

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT PRESENTATION* TERHADAP HASIL BELAJAR TIK PADA SISWA
DI SMPN. SATAP TASSOSO KEC. SINJAI BARAT**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Saerjana pada
Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**OLEH :
MUH. TAJRUL ALFADIL
NIM 105 312 02613**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Power Point Presentation* Terhadap Hasil Belajar TIK Pada Siswa SMPN Satap Tassoso Kecamatan Sinjai Barat.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Muh. Tajrul Alfadil**

Stambuk : **10531202613**

Program Studi : **Teknologi Pendidikan**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

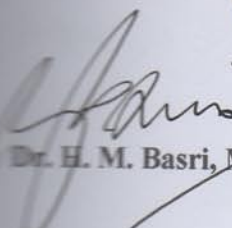
Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, September 2018

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. H. M. Basri, M.Si.



Drs. H. M. Syukur Hak, MM

Diketahui oleh

Dean FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM.860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM.991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Muh. Tajrul Alfadil**, NIM **10531202613** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 144 TAHUN 1439 H/2018 M, Tanggal 14 Agustus 2018, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 14 Agustus 2018.

Makassar, 02 Dzulhijjah 1439 H
14 Agustus 2018 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM.**
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.**
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M. Pd.**
4. Penguji :
 1. **Dr. Rosleny B, M.Si.**
 2. **Dra. Hj. Syahribulan K, M.Pd.**
 3. **Dr. Munirah, M.Pd.**
 4. **Dr. H. M. Basri, M.Si**

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221/http://www.fkip-unimuh.info

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Muh. Tajrul Alfadil**
Nim : 10531 2026 13
Jurusan : **Teknologi Pendidikan**
Judul Skripsi : **Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Power Point
Presentation Terhadap Hasil Belajar TIK Pada Siswa Di
SMPN. Satap Tassoso Kec. Sinjai Barat.**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan di depan Tim
Penguji adalah **ASLI** hasil karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak
dibuatkan oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya
bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juni 2018

Yang Membuat Pernyataan

Muh. Tajrul Alfadil



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Muh. Tajrul Alfadil**
Nim : 10531 2026 13
Jurusan : **Teknologi Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2018

Yang Membuat Perjanjian

Muh. Tajrul Alfadil

Mengetahui
Ketua Prodi
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Tidak mudah untuk mencapai kesuksesan...

Maka hargailah suatu proses...

Karena setiap langkah adalah perjuangan...

Man saara ala darbi washala
“(Siapa yang berjalan di jalan-Nya akan sampai ke tujuan)”

Kupersembahkan ;

**Suatu wujud karya terbaikku, Untuk kedua surga duniaku
Ayahanda dan Ibunda tercinta, untuk pembimbing, dosen-dosen
FKIP UNISMUH, sekaligus teman-teman seperjuanganku, dan
Almamater UNISMUH.**

ABSTRAK

Muh. Tajrul Alfadil, 2018. Pengaruh penerapan media pembelajaran *power point presentation* terhadap hasil belajar TIK pada siswa di SMPN Satap Tassoso Kec. Sinjai Barat Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar di bimbing oleh H. M. Basri dan H. M. Syukur Hak.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rumusan masalah” apakah ada pengaruh penerapan media pembelajaran *power point terhadap hasil belajar* TIK pada siswa di SMPN Satap Tassoso Kec. Sinjai Barat?”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *power point presentation* terhadap hasil belajar TIK di SMPN Satap Tassoso Kec. Sinjai Barat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik siswa itu sendiri, guru, maupun pihak-pihak lain diluar dari sekolah. Lokasi penelitian ini adalah SMPN. Satap Tassoso, Kecamatan Sinjai Barat, Kabupaten Sinjai. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN Satap Tassoso yang berjumlah 56 orang pada tahun ajaran 2017/2018. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 27 orang yang diambil dari populasi yang menggunakan teknik *simple random sampling (secara undian)*. Teknik pengumpulan data ini menggunakan instrument tes. Instrumen tes berupa soal-soal hasil belajar TIK peserta didik. Teknik analisis data yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah analisis uji-t yang dibantu dengan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *media power point presentation* dalam pembelajaran TIK berpengaruh terhadap keefektifan hasil belajar siswa berdasarkan analisis statistik inferensial. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 3.134 > t_{tabel} = 1.708$. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diperoleh tentang keefektifan media menggunakan media power point presentation dalam pembelajaran TIK di SMPN Satap Tassoso Kec. Sinjai Barat adalah Ada pengaruh yang signifikan penerapan *media power point presentation* dalam pembelajaran TIK dengan nilai $t_{hitung} = 3.134 > t_{tabel} = 1.708$, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Kata kunci : *Media Pembelajaran Power Ponit Presentation, Hasil Belajar.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Skripsi ini berjudul **Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar TIK Pada Siswa Di SMPN. Satap Tassoso Kec. Sinjai Barat**. Selain itu tak lupa pula penulis mengirimkan salawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari dunia biadab ke dunia tak biadab.

Penyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ayah saya **Sehu, BA** dan ibu saya **St. Norma** tercinta, serta saudara saya **Abu Badar, Sarini, Hartini** dan **Akhmat Tahir** yang selalu memberikan doa serta dukungan kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Kepada ayahanda **Dr. H. M. Basri, M. Si** dan **Drs. H. M. Syukur Hak, M.M** selaku pembimbing yang telah memberikan arahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini serta memberikan motivasi dan saran kepada penulis.

Kepada rekan-rekan saya **Akbar, Muh. Nurqamarullah, Irzan, Rizal Alrisaldi Ramli, Alfikransyah, Andi Sry Wahyuni, Audina, Harianto Masdar, Rahmat Hidayat, Rukman** dan **Sadriana Ayu** yang telah memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap dalam penulisan skrip ini dapat dijadikan suatu referensi dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Penulis mengharapkan kritik dan

saran yang bersifat membangun dari seluruh pembaca dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Makassar, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Penelitian Yang Relevan	9

2. Media Pembelajaran.....	9
3. Macam Media Pembelajaran.....	14
4. Microsoft Power Point	17
5. Proses Pembelajaran.....	19
6. Hasil Belajar.....	24
B. Kerangka Pikir	42
C. Hipotesis Penelitian.....	44

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	45
1. Jenis penelitian	45
2. Tempat penelitian	45
3. Metode Penelitian	46
4. Desain penelitian	46
B. Defenisi Operasoional Variabel Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian	48
1. Populasi	48
2. Sampel	49
D. Instrumen Penelitian.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
F. Validasi Instrumen	50
G. Teknik Analisis Data.....	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	54
1. Analisis Statistik Deskriptif	55
2. Analisis Statistik Inferensial	62
B. Pembahasan Hasil Penelitian	66

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 68
B. Saran 68

DAFTAR PUSTAKA 70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 One Grub Pretest Design.....	47
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Di SMPN. Satap Tassoso	49
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dan Presentase Nilai Siswa.....	55
Tabel 4.2 Frekuensi Total dan Kategori Nilai Hasil Belajar TIK Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Power Point Presentation Di SMPN. Satap Tassoso	56
Tabel 4.3 Rangkuman Nilai Statistik Deskriptif.....	57
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Presentase Kriteria Ketuntasan Minimal Nilai Siawa di SMPN. Satap Tassoso.....	58
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Presentase Nilai Pretest Siswa	59
Tabel 4.6 Frekuensi Total dan Kategori Nilai Kelas Eksperimen	60
Tabel 4.7 Rangkuman Nilai Statistik Deskriptif Dengan Menggunakan Pemodelan Power Point Presentation	61
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Dan Presentase Kriteria Ketuntasan Minimal Nilai Kelas Eksperiment	61
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalisasi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperiment	63
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Variansi Data.....	64
Tabel 4. 11 Hasil Uji t Keefektifan Media Power Point Presentation Di SMPN. Satap Tassoso.....	65

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1 Pola Kerangka Pikir	43
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rekapitulasi Hasi Tes Posttest Dan Pretest	
Menggunakan Power Point.....	47
Lampiran 2 perangkat pembelajaran.....	49
Lampiran 3 silabus.....	55
Lampiran 4 soal.....	56
Lampiran 5 media pembelajaran power point.....	57
Lampiran 6 dokumentasi.....	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses humanisasi (memanusiakan manusia). Melalui pendidikan manusia dapat saling mengembangkan diri bersama orang lain. Dalam konteks itulah pendidikan hanya mungkin dipahami bila kebersamaan manusia dilihat sebagai sosok individual dan sosial secara interaktif. Interaksi tersebut menyebabkan masalah investasi sumber daya manusia tidak dapat dipisahkan dari kepentingan masyarakat dan bangsa secara keseluruhan. Bentuk-bentuk praksis pendidikan tidak lepas dari tujuan pendidikan, nilai-nilai, dan permasalahan identitas kebudayaan yang dianut. Pendidikan menjadi bagian dari proses kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, pengembangan pendidikan tidak lepas dari perubahan sosial suatu bangsa.

Pendidikan merupakan salah satu tugas pokok dari negara. Pemerintah berkewajiban untuk mengatur secara kelembagaan melalui sekolah dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Pembangunan bangsa dan perubahan masyarakat akan saling ketergantungan dengan program pendidikan yang dicanangkan oleh pemerintah. Pemerintah daerah dalam mengantisipasi perkembangan di era global. Salah satu akibat dari globalisasi ialah adanya kemajuan sains dan teknologi yang pesat yang akan mengubah secara radikal terhadap tuntutan dunia pendidikan, kemajuan teknologi menyebabkan pekerjaan-pekerjaan tertentu tidak diperlukan lagi, dan menuntut pekerjaan baru yang menuntut kecakapan baru. Mereka yang tidak

mampu untuk menyesuaikan akan tersisihkan dan sekolah-sekolah bisa dikatakan ketinggalan. Untuk itu lembaga pendidikan harus melakukan perubahan terhadap proses pembelajaran yang antisipatoris terhadap perkembangan tuntutan global.

Perkembangan sains dan teknologi juga berimbas pada pasar tenaga kerja. Dalam jangka menengah/panjang, peningkatan mutu tenaga kerja hanya dapat dicapai melalui penyesuaian-penyesuaian program pendidikan nasional dengan kebutuhan pengembangan ekonominya global. Peningkatan mutu tenaga kerja merupakan salah satu fungsi pendidikan nasional. Fungsi pendidikan di samping dapat memenuhi pasar tenaga kerja, juga harus dapat menanamkan kemampuan intelektual, spiritual dan emotional/sikap pada generasi muda untuk mencegah pendangkalan kehidupan. Karena gaya hidup modern akibat arus global mengandung eksese-eksese dekadensi moral, orientasi pendidikan, harus mampu mengantisipasi akibat tersebut.

Pendidikan dapat dipandang sebagai transformasi kebudayaan, yaitu memindahkan nilai-nilai, pengetahuan, kearifan dan keterampilan yang mengkristal dalam masyarakat dari masyarakat yang terdahulu ke masyarakat. Pendidikan, dikemukakan oleh ahli pendidikan, sebagaimana ditulis oleh The Liang Gie (1998: 44) merupakan "*any process, formal or in formal, that helps develop the potentialities of human beings, including their knowledge, capabilities, behaviour patterns and values*". Dengan demikian, pendidikan mempunyai tugas pokok: mengembangkan sikap ilmiah, pemikiran ilmiah, nilai-nilai dan membentuk perilaku manusia bernalar untuk dapat berperan

dalam dunia modern. Oleh karena itu, melalui pendidikan, pemerintah bertanggung jawab terhadap masa depan bangsa Indonesia.

Pendidikan menjadikan manusia yang cerdas, berilmu, humanis, mandiri, bermoral, bertaqwa dan populis. Sementara itu, pendidikan mengalami dekadensi orientasi dalam mencapai tujuannya. Kecenderungan pendidikan hanya berorientasi untuk pemenuhan lapangan kerja. Sisi pembentukan karakter bangsa kurang mendapat sentuhan yang berarti. Pendidikan sering diartikan sebagai transfer *of knowledge*. Kalau demikian adanya, pendidikan hanya mampu mencerdaskan saja, belum sampai pada tujuan pendidikan sebagaimana termaksud dalam Undang Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1, "pendidikan berusaha mengembangkan potensi anak didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Kurikulum dengan berbagai perubahan dalam sajian materi pembelajaran belum optimal memenuhi tuntutan dalam memberi bekal bagi anak didik untuk bisa hidup mandiri dan adaptif dalam era global. Kenyataan menunjukkan bahwa angka pengangguran dari tahun ke tahun semakin meningkat. Menurut pemberitaan Suara Pembaharuan, Senin 10 Juni 2002, jumlah pengangguran terdidik terus bertambah, diperkirakan setiap tahun jumlah penganggur akan bertambah 2,5 juta. (www.nakertrans.go.id/berita mass media). Dari keterangan di atas maka untuk menuju masa depan pembangunan bangsa, reformasi pendidikan merupakan kebutuhan yang mendesak untuk dilakukan.

