PENGARUH MEDIA POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMPN 4 X KOTO SINGKARAK

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan untuk di seminarkan pada seminar proposal jurusan pendidikan teknik informatika dan komputer fakultas terbiyah

RAHMAT HIDAYAT
NIM. 2511.104

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI

2016

PENGARUH MEDIA POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMPN 4 X KOTO SINGKARAK

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan untuk di seminarkan pada seminar proposal jurusan pendidikan teknik informatika dan komputer fakultas terbiyah

RAHMAT HIDAYAT
NIM. 2511.104

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. H.Darul Ilmi,M.Pd	**Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom**
NIP. 197007102001121004	**NIP. 197501282008012012**

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

BUKITTINGGI

2016

HALAMAN PERSEMBAHAN



Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah bacalah dan tuhanmulah yang maha mulia

Yang mengajar manusia dengan pena, dia mengajarmanusia dengan apa yang tidak diketahuinya

(Qs:Al- "alaq: 1-5)

"Salah satu pengkerdilan terkejam dalam hidup adalah membiarkan pikiran yang cemerlang menjadi budak bagi tubuh yang malas, yang mendahulukan istirahat sebelum lelah"

(Buya Hamka)

Ya Allah,

Waktu yang sudah kujalani dengan jalan hidup yang sudah menjadi takdirku, sedih, bahagia, dan bertemu orang-orang yang memberiku sejuta pengalaman bagiku yang telah memberi warna-warni kehidupanku.

Kubersujud dihadapan-Mu Engkau berikan aku kesempatan untuk bisa sampai di penghujung awal perjuanganku segala puji bagi-Mu ya Allah

Ungkapan Hati sebagai Rasa Terimakasihku

Alhamdulillah...

Alhamdulillah...

Alhamdulillahirobbil'alamin...

Sujud syukurku kupersembahkan kepadamu tuhan yang maha agung nan maha tinggi nan maha adil nan maha penyayang, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmuberiman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.

Lantunan alfatihah beriring shalawat dalam silahku merintih menadahkan do'a dalam syukur yang tiada tekira, terima kasihku untukmu.kupersembahkkan Karya kecil ini untuk ayahanda dan ibundaku tercintayang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, do'a, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku

RAHMAT HIDAYAT

Ayah... ibu... terimalah, terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu.. dalam hidupmu demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah, dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya

Dalam silah di lima waktu mulai terbit fajar hingga terbenam... seraya tangan ku menadah... ya Allah ya Rahman ya Rahim terimakasih telah kau tempatkan aku diantara kedua malaikatmu yang setiap waktu ikhlas menjagaku, mendidikku membimbingmu dengan baik... ya Allah berikanlah balasan setimpal syurga firdaus untuk mereka dan jauhkanlah mereka nanti dari panasnya sengat api nerakamuu...

Untukmu ayah (SUHAEMI) dan Ibu (ELMAR)

I Always Loving you

(ttd Anakmu)

Dalam setiap langkahku aku berusaha mewujudkan harapan-harapan yang kalian impikan didiriku, meski belum semua itu kuraih, insyaAllah atas dukungan do'a dan restu semua mimpi itu akan terjawab dimasa penuh kehangatan nanti. Untuk itu kupersembahkan ungkapan terimakasiku kepada:

Kepada kakaku (SELMI ELFIA) dan (HERLINEFRILA)

terima kasih tiada tara atas segala support yang telah kalian berikan selama ini dan semoga Kakak dan Adikku tercinta dapat menggapai keberhasilan juga di kemudian hari.

"Hidupku terlalu berat untuk mengendalikan diri sendiri tanpa melibatkan bantuan tuhan dan orang lain.

"Tak ada tempat terbaik untuk berkeluh kesah selain bersama sahabat-sahabat terbaik"

Terimakasih kuucapkan kepada teman sejawatsaudara seperjuangan PTIK angkatan 2011 dan angkatan 2012

"Tanpamu teman aku tak pernah berarti... tanpamu teman aku bukan siapa-siapa yang takkan jadi apa-apa"

Buat sahabatku-sashabatku

Refki, Fahrul Rezi, Isnel Tric Agusta Putra, Mai Sri Wahyuni, Yuzan Hariadi Putra, Ivyibi Muharromin Hari Febrianto

Terimakasih atas segalabantuan dan motivasinya, kalian adalah obat pelipur lara hatiku yang selalu menghiburku dalam keadaan terjatuh, spesial do'a untuk kalian semua semoga apa yang kalian cita-citakan dapat segera diraih. Kalian semua bukan hanya menjadi teman yang baik, kalian adalah saudara bagiku...

RAHMASI HIDAYAT

Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan dikejar, untuk sebuah harapan, agar hidup jauh lebih bemakna, hidup tanpa mimpi ibarat arus sungai. Mengalir tanpa tujuan. Terus lah belajar, berusaha, dan berdo'a untuk menggapainya.

Jatuh berdiri lagi. Kalah mencoba lagi. Gagal bangkit lagi.

Never give up!

Hanya sebuah karya kecil dan uraian kata-kata ini yang dapat kupersembahakan kepada kalian semua, terima kasih beribu terima kasih kuucapkan...

Atas segala kekhilafan dan kekurangan ku, kurendahkan hati serta diri menjabat tangan meminta beribu-ribu kata maaf tercurah.

Skripsi ini kupersembahkan,-

Agustus 2016

RAHMAT HIDAYAT, S.Pd

RAHMAT HIDAYAT

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: **Syukra Ulhaq**
Tempat/ Tgl Lahir	: Bukittinggi, 09 April 1990
Fakultas /Jurusan	: FTKIP/ Pendidikan Matematika
Judul Skripsi	: "**Penerapan Metode *Blended Learning* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII Pondok Pesantren Diniyyah Pasia"**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul di atas adalah asli karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka saya bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan saya dicabut sampai batas waktu yang tidak ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Januari 2016

Saya yang menyatakan

Syukra Ulhaq

2410.029

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, tak satupun nikmatnya yang dapat didustakan. Salah satunya dengan selesainya penulisan skripsi ini, serta pendidikan penulis pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Shalawat beserta salam tak lupa dimohonkan pada Allah SWT untuk disampaikan kepada junjungan umat yakni Nabi Muhammad SAW, yang telah berhasil membawa umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan sepertihalnya saat ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penulis menyadari, skripsi ini tidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor dan Wakil Rektor, Dekan dan Wakil Dekan, Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
2. Bapak Dr. H. Darul Ilmi,M.Pd selaku pembimbing I, dan Ibuk Liza Efriyanti,S.Si,M.Kom selaku pembimbing II yang telah memberikan

bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga perkuliahan di IAIN Bukittinggi.

3. Bapak Saewo Derta, M.Kom selaku Penasehat Akademik yang selalu memberikan motivasi, dorongan dan arahan kepada penulis.
4. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/i IAIN Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.
5. Kepala Sekolah serta Bapak dan Ibu guru yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian di SMPN 4 X Koto Singkarak dan memberi informasi selama penulis menyelesaikan skripsi ini.

Teristimewa Ayahanda dan Ibunda yang penulis sayangi atas do'a dan dorongan yang diberikan, baik secara moril maupun materil, serta semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa di sebutkan satu per satu. Dan Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer 2011 yang telah banyak memberikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari apa yang diharapkan, mengingat sangat terbatasnya waktu dan kemampuan yang ada pada diri penulis. Namun demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain, dan juga penulis menerima segala kritik dan saran untuk kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Akhir kata penulis sampaikan Do’a kepada Allah SWT, semoga amal baik, bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang berlipat ganda di sisi-Nya. Amin YaaRobbalA’lamin

Bukittinggi, Juli 2016

Penulis

Rahmat Hidayat
NIM. 2511.104

DAFTAR ISI

ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR LAMPIRAN viii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. LatarBelakang 1
B. IdentifikasiMasalah 3
C. BatasanMasalah 3
D. PerumusanMasalah 3
E. TujuanPeneltian 4
F. ManfaatPenelitian 4
G. Penjelasan judul 5
BAB II LANDASAN TEORI 6
A. Pembelajaran 6
1. PengertianPembelajaran 6
2. Unsur-unsur dalam belajar 8
3. Prinsip-prinsip belajar 9
4. Tujuan pembelajaran 10
B. Media Power Point 18
1. Menu dan icon pada microsoft power point 18
2. Perkembangan versi-versi microsoft power point 42
3. Pemanfaatan media power point dalam pembelajaran 44
C. Hasil belajar 54
1. Pengertian hasil belajar 54
2. Klasifikasi hasil belajar 57
3. Faktor-faktor hasil belajar 58
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 65
A. WaktudanTempatPenelitian 65

B. MetodePenelitian.....65
C. Populasi dan sampel penelitian 67
D. Variabel penelitian 70
E. Teknik pengumpilan data 71
F. Teknik pengolahan data.....72
G. Metode analisis data.....72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....75
A. Deskripsi Data 75
B. Analisi Data..... 80
C. Pembahasan..... 83
BAB V PENUTUP..... 86
A. Kesimpulan..... 86
B. Saran..... 86
DAFTAR KEPUSTAKAAN
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka konseptual strategi pembelajaran..... 53

Gambar 2.2 Distribusi frekuensi nilai kelas eksperimen 78

Gambar 2.3 Distribusi frekuensi nilai kelas kontrol 79

Gambar 2.4 Daerah penentuan Ho..... 83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran (Soal Uji Coba)

Lampiran (Uji Homgenitas Hasil)

Lampiran (Uji Angket)

Surat-surat Pendukung

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN(Soal Uji Coba)

Lampiran (Uji Homogenitas Hasil)

Lampiran (Uji Angket)

Surat-surat Pendukung

ABSTRAK

Rahmat Hidayat, 2511.104 : "*PENGARUH MEDIA POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMPN 4X KOTO SINGKARAK*".

