarkan Surat Izin Penelitian.
7. Rektor dan Bapak Kepala Pusat Penelitian UNP.
8. Kepala UPT Perpustakaan dan Kepala Perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta staf karyawan.
9. Kepala Dinas Pendidikan Kota Payakumbuh.
10. Kepala Sekolah beserta Wakil Kepala Sekolah di SMK N 1 Payakumbuh.
11. Majelis Guru SMK N 1 Payakumbuh.
12. Guru Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi SMK N 1 Payakumbuh.
13. Pegawai Tata Usaha SMK N 1 Payakumbuh.
14. Teristimewa kepada kedua Orang Tua Ku Tercinta, dan Tunangan Ku Tersayang yang telah memberikan dukungan berupa moral, material, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
15. Buat teman-teman yang telah memberi dorongan dan memberi masukan dalam penelitian skripsi ini. Serta teman-teman seperjuangan BP 2007 yang turut berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap, semoga “Karya Kecil” ini mampu memberikan inspirasi yang besar bagi semua pihak. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih

banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan tulisan ini dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, Mei 2012

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Pembatasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat Penelitian 9
BAB II KAJIAN TEORI **10**
A. Pengertian Belajar dan Pembelajaran 10
B. Hasil Belajar 11
C. Penggunaan *Power Point* Beranimasi dalam Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi 14
D. Animasi 23
E. Hakekat Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) 28
F. Kerangka Konseptual 30
G. Hipotesis Penelitian 31
BAB III METODE PENELITIAN **33**
A. Jenis Penelitian 33
B. Populasi dan Sampel 33
C. Variabel dan Data 36
D. Desain Penelitian 37
E. Prosedur Penelitian 37

F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data 40
G. Jenis dan Sumber Data 45
H. Teknik Analisis Data 46
BAB IV HASIL PENELITIAN 49
A. Deskripsi Data 49
B. Analisis Data 52
C. Pembahasan 57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 64
A. Kesimpulan 64
B. Saran 64
DAFTAR PUSTAKA 66
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Nilai Rata-rata Ulangan Harian I Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X SMK N 1 Payakumbuh Tahun Ajaran 2011/2012 6
2. Populasi dan Sampel 35
3. Desain Penelitian Pada Kelas X SMK N 1 Payakumbuh 37
4. Tahap Pelaksanaan Penelitian Pada Kelas Sampel 39
5. Klasifikasi Tingkat Reliabilitas Soal 42
6. Klasifikasi Indeks Kesukaran 43
7. Klasifikasi Indeks Daya Beda 44
8. Data Nilai Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Siswa Kelas Eksperimen 50
9. Data Nilai Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Siswa Kelas Kontrol 51
10. Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Siswa dengan Menggunakan *Power Point* Beranimasi dan yang Menggunakan *Power Point* Tanpa Animasi 53
11. Hasil Perhitungan Pengujian *Liliefors* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 54
12. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 55
13. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 56
14. Hasil Pengujian Dengan *t-test* 57
15. Perbandingan Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 58

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Kerangka Konseptual 31
2. Histogram Distribusi Nilai Siswa Kelas Eksperimen 50
3. Histogram Distribusi Nilai Siswa Kelas Kontrol 52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1. Silabus Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X Semester II 68
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 70
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol 78
4. Media Ajar Kelas Eksperimen 86
5. Media Ajar Kelas Kontrol 101
6. Kisi-kisi Soal 112
7. Lembar Soal 113
8. Kunci Jawaban 117
9. Tabel Distribusi Soal Uji Coba 118
10. Perhitungan Validitas 119
11. Tabel Reliabilitas Belah Atas 122
12. Tabel Reliabilitas Belah Bawah 123
13. Perhitungan Reliabilitas 124
14. Tabel Indeks Kesukaran dan Daya Pembeda Soal 127
15. Tabel Analisis Daya Beda dan Indeks Kesukaran Soal 128
16. Tabel Distribusi Jawaban Soal Uji Coba 129
17. Tabel Analisis Distraktor 130
18. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen 131
19. Hasil Belajar Siswa Kelas Kelas Kontrol 132
20. Perhitungan Mean dan Varians 133
21. Persiapan Uji Normalitas Kelas Eksperimen 135
22. Persiapan uji Normalitas Kelas Kontrol 137
23. Uji Homogenitas 139
24. Uji Hipotesis 141
25. Tabel Nilai *Chi Kuadrat* 143
26. Tabel Nilai z 144
27. Tabel Nilai L 145
28. Tabel Nilai t 146