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Informasi yang dimaksudkan adalah informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu dan dapat digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, serta pemerintahan. Hal ini juga merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Perkembangan teknologi informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, dari kehidupan dimulai sampai dengan berakhir, kehidupan seperti ini dikenal dengan *e-life*, artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik. Sekarang ini sedang semarak dengan berbagai huruf yang dimulai dengan awalan “e” seperti *e-commerce*, *e-government*, *e-education*, *e-library*, *e-journal*, *e-medicine*, *elaboratory*, *e-biodiversity*, dan yang lainnya lagi yang berbasis elektronika.

Kecanggihan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat pada era ini membuat kebutuhan untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi secara cepat dan mudah juga semakin meningkat. Ponsel atau telepon genggam merupakan alat komunikasi yang paling populer dan sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat. Banyak penemuan-penemuan baru dalam perkembangan telepon genggam (*handphone*) yang diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia.

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin pesat dan produk teknologi informasi semakin murah. Saat ini perangkat *smartphone* atau *tablet computer* terjangkau untuk dimiliki oleh berbagai

kalangan karena dijual dalam rentang harga yang sangat lebar (tentu saja dengan kandungan teknologi yang disesuaikan). Melalui perangkat TIK inilah semakin mudah untuk menjangkau berbagai lapisan masyarakat yang berada dibagai lokasi dan pada saat kapan pun. Teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebar dan diakses secara global.

Telekomunikasi memberikan peran yang dapat memudahkan mendapat informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani. Kemudian untuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita bisnis, dan asosiasi profesi. Sarana kerjasama antara pribadi atau kelompok yang satu dengan pribadi atau kelompok yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu, negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor lainnya yang dapat menghambat bertukar pikiran.

Penggunaan komputer multimedia dan internet dalam dunia pendidikan tidak terbantahkan. Laporan terbaru dari Institute of Education Sciences (NCES, 2010) menyebutkan bahwa di Amerika Serikat rata-rata sekolah dijenjang dasar dan menengah terdapat mempunyai 189 buah komputer dimana 98%-nya mempunyai koneksi internet. Lebih dari 95% siswa dari usia awal sekolah disana sudah menggunakan komputer dengan rasio yang cukup tinggi: 1 komputer untuk tiga siswa (NCES, 2010). Di negara berkembang pun inisiatif TIK dalam pendidikan telah menjadi arah kebijakan utama.

Menurut Tearle (dalam Marwan & Sweeney, 2010) kesuksesan integrasi teknologi pendidikan dalam kegiatan belajar dan mengajar bersifat kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Dalam konteks sekolah

menengah di Inggris teridentifikasi tiga tema yang menonjol yaitu segi individu, proses implementasi dan organisasi sekolah (Tearle dalam Marwan & Sweeney, 2010). Tema individu terbagi dalam empat faktor yaitu keterbukaan terhadap teknologi, sikap guru, pengetahuan dan ketrampilan, dan waktu dan beban kerja guru. Berbagai faktor ini menunjukkan bila terdapat satu atau lebih yang tidak mendukung akan menyebabkan efektivitas integrasi pembelajaran terganggu malah sampai gagal (Abubakar et al., 2008; Marwan & Sweeney, 2010).

Media pendidikan adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu mengajar dan belajar. Pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pendapat lain dikemukakan oleh Arsyad (2011: 26) bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya: (1). Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. (2). Meningkatkan motivasi dan efisiensi penyampaian informasi. (3). Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi. (4). Menambah variasi penyajian materi. (5). Pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar. (6). Kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa. (7). Memberikan pengalaman yang lebih kongkrit bagi hal yang mungkin abstrak.

(8). Meningkatkan keingintahuan (curiosity) siswa. (9). Memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.

Power Point adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. Microsoft power point salah satu program komputer yang sering digunakan dalam hal presentasi. Microsoft power point merupakan salah satu program atau aplikasi yang terdapat pada Microsoft office. Program Microsoft power point pada komputer terdapat pada Microsoft office. Dalam microsoft office sebuah komputer juga terdapat Microsoft word, Microsoft access, Microsoft excel dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian terkait dengan penggunaan *power point* dengan judul: **“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Power Point* terhadap hasil belajar TIK pada siswa di SMPN. Satap Tassoso Kec. Sinjai Barat”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yng di atas maka masalah yang dapat diambil dari penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penerapan media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar TIK pada siswa di SMPN. Satap Tassoso Kec. Sinjai Barat ?”.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan paenelitian ini adalah: “Untuk mengetahui berapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar TIK pada siswa di SMPN. Satap Tassoso Kec. Sinjai Barat”.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik siswa itu sendiri, guru, maupun pihak-pihak lain diluar dari sekolah. Lebih jelasnya, pihak – pihak tersebut antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis kegiatan penelitian adalah menambah wawasan tentang media pembelajaran *power point* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Bagi Siswa

Dapat memberikan informasi tentang pengaruh penerapan media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar siswa di SMPN. Satap Tassoso.

- b. Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru untuk dapat mengefektifkan belajar dengan menerapkan strategi media pembelajaran *power point* sesuai dengan kemampuan siswa dan juga memberikan pengalaman yang berarti dengan melaksanakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

- c. Manfaat Bagi Lembaga/Sekolah

Hasil penelitian ini bisa bermanfaat bagi sekolah dan juga bisa menjadi pendorong bagi guru-guru lain untuk melaksanakan penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Yang Relevan

Menurut (Arda 2015)Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efesiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Medoë adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Asosiasi Teknologi Dan Komunikasi Pendidikan (Association Of Education And Communication Technologi/ AECT) di amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, filem, kaset, audiovisual adalah contoh-contohnya.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dan tujuan pembelajaran tercapai (Sadiman, dkk 2010: 7).

Media pembelajaran merupakan suatu alat/ wahana yang jika tidak digunakan dengan baik dapat menjadikan pembelajaran menjadi verbalisme, salah tafsir, perhatian tidak terpusat, dan tidak terjadinya pemahaman yang baik oleh siswa. Sedangkan media pembelajaran jika digunakan dengan baik dapat menjadikan pembelajaran menjadi perangsang, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama oleh semua siswa, sehingga hakikat dari media yaitu untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima benar-benar memenuhi fungsinya. Berdasarkan definisi tersebut, Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran (*Power Point Presentation*) adalah suatu alat/ wahana yang dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa pengertian tentang media pembelajaran yang telah dipelajari, tersirat tujuan dari penggunaan suatu media yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan secara mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai pesan-pesan secara mudah mudah kepada peserta didik sehingga pesesrta didik dapat menguasai pesan-pesan tersebut secara cepat, dan akurat. Dalam kerangka proses belajar mengajar yang dilakukan guru, penggunaan media dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar itu terhindar dari gejala verbalisme, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami arti atau maknanya.

Mulyani Sumantri, dkk (2001: 153) Secara khusus mengemukakan bahwa media pengajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut karakteristik bahan;
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat peserta didik untuk belajar;
- 3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu;
- 4) Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.

Peranan Media dalam proses belajar mengajar menurut Gerlac dan Ely (1971: 285) ditegaskan bahwa ada tiga keistimewaan yang dimiliki media pengajaran yaitu:

- 1) Media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian,
- 2) Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan, dan
- 3) Media mempunyai kemampuan untuk menampilkan sesuatu objek atau kejadian yang mengandung makna.

Begitu juga, Ibrahim (1982:12) mengemukakan fungsi atau peranan media dalam proses belajar mengajar antara lain:

- 1) Dapat menghindari terjadinya verbalisme,
- 2) Membangkitkan minat atau motivasi,
- 3) Menarik perhatian,
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran,
- 5) Mengaktifkan siswa dalam belajar dan
- 6) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Sungkono (2009) Media pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif dan efisien perlu menempuh langkah-langkah secara sistematis. Ada tiga langkah yang pokok yang dapat dilakukan yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan tindak lanjut.

a) Persiapan

Persiapan maksudnya kegiatan dari seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya:

- Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan sebagaimana bila akan mengajar seperti biasanya. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan cantumkan media yang akan digunakan.
- Mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan.
- Menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan mencari-cari lagi serta peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik.

b) Pelaksanaan/Penyajian

Tenaga Pengajar pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti:

- Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan.
- Jelaskan tujuan yang akan dicapai.
- Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran.

- Hindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian/konsentrasi, dan ketenangan peserta didik.

c) Tindak lanjut

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Disamping itu kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukannya. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan dan tes. Uraian penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran yang di jelaskan oleh kedua ahli masih secara keseluruhan dan masih secara umum jadi belum dikelompokkan tentang kegiatan pada tahap persiapan dan tahap pelaksanaan dimana tahap pelaksanaan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan dan kegiatan akhir dan pada kegiatan peragaanya dalam menyampaikan materi pelajaran. Untuk tahap persiapan sudah jelas dari kedua pendapat bahwa pada tahap ini merupakan pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian harus sesuai dengan materi yang akan di ajarkan.

3. Macam Media Pembelajaran

Secara garis besar media dalam pembelajaran terbagi menjadi 4 kelompok, yaitu media audio, media visual, media audio visual dan media serbaneka. Untuk setiap jenis media memiliki kriteria dan karakteristik tersendiri. Bagi anda yang ingin mengetahui detailnya silahkan simak ulasannya berikut:

a. Media Audio

Media Audio (Suara) memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar kepada siswa secara baik dan efektif. Salah satu bentuk media audio ini bisa berupa rekaman suara, rekaman radio dan lain sebagainya. Di dalam dunia pendidikan media audio sering dijumpai di laboratorium bahasa. Laboratorium ini adalah tempat siswa belajar berkenaan dengan bahasa asing. Di sana siswa akan belajar mendengar, mengamati sampai menyimpulkan sesuatu dari hasil percakapan yang didengarnya.

b. Media Visual

Media Visual (Gambar) adalah media yang menitik beratkan pada indra penglihatan. Di dalam pembelajaran, media visual mampu memperlancar pemahaman siswa akan materi yang tengah diajarkan. Selain itu media ini juga bisa meningkatkan minat belajar siswa dan dapat memberikan hubungan antara dunia nyata dengan isi materi pelajaran. Media visual terbagi menjadi 2 kelompok yaitu media visual diam dan media visual bergerak.

1) Media Visual Diam

Media visual diam bisa terwujud dengan berbagai bentuk, diantaranya:

a) Gambar Representasi, seperti photo, ilustrasi dan segala sesuatu yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu gambar.

b) Grafik

c) Diagram

d) Peta

2) Media Visual Bergerak

Media visual gerak contohnya adalah gambar - gambar yang wujudnya dalam suatu gerakan, contohnya film kartun bisu dan lain sebagainya. Pada dasarnya media visual ada banyak sekali bentuknya.

c. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah media yang menggabungkan antara media audio dan visual. Jadi disana ada gambar sekaligus suara pendukungnya. Dalam pembuatan media jenis ini, si pembuat akan memerlukan kerja ekstra. Salah satu pekerjaan yang penting dalam pembuatan media audio visual adalah storyboard dan penulisan naskah yang tentunya membutuhkan persiapan serta perencanaan yang matang. Naskah yang nantinya akan menjadi bahan narasi tentu harus relevan dengan bahan ajar yang akan diterangkan kepada siswa. Narasi ini adalah salah satu penuntun bagi para pembuat untuk memikirkan bagaimana video bisa memvisualisasikan materi pelajaran.

d. Media Serbaneka

Media serbaneka adalah media yang dibuat berdasarkan potensi yang terdapat suatu daerah, bisa di sekolah, diperkampungan atau di suatu lokasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Untuk contohnya serbaneka bisa berupa: Media tiga dimensi, papan (board), realita dan sumber belajar pada masyarakat.

- Papan (*Board*), contoh dari media ini adalah: Papan flanel, papan tulis, papan magnetik, papan buletin dan sejenisnya
- Media tiga dimensi, yang termasuk media ini diantaranya: Mock Up dan Diaroma.
- Realita adalah sesuatu yang bisa dijadikan media berdasarkan benda nyata, contohnya guru yang membawa sekaligus memperlihatkan hewan kepada siswa.
- Sumber belajar di masyarakat contohnya bisa berupa berkemah atau karya wisata.