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan dilapangan yaitu di SMP 4 X Koto Singkarak, masih banyaknya siswa kelas VIII dan IX yang memperoleh hasil belajar di bawah standar kriteria minimum pada mata pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi dan media yang telah ditetapkan sekolah. Banyak faktor yang mempengaruhi, diantaranya yaitu metode mengajar dan metode pembelajaran. Untuk itu dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Media power point*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar dengan menggunakan metode *Media* dengan hasil belajar pembelajaran langsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII dan IX SMP 4 X Koto Singkarak. 2016/2017. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara total sampel setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas populasi dengan bantuan *Power Point*. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberlakukan dengan menggunakan metode *Media* dan yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas yang menggunakan metode pembelajaran langsung. Data dikumpulkan dari tes hasil belajar berupa soal objektif. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan media *Power Point* untuk uji homogenitas, normalitas, dan uji hipotesis. Dari hasil tes penelitian di dapat nilai rata-rata siswa. yang menggunakan *media power point* yaitu 73,40 sementara siswa yang menggunakan metode pembelajaran langsung lebih rendah yaitu 67,81 Hasil hipotesis dengan menggunakan *Power point* di dapati bahwa t_{hitung} 2,65 > t_{tabel} 1,68, sehingga hipotesis alternative (Ha) diterima atau menolak hipotesis nihil (Ho). Hal ini berarti bahwa secara signifikan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol

Kata Kunci : *Media Power Point*, Pembelajaran Langsung, Kontrol dan Eksperimen.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dari waktu ke waktu. Seiring dengan perkembangannya telah memberikan dampak yang sangat berarti di dalam kehidupan manusia, sehingga berbagai macam aktifitas manusia dapat menjadi lebih mudah dilaksanakan. Islam pun menjelaskan bahwa dengan iman dan ilmu pengetahuan akan meninggikan derajat manusia di sisi Allah SWT sebagaimana dalam firman Allah dalam surat Al-Mujaadalah ayat 11 sebagai berikut :[1]

...يَرْفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمْ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلْعِلْمَ دَرَجَٰتٍ...

Artinya : "*Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat*".

Anjuran menuntut ilmu agar menjadi manusia yang maju dan berkembang, juga tertuang dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berlaku di Indonesia, sebagai berikut :

> *Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara*

UU tentang Sistem Pendidikan Nasional tersebut harus menjadi perhatian oleh semua tingkatan pendidikan. Untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan.

[1]Departemen Agama RI. *Alquran dan Terjemahnya*. Q.S. Al-Mujaadalah ayat 11, h.543

Keberhasilan pendidikan sangat tergantung dari suatu lembaga pendidikan dalam meningkatkan kedisiplinan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kedisiplinan yang ditingkatkan oleh suatu lembaga pendidikan akan dapat menempatkan peserta didik dalam kondisi kesiapan, tenang, dan nyaman untuk menerima pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru.Maka dari itu meniliti harus meningkatkan pemahaman penggunaan sebuah media kepada siswa agar siswa dapat mengerti dengan cara pembuatan media tersebut.

SMPN 4 X koto adalah salah satu sekolah yang memiliki program study Teknologi informasi dan komunikasi. Kegiatan pembelajaran di SMPN 4 X koto dengan fasilitas kurang memadai karna iu proses pembelajaran tidak afektif. Dan guru berupaya dalam meningkatkan dan pemahaman mutu pendidikan khususnya di bidang TIK. Dan sebagaimana penelitian awal yang telah dilaksanakan bahwa siswa kelas VIII dan IX kurang memahami tentang media Power point dapat diketahui dari hasil belajar,lapor dan nilai akhir semester. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian dengan judul ***"MEDIA POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP 4X KOTO SINGKARAK".***

B.Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara penggunaan media power point terhadap hasil belajar siswa di SMPN 4 X Koto singkarak.
2. Bagaimana cara meningkatkan pemahaman siswa belajar terhadap media power point.
3. Apakah ada pengaruh media power point terhadap hasil belajar siswa di SMPN 4 X Koto Singkarak.

C.Batasan Masalah

Berdasarkan identifiasi masalah di atas, maka dapat dibatasi masalah agar penelitian ini lebih terarah dengan apa yang menjadi tujuan penelitian, Maka batasan masalahnya yaitu:

1. Berfokus pada melakukan penggunaan media power point terhadap hasil belajar siswa di SMPN 4 X koto singkarak.
2. Menerapkan metode pembelajaran efektif dan kofesian agar siswa lebih memahami pembelajaran media power point

D.rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dirumuskan permasalahannya dalam proposal Pengaruh Penggunaan Media Dalam Kegiatan Pembelajaran Untuk meningkatkan Pemahaman Siswa dengan Pembelajaran teknologi

informasi dan komunkasi di SMPN 4 X Koto Singkarak yaitu “Bagaimana cara meningkatkan dan pemahaman siswa terhadap media power point dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi agar kita mengetahui hasil dari kemampuan siswa”.

E.Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan konsep yang ada dan upaya untuk menyelesaikan hasil penelitian maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh menggunakan power point terhadap hasil belajar siswa Jurusan TIK.

2. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan sebagai pedoman guru dalam memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Memberikan masukan yang berarti/bermakna pada sekolah dalam rangkaian perbaikan atau peningkatan pembelajaran.
3. Peneliti dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan peneliti tentang metoda pembelajaran *media power point* dan dapat menambah pengalaman pribadi.

4. Bagi siswa SMPN 4x Koto Singkarak dapat menggali seberapa jauh manfaat penggunaan media pembelajaran teknologi informasi

dan komunikasi dalam memperkaya pengetahuan mengenai Komputer .

5. Bagi Penulis Manfaat yang bisa didapat adalah meningkatkan pemahaman serta menambah wawasan dalam penulisan dan dapat meningkatkan pengetahuan dibidang ilmu computer dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar S.Pd pada IAIN Bukittinggi. Dan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat saat perkuliahan.

.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut). Belajar menurut bahasa kamus bahasa Indonesia artinnya berusaha mengetahui sesuatu; berusaha memperoleh ilmu pengetahuan (kepandaian, keterampilan). [1] Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. [2] Dari kata ajar ini dikenal istilah pelajar orang yg belajar (di sekolah); anak sekolah (terutama pd sekolah dasar dan menengah); murid; siswa; anak didik: semua harus mematuhi peraturan sekolah; peraturan sekolah harus dipatuhi para. pelajaran artinya segala sesuatu yg dipelajari atau yg diajarkan; bahan yg dipelajari: bahan bahasa Jepang (untuk memperoleh keterampilan): membatik. pengajaran artinya proses, cara, perbuatan mengajar; ajaran artinya segala sesuatu yg diajarkan; nasihat; petunjuk. mempelajari artinya belajar sesuatu secara mendalam: mengkaji sesuatu dengan teliti; menelaah; meneliti; menyelidiki.

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan,

[1] **Dendy Sugono.**Kamus Bahasa Indonesia.Pusat Bahasa,Departemen Pendidikan Nasional Jakarta,2008 hal 23

[2] http://www.artikata.com/18 april 2011

sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Menurut James O. Whittaker Belajar adalah" Learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience" belajar dapat didefinisikan sebagai proses menimbulkan atau merubah perilaku melalui latihan atau pengalaman. Menurut Wingkel belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Menurut Djamarah mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Slameto merumuskan juga tentang pengertian belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri manusia yang tampak dalam perubahan tingkah laku seperti kebiasaan, pengetahauan, sikap, keterampilan, dan daya pikir.

2. Unsur-unsur dalam belajar

Menurut Gagne unsur-unsur yang saling berkaitan sehingga menghasilkan perubahan perilaku yakni:

a. Pembelajar

Pembelajar dapat berupa peserta didik, pembelajar, warga belajar, dan peserta pelatihan. Pembelajar memiliki organ pengindraan yang digunakan untuk menangkap rangsangan otak yang digunakan untuk menstransformasikan hasil penginderaannya ke dalam memori yang kompleks dan syaraf atau otot yang digunakan untuk menampilkan kinerja yang menunjukkan apa yang telah dipelajari.

b. Rangsangan / *Stimulus*

Peristiwa yang merangsang penginderaan pembelajar disebut situasi stimulus. Contoh dari stimulus tersebut adalah suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang. Agar pembelajar mampu belajar optimal maka harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati.

c. Memory

Memori pembelajar berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari aktivitas belajar sebelumnya.

d. Respon

Respon merupakan tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori. Pembelajar yang sedang mengamati stimulus, maka memori yang ada didalam dirinya kemudian memberikan respon terhadap stimulus tersebut.

3. Prinsip- prinsip belajar

Thomas Rohwer dan Slavin dalam menyajikan beberapa prinsip belajar yang efektif sebagai berikut:

a. Spesifikasi (*specification*)

Dalam strategi belajar hendaknya sesuai dengan tujuan belajar dan karakteristik siswa yang menggunakannya. Misalnya belajar sambil menulis ringkasan akan lebih efektif bagi seseorang, namun tidak efektif bagi orang lain.

b. Pembuatan (*Generativity*)

Dalam strategi belajar yang efektif, memungkinkan seseorang mengerjakan kembali materi yang telah dipelajari dan membuat sesuatu menjadi baru, misalnya membuat diagram yang menghubungkan antar gagasan, menyusun tulisan kedalam bentuk garis besar.

c. Pemantauan yang efektif (*effective monitoring*)

Pemantauan yang efektif yaitu berarti bahwa siswa mengetahui kapan dan bagaimana cara menerapkan strategi belajarnya dan

bagaimana cara menyatakannya bahwa strategi yang digunakan itu bermanfaat.

d. Kemujarapan personal (*Personal Efficacy*)

Siswa harus memiliki kejelasan bahwa belajar akan berhasil apabila dilakukan dengan sungguh-sungguh. Dalam hal ini guru dapat membantu siswa dengan cara menyalenggarakan ujian berdasarkan pada materi yang telah dipelajari.

4. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan diskripsi tentang perubahanperilaku yang diinginkan atau diskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi.