29. Surat Izin Melakukan Penelitian 147
30. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Payakumbuh 148
31. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah 149

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi saat ini sangat pesat. Perkembangan dan perubahan peradaban manusia akan terus berlangsung. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut masyarakat cenderung memasuki era globalisasi. Tuntutan layanan profesional di berbagai sektor kehidupan kian mendalam dan kualitas sumber daya manusia yang memenuhi harapan masyarakat kian diperlukan. Konstruk masyarakat masa depan dapat digambarkan dengan ciri-ciri di antaranya kecenderungan globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat, perkembangan arus informasi yang semakin padat dan tuntutan layanan profesional di berbagai sektor kehidupan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia perlu disiapkan sejak dini guna menghadapi tuntutan perubahan zaman.

Persoalan yang kini dihadapi oleh banyak negara termasuk Indonesia adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan, yang umumnya dikaitkan dengan tinggi rendahnya prestasi yang ditunjukkan dengan kemampuan siswa mendapatkan nilai dalam tes maupun lulusan mendapatkan pekerjaan. Kualitas pendidikan ini dianggap penting karena sangat menentukan gerak laju pembangunan. Oleh karenanya hampir semua negara di dunia menghadapi tantangan untuk melaksanakan pembaharuan pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah:

> "Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan".

Peningkatan kualitas pendidikan pada setiap jenjang pendidikan adalah awal dari pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah bagaimana memahami kedudukan komponen-komponen pembelajaran yang sangat berperan dalam keberhasilan belajar mengajar.

Guru merupakan salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang pontensial di bidang pembangunan. Oleh karena itu, guru sebagai salah satu unsur di bidang kependidikan harus berperan aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang.

Di sekolah guru memiliki peranan yang sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Guru memiliki tanggung jawab untuk mengelola kelas agar situasi belajar di kelas dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, guru harus memiliki berbagai macam inovasi yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Guru dituntut untuk bisa membuat siswa merasa nyaman belajar hingga materi pelajaran yang disampaikan cepat diserap oleh siswa, tentunya dengan situasi dan kondisi belajar yang menyenangkan yang tidak kaku dan tidak monoton.

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

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan yang penulis temui sewaktu mengadakan Praktek Lapangan Kependidikan dan juga melalui wawancara dengan guru mata pelajaran, sebagian besar pendidik belum maksimal dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan dan penuh dengan inovasi yang mengakibatkan minat siswa untuk memperhatikan pelajaran menjadi kurang dan hal ini menyebabkan hasil belajar siswa tidak meningkat. Salah satunya pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI). Mengingat begitu pentingnya teknologi pada zaman yang serba canggih ini serta melihat realita yang ada, masih banyak siswa yang merasa jenuh, bosan serta ribut dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang paham terhadap materi. Semua itu bisa saja terjadi karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru secara monoton.

Untuk mengatasi permasalahan ini maka dibutuhkanlah strategi yang baik sehingga menimbulkan minat siswa dan siswa merasa senang dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam menyusun sebuah perencanaan pembelajaran terdapat lima komponen pengajaran. Salah satu komponen pengajaran yang dapat digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa. Dengan menggunakan media pengajaran dalam proses belajar mengajar akan diperoleh manfaat di antaranya pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan materi pengajaran akan lebih dipahami oleh siswa.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (1995:138) sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang baik dari pada tanpa bantuan media.

Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru adalah *power point*, media ini sangat baik karena di sekolah juga didukung dengan tersedianya ruangan multimedia dan labor komputer. Ruang multimedia dan labor

komputer ini sangat bermanfaat sekali digunakan untuk mengaplikasikan media presentasi *power point* dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran berupa *power point* ini dan disertai dengan sarana dan prasarana yang memadai akan dapat menarik perhatian, minat dan motivasi siswa serta pemahaman siswa lebih baik karena ada audio-visualnya. *Power point* merupakan bagian dari jenis media audio-visual yang mana dapat dilihat dan didengar oleh peserta didik dalam pengaplikasiannya. Dalam hal ini *power point* dapat membantu guru dalam merangsang minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan mengetahui pemanfaatan *power point* akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, untuk itu pemanfaatan *power point* akan sangat membantu guru dalam menjelaskan materi yang sedang dipelajari. Dengan semakin sering siswa belajar dengan menggunakan media, maka akan semakin mudah materi tersebut diingat.