4. Microsoft Power Point

a. Pengertian Microsoft Power Point

Power Point adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. Microsoft power point salah satu program komputer yang sering digunakan dalam hal presentasi. Microsoft power point merupakan salah satu program atau aplikasi yang terdapat pada Microsoft office. Program Microsoft power point pada komputer terdapat pada Microsoft office. Dalam microsoft office sebuah komputer juga terdapat Microsoft word, Microsoft access, Microsoft excel dan lain sebagainya.

Dengan adanya Powerpoint, membuat presentasi sangat mudah dan menarik karena didukung dengan fitur fitur yang canggih dan menarik. Dalam penggunaan Microsoft power point biasanya didukung oleh perangkat transparansi proyektor atau biasa disebut OHP (Over Head projector). Microsoft Power point juga menyediakan template yang dapat digunakan

dalam memperindah presentasi. Berbagai macam template dapat dipilih dalam aplikasi Microsoft Power Point.

b. Fungsi Microsoft Power Point

Adapun beberapa fungsi dari Microsoft power point seperti yang dibawah ini :

- Membuat presentasi dalam bentuk slide-slide
- Menambahkan audio, video, gambar, dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi lebih menarik.
- Mempermudah dalam mengatur dan mencetak slide,
- Membuat presentasi dalam bentuk softcopy sehingga dapat dengan mudah diakses dan di share melalui perangkat computer.

c. Penggunaan Microsoft Power Point dalam pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan-bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara kerumitan bahan yang akan disampaikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi banyak sector kehidupan guru yang bergelut di bidang pendidikan dan pengajaran juga tidak luput dari pengaruh tersebut. Guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi, terutama sekali teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berkembang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Apabila guru tidak mampu mengikuti kecepatan perubahan teknologi, maka dikhawatirkan guru akan gagal menjalankan fungsinya sebagai pengajar dan pendidik.

Seiring dengan kemajuan teknologi, ada banyak sarana dan prasarana yang membuat proses belajar mengajar (PBM) jauh lebih menyenangkan bagi peserta didik. Ini mengakibatkan PBM yang mengandalkan kapur dan papan tulis nampaknya akan semakin ditinggalkan tergilas oleh kemajuan teknologi. Guru dalam kegiatan pengajarannya dapat memanfaatkan laptop (computer jinjing) dan LCD proyektor dalam member materi pelajaran kepada para siswanya. Melalui kecanggihannya teknologi ini PBM pastinya akan menjadi jauh lebih menarik. Dan, semakin kreatif guru dalam memanfaatkan teknologi, maka akan semakin baik pula daya serap siswa terhadap materi pelajaran.

5. Proses pembelajaran

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001:461). Adapun tahap dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Kegiatan pembelajaran yang baik senantiasa berawal dari rencana yang matang. Perencanaan yang matang akan menunjukkan hasil yang optimal dalam pembelajaran. Perencanaan merupakan proses penyusunan sesuatu yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditemukan. Pelaksanaan perencanaan tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan. Namun yang lebih

utama adalah perencanaan yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran.

Begitu pula dengan perencanaan pembelajaran, yang direncanakan harus sesuai dengan target pendidikan. Guru sebagai subjek dalam membuat perencanaan pembelajaran harus dapat menyusun berbagai program pengajaran sesuai pendekatan dan metode yang akan di gunakan. Adapun langkah-langkah dalam menyusun suatu tahap perencanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Menyusun Silabus

Silabus diartikan sebagai garis besar, ringkasan, ikhtisar, atau pokok-pokok isi atau materi pelajaran. Silabus merupakan penjabaran dari standard kompetensi, kompetensi dasar yang ingin dicapai, dan pokok-pokok serta uraian materi yang perlu dipelajari siswa dalam rangka mencapai standard kompetensi dan kompetensi dasar.

2) Menyusun Rencana Pembelajaran

Kalau penyusunan silabus bisa dilakukan oleh tim guru atau tim ahli mata pelajaran, maka rencana pembelajaran seyogyanya disusun oleh guru sebeleum melakukan kegiatan pembelajaran. Rencana pembelajaran bersifat khusus dan kondisional, dimana setiap sekolah tidak sama kondisi siswa dan sarana prasarana sumber belajarnya. Karena itu, penyusunan rencana pembelajaran didasarkan pada silabus dan kondisi pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung sesuai harapan.

3) Penilaian Pembelajaran

Penilaian merupakan tindakan atau proses untuk menentukan nilai terhadap sesuatu. Penilaian merupakan proses yang harus dilakukan oleh guru dalam rangkaian kegiatan pembelajaran. Prinsip penilaian antara lain Valid, mendidik, berorientasi pada kompetensi, adil dan objektif, terbuka, berkesinambungan, menyeluruh, bermakna.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap implementasi atau tahap penerapan atas desain perencanaan yang telah dibuat guru. Hakikat dari tahap pelaksanaan adalah kegiatan operasional pembelajaran itu sendiri. Dalam tahap ini, guru melakukan interaksi belajar-mengajar melalui penerapan berbagai strategi metode dan teknik pembelajaran, serta pemanfaatan seperangkat media. Dalam proses ini, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan oleh seorang guru, diantaranya ialah:

1) Aspek Pendekatan dalam Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran terbentuk oleh konsepsi, wawasan teoritik dan asumsi-asumsi teoritik yang dikuasai guru tentang hakikat pembelajaran. Mengingat pendekatan pembelajaran bertumpu pada aspek-aspek dari masing-masing komponen pembelajaran, maka dalam setiap pembelajaran, akan tercakup penggunaan sejumlah pendekatan secara serempak. Oleh karena itu, pendekatan-pendekatan dalam setiap satuan pembelajaran akan bersifat multi pendekatan.

2) Aspek Strategi dan Taktik dalam Pembelajaran

Pembelajaran sebagai proses, aktualisasinya mengimplisitkan adanya strategi. Strategi berkaitan dengan perwujudan proses pembelajaran itu sendiri. Strategi pembelajaran berwujud sejumlah tindakan pembelajaran yang dilakukan guru yang dinilai strategis untuk mengaktualisasikan proses pembelajaran. Terkait dengan pelaksanaan strategi adalah taktik pembelajaran. Taktik pembelajaran berhubungan dengan tindakan teknis untuk menjalankan strategi. Untuk melaksanakan strategi diperlukan kiat-kiat teknis, agar nilai strategis setiap aktivitas yang dilakukan guru-murid di kelas dapat terealisasi. Kiat-kiat teknis tertentu terbentuk dalam tindakan prosedural. Kiat teknis prosedural dari setiap aktivitas guru-murid di kelas tersebut dinamakan taktik pembelajaran. Dengan perkataan lain, taktik pembelajaran adalah kiat-kiat teknis yang bersifat prosedural dari suatu tindakan guru dan siswa dalam pembelajaran aktual di kelas.

3) Aspek Metode dan Teknik dalam Pembelajaran

Aktualisasi pembelajaran berbentuk serangkaian interaksi dinamis antara guru-murid atau murid dengan lingkungan belajarnya. Interaksi guru-murid atau murid dengan lingkungan belajarnya tersebut dapat mengambil berbagai cara. Cara-cara interaksi guru-murid atau murid dengan lingkungan belajarnya tersebut lazimnya dinamakan metode. Metode merupakan bagian dari sejumlah tindakan strategis yang menyangkut tentang cara bagaimana interaksi pembelajaran dilakukan.

Metode dilihat dari fungsinya merupakan seperangkat cara untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Ada beberapa cara dalam melakukan aktivitas pembelajaran, misalnya dengan berceramah, berdiskusi, bekerja kelompok, bersimulasi dan lain-lain.

c. Tahap Evaluasi

Pada hakekatnya evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi. Pada umumnya hasil belajar akan memberikan pengaruh dalam dua bentuk:

- Peserta akan mempunyai perspektif terhadap kekuatan dan kelemahannya atas perilaku yang diinginkan;
- Mereka mendapatkan bahwa perilaku yang diinginkan itu telah meningkat baik setahap atau dua tahap, sehingga sekarang akan timbul lagi kesenjangan antara penampilan perilaku yang sekarang dengan tingkah laku yang diinginkan.

Pada tahap ini kegiatan guru adalah melakukan penilaian atas proses pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi adalah alat untuk mengukur ketercapaian tujuan. Dengan evaluasi, dapat diukur kuantitas dan kualitas pencapaian tujuan pembelajaran. Sebaliknya, oleh karena evaluasi sebagai alat ukur ketercapaian tujuan, maka tolak ukur perencanaan dan pengembangannya adalah tujuan pembelajaran. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, Moekijat (seperti dikutip Mulyasa) mengemukakan teknik evaluasi belajar pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai berikut: “(1) Evaluasi belajar pengetahuan, dapat dilakukan dengan ujian tulis, lisan, dan daftar isian pertanyaan; (2)

Evaluasi belajar keterampilan, dapat dilakukan dengan ujian praktek, analisis keterampilan dan analisis tugas serta evaluasi oleh peserta didik sendiri; (3) Evaluasi belajar sikap, dapat dilakukan dengan daftar sikap isian dari diri sendiri, daftar isian sikap yang disesuaikan dengan tujuan program, dan skala deferensial sematik (SDS)".

Apapun bentuk tes yang diberikan kepada peserta didik, tetap harus sesuai dengan persyaratan yang baku, yakni tes itu harus:

- 1) Memiliki validitas (mengukur atau menilai apa yang hendak diukur atau dinilai, terutama menyangkut kompetensi dasar dan materi standar yang telah dikaji);
- 2) Mempunyai *reliabilitas* (keajekan, artinya ketetapan hasil yang diperoleh seorang peserta didik, bila dites kembali dengan tes yang sama);
- 3) Menunjukkan *objektivitas* (dapat mengukur apa yang sedang diukur, disamping perintah pelaksanaannya jelas dan tegas sehingga tidak menimbulkan interpretasi yang tidak ada hubungannya dengan maksud tes);
- 4) Pelaksanaan evaluasi harus *efisien* dan *praktis*.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang

lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah

menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif TIK yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Factor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Faktor internal yang mempengaruhi Hasil belajar yang pertama adalah Aspek fisiologis. Untuk memperoleh hasil Hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan kondisi panca indera perlu dijaga dengan cara : makanan/minuman bergizi, istirahat, olah raga. Tentunya banyak kasus anak yang prestasinya turun karena mereka tidak sehat secara fisik.

Faktor internal yang lain adalah aspek psikologis. Aspek psikologis ini meliputi : inteligensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan

kepribadian. Factor psikologis ini juga merupakan factor kuat dari Hasil belajar, intelegensi memang bisa dikembangkan, tapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh factor psikologi diri kita sendiri. Oleh karena itu, berjuanglah untuk terus mendapat suplai motivasi dari lingkungan sekitar, kuatkan tekad dan mantapkan sikap demi masa depan yang lebih cerah. Berprestasilah.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Selain faktor internal, Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi beberapa hal, yaitu:

- a) Lingkungan Sosial, Meliputi : Teman, Guru, Keluarga Dan Masyarakat.

Lingkungan sosial, adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Hal pertama yang menjadi penting dari lingkungan sosial adalah pertemanan, dimana teman adalah sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Posisi teman sangat penting, mereka ada begitu dekat dengan kita, dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh terhadap diri kita. Kalau kalian sudah terlanjur memiliki lingkungan pertemanan yang lemah akan motivasi belajar, sebisa mungkin arahkan teman-teman kalian untuk belajar. Setidaknya dengan cara itu kalian bisa memposisikan diri sebagai seorang pelajar.

Guru, adalah seorang yang sangat berhubungan dengan Hasil belajar. Kualitas guru di kelas, bisa mempengaruhi bagaimana kita belajar dan bagaimana minat kita terbangun di dalam kelas. Memang pada kenyataannya banyak siswa yang merasa guru mereka tidak memberi motivasi belajar, atau mungkin suasana pembelajaran yang monoton. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Keluarga, juga menjadi faktor yang mempengaruhi Hasil belajar seseorang. Biasanya seseorang yang memiliki keadaan keluarga yang berantakan (broken home) memiliki motivasi terhadap prestasi yang rendah, kehidupannya terlalu difokuskan pada pemecahan konflik kekeluargaan yang tak berkesudahan. Maka dari itu, bagi orang tua, jadikanlah rumah keluarga kalian surga, karena jika tidak, anak kalian yang baru lahir beberapa tahun lamanya, belum memiliki konsep pemecahan konflik batin yang kuat, mereka bisa stress melihat tingkah kalian wahai para orang tua yang suka bertengkar, dan stress itu dibawa ke dalam kelas.