Gagne dan Briggs dalam Nashar mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 5 yaitu:

a. Keterampilan intelektual (intellectual skills)

Keterampilan intelek merupakan kemampuan yang membuat individu kompeten. Kemampuan ini bertentangan mulai dari kemahiran bahasa sederhana seperti menyusun kalimat sampai pada kemahiran teknis maju, seperti teknologi rekayasa dan kegiatan ilmiah. Keterampilan teknis itu misalnya menemukan kekuatan jembatan atau memprediksi inflasi mata uang.

b. Strategi Kognitif (Cognitive Strateggies)

Strategi kognitif merupakan kemampuan yang mengatur perilaku belajar, mengingat dan berfikir seseorang. Misalnya, kemampuan mengendalikan perilaku ketika membaca yang dimaksudkan untuk belajar dan metode internal yang digunakan untuk memperoleh inti masalah. Kemampuan yang berada di dalam strategi kognitif ini digunakan oleh pembelajar dalam memecahkan masalah secara kreatif.

c. Informasi verbal (*Verbal Information*)

Informasi verbal merupakan kemampuan yang diperoleh pembelajar dalam bentuk informasi atau pengetahuan verbal. Pembelajar umumnya telah memiliki memori yang umumnya digunakan dalam bentuk informasi, seperti nama bulan, hari, minggu, bilangan, huruf, kota, negara, dan sebagainya. Informasi verbal yang dipelajari disituasi pembelajaran diharapkan dapat diingat kembali setelah pembelajar menyelesaikan kegiatan pembelajar.

d. Keterampilan motorik (*Motor Skills*)

Keterampilan motorik merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kelenturan syaraf atau otot. Pembelajar naik sepeda, menyetir mobil, menulis halus merupakan beberapa contoh yang menunjukkan keterampilan motorik. Dalam

kenyataannya, pendidikan di sekolah lebih banyak menekankan pada fungsi intelektual dan acapkali mengabaikan keterampilan motorik, kecuali untuk sekolah teknik.

e. Sikap (*Attitudes*)

Sikap merupakan kecenderungan pembelajaran untuk memilih sesuatu. Setiap pembelajar memiliki sikap terhadap berbagai benda, orang dan situasi. Efek sikap ini dapat diamati dari reaksi pembelajar (positif atau negatif) terhadap benda, orang, ataupun situasi yang sedang dihadapi.

B. Media power point

Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan.Media merupakan alat Bantu yang dapat memudahkan pekerjaan.Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dibuatnya dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Kata media itu sendiri berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti pengantar atau perantara , dengan demikian dapat diartikan bahwa media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

1. Pengertian Media Power Point

Beberapa macam media pembelajaran yang ada pada dasarnya merupakan suatu sarana atau alat bantu untuk menyampaikan pesan ataupun informasi agar dapat diterima dengan baik bahkan bisa lebih menarik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Menurut E. T. Ruseffendi (2006:22), kalkulator dan komputer adalah alat- alat canggih yang dapat membantu siswa (dari semua tingkat) dalam belajar matematika, baik sebagai alat hitung, alat bantu pengajaran, maupun alat penjelajah matematika.

Microsoft PowerPoint adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office. Microsoft PowerPoint* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk presentasi. Aplikasi ini banyak digunakan, apalagi oleh kalangan pebisnis, perkantoran, para pendidik, siswa, dan *trainer.* Seperti yang dikemukakan Asih Widi Harini (2011:1), *PowerPoint* adalah aplikasi untuk menyusun presentasi. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktivitas presentasi.

Microsoft PowerPoint selangkah lebih maju dibanding *drill and practice*, karena *Microsoft PowerPoint* tidak hanya menampilkan informasi tetapi juga memberikan gambaran kepada peserta didik melalui proses pembelajaran. *Microsoft PowerPoint* memungkinkan peserta didik untuk belajar memahami suatu masalah dan menyediakan kesempatan untuk melakukan penguatan, memperbaiki kesalahan, dan menjelaskan.

Selanjutnya Catur Hadi Purnomo (2011:1) menyatakan,
Presentasi *Power Point* adalah suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa *slide* yang menarik. Tujuannya, orang yang menyimak (*audience*) dapat lebih mudah memahami penjelasan kita melalui visualisasi yang terangkum dalam *slide* teks, gambar/grafik, suara, video, dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Erhans Verawati (2008:7), *Microsoft PowerPoint* adalah perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.

Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya. Pada prinsipnya, program ini terdiri dari beberapa unsur rupa dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari *slide*, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. *Microsoft PowerPoint* dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan penyampaian yang menarik.

Microsoft PowerPoint berguna untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas dan memiliki potensi untuk mengajar peserta didik yang tidak memiliki guru *qualified* dalam penguasaan materi. *Microsoft PowerPoint* yang baik akan membantu peserta didik maupun guru dalam memahami topik yang belum dikuasainya. Berdasarkan pengertian-pengertian *Microsoft PowerPoint* oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa *Microsoft Power Point* adalah perangkat lunak yang merupakan salah satu aplikasi dari *Microsoft Office*. Pada pembelajaran, perangkat lunak tersebut digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan materi pembelajaran yang berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik agar semangat dan berminat untuk mengikuti pembelajara.

2. Fungsi Media power point

a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan dimana kala diperlukan. Perpaduan komputer atau laptop dengan program power point dapat menyajikan pesan atau materi pelajaran sesuai desain atau rancangan yang telah disiapkan. Desain pesan dapat berwujud audio visual diam, visual gerak atau audio visual gerak, yang dapat ditampilkan sewaktu-waktu. Misalnya guru ingin menjelaskan proses langkah-langkah berwudhu, guru dapat menampilkan dengan jelas proses langkah-langkah berwudhu dengan menggunakan media power point.

b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme, misalnya untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang system peredaran darah pada manusia, itu dapat ditampilkan melalui komputer.

Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Dan menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat untuk diperlambat, seperti gerakan pelari, gerakan kapal terbang dan sebagainya. Begitu juga sebaliknya mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu lambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang begitu cepat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat dan sebagainya.

Semua itu mampu dilakukan dengan menggunakan media komputer, dan hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi.

c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siwa terhadap materi pelajaran dapat lebih meningkat. Seperti halnya media pembelajaran komputer, dengan lengkapnya program-program komputer dengan tampilan penuh warna (full colour) sangat menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang akhirnya bisa menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Diperjelas lagi dengan pendapatnya Usman dan Asnawir bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi:

1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkrit).
3. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
4. Semua indera murid dapat diaktifkan. Kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
5. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
6. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa perlengkapan elektronik (hardware) dan program (perangkat lunak atau software) yang menjadikan sebuah komputer menjadi benda yang sangat berarti. Apalagi telah menggunakan program power point, yang mampu menampilkan materi pelajaran yang disajikan dan mampu mengatasi batas ruang kelas, menjadikan komputer mempunyai fungsi yang lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya dalam pembelajaran di kelas.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985:3-4) yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Dengan penyajian melalui media, siswa menerima pesan yang sama meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda.
2. Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
4. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemen-

elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.
6. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
7. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Pada saat ini program power point dianggap sebagai media pembelajaran yang cukup menarik dalam pembelajaran langsung di sekolah. Yang mempunyai banyak kelebihan dibandingkan media pembelajaran lain, sehingga juga mempunyai banyak kegunaan dalam pembelajaran, dan kemungkinan besar manfaat-manfaat tersebut ada pada media pembelajaran power point.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa media pembelajaran, termasuk kecanggihan media pembelajaran power point yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

3. Manfaat media power point

Microsoft powerpoint mempunyai fungsi untuk membantu kita mempresentasikan laporan. Maksudnya powerpoint bisa menyusun bahan presentasi dan menyajikannya dalam bentuk visual yang menarik dalam waktu yang singkat.

1. Microsoft Power Point adalah suatu program aplikasi yang berfungsi untuk membuat presentasi dalam bnetuk slide-slide
2. Untuk menjalankan Wizard dalam mengorganisir informasi dan untuk merancang tampilan / presentasi
3. Untuk membantu mengorganisir informasi presentasi dan membantu dengan tampilan keseluruhan.

C. Pemanfaatan Media Power Point Dalam Pembelajaran

Teknologi internet hadir sebagai media yang multifungsi. Komunikasi melalui internet dapat dilakukan secara interpesonal (misalnya *e-mail* dan *chatting*) atau secara masal, yang dikenal *one to many communication* (misalnya *mailing list*). Internet juga mampu hadir secara *real time audio visual* seperti pada metoda konvensional dengan adanya aplikasi *teleconference*.

Pemanfaatan media power point dalam pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. Para siswa dapat belajar melalui secara komputer dari berbagai perpustakaan dan buku panduan yang ada. Menggunakan media power point dengan segala fasilitasnya akan memberikan kemudahan untuk pemahaman terhadap media power point dan menambah berbagai informasi untuk pendidikan yang secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan siswa bagi keberhasilannya dalam belajar. Karena media power point merupakan sumber data utama dan pengetahuan. Melalui teknologi ini orang dapat melakukan di antaranya untuk:

1. Penelusuran dan pencarian bahan pustaka.
2. Menambah ilmu pengetahuan dalam proses belajar.
3. Memberi kemudahan untuk belajar dan menambah wawasan ilmu pengetahuan.

Sedangkan media power point pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut : .

1. Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa.
2. Pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar yang sesuai 3. dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.
3. Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing siswa.
4. Adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran

5. Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik siswa dan memungkinkan pihak berkepentingan (orang tua siswa maupun guru) dapat turut serta menyukseskan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan siswa secara online.

D. Aktivitas Siswa dalam Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Belajar pada dasarnya adalah melakukan aktivitas. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2001:96) yang mengemukakan bahwa "Setiap orang yang belajar harus aktif, tanpa adanya aktivitas maka proses belajar tidak mungkin terjadi".

Aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam belajar apabila dirancang oleh guru secara sistematis yang sesuaikan dengan metode dan strategi pembelajaran akan dapat menumbuhkan perhatian, pemahaman dan partisipasi siswa yang tinggi dalam belajar. Syaiful (2005:102) mengemukakan bahwa:

> "Perhatian siswa terhadap stimulasi belajar dapat diwujudkan melalui beberapa upaya. Seperti penggunaan pembelajaran yang sistematis, memberikan pertanyaan kepada siswa, membuat variasi belajar, melakukan pengulangan informasi yang berbeda sifatnya dengan cara sebelumnya dan memberikan ransangan belajar dalam bentuk lain sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada diri siswa"

Berdasarkan pendapat tersebut, aktivitas merupakan hal yang paling penting dalam belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Aktivitas dalam belajar TIK yang dimaksud adalah aktivitas yang dilakukan siswa secara individu atau berkelompok untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Adi (2004:334-361) mengemukakan bahwa pada lingkaran sukses *genius learning* yang pertama salah satu aktivitas siswa berada dalam kelompoknya hingga pembelajaran berakhir. Menanamkan hubungan, aktivitas siswa seperti menanggapi pertanyaan yang diberikan guru. Tahap gambaran besar dan tetapkan tujuan, aktivitas siswa berupa memperhatikan penjelasan dari guru. Pemasukan informasi, aktivitas siswa diantaranya mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi dan mencatat hal-hal yang penting. Siswa mengerjakan lembar diskusi kelompok (LDK) dengan lengkap pada tahap aktivasi dan aktivitas siswa ketika demonstrasi dan tinjau ulang seperti berdiskusi dalam mengisi lembar diskusi kelompok (LDK) kemudian mempraktekkan secara langsung butir atau point soal dalam lembar diskusi kelompok dan pada akhir pertemuan guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan terhadap materi pelajaran yang telah diterangkan pada pertemuan tersebut.

Untuk mengamati perkembangan aktivitas siswa dalam belajar maka perlu dirumuskan indikator aktivitas siswa. Indikator tersebut dirumuskan berdasarkan delapan langkah sukses pelaksanaan dari Strategi *pembelajaran*. Dalam penelitian ini terdapat delapan indikator yang diamati oleh observer selama proses belajar berlangsung.

E. Strategi Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat diterapkan Strategi pembelajaran. Prosedur pelaksanaan atau tahap-tahap

dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi adalah sebagai berikut:

1. Mengatur tempat duduk siswa, agar sewaktu penyampaian informasi mereka dapat saling membantu dalam menyerap informasi yang diberikan oleh guru.
2. Guru memulai pelajaran dengan langkah :
    a. Menginformasikan materi yang akan dipelajari.
    b. Meminta siswa untuk mengungkapkan apa yang mereka ketahui dari materi itu.
    c. Mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk menghubungkan materi yang akan dipelajari dan yang telah diketahui siswa, sehingga dapat dimanfaatkan oleh mereka untuk mempelajari materi yang baru.
3. Memberikan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari, dapat dengan menggunakan media, gambar atau dengan mengajukan pertanyan yang bersifat terbuka yang membutuhkan jawaban yang merangsang pemikiran yang mendalam.
4. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menyebutkan indikator ketercapaian tujuan.
5. Menyampaikan materi dengan melibatkan gaya belajar siswa yaitu gaya belajar visual, guru menuliskan hal-hal yang penting dari materi yang disajikan dan gaya belajar auditorial, guru menjelaskan materi dengan menggunakan media slide power point yang hanya berisi point-point

penting dari materi kemudian memberikan penekanan pada hal-hal yang dirasa penting.

6. Mengajukan persoalan/permasalahan dalam lembar diskusi kelompok (LDK) untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari, LDK dikerjakan secara berkelompok. Meminta mereka membuat penjelasan yang singkat dari materi yang dipelajari atau meminta siswa untuk langsung mempraktekkan yang dirasakan perlukan untuk dipraktekkan.
7. Membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang baru dipelajari

F. Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung digunakan oleh para peneliti untuk merujuk pada pola-pola pembelajaran di mana guru banyak menjelaskan konsep atau keterampilan kepada sejumlah kelompok siswa dan menguji keterampilan siswa melalui latihan - latihan di bawah bimbingan dan arahan guru. Dengan demikian, tujuan pembelajaran distrukturkan oleh guru. Pembelajaran langsung merujuk pada berbagai teknik pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas. Pendekatan dalam model pembelajaran ini berpusat pada guru di mana guru menyampaikan isi akademik dalam format yang sangat terstruktur, mengarahkan kegiatan para siswa, dan mempertahankan fokus pencapaian akademik.

Menurut Trianto (2010:41). Model pengajaran Langsung adalah suatu model pengajaran yang bersifat *teacher center*. Dalam model pembelajaran ini guru menjadi pusat dari proses belajar mengajar yang terjadi didalam kelas. Adapun ciri-ciri pengajaran langsung menurut Kardi dan Nur dalam Trianto (2010:41) adalah :

1. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
2. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran
3. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Menurut Kardi dalam Trianto (2010:43) Pengajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok. Pengajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.

G. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional dapat diartikan sebagai pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbiasa dilakukan, sifatnya terpusat pada guru sehingga pelaksanaannya kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar. Pada pembelajaran konvensional pertemuan antara pengajar dan peserta pendidik dilakukan secara langsung dalam kelas, yang menciptakan berbagai efek, baik sosial, moril, maupun psikologis bagi peserta didik. Tatap

muka dari pengajar dapat dirasakan sebagai perhatian, teguran, maupun pengawasan.

Menurut Sudarwan (1995:36), metode ceramah diartikan sebagai proses penyampaian informasi dengan jalan mengeksplanasi atau menuturkan sekelompok materi secara lisan dan pada saat yang sama materi itu diterima oleh sekelompok subjek. Sejalan dengan itu Dimiyati (2006: 28-29) menyatakan bahwa metode ceramah atau kuliah mimbar adalah suatu bentuk pengajaran dimana dosen mengalihkan informasi kepada sekelompok besar mahasiswa dengan cara yang terutama bersifat ferbal atau lisan.

Dalam pembelajaran ini, peran guru masih dominan dibandingkan siswa. Dalam artikel Ipotes (2008) mengemukakan tentang ciri-ciri dalam pembelajaran konvensional, antara lain:

1. Siswa adalah penerima informasi secara pasif, dimana siswa menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsikan sebagai badan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki sesuai dengan standar.
2. Belajar secara individual
3. Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
4. Perilaku dibangun atas kebiasaan
5. Kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final
6. Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran
7. Perilaku baik bersifat berdasarkan motivasi ekstrinsik.

Dari pendapat yang telah dikemukakan tentang definisi metode pembelajaran konvensional, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran

konvensional merupakan suatu bentuk interaksi belajar mengajar yang dilakukan melalui penjelasan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap sekelompok peserta didik. Pembelajaran konvensional lebih didominasi oleh kegiatan guru (*teacher oriented*) sedangkan keaktifan siswa dalam pembelajaran tidak diutamakan. Dalam pembelajaran, seyogyanya yang mendominasi kegiatan adalah siswa. Dengan demikian, siswa dapat lebih aktif dalam belajar.

H. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori yang dikembangkan dan rumusan masalah, hipotesis penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang pemahaman pembelajaran *Power Point* lebih cukup baik dibandingkan dengan hasil belajar pembelajaran langsung pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 4 X Koto singkarak Kelas VIII.

I. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil adalah sesuatu diadakan (dibuat, dijadikan) oleh usaha.[i] Jadi hasil belajar merupakan hasil yang dicapai setelah seseorang mengadakan suatu kegiatan belajar yang terbentuk dalam bentuk suatu nilai hasil belajar yang diberikan oleh guru.

Menurut Sudjana (2005:220) “hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia meneima pengalaman belajarnya, sedangkan menurut Hamalik (2001:30) “bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada seorang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan terjadi

karena adanya latihan dan pengalaman. Perubahan ini bersifat continue, fungsional, positif dan aktif. Hal ini terjadi secara sadar oleh orang yang belajar.

Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perobahan perilaku yang relative menetap. Dalam pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang erhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tukuan-tukuan instruksional.

Untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa dilakukan dengan evaluasi hasil belajar yaitu dengan mengadakan tes kepada siswa.

Hasil (prestasi) belajar adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah Hasil belajar dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai, atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya. Yang diungkap dalam penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi siswa kelas VIII dan IX di SMPN 4 X Koto Singkarak.

Pengertian hasil belajar dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya[3]. Seorang guru akan kecewa bila hasil belajar yang dicapai oleh peserta didiknya tidak sesuai dengan target kurikulum. Dalam kaitannya

[3] W.J.S. Poerwadarminta, ***Kamus Besar Bahasa Indonesia*** (Jakarta,1988), hal.700

dengan belajar, hasil berarti penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh guru melalui mata pelajaran, yang lazimnya ditunjukan dengan nilai test atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Jadi hasil bermakna pada keberhasilan seseorang dalam belajar atau dalam bekerja atau aktivitas lainnya. Munandar mengatakan bahwa, ”hasil itu merupakan perwujudan dari bakat dan Profesionalisme. Hasil yang menonjol pada salah satu bidang mencerminkan bakat yang unggul dalam bidang tersebut[4].

Menurut Catharina Tri Anni (2002:4) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terdadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar. Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu apabila dalam dirinya telah terjadi suatu perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar, maka didapat hasil belajar.

Suatu Pembelajaran akan berhasil lebih baik apabila seorang guru mampu mengubah diri siswa dalam arti luas menumbuh kembangkan

[4] Utami Munandar, ***Kreativitas dan Pendidikan,*** (Jakarta,1987), hal. 18

keadaan siswa untuk belajar, Sehingga dari pengalaman yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran tersebut sangat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi pribadi siswa.

Dalam proses pembelajaran siswa dapat terlibat langsung, Sehingga siswa dituntut keaktifanya dalam proses pembelajaran. Siswa disebut obyek karena pengajaran atau pembelajaran tercipta setelah adanya beberapa masukan dari guru selain kesiapan siswa itu sendiri sangat diperlukan untuk terciptanya proses pembelajaran. Hal ini lebih dipertegas dalam peryataan Tirtarahardja bahwa peserta didik sebagai subjek karena peserta didik ingin diakui keberadaanya. Sebagai pribadi yang memiliki ciri khas dan otonomi peserta didik ingin mengembangkan diri secara terus-menerus guna memecahkan masalah-masalah hidup yang dijumpai sepanjang hidupnya.

Kemajuan-kemajuan yang berlangsung saat ini dan mungkin di saat yang akan berlangsung sangat cepat, beragam, dinamis, dan sukar diramalkan. Agar bisa mengikuti, menyesuaikan diri dan berkiprah dengan kemajuan-kemajuan yang sangat cepat tersebut, kuncinya adalah pada belajar. Untuk itu setiap individu warga planet itu dituntut untuk belajar, lebih banyak belajar, meningkatkan kemampuan, motivasi dan upaya belajarnya, sehingga tercipta masyarakat belajar. Perkembangan masyarakat yang cepat menuntut warga masyarakat belajar lebih banyak lebih intensif.