Apalagi media yang digunakan tersebut disertai dengan animasi yang menarik dan lucu, maka siswa jauh lebih cepat memahami dan mengingat pelajaran yang sedang dipelajari. Karena kebanyakan siswa akan lebih memperhatikan pelajaran jika ada hal-hal yang berbeda dari biasanya. Melalui penggunaan animasi dalam media *power point,* minat dan konsentrasi siswa akan lebih mudah terfokus.

Dari pengamatan yang dilakukan oleh penulis sebelumnya, guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Guru masih kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah terutama pemanfaatan labor komputer dan ruang multimedia yang telah menyediakan

infocus, komputer dengan jaringan internet, dan lain-lain yang sangat membantu meningkatkan kelancaran dan kesuksesan dalam pembelajaran.

Dari observasi awal yang penulis lakukan di SMK N 1 Payakumbuh dapat diperoleh data berupa nilai rata-rata dari ulangan harian siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi masih banyak nilai yang dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 71, hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ulangan Harian 1 Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X SMK N 1 Payakumbuh Tahun Ajaran 2011/2012

Kelas	Rata-rata Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
X PM 1	59,2	34	14	20
X PM 2	56,1	34	14	20
X PM 3	55,6	35	15	20
X AP 1	56,3	34	15	19
X AP 2	66,8	35	16	19
X AP 3	67,8	33	19	14
X AK 1	55,2	36	10	26
X AK 2	69,8	35	21	14
X PB	70,7	36	22	14
X PG	67,9	33	20	13
Jumlah		345	166	179
Persentase		100 %	48,12 %	51,88 %

Sumber : Guru Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X SMK N 1 Payakumbuh

Berdasarkan tabel 1 di atas, terlihat bahwa masih banyak siswa yang tidak tuntas pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi yaitu sekitar 51,88% dari 345 orang siswa yang tidak mampu mencapai standar KKM sesuai yang ditetapkan sekolah.

Kemudian berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, ada sebagian siswa yang menunjukkan sikap jenuh saat pembelajaran berlangsung, hal ini ditunjukkan dengan seringnya siswa mengobrol, dan mengganggu teman. Dan ada beberapa orang siswa yang bolos, khususnya saat pelajaran teori, serta malas mengerjakan tugas yang diberikan guru, kalaupun dikerjakan biasanya mereka menyalin tugas temannya. Hal ini bisa terjadi karena kemungkinan masih kurang tepatnya model atau media pembelajaran yang digunakan guru dalam penyampaian materi pelajaran sehingga rendahnya motivasi dan minat siswa dalam menerima pembelajaran.

Agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik, dibutuhkan cara-cara mengajar yang lebih menarik. Salah satunya dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dianggap bisa membangkitkan motivasi serta minat belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah media *power point* beranimasi.

Berdasarkan fenomena di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang "**Pengaruh Penggunaan *Power Point* Beranimasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X di SMK N 1 Payakumbuh**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan peneliti dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di kelas X SMK N 1 Payakumbuh.
2. Penggunaan metode yang kurang efektif, selama ini guru lebih banyak menggunakan metode ceramah.
3. Penggunaan media yang terbatas karena selama ini selain penggunaan komputer yang ada hanya menggunakan modul yang jumlahnya juga terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga maka agar penelitian ini lebih terarah dan terpusat perlu dilakukan pembatasan masalah pada hal-hal berikut:

1. Kelas yang dijadikan objek penelitian adalah kelas X di SMK N 1 Payakumbuh.
2. Hasil belajar yang dinilai adalah kemampuan kognitif siswa yang tercermin dari nilai tes hasil belajar yang dilakukan pada akhir penelitian.
3. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode presentasi dengan menggunakan media *power point* beranimasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan *power point* beranimasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi kelas X di SMK N 1 Payakumbuh?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah penelitian serta hipotesis yang akan dibuktikan, maka penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan *power point* beranimasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi kelas X SMK N 1 Payakumbuh.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan masalah penelitian serta hipotesis yang akan dibuktikan. Maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan masukan dan informasi bagi Guru KKPI tentang penggunaan *power point* beranimasi dalam pembelajaran.
2. Sebagai bahan pertimbangan dan masukkan bagi Kepala Sekolah untuk mengambil kebijakan dalam perbaikan PBM di sekolah.
3. Sebagai bahan masukan bagi Dinas Pendidikan untuk mengadakan pelatihan-pelatihan bagi Guru KKPI tentang strategi pembelajaran baru.
4. Sebagai modal bagi peneliti sebagai calon guru supaya mempunyai persiapan lebih matang dalam kegiatan mengajar nantinya.
5. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi S1 di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.