Yang terakhir adalah masyarakat, sebagai contoh seorang yang hidup dimasyarakat akademik mereka akan mempertahankan gengsinya dalam hal akademik di hadapan masyarakatnya. Jadi lingkungan masyarakat mempengaruhi pola pikir seorang untuk berprestasi. Masyarakat juga, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi tindakan seseorang, begitupun juga berpengaruh terhadap siswa dan mahasiswa.

- b) Lingkungan Non-Sosial, Meliputi : Kondisi Rumah, Sekolah, Peralatan, Alam (Cuaca).

Non-sosial seperti halnya kondisi rumah (secara fisik), apakah rapi, bersih, aman, terkendali dari gangguan yang menurunkan Hasil belajar. Sekolah juga mempengaruhi Hasil belajar, dari pengalaman saya, ketika anak pintar masuk sekolah biasa-biasa saja, prestasi mereka bisa mengungguli teman-teman yang lainnya. Tapi, bila disandingkan dengan prestasi temannya yang memiliki kualitas yang sama saat lulus, dan dia masuk sekolah favorit dan berkualitas, prestasinya biasa saja. Artinya lingkungan sekolah berpengaruh. CUALA alam, berpengaruh terhadap hasil belajar.

c. Macam Hasil

1) Kognitif

Hasil belajar kognitif mengacu pada hasil belajar yang berkenaan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa. Menurut Bloom, domain kognitif ini memiliki enam tingkatan, yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

a) Ingatan (*recall*)

Hasil belajar pada tingkat ingatan ditunjukkan dengan kemampuan mengenal atau menyebutkan kembali fakta-fakta, istilah-istilah, hukum, rumus yang telah dipelajarinya. Misalnya, dibahas materi tentang jenis-jenis danau ditinjau dari segi pembentukannya. Hasil belajar yang diharapkan adalah siswa dapat menyebutkan jenis-

jenis danau ditinjau dari segi pembentukannya. Kemampuan-kemampuan seperti menyebutkan kembali, menunjukkan, menuliskan merupakan kemampuan-kemampuan dalam tingkat hasil belajar ingatan. Seperti yang dikemukakan tadi, yaitu siswa dapat menyebutkan jenis-jenis danau dari segi pembentukannya hanya kemampuan mengingat atau menghafal nama atau jenis danau berdasarkan pembentukannya.

b) Pemahaman (*comprehension*)

Hasil belajar yang dituntut dari tingkat pemahaman adalah kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep. Apabila kita membahas tentang lambang negara, kemudian hasil belajar yang dicapai siswa adalah dapat menjelaskan arti lambang negara. Hasil belajar tersebut merupakan contoh kemampuan pemahaman. Siswa dapat menjelaskan lambang negara artinya siswa tersebut dapat menjelaskan makna yang terkandung dalam lambang negara tersebut. Hasil belajar pemahaman terdiri atas tiga tingkatan, yaitu pemahaman terjemahan, penafsiran, dan ekstrapolasi.

- Pemahaman Terjemahan

Kemampuan menjelaskan lambang negara merupakan salah satu contoh hasil belajar pemahaman terjemahan. Contoh lain dari hasil belajar pemahaman jenis terjemahan adalah dalam belajar Bahasa Inggris. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru menyajikan suatu cerita. Setelah selesai mengikuti pelajaran ini guru mengharapkan para

siswa dapat menjelaskan cerita yang disajikan tersebut. Dengan kata lain, kemampuan siswa menerjemahkan kalimat atau cerita Bahasa Inggris kedalam Bahasa Indonesia merupakan contoh hasil belajar pemahaman jenis terjemahan.

- **Pemahaman Penafsiran**

Seorang siswa dikatakan telah mencapai tingkat pemahaman penafsiran apabila siswa tersebut telah dapat menjelaskan atau menarik kesimpulan dari apa yang diberikan. Misalnya, seorang guru memberikan sebuah tabel tentang keadaan curah hujan di Indonesia. Setelah mempelajari tabel tersebut siswa dapat menyimpulkan keadaan curah hujan di Indonesia. Hasil belajar tersebut merupakan hasil belajar tingkat penafsiran. Mungkin anda bertanya, mengapa kemampuan menyimpulkan keadaan curah hujan merupakan hasil belajar pemahaman tingkat penafsiran. Kemampuan siswa menyimpulkan keadaan curah hujan di Indonesia merupakan contoh hasil belajar pemahaman tingkat penafsiran karena hasil belajar tersebut menuntut siswa untuk menafsirkan data curah hujan di Indonesia. Kemudian, berdasarkan penafsiran tersebut siswa dituntut untuk mampu menentukan curah hujan di Indonesia sesuai dengan kriteria kering, basah, lembab, atau sangat lembab. Jadi, seorang siswa dikatakan telah mencapai hasil belajar pemahaman tingkat penafsiran apabila siswa tersebut telah mampu menjelaskan suatu konsep.

- Pemahaman Ekstrapolasi

Pemahaman ekstrapolasi adalah kemampuan melihat dibalik yang tertulis. Misalnya, seorang guru sedang membahas perkembangan Koperasi Unit Desa (KUD) di Indonesia. Setelah mempelajari materi tersebut siswa dapat menunjukkan jumlah KUD di Indonesia yang akan berbadan hukum pada waktu tertentu. Hasil belajar yang dicapai siswa tersebut termasuk kedalam hasil belajar pemahaman tingkat ekstrapolasi karena siswa telah dapat meramalkan sesuatu.

- c) Penerapan (*application*)

Hasil belajar penerapan adalah kemampuan menerapkan suatu konsep, hukum, atau rumus pada situasi baru. Kemampuan penerapan atau aplikasi menuntut adanya konsep, teori, hukum, dalil, rumus, prinsip, dan yang sejenisnya. Kemudian, konsep, rumus, dalil, hukum tersebut diterapkan dalam pemecahan suatu masalah dalam situasi tertentu. Sebagai contoh, hasil belajar yang diharapkan dikuasai siswa adalah siswa dapat menghitung jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2005. Untuk memperoleh atau mencapai kemampuan menghitung jumlah penduduk, siswa harus memahami rumus yang digunakan untuk menghitung jumlah penduduk terlebih dahulu, baru kemudian siswa menerapkan rumus tersebut dalam menghitung jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2005. Contoh lain, misalnya seorang guru dalam pelajaran Matematika akan membahas mengenai

persamaan kuadrat. Setelah mengikuti pembelajaran diharapkan siswa dapat menghitung persamaan kuadrat dengan menggunakan rumus ABC. Apakah hasil belajar tersebut merupakan hasil belajar penerapan?. Kemampuan menggunakan rumus ABC dalam menghitung persamaan kuadrat merupakan hasil belajar penerapan. Dalam kemampuan tersebut siswa dituntut untuk tidak hanya memahami rumus ABC, tetapi lebih dari itu, yaitu siswa harus dapat menggunakan rumus tersebut dalam menghitung persamaan kuadrat.

d) Analisis (*analysis*)

Hasil belajar analisis adalah kemampuan untuk memecahkan, menguraikan suatu integritas atau kesatuan yang utuh menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Hasil belajar analisis ditunjukkan dengan kemampuan menjabarkan atau menguraikan atau merinci suatu bahan atau keadaan kedalam bagian-bagian yang lebih kecil, unsur-unsur atau komponen-komponen sehingga terlihat jelas hubungan antara komponen yang satu dengan yang lain. Pada hasil belajar analisis terdapat tiga tingkatan, yaitu sebagai berikut.

- Analisis Elemen

Analisis elemen adalah kemampuan merumuskan asumsi-asumsi serta mengidentifikasi unsur-unsur penting yang mendukung asumsi yang telah ditentukan. Contoh hasil belajar pada tingkat analisis elemen adalah kemampuan mengenal asumsi-asumsi yang

tidak ditetapkan dalam suatu uraian, kemampuan membedakan pernyataan-pernyataan faktual dengan pernyataan normatif.

- Analisis Hubungan

Hasil belajar pada tingkat analisis hubungan adalah hasil belajar yang menuntut kemampuan mengenal unsur-unsur dan beberapa pola hubungan serta sistem atau hipotesisnya. Kalau pada tingkat analisis elemen, siswa hanya menjelaskan apa yang ingin disampaikan dari sebuah komunikasi maka pada analisis hubungan, siswa sudah mampu menghubungkan bagian-bagian atau elemen-elemen dari suatu komunikasi. Misalnya, siswa mampu menemukan sebab-sebab menurunnya daya beli masyarakat berdasarkan data yang tersedia.

- Analisis Prinsip-Prinsip Yang Terorganisasi

Kemampuan atau hasil belajar pada tingkat analisis prinsip-prinsip terorganisasi adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan memisahkan dasar-dasar yang dipergunakan dalam organisasi suatu komunikasi. Kemampuan-kemampuan yang tergolong dalam tingkat analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi adalah kemampuan mengenal bentuk dari pola suatu karya sastra atau karya seni, kemampuan mengenal inti pandangan. Misalnya, siswa mampu menentukan nasihat yang tersirat dari suatu cerita.

e) Sintesis (*synthesis*)

Hasil belajar sintesis adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan untuk menyatukan beberapa jenis informasi yang terpisah-pisah menjadi satu bentuk komunikasi yang baru dan lebih jelas dari sebelumnya. Hasil belajar sintesis juga dikelompokkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu sebagai berikut.

- Kemampuan Melahirkan Suatu Komunikasi Yang Baik

Kemampuan melahirkan suatu bentuk komunikasi yang unik adalah hasil belajar yang mencerminkan kemampuan siswa untuk membuat karya tulis. Kemampuan ini disebut unik karena suatu karya tulis tentang topik yang sama yang ditulis oleh dua orang akan menunjukkan hasil yang berbeda. Hasil belajar yang termasuk pada tingkatan ini adalah kemampuan menulis cerita, esei untuk kesenangan pribadi atau untuk menghibur orang lain, kemampuan menceritakan perjalanan pribadi secara efektif, kemampuan menulis komposisi musik yang sederhana.

- Kemampuan Membuat Rancangan

Contoh kemampuan pada tingkat ini adalah kemampuan menentukan rencana atau langkah yang baru. Kalau dalam hasil belajar penerapan, yang dituntut adalah kemampuan menerapkan pengetahuan dalam situasi yang baru. Dalam hasil belajar penerapan, yang baru adalah masalah yang dihadapi. Sedangkan dalam hasil belajar sintesis, yang baru adalah usaha penyelesaiannya. Contoh rumusan tujuan pada

tingkat ini adalah siswa mampu menyimpulkan langkah-langkah yang harus ditempuh masyarakat untuk mencegah penyebaran penyakit.

- Kemampuan Mengembangkan Suatu Tatanan (*Set*) Hubungan Yang Abstrak

Kemampuan pada tingkat ini adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan merumuskan hipotesis berdasarkan gejala dan fakta yang diobservasi, menarik kesimpulan yang bersifat generalisasi, mengubah hipotesis berdasarkan hal-hal yang baru, dan sebagainya.

- f) Penilaian (*evaluation*)

Hasil belajar evaluasi adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pertimbangan yang dimiliki atau kriteria yang digunakan. Ditinjau dari sudut siswa, ada dua sumber kriteria yang dapat digunakan, yaitu kriteria yang dikembangkan sendiri oleh siswa dan kriteria yang diberikan oleh guru. Bloom membagi hasil belajar evaluasi atas pertimbangan yang didasarkan bukti-bukti dari dalam dan berdasarkan kriteria dari luar. Evaluasi yang didasarkan pada pertimbangan dengan bukti-bukti dari dalam berhubungan dengan masalah-masalah ketepatan alur logika, konsistensi, dan kriteria internal lainnya. Sedangkan evaluasi dengan pertimbangan kriteria dari luar berkenaan dengan kriteria yang dapat diterima secara universal. Hasil belajar yang didasarkan pada kesetimbangan dengan kriteria dari

luar menuntut kemampuan siswa untuk menyeleksi atau mengingat kriteria. Misalnya, ketika dihadapkan pada suatu kasus, siswa mampu mempertimbangkan langkah-langkah yang harus ditempuh untuk mengatasi kasus tersebut. Dalam mencapai kemampuan ini siswa harus mempertimbangkan langkah yang diambil berdasarkan ketepatan, ketepatan waktu, dampaknya.