2. Klasifikasi Hasil belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin S Bloom dalam

secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual seseorang. Hasil belajar kognitif melibatkan siswa kedalam proses berpikir seperti menginggat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis dan evaluasi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan kemampuan yang berkenaan dengan sikap, nilai perasaan dan emosi. Tingkatan-tingkatannya aspek ini dimulai dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang kompleks, yaitu penerimaan, penanggapan penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai.

c. Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor berkaitan dengan kemampuan yang menyangkut gerakan-gerakan otot. Tingkatan-tingkatan aspek ini, yaitu gerakan refleks keterampilan pada gerak dasar kemampuan perseptual, kemampuan dibidang pisik, gerakan-gerakan skil mulai dari keterampilan sederhana sampai kepada keterampilan yang kompleks dan kemampuan yang berkenaan dengan *non discursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

3. Faktor-faktor Hasil belajar

Menurut Wasty Soemanto dalam belajar, banyak sekali faktor yang mempengaruhi belajar namun dari sekian banyaknya faktor yang mempengaruhi belajar, hanya dapat digolongkan menjadi tiga macam yaitu:

a. Faktor-faktor Stimuli Belajar

Stimuli belajar adalah segala hal di luar individu yang merangsang individu itu untuk mengadakan reaksi atau pembuatan belajar, misalnya panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, berartinya bahan pelajaran, berat ringannya tugas, suasana lingkungan eksternal.

b. Faktor-faktor metode belajar

Metode mengajar yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh si pelajar maka metode yang dipakai oleh guru menimbulkan perbedaan yang berarti bagi proses belajar, misalnya tentang kegiatan berlatih atau praktek, menghafal atau menginggat, pengenalan tentang hasil-hasil belajar, bimbingan dalam belajar.

c. Faktor-faktor individual

Faktor-faktor individual juga sangat besar penggaruhnya terhadap belajar seseorang, misalnya tentang kematangan individu, usia, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, motivasi, kondisi kesehatan.

Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi 2 yaitu:

a. Faktor *Intern,* diantaranya:

1). Faktor Jasmaniah, diantaranya adalah : faktor kesehatan dan cacat tubuh

2). Faktor Psikologis, diantaranya adalah : intelegensi; perhatian; minat; bakat; motif; kematangan; kesiapan

b. Faktor *ekstern*, diantaranya:

1) Faktor keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, dan sebagainya.
2) Faktor sekolah, meliputi: metode mengajar, kurikulum, disiplin, alat pengajaran, dan sebagainya.
3) Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, dan sebagainya.

Menurut Dalyono berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu:

a. Faktor Intern (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar)

1. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang yang tidak selalu sehat, sakit kepala, demam, pilek batuk dan sebagainya dapat

mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik.

2. Intelegensi dan Bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnyapun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki inteleganси tinggi saja atau bakat saja.

3. Minat dan Motivasi

Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong.

4. Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan factor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.

b. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)

1. Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian.

2. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.

3. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar.

4. Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar.

4. Pengukuran evaluasi Hasil belajar

Pengukuran mempunyai hubungan yang sangat erat dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan setelah dilakukan pengukuran, artinya keputusan (judgement) yang harus ada dalam setiap evaluasi berdasar data yang diperoleh dari pengukuran. Untuk mengetahui seberapa jauh pengalaman belajar yang telah dimiliki siswa, dilakukan pengukuran tingkat pencapaian siswa. Dari hasil pengukuran ini guru memberikan evaluasi atas keberhasilan pengajaran dan selanjutnya melakukan langkahlangkah guna perbaikan proses belajar mengajar berikutnya.

Secara rinci, fungsi evaluasi dalam pengajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

a. Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu.
b. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran.
c. Untuk keperluan bimbingan konseling.
d. Untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan.

Salah satu tahap kegiatan evaluasi, baik yang berfungsi formatif maupun sumatif adalah tahap pengumpulan informasi melalui pengukuran. Menurut Darsono pengumpulan informasi hasil belajar dapat ditempuh melalui dua cara yaitu:

a. Teknik Tes

Teknik tes biasanya dilakukan di sekolah-sekolah dalam rangka mengakhiri tahun ajaran atau semester. Pada akhir tahun sekolah mengadakan tes akhir tahun. Menurut pola jawabannya tes dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu, tes objektif, tes jawaban singkat, dan tes uraian.

b. Teknik Non Tes

Pengumpulan informasi atau pengukuran dalam evaluasi hasil belajar dapat juga dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket. Teknik non tes lebih banyak digunakan untuk mengungkap kemampuan psikomotorik dan hasil belajar efektif.

Dendy Sugono. Kamus Bahasa Indonesia.Pusat Bahasa,Departemen Pendidikan Nasional Jakarta,2008 Hal 528

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal Mei sampai Oktober 2016, dimana penulis mengumpulkan data siswa (memiliki komputer) dan data nilai siswa. Kemudian diolah dan dilakukan penelitian agar dapat melihat sejauh mana hasil belajar siswa yang memiliki fasilitas komputer di rumah. Pengumpulan data yang dibutuhkan tersebut akan dilakukan pada bulan yang telah ditentukan, kemudian juga dilakukan penelitian di kelas yang diteliti dan dengan cara menyebarkan angket sehingga dapat dihasilkan gambaran pengaruh komputer di rumah terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 X Koto Singkarak. Pemilihan tempat penelitian ini didasarkan atas pertimbangan sebagaimana yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah. Untuk itu perlu dilakukan sebuah penelitian agar para orang tua siswa mempertimbangkan fasilitas komputer dirumah agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode

korelasi yaitu metode penelitian untuk melihat ada tidaknya atau sejauh mana hubungan antara dua variabel.

Untuk menyusun tugas akhir ini, penulis melakukan penerapan metode penelitian dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan sehingga penyusunan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun metoda penelitian yang penulis lakukan adalah Studi Komparatif yaitu Penelitian diarahkan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh fasilitas komputer terhadap hasil belajar atau variabel yang diteliti.

Dalam penelitian ini dilakukan secara ilmiah, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen yang bersifat mengukur. Hasilnya dianalisis secara statistik untuk mencari berapa besar pengaruh variabel - variabel yang diteliti. Metode deskriptif kuantitatif juga dapat memberikan hasil yang dapat dipercaya, selain karena menggunakan instrumen yang sudah diuji, juga karena kelompok-kelompok yang dibandingkan memiliki karakteristik yang sama atau hampir sama. [1]

C. Pembuatan dan **Tahap Penelitian**

a. Secara pengembangan material pengajaran untuk meningkatkan dan pemahaman media baik berupa download, ilustrasi, tugas dan latihan-latihan.

[1]Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), cet-ke 5, hal.56

b. Merancang model proses pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pengalaman belajar siswa secara menggunakan media dan tatap muka.

c. Mengembangkan instrument ukur yang digunakan mengontrol aktifitas pembelajaran yang dilakukan siswa baik ketika mereka berada di kelas (*classroom-activity*) maupun ketika mereka berada di luar kelas (*out-of-class activity*).

1. Tahap Akhir

Pada Tahap ini yang di lakukan peneliti adalah :

a. Mengadakan tes hasil belajar pada kedua kelas sampel setelah perlakuan penelitian pembelajaran berakhir.

b. Mengolah data dari kedua sampel, baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

c. Menarik kesimpulan dari hasil yang didapat sesuai dengan teknis analisis data yang digunakan.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi penelitian

Populasi adalah keseluruhan yang menjadi subjek penelitian.[2] Disamping itu dapat juga diartikan populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisa yang ciri-cirinya dapat diduga. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas VIII

[2] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h.173

dan IX yang ada pada SMPN 4 X Koto Singkarak.

Tabel 1.1 : Jumlah Populasi

No	Kelas	Populasi
1.	VIII	31
2.	IX	19
Jumlah		50

Sumber: Daftar siswa kelas VIII dan IX tahun ajaran 2016/2017.

2. Sampel penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto Sampel adalah sebagian wakil dari populasi yang diteliti. Sedangkan menurut Sutrisno Hadi berpendapat bahwa sampel adalah sejumlah penduduk yang jumlahnya kurang dari populasi.

Teknik pengambilan sampel adalah Proposi (*Proposional Sample*) yaitu dilakukan untuk menyempurnakan penggunaan sampel berstrata atau sampel atau sampel wilayah. Ada kalanya banyaknya subjek yang terdapat pada strata tidak sama. Oleh karena itu untuk mempeoleh sampel yang representatif, pengambilan subjek dari setiap strata ditentukan seimbang atau sebanding dengan banyaknya subjek dalam masing – masing strata .[3]

Penentuan Sampel pada dasarnya tidak ada yang mutlak untuk menentukan berapa persen sampel dari populasi yang akan diambil.

[3] Suharsimi Arikunto, Prosedur penelitian. Rineka Cipta . Jakarta : hal 116).

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi pemahaman yang keliru dalam penelitian ini, maka dijelaskan beberapa hal yang terhubung dengan penelitian ini :

1. Pembelajaran menggunakan metode *media power point* yang terdiri dari pembelajaran dan hasil belajar.
2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *media power point.*

F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang diberikan sesuai dengan materi pelajaran selama perlakuan berlangsung dan dilaksanakan diakhir penelitian.

Untuk mendapatkan tes yang baik sebelum diberikan pada siswa yang menjadi sampel penelitian maka terlebih dahulu diadakan uji coba instrumen. Dari hasil uji coba instrumen, dilakukan analisis item untuk melihat tes yang valid dan reliabel.

1. Validitas tes

   Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sudjana (2009:12) “Validitas berkenaan dengan ketetapan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul – betul menilai apa yang seharusnya dinilai”. Jadi, dapat disimpulkan validitas tes perlu ditentukan untuk mengetahui kualitas tes dalam kaitannya dengan

mengukur hal yang seharusnya diukur atau dinilai. Untuk menentukan apakah sebuah tes itu sudah valid dan memiliki kualitas yang baik, tes ini dapat dianalisa dengan menggunakan validitas isi. Arikunto (2009:67) mengatakan “sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan”.