2) Afektif

Hasil belajar efektif mengacu kepada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran. Bloom, dkk. mengemukakan 5 tingkatan hasil belajar afektif.

a) Menerima (*receiving*)

Kemampuan menerima mengacu pada kepekaan individu dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar. Siswa dianggap telah mencapai sikap menerima apabila siswa tersebut mampu menunjukkan kesadaran, kemauan dan perhatian terhadap sesuatu, serta mengakui kepentingan dan perbedaan. Contoh rumusan tujuan yang termasuk kategori sikap menerima adalah menyadari pentingnya belajar, memperhatikan tugas yang diberikan guru, menunjukkan perhatian pada penjelasan temannya.

b) Menanggapi (*responding*)

Kemampuan menanggapi mengacu pada reaksi yang diberikan individu terhadap stimulus yang datang dari luar. Siswa dianggap telah memiliki sikap menanggapi apabila siswa tersebut telah

menunjukkan kepatuhan pada peraturan, tuntutan atau perintah serta berperan aktif dalam berbagai kegiatan. Contoh rumusan tujuan yang menuntut kemampuan siswa untuk bersikap menanggapi adalah melaksanakan kerja kelompok, menyumbangkan pendapat dalam diskusi kelompok, menolong teman yang mengalami kesulitan.

c) Menghargai (*valuing*)

Kemampuan menghargai mengacu pada kesediaan individu menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut. Seorang siswa dianggap telah memiliki sikap menghargai apabila siswa tersebut telah menunjukkan perilaku menerima suatu nilai, menyukai suatu objek atau kegiatan, menyepakati perjanjian, menghargai karya seni, pendapat atau ide, bersikap positif atau negatif terhadap sesuatu, mengakui. Contoh rumusan tujuan yang menunjukkan sikap menghargai adalah mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, menolak diajak kerja sama dalam hal yang tidak baik, tidak menertawakan pendapat temannya.

d) Mengatur Diri (*Organizing*)

Kemampuan mengatur diri mengacu pada kemampuan membentuk atau mengorganisasikan bermacam-macam nilai serta menciptakan sistem nilai yang baik. Siswa dianggap telah menguasai sikap pada tahap mengatur diri apabila siswa tersebut telah menunjukkan kemampuannya dalam membentuk sistem nilai, menangkap hubungan antar-nilai, bertanggung jawab dalam melakukan sesuatu. Contoh rumusan tujuan yang termasuk dalam

kategori ini diantaranya menyadari kelebihan dan kelemahan dirinya, mempertanggung jawabkan kegiatan yang telah dilakukannya, menelaraskan hak dan kewajibannya.

e) Menjadikan Pola Hidup (*Characterization*)

Menjadikan pola hidup mengacu kepada sikap siswa dalam menerima sistem nilai dan menjadikannya sebagai pola kepribadian dan tingkah laku. Siswa dianggap telah menguasai kemampuan ini apabila siswa tersebut telah menunjukkan kepercayaan diri, disiplin pribadi, serta mampu mengontrol perilakunya sehingga tercermin dalam pola hidupnya. Contoh rumusan tujuan yang termasuk kategori ini diantaranya adalah siswa disiplin dalam menggunakan waktu luangnya, mengemukakan pendapat dengan sopan, membiasakan hidup sehat

3) Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik mengacu pada kemampuan bertindak. Hasil belajar psikomotorik terdiri atas 5 tingkatan sebagai berikut.

a) Persepsi

Kemampuan persepsi mengacu kepada kemampuan individu dalam menggunakan indranya, memilih isyarat, dan menerjemahkan isyarat tersebut ke dalam bentuk gerakan. Siswa dikatakan telah menguasai kemampuan persepsi apabila siswa tersebut telah menunjukkan kesadarannya akan adanya objek dan sifat-sifatnya.

Misalnya, kemampuan memukul bola. Pada tahap ini siswa hanya mampu memukul bola tanpa memperhatikan faktor apapun.

b) Kesiapan

Pada tahap ini individu dituntut untuk menyiapkan dirinya untuk melakukan suatu gerakan. Kesiapan ini meliputi kesiapan mental, fisik, dan emosional. Kesiapan mental mencakup kesiapan menentukan gerakan, memperkirakan waktu, memusatkan perhatian. Kesiapan fisik mengacu pada kesesuaian anatomis, misalnya posisi berdiri, posisi tangan. Sedangkan kesiapan emosional berkaitan dengan keseimbangan emosi agar gerakannya terkontrol dengan baik. Kembali pada gerakan memukul bola, siswa dianggap telah menguasai kemampuan ini apabila siswa tersebut telah menunjukkan sikap badan yang tepat untuk memukul bola.

c) Gerakan terbimbing

Kemampuan melakukan gerakan terbimbing mengacu pada kemampuan individu melakukan gerakan yang sesuai dengan prosedur atau mengikuti petunjuk instruktur atau pelatih. Siswa dianggap telah menguasai kemampuan pada tahap ini apabila siswa tersebut telah meniru gerakan yang dicontohkan atau mencoba-coba sampai gerakan yang benar dikuasainya. Kita ambil contoh kemampuan memukul bola. Apabila pada tingkatan kesiapan siswa hanya memukul bola dengan sikap yang benar maka pada tingkatan gerakan terbimbing siswa sudah dapat meniru gerakan pelatih dalam memukul bola yang benar.

d) Bertindak secara mekanis

Kemampuan motorik pada tingkat ini mengacu pada kemampuan individu untuk melakukan tindakan yang seolah-olah sudah otomatis. Kemampuan bertindak secara mekanis ditunjukkan oleh kelancaran, kemudahan, serta ketetapan melakukan tindakan tersebut. Berkenaan dengan kemampuan memukul bola, siswa dianggap telah menguasai kemampuan ini apabila siswa tersebut telah menunjukkan kemampuan memukul bola dengan lancar, mudah, dan tetap. Tindakan tersebut seolah-olah sudah menjadi kebiasaannya.

e) Gerakan kompleks

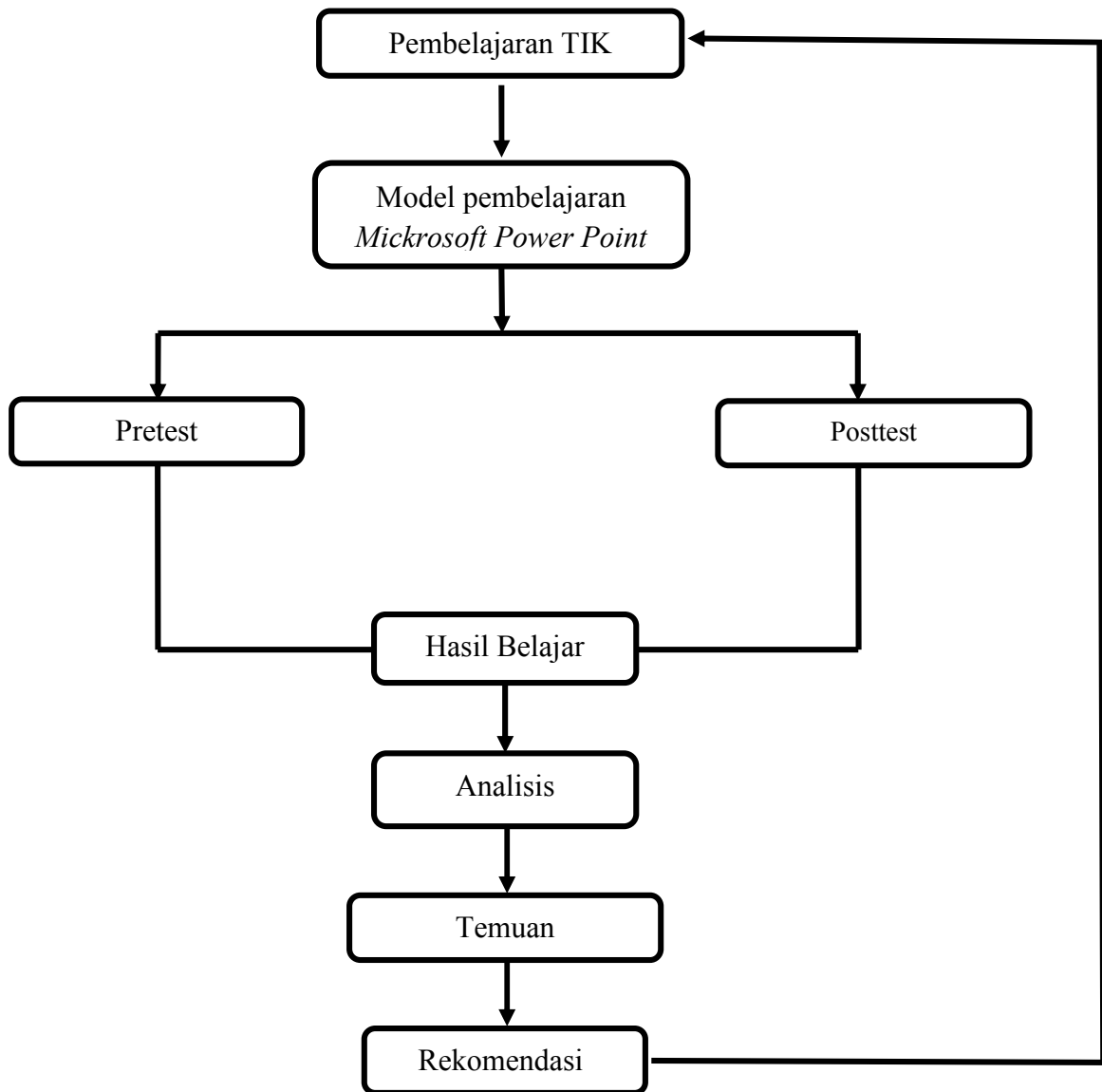
Kemampuan ini merupakan kemampuan bertindak yang paling tinggi pada ranah psikomotorik. Gerakan yang dilakukan sudah didukung oleh suatu keahlian. Siswa dianggap telah menguasai kemampuan pada tingkatan ini apabila siswa tersebut telah melakukan tindakan tanpa keraguan dan otomatis. Tanpa keraguan di sini mengacu pada tindakan yang terampil, halus, efisien dalam waktu, serta usaha yang minimal. Otomatis di sini mengacu pada kemampuan individu untuk bertindak sesuai dengan situasi atau masalah yang dihadapi. Misalnya, dalam suatu pertandingan, siswa mampu memukul bola yang dapat mengecoh lawan mainnya. Oleh karena itu, tingkatan ini menuntut kreativitas siswa dalam bertindak.

B. Kerangka Pikir

Belajar adalah suatu yang kegiatan kompleks. Tiap orang mempunyai ciri yang unik untuk belajar, hal itu terutama disebabkan oleh perbedaan mekanisme penerimaannya dan kemampuan tanggapannya. Seorang pelajar yang normal akan dapat memperoleh pengertian dengan cara mengolah rangsangan dari luar yang ditanggapi.

Siswa di dalam belajar membutuhkan sesuatu yang menarik agar apa yang disampaikan oleh guru dapat diperhatikannya. Dalam hal ini media dalam proses belajar sesuatu yang sangat penting. Begitu pentingnya media dalam keberlangsungan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk memiliki keterampilan mengelola media pembelajaran. Agar pesan-pesan yang ingin disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Semakin kreatif guru mengelola media pembelajaran, maka semakin mudah mentransfer materi pelajaran kepada peserta didik, dan semakin jelas yang ingin dicapai.

Penerapan media pembelajaran power point terhadap hasil belajar siswa dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.



Bagan 2.1 Pola kerangka pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang diharapkan tersebut, maka peneliti menentukan hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh penerapan media pembelajaran power point terhadap hasil belajar TIK pada siswa di SMPN. Satap Tassoso.

Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- Jika probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima, artinya rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa adalah sama.
- Jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa adalah berbeda.

Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar siswa pada kelas VII SMPN Satap Tassoso.

H_1 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar siswa pada kelas VII SMPN Satap Tassoso.

μ_1 : Rata-rata Keterampilan menulis karangan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *power point*.

μ_2 : Rata-rata minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian jenis penelitian yang diambil adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang menjawab pertanyaan “jika kita melakukan sesuatu pada kondisi yang dikontrol secara ketat maka apakah yang akan terjadi?”. Untuk mengetahui apakah ada perubahan atau tidak pada suatu keadaan yang di control secara ketat maka kita memerlukan perlakuan (treatment) pada kondisi tersebut dan hal inilah yang dilakukan pada penelitian eksperimen.

Menurut Solso & MacLin (2002), penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang di dalamnya ditemukan minimal satu variabel yang dimanipulasi untuk mempelajari hubungan sebab-akibat. Oleh karena itu, penelitian eksperimen erat kaitanya dalam menguji suatu hipotesis dalam rangka mencari pengaruh, hubungan, maupun perbedaan perubahan terhadap kelompok yang dikenakan perlakuan.

2. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SMPN. Satap Tassoso, Kecamatan Sinjai Barat, Kabupaten Sinjai, Kode Pos: 92653.. Penelitian eksperimen ini dilakukan di SMPN. Satap Tassoso Kec. Sinjai Barat.

3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Metode ini dipilih karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari suatu perlakuan (*treatment*) pada pelaksanaan pembelajaran TIK dengan menggunakan media pembelajaran *Mickrosoft Power Point*.

Eksperimen yang peneliti lakukan dalam penelitian ini dapat dikategorikan sebagai *pre eksperimental* yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol.

4. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pre test and post test design*. Desain penelitian ini hanya dilaksanakan satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan test kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Pada rancangan penelitian ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol satu kelas/kelas yang sama. Langkah pertama dalam pengambilan data adalah melakukan test awal (*pretest*). Tes ini dilakukan untuk mengetahui skor murid sebelum diberi perlakuan (*treatment*).

Setelah dilakukan tes awal, langkah selanjutnya yaitu memberikan perlakuan, dalam hal ini bentuk perlakuannya adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Mickrosoft Power Point* sesuai dengan Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran. Setelah Perlakuan selesai dilakukan, selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*) kemudian menganalisis dengan uji-t dan mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran power point terhadap hasil belajar pada mata pelajaran TIK di SMPN. Satap Tassoso.

Adapun urutan desain penelitian terlihat jelas pada tabel di bawah ini:

Pretest	Treatment	Posttest
T1	X	T2

Tabel 3.1 One Group Pretest Posttest Design

Keterangan:

T1 : Tes awal (*Pretest*) sebelum perlakuan diberikan

T2 : *Posttest* setelah perlakuan diberikan

X : Perlakuan (*Treatment*) Pembelajaran TIK dengan menggunakan media pembelajaran *Mickrosoft Power Point*.

B. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 61) Operasional variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian menurut Sugiyono (2013: 61) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

- 1) Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono 2013: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *Mickrosoft Power Point*.
- 2) Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2013: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam setiap penelitian, populasi yang dipilih sangat erat kaitannya dengan suatu masalah yang ingin diteliti, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (sugiyono, 2015:117).

Jadi populasi adalah seluruh individu yang akan dijadikan objek penelitian yang paling sedikit memiliki sifat yang sama. Populasi penelitian ini adalah siswa di SMPN. Satap Tassoso.

Kelas	Jumlah Siswa
VII	11
VIII	24
IX	21
Jumlah	56

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Di SMPN. Satap Tassoso

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang hendak diteliti (Suharsimi Arikunto, 2006:131). Sedangkan menurut Sugiyono (2015:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *total sampling*. Menurut Sugiyono (2013: 118) *total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Penentuan sampel dilakukan dengan hanya satu kelas yang memiliki kesamaan karakter, baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrument tes.

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen hasil belajar TIK peserta didik yang di buat dan di kembangkan sendiri oleh peneliti dengan menggunakan indicator hasil.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah cara-cara memperoleh data yang dipergunakan untuk penelitian. Teknik pengumpulan data ini menggunakan instrument tes. Instrumen tes berupa soal-soal hasil belajar TIK peserta didik.

Pengumpulan data dilakukan pada setiap aktivitas, situasi atau kejadian yang berkaitan dengan tindakan penelitian yang dilakukan. Hal ini dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Secara rinci teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Skor hasil belajar peserta didik diperoleh dari tes yang di lakukan..
- 2) Dokumentasi berupa foto-foto yang diambil selama proses pembelajaran yang diperoleh dari setiap pertemuan penelitian.

F. Validasi Instrumen

Arikunto (2009: 67) mengartikan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Sementara Sugiyono (2013: 173) mengatakan jika instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid

sehingga valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur.

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah hasil belajar siswa. Berdasarkan hal itu maka validitas yang digunakan adalah pengujian validitas konstruksi. Sebuah tes dikatakan memiliki validitas konstruksi apabila 15 butir soal yang membangun tes tersebut mengukur setiap aspek berpikir seperti yang disebutkan dalam Tujuan Instruksional Khusus. Untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*).

Setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berdasarkan teori tertentu, maka selanjutnya dikonstruksikan dengan para ahli dengan cara meminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun itu. Dalam hal ini, ahli yang dimintai pendapatnya adalah dosen pembimbing penulisan skripsi yang telah ditentukan dari jurusan.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian, kemudian diolah dan dianalisis agar hasilnya dapat menjawab pertanyaan peneliti dan menguji hipotesis. Teknik analisis data yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah analisis uji-t yang dibantu dengan program SPSS.

Penggunaan teknik analisis dengan menggunakan uji-t dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan kemampuan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Mickrosoft Power Point*

dengan tidak menggunakan media pembelajaran *Mickrosoft Power Point*. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas dan homogenitas guna mengetahui data yang diperoleh terdistribusi normal dan mempunyai ragam yang homogen atau tidak.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data sebagai berikut:

- Uji Hipotesis

Setelah melakukan pengujian prasyarat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Uji-t ini digunakan untuk menguji nilai rata-rata dari kelompok tersebut memiliki perbedaan atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan program SPSS untuk menghitung uji-t.

Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- Jika probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima, artinya rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa adalah sama.
- Jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa adalah berbeda.

Hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *power point presentation* terhadap hasil belajar siswa pada kelas VII SMPN Satap Tassoso.

H1 : Terdapat pengaruh media pembelajaran *power point presentation* terhadap hasil belajar siswa pada kelas VII SMPN Satap Tassoso.

μ_1 : Rata-rata Keterampilan menulis karangan siswa dengan menggunakan media pembelajaran *power point presentation*.

μ_2 : Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan **Media Pembelajaran Power Point Presentation** terhadap hasil belajar TIK pada siswa di SMPN Satap Tassoso. keefektifan **Media Pembelajaran Power Point Presentation** terhadap hasil belajar TIK pada siswa di SMPN Satap Tassoso dibagi ke dalam dua bagian. Pertama yaitu keefektifan tanpa menggunakan pemodelan (*Pretest*). Kedua, yaitu keefektifan dengan menggunakan **Media Pembelajaran Power Point Presentation** terhadap hasil belajar TIK pada siswa di SMPN Satap Tassoso (*Posttest*). jumlah sampel secara keseluruhan adalah 27 orang siswa.

A. Hasil Penelitian

Pada BAB IV akan memaparkan hasil penelitian mengenai keefektifan **Media Pembelajaran Power Point Presentation** terhadap hasil belajar TIK pada siswa di SMPN Satap Tassoso. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Hasil dari penelitian ini akan dihitung berdasarkan teknik analisis data yang telah dijelaskan pada bab III.

Penyajian hasil analisis data terdiri dari dua, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Adapun penyajiannya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

a) Hasil Analisis Data *Posttes* (Tanpa Pemodelan Media Pembelajaran *Power Point Presentation*)

Hasil analisis data tanpa menggunakan **Media Pembelajaran *Power Point Presentation*** terhadap hasil belajar TIK pada siswa di SMPN Satap Tassoso (*Posttest*) dengan jumlah 27 siswa memberikan gambaran, yakni dari 27 siswa yang hadir, tidak satu pun siswa yang memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi hanya diperoleh oleh satu siswa yakni 75.41 dan nilai terendah diperoleh oleh satu siswa yakni 45.55. Uraian data perolehan nilai belajar TIK tanpa menggunakan pemodelan di SMPN Satap Tassoso dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel. 4.1 Distribusi Frekuensi dan Presentase Nilai Siswa

NO	NILAI	FREKUENSI	PERSENTASI
1	20	1	3.7
2	26.67	1	3.7
3	33.33	2	7.4
4	40	4	14.8
5	46.67	4	14.8
6	53.33	5	18.5
7	60	4	14.8
8	66.67	2	7.4
9	73.33	3	11.1
10	80	1	3.7
11	Total	27	100.0

Perolehan nilai siswa dari nilai terendah hingga nilai tertinggi yang diperoleh siswa, yaitu: nilai terendah yakni 20 diperoleh satu siswa (3.7%),

nilai tertinggi 80 diperoleh satu siswa (3.7 %), selanjutnya nilai 26.67 diperoleh satu siswa (3.7 %), nilai 33,33 diperoleh dua siswa (7.4%), nilai 40 diperoleh empat siswa (14,8%), nilai 46,67 diperoleh empat siswa (14,8%), nilai 53,33 diperoleh lima siswa (18,5 %), nilai 60 diperoleh empat siswa (14,8%), nilai 66,67 diperoleh dua siswa (7,4 %), nilai 73,33 diperoleh 3 siswa (11,1%).

Berdasarkan perolehan nilai, frekuensi, dan persentase yang telah diuraikan di atas, nilai-nilai tersebut dideskripsikan berdasarkan frekuensi total dan kategori nilai siswa untuk mengetahui tingkat kecenderungan siswa berada pada kategori tertentu. Nilai hasil belajar TIK tanpa menggunakan media pembelajaran power point presentation di SMPN. Satap Tassoso digambarkan pada Tabel berikut:

Tabel . 4.2 Frekuensi Total dan Kategori Nilai hasil belajar TIK tanpa menggunakan media pembelajaran power point presentation di SMPN Satap Tassoso

No.	Interval Nilai	Tingkat Kemampuan	Frekuensi	Persentase (%)
1	90-100	Sangat Baik	-	-
2	80-89	Baik	-	-
3	65-79	Cukup	6	22,22
4	55-64	Kurang	4	14,81
5	0-54	Gagal	17	62,96
Jumlah			27	100%

Hasil dari klasifikasi nilai hasil belajar TIK tanpa menggunakan media pembelajaran power point presentation di SMPN Satap Tassoso sesuai dengan Tabel diatas menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang

memperoleh kategori sangat baik dan baik. Sementara itu, siswa yang berada pada kategori cukup diperoleh enam siswa (22,22%), kategori kurang diperoleh empat siswa (14,81), dan kategori gagal diperoleh 17 siswa (62,96).

Nilai hasil belajar TIK tanpa menggunakan media pembelajaran power point presentation di SMPN Satap Tassoso kemudian dianalisis dengan menggunakan program SPSS versi 22. Analisis yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif. Nilai statistik deskriptif data kelas kontrol dirangkum dalam Tabel berikut:

Tabel 4.3 Rangkuman Nilai Statistik Deskriptif

STATISTIK	NILAI
Mean	51.85
Median	53.33
Mode	53.33
Std. Deviation	15.06
Variance	226.77
Range	60.00
Minimum	20.00
Maximum	80.00
Sum	1399.99

Berdasarkan Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang dapat dicapai siswa dalam hasil belajar TIK tanpa menggunakan pemodelan media pembelajaran power point presentation berada pada rentang nilai 20 sampai 80. Selanjutnya, nilai tersebut dikonfirmasi ke dalam kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah untuk mata pelajaran TIK di SMPN Satap Tassoso . Kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan

oleh pihak sekolah untuk mata pelajaran TIK adalah 75. Distribusi frekuensi dan persentase kriteria ketuntasan minimal nilai siswa digambarkan pada Tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Kriteria Ketuntasan Minimal Nilai Siswa di SMPN Satap Tassoso.