Validitas isi suatu tes hasil belajar adalah validitas yang diperoleh setelah dilakukan penganalisisan dan penelusuran terhadap isi yang terkandung dalam tes hasil belajar tersebut. Menurut Sudijono (2007:164) Tes ini harus memiliki isi yang dapat mewakili secara representatif terhadap keseluruhan materi atau bahan pelajaran yang seharusya diujikan.

F. Variabel Penelitian

Variabel adalah obyek penelitian atau apa saja yang menjadi titik suatu penelitian. Variabel adalah gejala yang menjadi penelitian atau apa saja yang menjadi perhatian penelitian, yaitu :

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab perubahan timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah: penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat

dalam penelitian ini adalah pemahaman siswa yang memiliki indikator yaitu nilai yang dicapai dari hasil tes.

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dengan menggunakan alat pengumpulan data yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini metode yang akan digunakan antara lain :

1) Metode angket atau kuesioner

Angket dalam penelitian ini terdiri dari butir-butir pertanyaan yang dipergunakan untuk mengumpulkan data berkaitan dengan variabel yang diteliti yaitu media power point dan hasil belajar siswa. Yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang media. Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa angket adalah suatu cara pengumpulan informasi dengan menyampaikan suatu daftar pertanyaan tentang hal-hal yang diteliti.

2) Metode dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan atau transkrip nilai. Metode dokumentasi digunakan untuk mengambil data tentang hasil belajar yang dapat diketahui dari nilai hasil belajar berupa nilai-nilai dari raport. Teknik ini digunakan untuk mengungkap data tentang hasil belajar siswa.

3) Tes

Tes adalah suatu alat yang berbentuk pertanyaan atau serangkaian tugas yang digunakan dengan cara tertentu untuk mengukur kemampuan seseorang.[4] Dalam hal ini tes ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variable hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran TIK. Dalam penelitian peneliti menggunakan tes yang dilakukan oleh guru bidang studi teknologi informasi dan komunikasi atau yang lebih dikenal *expost facto.*

H. Teknik Pengolahan Data

Setelah data tersebut terkumpul dari lapangan, selanjutnya diolah secara kuantitatif. Adapun langakah-langkahnya sebagai berikut :

1. Seleksi data yaitu menyisihkan data yang terkait dengan masalah yang diteliti. Langkah ini dilakukan untuk melihat kecocokan antara banyak angket yang disebarhkan dengan jumlah yang diterima kembali.
2. Koding yaitu mengklasifikasikan jawaban - jawaban dari responden.
3. Tabulasi data yaitu memasukkan data-data yang diperoleh kedalam table-tabel. Ini merupakan proses mengubah data dari instrument pengumpulan data menjadi table data yang akan

[4] Yanti Elvita, Evaluasi Pembelajaran PAI,(Bukittinggi : STAIN Bukittinggi Press, 2007) hal 57

ditelaah dan diuji secara sistematis.[5]

4. Sistem korelasi dengan *product moment.*

I. Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, metode analisis data yang diambil untuk mengetahui bagaimana hubungan atau pengaruh fasilitas komputer terhadap hasil belajar mengajar terhadap hasil belajar mata pelajaran TIK adalah sebagai berikut :

1. Mengkorelasikan data antara variable, yaitu dengan merumuskan rumus *product moment.* Rumus yang digunakan adalah rumus mencari (menghitung) dan memberi interprestasi terhadap angka indeks korelasi "r" *product moment* dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - \left(\sum X\right)\left(\sum Y\right)}{\sqrt{\left\{\left(N\sum X^2 - \left(\sum X\right)^2\right)\left(N\sum Y^2 - \left(\sum Y\right)^2\right)\right\}}}$$

Dimana:

r_{xy} = Indeks korelasi X dan Y *product moment*

N = Jumlah Siswa

$\sum X$ = Jumlah skor distribusi X

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat distribusi X

$\sum Y$ = Jumlah skor distribusi Y

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat distribusi

2. Mencari koefisien determinasi dengan rumus ; $D = r^2 \times 100$

[5] Sanifiah Faisal, Metodologi Penelitian Pendidikan, (Surabaya : Usaha Nasional, 1982 hal 238

3. Memberikan interpretasi terhadap r_{xy} berdasarkan patokan penilaian dibawah ini :

   a. r = 0 : tidak ada korelasi

   b. 0 < r ≤ 0.20 : Korelasi sangan rendah atau lemah sekali

   c. 0.20< r ≤ 0.40 : Korelasi rendah atau lemah tapi pasti

   d. 0.40< r ≤0.70 : Korelasi cukup

   e. 0.70< r ≤0.90 : Korelasi yang tinggi, kuat

   f. 0.90< r ≤1.00 : Korelasi sangat tinggi, kuat sekali

   g. r = 1 : Korelasi sempurna[6]

Interprestasi data dengan menggunakan table table "r" *product moment* yaitu :

Pertama : merumuskan hipotesa alternatif (Ha)" ada pengaruh yang signifikan antara variabel x dan y"

Kedua : merumuskan hipotesis nihil (Ho) yaitu tidak ada pengaruh signifikan antara variabel x dengan variabel y

Ketiga : mencari df atau db, dengan rumus : df = N – nr

Keempat : membandingkan besarnya r atau "r_0" dengan "r_t"

[6] M. Iqbal Hasan, Pokok-Pokok Materi Statistik I, (Jakarta : Bumi Aksara, 2002) hal 228

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Hasil Menggunakan *media power point*

Hasil belajar merupakan hasil dari tes akhir yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes akhir diikuti oleh 31 orang siswa kelas eksperimen dan 19 orang siswa kelas kontrol, materi tes akhir sesuai dengan pokok bahasan yang ada pada silabus yang terlamir di lampiran 1. Persentase ketuntasan tes akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2 : Persentase Ketuntasan Tes Akhir Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Tes Akhir	% Ketuntasan	
	Tuntas (≥70)	Tidak Tuntas (< 70)
Kelas Eksperimen	60	40
Kelas Kontrol	33,33	66,67

Sumber: pengolahan data primer

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa pada kelas eksperimen 60 % siswa telah tuntas dalam belajar, sedangkan pada kelas kontrol hanya 33,33 %. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar di SMPN untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu hasil belajar di SMPN kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Deskripsi data penelitian mengungkapkan tentang skor terbesar dan terkecil, nilai rentangan, median, modus, rata-rata *(mean)*, standar deviasi. Profil data secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. 3. Profil Data Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen	**Kelas Kontrol**
Skor Maksimum	88	80
Skor Minimum	64	56
Range	24	24
Median	72	68
Modus	68	64
Mean	73.40	67.81
Standar Deviasi	7,02	6,51

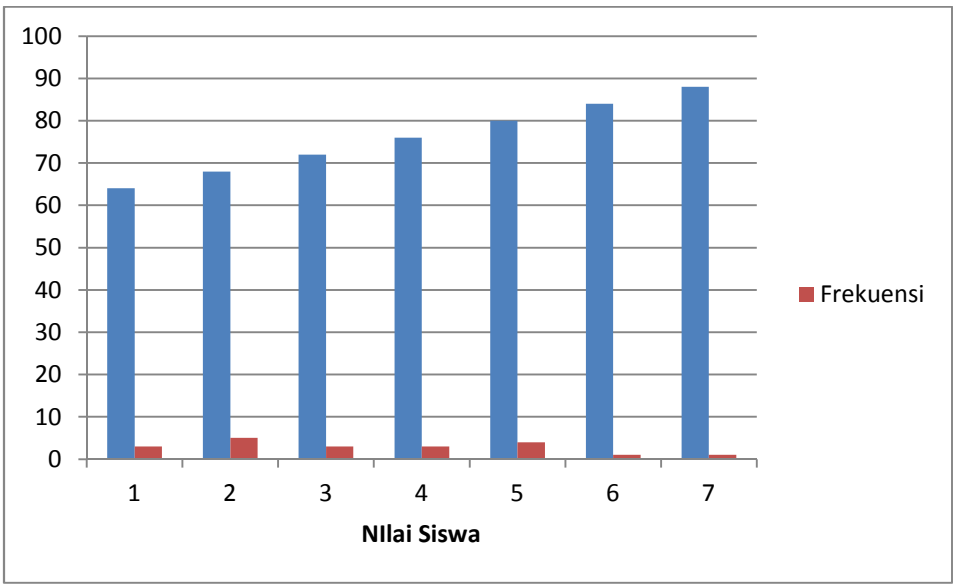
Sumber: pengolahan data primer

Berdasarkan tabel 5 mengenai data kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat bahwa kelas eksperimen mempunyai skor maksimum 88 dan skor minimum 64 sehingga diperoleh range dari keduanya sebesar 24. Nilai rata - rata (mean) kelas eksperimen 73.40. Nilai rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai kelas kontrol dengan standar deviasi atau simpangan baku 7.02. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh data skor maksimum sebesar 80 dan skor minimum 56 sehingga diperoleh range dari keduanya sebesar 24. Nilai rata-rata (mean) adalah sebesar 67,81 dengan nilai standar deviasi 6,51.