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (100%)
1	Nilai < 75	Tidak Tuntas	26	96.3
2	Nilai \geq 75	Tuntas	1	3.7
Jumlah			27	100

Berdasarkan Tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat kriteria ketuntasan minimal nilai siswa dalam pembelajaran TIK masih belum tuntas sepenuhnya karena hampir semua berada di bawah nilai KKM yang telah ditetapkan. Siswa yang berhasil lulus hanya 1 siswa (3.7%) dari 27 siswa, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 26 orang (96.3%).

b) Hasil Analisis Data *Pretest* (Menggunakan Pemodelan Media Pembelajaran *Power Point Presentation*)

Hasil analisis data menggunakan **Media Pembelajaran *Power Point Presentation*** terhadap hasil belajar TIK pada siswa di SMPN Satap Tassoso (*Pretest*) dengan jumlah 27 siswa memberikan gambaran, yakni dari 27 siswa yang hadir, tidak satu pun siswa yang memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi diperoleh oleh sepuluh siswa yakni 93.33 dan nilai terendah diperoleh oleh satu siswa yakni

66,67. Uraian data perolehan nilai belajar TIK menggunakan pemodelan di SMPN Satap Tassoso dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Presentase Nilai Pretest Siswa

NO	NILAI	FREKUENSI	PERSENTASI
1	66.67	1	3.7
2	80.00	9	33.3
3	86.67	7	25.9
4	93.33	10	37.0
5	Total	27	100.0

Perolehan nilai siswa dari nilai tertinggi hingga nilai terendah yang diperoleh siswa, yaitu: nilai tertinggi yakni 93.33 diperoleh sepuluh siswa (37.0%), nilai terendah 66.67 diperoleh satu siswa (3.7%), selanjutnya, nilai 80.00 diperoleh sembilan siswa (33.33%), nilai 86.67 diperoleh tujuh siswa (25.9%).

Berdasarkan perolehan nilai, frekuensi, dan persentase yang telah diuraikan di atas, nilai-nilai tersebut dideskripsikan berdasarkan frekuensi total dan kategori nilai siswa untuk mengetahui tingkat kecenderungan siswa berada pada kategori tertentu. Nilai hasil belajar TIK menggunakan media pembelajaran power point presentation di SMPN. Satap Tassoso digambarkan pada Tabel berikut:

Tabel 4.6 Frekuensi Total dan Kategori Nilai Kelas Eksperimen

No.	Interval Nilai	Tingkat Kemampuan	Frekuensi	Persentase (%)
1	90-100	Sangat Baik	10	37.03
2	80-89	Baik	16	59.25
3	65-79	Cukup	1	3.70
4	55-64	Kurang	-	-
5	0-54	Gagal	-	-
Jumlah			27	100

Hasil dari klasifikasi nilai hasil belajar TIK menggunakan media pembelajaran power point presentation di SMPN Satap Tassoso sesuai dengan Tabel diatas menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh kategori kurang dan gagal. Sementara itu, siswa yang berada pada kategori sangat baik diperoleh 10 siswa (37.03%), kategori baik diperoleh enam belas siswa (59.25%), dan kategori cukup diperoleh 1 siswa (3.70%). Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori baik.

Nilai hasil belajar TIK menggunakan media pembelajaran power point presentation di SMPN Satap Tassoso sebagai kelas eksperimen kemudian dianalisis dengan menggunakan program SPSS versi 22. Analisis yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif. Nilai statistik deskriptif data kelas eksperimen dirangkum dalam Tabel berikut:

Tabel . 4.7 Rangkuman Nilai Statistik Deskriptif Dengan Menggunakan Pemodelan Power Point Presentation

STATISTIK	NILAI
Mean	86.17
Median	86.67
Mode	93.33
Std. Deviation	6.90
Variance	47.59
Range	26.66
Minimum	66.67
Maximum	93.33
Sum	2326.66

Berdasarkan Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai yang dapat dicapai siswa dalam hasil belajar TIK menggunakan pemodelan media pembelajaran power point presentation berada pada rentang nilai 66.67 sampai 93.33. Selanjutnya, nilai tersebut dikonfirmasi ke dalam kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah untuk mata pelajaran TIK di SMPN Satap Tassoso . Kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah untuk mata pelajaran TIK adalah 75. Distribusi frekuensi dan persentase kriteria ketuntasan minimal nilai siswa digambarkan pada Tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Kriteria Ketuntasan Minimal Nilai Kelas Eksperimen

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase (100%)
1	Nilai < 75	Tidak Tuntas	1	3.7
2	Nilai \geq 75	Tuntas	26	96.3
Jumlah			27	100

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat kriteria ketuntasan minimal nilai siswa dalam pembelajaran TIK tuntas karena hampir semua berada di atas nilai KKM yang telah ditetapkan. Siswa yang tidak berhasil lulus hanya 1 siswa (3.7%) dari 27 siswa, sedangkan siswa yang mencapai KKM sebanyak 26 orang (96.3%).

2. Analisis Statistik Inferensial

Untuk mengetahui keefektifan penggunaan pemodelan dan tanpa penggunaan pemodelan dalam pembelajaran penulisan naskah drama, maka data yang diperoleh dari kedua kelas dianalisis dengan menggunakan analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial menggunakan bantuan komputer dengan program SPSS versi 22. Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat untuk melakukan uji t atau uji hipotesis. Adapun uji tersebut adalah sebagai berikut:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini, dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, untuk mengetahui apakah data yang mengikuti populasi berdistribusi normal. Adapun kriteria pengujian yang digunakan yaitu:

$P_{value} < 0,05$: data tidak berdistribusi normal
 $P_{value} > 0,05$: data berdistribusi normal

Hasil uji normalitas memperoleh nilai $P_{value} =$ untuk kelas pretest dan $P_{value} =$ untuk kelas Posttest. Dengan ketentuan bahwa jika nilai $P_{value} > \alpha = 0,05$, maka data tersebut berasal dari data yang berdistribusi normal. Data hasil analisis SPSS menunjukkan bahwa nilai $P_{value} = 0,795 > \alpha = 0,05$ pada kelas pretest dan nilai $P_{value} = 0,840 > \alpha = 0,05$ pada kelas posttest.

Hal ini berarti data skor hasil belajar siswa dari kedua test (pretest dan posttest) berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
		Pretest	Posttest
N		27	27
Normal Parameters ^a	Mean	60.18	84.85
	Std. Deviation	7.76	5.91
Most Extreme Differences	Absolute	.125	.119
	Positive	.125	.119
	Negative	-.111	-.088
Kolmogorov-Smirnov Z		.648	.618
Asymp. Sig. (2-tailed)		.795	.840

b) Uji Homogenitas Variansi

Prasyarat kedua yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji t adalah kehomogenan variansi data. Syarat kehomogenan variansi adalah jika $P_{value} > \alpha = 0,05$. Adapun kriteria pengujian yang digunakan yaitu:

$P_{value} < 0,05$: data tidak homogen

$P_{value} > 0,05$: data homogen

Uji homogenitas variansi populasi data hasil keefektifan media Power Point terhadap hasil belajar siswa di SMPN Satap Tassoso , untuk populasi penelitian ini menggunakan *Test of Homogeneity of Variances*. Dari analisis data pada SPSS dengan menggunakan perhitungan homogenitas variansi populasi, diperoleh nilai $P_{value} = .483$. Ketentuan yang harus dipenuhi sebagai syarat agar data berasal dari populasi yang homogen (sama) yaitu $P_{value} > \alpha$, $\alpha = 0,05$ karena nilai $P_{value} = 0,483 > \alpha = 0,05$ dapat disimpulkan bahwa variansi populasi berasal dari populasi yang sama (homogen). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Variansi Data

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.634	10	17	.483

c) Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis (t) dan data yang diperoleh memenuhi syarat untuk melakukan uji t . Maka, selanjutnya akan dilakukan uji t untuk menjawab hipotesis yang telah disusun sebelumnya. Uji hipotesis yang digunakan adalah teknik analisis uji t independen (*independent sample t test*) setelah sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu, uji normalitas dan uji homogenitas, dan diperoleh hasil bahwa data tersebut

normal dan homogen. Adapun nilai akhir perolehan siswa dapat dilihat pada lampiran.

Nilai perolehan siswa kemudian dianalisis dengan menggunakan uji t independen sehingga diperoleh hasil pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji t keefektifan media Power Point Presentation di SMPN Satap Tassoso

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Posttest variances assumed	2.124	.151	3.134	52	.000	24.66926	1.87829	28.43832	20.90020
Equal variances not assumed			3.134	48.582	.000	24.66926	1.87829	28.44464	20.89388

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis, maka diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,134$ dengan taraf signifikansi (p) = 0,05. Untuk nilai $t_{tabel} = 1,708$ yang diperoleh dari daftar nilai t_{tabel} yang sudah ditentukan. Sesuai dengan kaidah uji hipotesis untuk nilai $t_{hitung} = 3.134 > t_{tabel} = 1.708$, maka secara signifikan hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Berdasarkan uji hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa *Media Power Point* efektif dalam pembelajaran TIK di SMPN Satap Tassoso.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan temuan-temuan yang diperoleh dari hasil analisis data penelitian. Uraian berikut ini akan menggambarkan hasil pembelajaran penulisan naskah drama dengan menggunakan pemodelan pada dan tanpa menggunakan pemodelan pada kelas kontrol.

Hasil analisis data nilai siswa sebelum di berikan pemodelan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dikategorikan gagal dengan nilai rata-rata tertinggi yang diperoleh adalah 62,96 %. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa terhadap mata pelajaran TIK belum dapat dikategorikan baik dan sangat baik. Data ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran TIK yang tidak menggunakan pemodelan, siswa sulit menjawab pertanyaan dengan baik dan benar. Selain itu, siswa merasa jenuh dan malas.

Hasil analisis data nilai siswa setelah menggunakan pemodelan Power Point Presentation menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dikategorikan baik dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 59.25% dan persentase ketuntasan 96.3 %. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah tuntas. Data ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran TIK yang menggunakan pemodelan, siswa mudah memahami proses pembelajaran. Selain itu, siswa merasa dengan adanya media power point maka akan lebih jelas dan memudahkan mereka untuk memahami materi pembelajaran. Siswa tidak lagi merasa jenuh karena mereka mendapatkan

suasana baru dalam pembelajaran yakni pemodelan menggunakan power point. Hal ini membuat siswa akan bersikap aktif dan guru hanya berperan sebagai fasilitator selama pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pemodelan power point dalam pembelajaran TIK mempunyai pengaruh yang signifikan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sinambela (2006: 78), bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal. Selain itu, indikator keefektifan pembelajaran dianggap sudah tercapai dalam pembelajaran TIK menggunakan pemodelan.

Penggunaan pemodelan tentu saja masih memiliki kelemahan dalam pembelajaran. Guru yang tidak paham dengan pendekatan ini pasti akan menganggap bahwa pemodelan tidak efektif diterapkan dalam pembelajaran membaca teks berita. Namun, hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian ini cukup membuktikan baik secara kuantitatif maupun deskriptif bahwa pemodelan menggunakan power point presentation efektif diterapkan dalam pembelajaran TIK di SMPN Satap Tassoso. Oleh karena itu, sebaiknya dalam pembelajaran TIK digunakan pemodelan agar memudahkan guru dan siswa selama proses belajar-mengajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa pemodelan menggunakan media power point presentation dalam pembelajaran TIK di SMPN Satap Tassoso, Kecamatan Sinjai Barat, Kabupaten Sinjai sebagai berikut: Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan *media power point presentation* dalam pembelajaran TIK dengan nilai $t_{hitung} = 3.134 > t_{tabel} = 1.708$, sehingga hipotesis alternatif (H_1) yang berbunyi “Terdapat pengaruh media pembelajaran *power point presentation* terhadap hasil belajar siswa pada kelas VII SMPN Satap Tassoso (diterima)” dan hipotesis alternatif (H_0) yang berbunyi “Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *power point presentation* terhadap hasil belajar siswa pada kelas VII SMPN Satap Tassoso (ditolak)”

B. Saran

Sejalan dengan kesimpulan di atas, peneliti menyarankan kepada:

1. Guru mata pelajaran TIK di SMPN Satap Tassoso, Kecamatan Sinjai Barat, Kabupaten Sinjai agar lebih memperhatikan kenyamanan siswa selama proses pembelajaran. Kemudian guru mampu mengarahkan siswa mengenai pembelajaran TIK menggunakan pendekatan, khususnya pemodelan dalam pembelajaran TIK.
2. Guru mata pelajaran TIK di SMPN Satap Tassoso, Kecamatan Sinjai Barat, Kabupaten Sinjai dapat memberikan motivasi secara langsung kepada siswa yang masih kurang dan sering merasa jenuh pada saat proses pembelajaran

membaca sehingga menumbuhkan kepercayaan diri dan semangat dalam proses belajar-mengajar.