Tabel 1. 4. Distribusi frekuensi Nilai Kelas Eksperimen

Nilai Siswa	Frekuensi
64	3
68	5
72	3
76	3
80	4
84	1
88	1

Sumber: pengolahan data primer



Gambar 2.1. *Distribusi frekuensi Nilai Kelas Eksperimen*

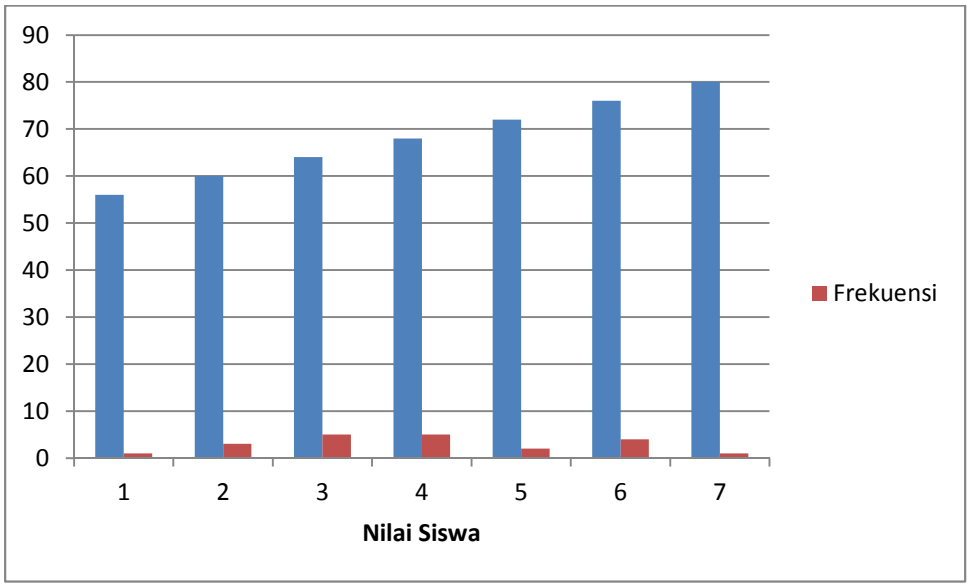
Pada gambar 11 diatas, nilai frekuensi dan frekuensi pada sumbu vertikal dengan range 0 – 5, sedangkan nilai siswa berada pada sumbu horizantal. Frekuensi skor tertinggi bernilai 5, dengan nilai siswa sebesar 68. sedangkan frekuensi terendah yaitu sebesar 1, dengan nilai siswa sebesar 88.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda. Instrumen tes hasil belajar disusun berdasarkan materi yang dieksperimenkan. Sebelum tes diberikan kepada siswa sebagai sampel penelitian maka dilakukan ujicoba tes. Ujicoba tes dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas tes. Setelah itu dilakukan Reliabilitas tes, maka diperoleh tingkat reliabilitas tes yang tinggi yaitu 0,65. Pada uji coba tes yang telah dilakukan soalnya sebanyak 40 soal. Jumlah soal tes akhir yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebanyak 25 soal yang memenuhi kriteria / indikator variabel penelitian. Selanjutnya untuk distribusi kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. 5. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol

Nilai Siswa	Frekuensi
56	1
60	3
64	5
68	5
72	2
76	4
80	1

Sumber: pengolahan data primer



Gambar 2.1**.** *Distribusi frekuensi Nilai Kelas Kontrol*

Pada gambar 12 diatas, nilai frekuensi pada sumbu vertikal dengan range 0 – 5, sedangkan nilai siswa berada pada sumbu horizontal dengan skor tertinggi bernilai 68 dan 64, sedangkan frekuensi terendah yaitu sebesar 1, dengan nilai siswa sebesar 56 dan 80.

2. Hasil belajar Media Power Point

Hasil belajar Media Power Point memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa. Ini terlihat dari hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Guru menjadi terbantu dalam menyelenggarakan pembelajaran, siswa termotivasi dalam belajar, yang diperoleh.

B. Analisis Data

Pengolahan data ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis seperti yang telah dirumuskan pada bagian metodologi penelitian. Untuk melangkah pada pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis untuk menentukan statistik mana yang akan digunakan terhadap data hasil tes akhir kedua kelas sampel.

1. Uji Normalitas

Data hasil tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas ini digunakan uji Lilliefors seperti yang tertera pada teknik analisis data. Berdasarkan uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk n < 30 seperti pada tabel berikut.

Tabel 1.6. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMPN 4 X Koto Singkarak.

Kelas	n	A	L_0	L_t	Keterangan
Eksperimen	20	0,05	0.1794	0.1981	Normal
Kontrol	21	0,05	0.1510	0.1933	Normal

Sumber: Pengolahan data primer

Berdasarkan uji normalitas diatas terlihat bahwa kedua kelas sampel memiliki $L_0 < L_t$, berarti data kedua kelas sampel terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data mempunyai varians yang homogen atau tidak. Untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol apakah memiliki variansi yang homogen atau tidak, maka dilakukan uji F. Analisis homogenitas sampel dikemukakan dalam lampiran.

Tabel 1.7. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	A	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0.05	1.16	2.12	Homogen
Kontrol				

Sumber: Pengolahan data primer 2011

Berdasarkan uji homogenitas diatas terlihat bahwa kedua kelas sampel memiliki $F_{hitung} < F_{tabel}$, berarti kelas eksperimen dan kelas kontrol bervariansi homogen.

3. Uji Hipotesis

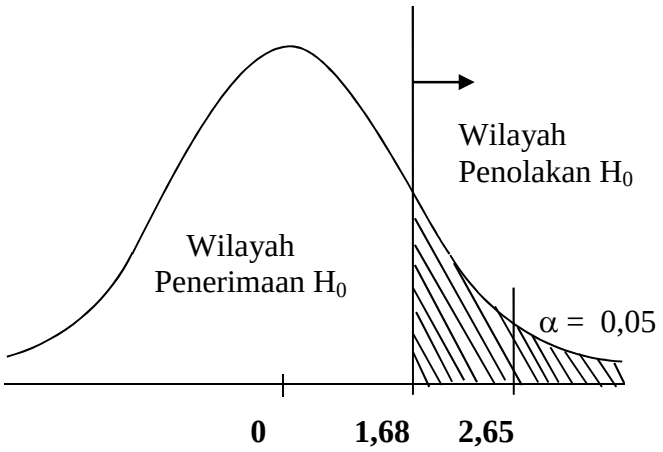
Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dapat dinyatakan bahwa data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal dan punya varians yang homogen. Untuk menguji apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Langkah-langkah uji hipotesis ini dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 1. 8. Hasil Uji Hipotesis

Data	Normalitas	Homogenitas	t-hitung	t-tabel	Keterangan
Eksperimen	Normal	Homogen	2.65	1,68	Hipotesis Diterima
Kontrol	Normal	Homogen			

Sumber: Pengolahan data primer

Dari hasil perhitungan dengan uji-t diperoleh harga t_{hitung} = 2.65 sedangkan pada taraf α = 0.05 dengan dk = 39 diperoleh harga t_{tabel} = 1.68. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel,}$ maka maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak sehingga H_a diterima dapat dilihat pada gambar, maka disimpulkan "Terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar media power point sebagai sumber belajar siswa kelas VIII dan IX di SMPN 4 X Koto Singkarak.



Gambar 2.3. Daerah Penentuan H_0

C. Pembahasan

Pembelajaran media power point sebagai sumber belajar merupakan suatu kreativitas dari seorang guru di dalam memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Guru berupaya mengoptimalkan sumber belajar dengan mengambil berbagai macam informasi yang terdapat di internet yang berhubungan dengan materi pelajaran tanpa mengabaikan sumber belajar dari media cetak seperti buku pegangan yang biasa digunakan oleh guru pada umumnya. Sehingga media power point sebagai sumber belajar lebih komplit. Berdasarkan hasil analisis data tes akhir pembelajaran yang media power point sebagai sumber belajar memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar, dimana nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 67.81 untuk kelas eksperimen dan 73.40 untuk kelas kontrol. Pada kedua kelas sampel diterapkan model pembelajaran langsung, tetapi pada kelas eksperimen diberikan perlakuan yang khusus berupa media power point guru sebagai sumber belajar siswa.

Media power point sebagai sumber belajar pada kelas eksperimen, siswa memperoleh pengetahuan awal tentang materi pelajaran yang akan dijabarkan oleh guru nantinya pada saat pembelajaran tatap muka. Hal ini dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri, meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pelajaran, menumbuhkan minat baca dan membangkitkan motivasi semangat belajar siswa serta melatih keterampilan siswa dalam

penggunaan internet yang mana internet tidak lagi sebatas tempat untuk jejaring sosial, tempat upload / download foto, audio, video. Dengan demikian pada saat pembelajaran berlangsung siswa memiliki kepercayaan diri yang tinggi untuk mengikuti pelajaran sehingga menjadikan pelajaran lebih bervariasi, keaktian siswa menjadi lebih tinggi sehingga muncul pertanyaan – pertanyaan seputar pelajaran yang sedang dipelajari. Interaksi antara siswa dengan guru akan terjalin dan guru dapat berperan sebagai fasilitator di kelas. Disamping itu juga guru dapat menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan selama proses pembelajaran.

Pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran secara langsung (ceramah, tanya jawab dan penugasan) dengan tidak media power point sebagai sumber belajar terlihat hasil belajar siswa lebih rendah, karena pada kelas kontrol pembelajaran terpusat dari guru. Sehingga siswa kurang aktif, pembelajaran menjadi lebih monoton dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan oleh sekolah adalah 70. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa, Terlihat bahwa nilai siswa pada kelas eksperimen lebih banyak mencapai KKM yaitu sebanyak 12 orang siswa dari 50 siswa (60,00%) sedangkan pada kelas kontrol yang mencapai KKM hanya 7 orang siswa dari 31 siswa (33,33%). Pada kelas kontrol terjadi peningkatan hasil belajar, ini terlihat dari hasil rata – rata ujian mid pada semester 1. hal ini disebabkan karena materi pelajaran untuk semester 2 berbeda dengan materi pada semester 1, kemudian adanya ketertarikan siswa untuk

mempelajari materi pada semester 2 dikarenakan pelajaran pada semester 2 adalah pratikum. Informasi ini menunjukkan bahwa media power point sebagai sumber belajar memberikan pengaruh yang positif dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cukup baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dan dapat di simpulkan bahwa hasil belajar Teknologi Informasi dan komunikasi siswa yang menggunakan *Media Power Point* lebih baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengemukakan beberapa saran antara lain :

1. Guru Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat menggunakan *media power point* dalam proses pembelajaran sebagai salah satu cara untuk meningkatkan dan pemahaman hasil belajar siswa.
2. Supaya penelitian yang sama dapat dilakukan pada *media* yang lain dan pada mata pelajaran yang lain.
3. Pada penelitian selanjutnya,di lakukan pada *media* yang berbeda dan sekolah yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Agama RI. *Alquran dan Terjemahnya*. Q.S. Al-Mujaadalah Kreativitas dan Pendidikan, ayat 11

Dendy Sugono. Kamus Bahasa Indonesia. Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional
http://www.artikata.com/18 april 2011

Harini, Asih Widi. 2011. *Efective & Powerful Presentation with Power Point 2010*. Yogyakarta: Andi

http://globallavebookx.blogspot.co.id/2015/04/pengertian-media-pembelajaran-power.html

http://www.scribd.com/doc/ oleh : Akhmad Sudrajat, Media Pembelajaran

W.J.S. Poerwadarminta, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta,1988),

Utami Munandar, (Jakarta,1987),

Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), cet-ke 5, hal.56

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h.173

Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian*. Rineka Cipta . (Jakarta : hal 116).

Yanti Elvita, Evaluasi Pembelajaran PAI,(Bukittinggi : STAIN Bukittinggi Press, 2007) hal 57

Sanifiah Faisal, Metodologi Penelitian Pendidikan, (Surabaya : Usaha Nasional, 1982) hal 238

M. Iqbal Hasan, Pokok-Pokok Materi Statistik I, (Jakarta : Bumi Aksara, 2002) hal 228

LEMBAR VALIDASI ANGKET
Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa

Nama Peneliti **:** Rahmat hidayat

Judul Peneletian **:** Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP 4 X Koto Singkarak

Fakultas **:** Tarbiyah

Jurusan **:** Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap angket Pengaruh Penguasaan Teori Terhadap Kemampuan Praktikum, Bapak/Ibu cukup memberikan tanda ceklist (√) pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:

   0 = tidak valid

   1 = kurang valid

   2 = cukup valid

   3 = valid

   4 = sangat valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penilaian secara umum yang dimaksud berarti:

   A = dapat digunakan tanpa revisi

   B = dapat digunakan sedikit revisi

   C = dapat digunakan revisi sedang

   D = dapat digunakan banyak revisi

   E = tidak dapat digunakan

NO	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		0	1	2	3	4	
1.	Aspek Petnjuk						
	a. Petunjuk dinyatakan dengan jelas						
	b. Indikator yang diamati pengamati mudah dipahami oleh siswa						
	c. Masing-masing indikator dapat dibedakan dengan jelas						
2.	Aspek isi						
	a. Indikator yang diamati sudah mencakup semua penguasaan teori dan kemampuan praktikum						
	b. Kebenaran isi angket						
3.	Aspek bahasa						
	a. Kalimat disusun berdasarkan kaidah bahasa indonesia yang benar.						
	b. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami						

Penilaian secara umum:

No	Uraian	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap angket penguasaan dan kemampuan praktikum					

Saran-saran:

……

……...

Bukittinggi, Juli 2016

Validator

(_____)

Nip.

ANGKET PENELITIAN

Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP 4 X Koto Singkarak

---

A. Pengantar

Dalam rangka penelitian untuk menyusun skripsi, Angket ini disusun bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang Pengaruh Penguasaan Teori Terhadap Kemampuan Praktikum Siswa. Jawaban yang Ananda berikan tidak mempengaruhi prestasi belajar dan hanya digunakan sebagai data penelitian yang akan dijamin kerahasiaannya. Oleh karena itu diharapkan Ananda dapat memberikan jawaban yang sesuai dengan keadaan Ananda yang sebenarnya. Saya sangat mengharapkan dan menghargai kejujuran Ananda. Atas perhatian dan kerjasama yang telah Ananda berikan, saya mengucapkan terima kasih.

B. IDENTITAS

1. No Responden : ☐ (Diisi Oleh Peneliti)
2. Tanggal Pengisian :
3. Nama Lengkap :
4. Jenis Kelamin : ☐ Laki-laki
   ☐ Perempuan
5. Kelas :

C. PETUNJUK

1. Bacalah setiap pernyataan dengan benar.
2. Isilah pernyataan dibawah ini dengan keadaan ananda yang sebenarnya.
3. Berikan tanda ceklist (√) pada kolom yang tersedia dan isi sesuai pilihan ananda, dengan alternative jawaban dibawah ini dimana.
    - Selalu (S), jika ananda selalu mengerjakan.
    - Sering (SR), jika ananda banyak melakukan dari pada tidak melakukan.
    - Kadang-kadang (KD), jika ananda sama banyak melakukan dengan tidak melakukan.
    - Jarang (JR), jika ananda lebih banyak tidak melakukan dari pada melakukan.
    - Tidak Pernah (TP), tidak melakukan sama sekali.
4. Bila ada pernyataan yang kurang jelas mintalah penjelasan kepada peneliti.
5. Apapun jawaban yang ananda berikan tidak ada hubungannya dengan nilai ananda.
6. Peneliti mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan kejujuran ananda dalam menjawab kuesioner ini.

PERNYATAAN PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bersedia untuk berpartisipasi sebagai responden penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penguasaan teori terhadap kemampuan praktikum siswa. Saya telah diberi penjelasan bahwa peneliti telah mendapatkan izin pelaksanaan penelitian oleh pihak sekolah dan tidak akan merugikan siswa selama mengikuti prosedur penelitian ini.

Penelitian ini akan diberi kode dan identitas saya akan dirahasiakan selama penelitian berlangsung. Semua data dan jawaban yang saya berikan terjamin kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan pengolahan data.

Partisipasi saya dalam penelitian ini akan membutuhkan waktu sekitar 15-25 menit. Partisipasi ini bersifat sukarela dan saya berhak mengundurkan diri sebagai responden tanpa resiko apapun apabila ada pernyataan yang menimbulkan respon emosional yang membuat saya tidak nyaman dan terganggu.

Saya telah membaca lembar persetujuan dan saya secara sadar bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

Solok, 2016

Responden

.....

ANGKET PENELITIAN

Angket ini, hanya untuk keperluan penelitian saja. Jadi isilah jawaban yang sesuai menurut anda ketahui !

Isilah Identitas dibawah ini !

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda ceklis atau sulang dari pilihan jawaban dari pertanyaan dibawah ini yang sesuai berdasarkan kenyataan yang anda alami.

Pertanyaan

1. Saya senang belajar media power point karena kemauan sendiri !
   a. Setuju c. Kurang Setuju
   b. Tidak Setuju d. Jarang Setuju
2. Saya lebih suka menggunakan media power point untuk belajar !
   a. Setuju c. Kurang Setuju
   b. Tidak Setuju d. Jarang Setuju
3. Saya lebih suka memahami media Power Point !
   a. Setuju c. Kurang Setuju
   b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
4. Saya lebih suka membagikan materi belajar media Power Point !
   a. Setuju c. Kurang Setuju
   b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
5. Saya lebih suka menjelaskan media Power Point sebelum belajar di sekolah !
   a. Setuju c. Kurang Setuju
   b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
6. Saya lebih senang menggunakan Power Point untuk dalm proses belajar !
   a. Setuju c. Kurang Setuju
   b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
7. Saya ingin mengetahui dan mendalam tentang media power point !
   a. Setuju c. Kurang Setuju
   b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
8. Saya menggunakan media power Point untuk belajar karena dianjurkan orang tua !
   a. Setuju c. Kurang Setuju
   b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
9. Saya ingin menguasai bahan media Power Point untuk menambah ilmu !
   a. . Setuju c. Kurang Setuju
   b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
10. Saya mempelajari media Power Point untuk meningkatkan hasil kemampuan diri saya sndiri !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
11. Saya lebih suka memahami media Power point agar tidak terjadi kesalahan dalam belajar !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
12. Saya lebih suka mempelajri power point karena materinya sangat bagus !
    a. Setuju c. Kurang Setuju

b. Tidak setuju d. Jarang Setuju

13. Saya juga sering bertanya tentang power point kepada orang yang lebih mengetahui tentang power point !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
14. Saya mempelajari materi media power point di rumah untuk melatih kemampuan saya !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
15. Saya lebih sering mengulang-ulang tentang media power point di rumah !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
16. Saya juga mencoba dirumah mempelajari media power point sebelum di berikan kepada siswa !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
17. Orang tua saya mendukung untuk menjadi seorang yang ahli dalam belajar Power Point !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
18. Saya mengulang pelajaran Power Point dirumah, karena mudah untuk dipelajari!
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
19. Saya mengakses dan membaca informasi media Power Point yang berkaitan tentang pelajaran TIK!
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
20. Saya senang berbagi informasi dengan siapa saja tentang Power Point.
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
21. Saya tidak pernah mengalami kesulitan dalam menggunakan Power Point !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
22. Untuk memanfaatkan komputer dirumah dengan baik saya sering bertanya kepada guru TIK disekolah sebelum proses belajar !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
23. Saya selalu mendapatkan pujian tentang media power point di sekolah !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
24. Saya mendapat pujian dari orang tua karena telah paham dengan media power point !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
25. Saya senang dapat menguasai media power point !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju

26. Saya ingin memahami media Power Point sendiri !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
27. Saya sering menggunakan media power point dalam belajar untuk meningkatkan hasil pemahaman saya sendiri !
    a. Sangat sering c. Cukup sering e. Tidak pernah
    b. Sering d. Jarang
28. Saya bosan kalau media power point tidak ada menjawab pertannyaan !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
29. Saya lebih suka banyak hal ingin mengetahui tentang Power Point!
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
30. Saya juga sering bertanya tentang media power point di sekolah !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
31. Saya mempelajari Power point di sekolah agar dapat mudah menguasai materi !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
32. Saya lebih suka melatih media power point di sekolah !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
33. Saya lebih suka menjelaskan tentang media power point di sekolah !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
34. Saya lebih suka mempelajari media power point di sekolah daripada di rumah !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
35. Saya lebih sering mengakses dan membaca informasi yang berkaitan dengan media tentang Power Point!
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
36. Saya senang berbagi ilmu dan berbagi informasi dengan siapa saja tentang Power Point.
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju
37. Saya lebih suka memperhatikan orang yang mempelajari Power Point, agar tahu di mana kesalahan yang saya miliki !
    a. Setuju c. Kurang Setuju
    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju

38. Untuk memahami media Power Point dirumah saya sering berkomunikasi dengan guru-guru TIK disekolah !

    a. Setuju c. Kurang Setuju

    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju

39. Saya lebih suka memberi pertannyaan tentang media power point di sekolah !

    a. Setuju c. Kurang Setuju

    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju

40. Saya senang mendapatkan penjelasan disekolah tentang menggunakan Power Point !

    a. Setuju c. Kurang Setuju

    b. Tidak setuju d. Jarang Setuju