3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti terkait pemodelan sebaiknya menyiapkan LCD tersendiri untuk mendukung pemodelan yang akan disaksikan oleh siswa agar proses penelitian bisa lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar et al., 2008. *Relation of Body Mass Index with Lipid Profile and Blood Pressure in Healthy Female of Lower Socioeconomic Group, in Kaduna Northern Nigeria*. Asian journal of Medical Sciences I (3): 94-96. Diakses pada 27 Desember 2013 dari :
www.maxwellsci.com/jp/abstract.php?jid=AJMS&no=24&abs=04
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Bandung: Angkasa.
- Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Briggs. 1970. 1970. *Optimalisasi media pembelajaran*. From Makalah_Seminar,_Optimalisasi_Media_Pembelajaran,_Presentasi_Di_ST BA,_24-7-2006.Pdf
- Gagne. 1970. *The Conditions of Learning*. New York: CBS College Publishing
- Gerlach dan Ely. 1971. *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S. Gerlach & D.P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education.
- Gie. 1998. *Administrasi Perkantoran Modern*. Yogyakarta: Liberty
- Hardjana. 1994. *Stres Tanpa Distres : Seni Mengolah Stres*. Yogyakarta. Penerbit Kanisius.
- Hasnawiyah. 1994. *Minat dan Motivasi Siswa terhadap Jurusan Biologi pada SMA di Ujungpandang*. Skripsi FPMIPA IKIP Ujungpandang
- Ibrahim. 1982. *Media Instruksional*, (Malang : Sub Proyek Penelitian Buku Pelajaran, Proyek Peningkatan perguruan Tinggi).
- Kurt Singer. 1987. *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*. Bandung: Remodya Karya CV
- Loekmono. 1994. *Belajar Bagaimana Belajar*. Salatiga : BPT Gunung Mulia.
- Mahmud (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

- Marwan & Sweeney. 2010. *Teachers perception of educational technology integration in an Indonesian polytechnic*. Asia Pacific Journal of Education. Vol 30, No 4. Pp. 463-476
- Moh. Uzer Usman. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mulyani Sumantri, dkk. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.
- Slameto. 1995. *Belajar Bagaimana Belajar*. Salatiga : BPT Gunung Mulia.
- Solso & MacLin. 2002. *Experimental Psychology*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sugiyono (2013:). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&G*. Bandung: Alfabeta
- Sungkono. 2009. *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- The Liang Gie. 1998. *Ensiklopedia Administrasi*. Jakarta: Gunung Agung
- Usman. 1998. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Perss.
- Wirawan Istiono. 2006. *Education Game with Flash 8.0*. Jakarta: Elex Media.

LAMP IRAN

Lampiran 1

REKAPITULASI

**LAMPIRAN REKAPITULASI HASIL TES POSTTEST (TANPA
MENGUNAKAN MEDIA POWER POINT)
DAN NILAI PRETEST (MENGUNAKAN MEDIA POWER POINT)**

NO	NAMA	KELAS	NILAI POSTTEST (TANPA MENGGUNAKAN MEDIA POWER POINT)	NILAI PRETEST (MENGUNAKAN MEDIA POWER POINT)
1	Al Fatar Anugrah	VII	53.33	80
2	Darma	VII	66.67	93.33
3	Haikal	VII	46.67	93.33
4	Idul	VII	40	86.67
5	Jusni	VII	46.67	66.67
6	Medi Citra Lestari	VII	53.33	93.33
7	Reskiani	VII	73.33	80
8	Resky	VII	60	93.33
9	Yuliana	VII	73.33	86.67
10	Nisrah	VII	53.33	80
11	Zahratul Jannah	VII	60	93.33
12	Agus	VIII	26.67	93.33
13	Fatimah	VIII	40	80
14	Ismaeni	VIII	60	80
15	Kiki Amelia	VIII	80	86.67
16	Maya Putri	VIII	33.33	86.67
17	Mirdawati	VIII	53.33	80
18	Muslimin	VIII	66.67	80
19	Reski Awaliah	VIII	40	93.33
20	Rifaldi Saputra	VIII	73.33	80
21	Rina	VIII	60	86.67
22	Riska	VIII	53.33	86.67
23	Riskawang	VIII	40	93.33
24	Santi	VIII	46.67	93.33
25	Windi Pertiwy	VIII	20	86.67
26	Taufik Hidayat	VIII	33.33	80
27	Novera Ananda Dela Fitra	VIII	46.67	93.33

LAMPIRAN STTISTIK DESKRIPTIF

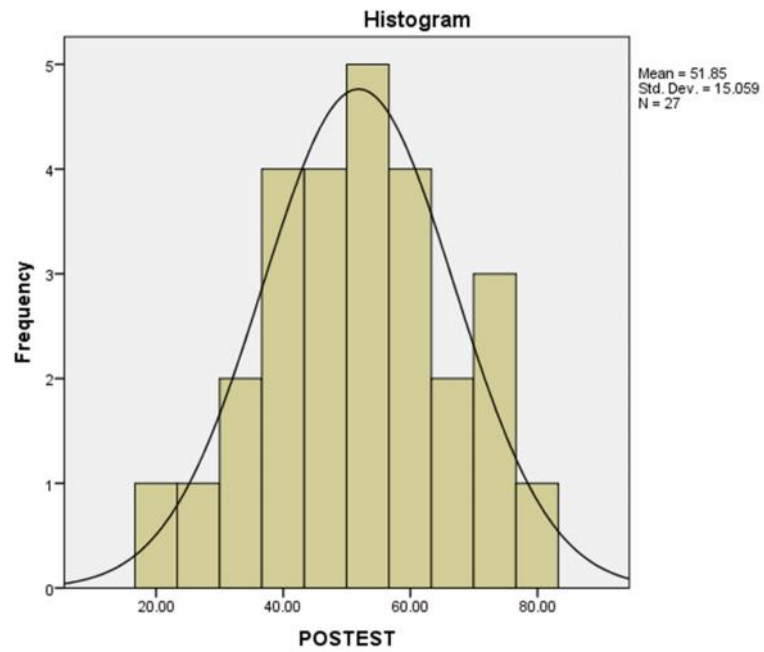
Statistics

POSTEST

N	Valid	27
	Missing	0
Mean		51.8515
Median		53.3300
Mode		53.33
Std. Deviation		15.05880
Variance		226.768
Range		60.00
Minimum		20.00
Maximum		80.00
Sum		1399.99

POSTEST

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20.00	1	3.7	3.7	3.7
	26.67	1	3.7	3.7	7.4
	33.33	2	7.4	7.4	14.8
	40.00	4	14.8	14.8	29.6
	46.67	4	14.8	14.8	44.4
	53.33	5	18.5	18.5	63.0
	60.00	4	14.8	14.8	77.8
	66.67	2	7.4	7.4	85.2
	73.33	3	11.1	11.1	96.3
	80.00	1	3.7	3.7	100.0
	Total	27	100.0	100.0	



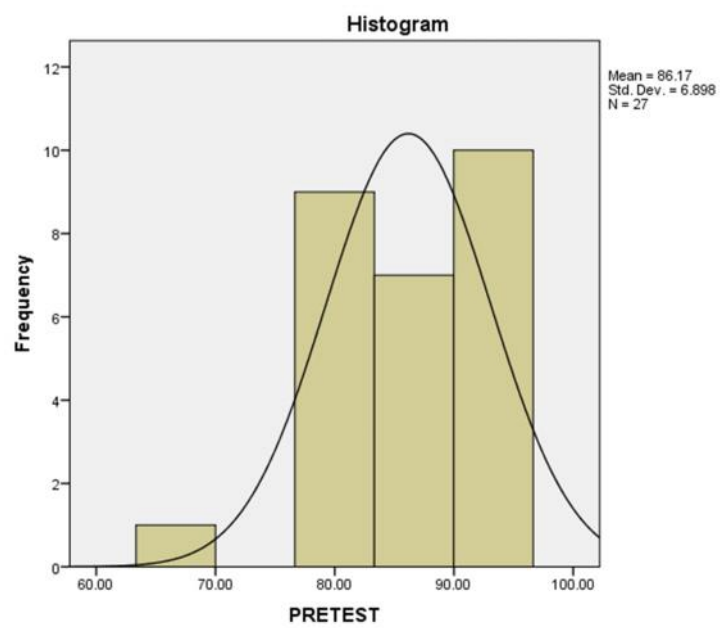
Statistics

PRETEST

N	Valid	27
	Missing	0
Mean		86.1726
Median		86.6700
Mode		93.33
Std. Deviation		6.89837
Variance		47.588
Range		26.66
Minimum		66.67
Maximum		93.33
Sum		2326.66

PRETEST

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	66.67	1	3.7	3.7	3.7
	80.00	9	33.3	33.3	37.0
	86.67	7	25.9	25.9	63.0
	93.33	10	37.0	37.0	100.0
Total		27	100.0	100.0	



UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		27	27
Normal Parameters ^a	Mean	60.1811	84.8504
	Std. Deviation	7.76277	5.91561
Most Extreme Differences	Absolute	.125	.119
	Positive	.125	.119
	Negative	-.111	-.088
Kolmogorov-Smirnov Z		.648	.618
Asymp. Sig. (2-tailed)		.795	.840

UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances^a

Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.	5	.	.

a. Test of homogeneity of variances cannot be performed for Posttest because the sum of caseweights is less than the number of groups.

ANOVA

Posttest					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	680.574	19	35.820	1.094	.483
Within Groups	229.280	7	32.754		
Total	909.854	26			

UJI HIPOTESIS**Group Statistics**

	Pretes	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	KELOMPOK A	27	60.1811	7.76277	1.49395
	KELOMPOK B	27	84.8504	5.91561	1.13846

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	2.124	.151	3.134	52	.000	24.66926	1.87829	28.43832	20.90020
	Equal variances not assumed			3.134	48.582	.000	24.66926	1.87829	28.44464	20.89388

Lampiran 2

**PERANGKAT
PEMBELAJARAN**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

- Nama Sekolah : SMPN. Satap Tassoso
- Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
- Kelas/ Semester : VII (tujuh)/ 2 (dua)
- Standar Kompetensi : 3. Mempraktikkan keterampilan dasar komputer.
- Kompetensi Dasar : 3.1. Mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras komputer.
- Alokasi Waktu : 2 x pertemuan (2 x 40 menit)

A. Tujuan Pembelajaran

Disediakan seperangkat komputer, peserta didik dapat:

- menunjukkan perangkat keras yang berfungsi sebagai alat input dengan tepat.
 - menunjukkan perangkat keras yang berfungsi sebagai alat proses dengan tepat.
 - menunjukkan perangkat keras yang berfungsi sebagai alat output dengan tepat.
 - menunjukkan perangkat keras yang berfungsi sebagai media penyimpan
- ❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (Discipline)

Tekun (diligence)

Tanggung jawab (responsibility)

Ketelitian (carefulness)

B. Materi Pembelajaran

Perangkat keras (Hardware)

- Alat input
- Alat proses
- Alat output

C. Metode Pembelajaran

Pendekatan CTL

Model Cooperative Learning

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama

1. Kegiatan Pendahuluan

apresiasi dan motivasi :

- Menanyakan kepada peserta didik tentang beberapa hal yang menyangkut tentang perangkat keras yang berfungsi sebagai alat input.
- Menanyakan kepada peserta didik tentang beberapa hal yang menyangkut tentang perangkat keras yang berfungsi sebagai alat proses.

- Menanyakan kepada peserta didik tentang beberapa hal yang menyangkut tentang perangkat keras yang berfungsi sebagai alat output.
- Menanyakan kepada peserta didik tentang beberapa hal yang menyangkut tentang perangkat keras yang berfungsi sebagai media penyimpan.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran
- Peserta didik membentuk kelompok diskusi

2. Kegiatan Inti

- Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Peserta didik melihat media tentang perangkat keras
- Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

- Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas peserta didik membentuk kelompok diskusi
- Mengamati perangkat keras yang berfungsi sebagai alat input
- Mengamati perangkat keras yang berfungsi sebagai alat proses
- Peserta didik mengerjakan lembar kerja.

- Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan
- Menarik kesimpulan tentang pembelajaran perangkat keras.

Pertemuan kedua

1. Kegiatan Pendahuluan

apresiasi dan motivasi :

- Menanyakan kepada peserta didik tentang beberapa hal yang menyangkut tentang perangkat keras.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti

- Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Peserta didik melihat media tentang perangkat keras

- Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

- Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas peserta didik membentuk kelompok diskusi
- Peserta didik membentuk kelompok diskusi
- Peserta didik mengamati perangkat keras yang berfungsi sebagai alat output.
- Peserta didik mengamati perangkat keras yang berfungsi sebagai alat penyimpan
- Peserta didik mengerjakan lembar kerja.

- Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan
- Menarik kesimpulan tentang pembelajaran perangkat keras.

E. Sumber Belajar

Seperangkat komputer, buku petunjuk praktek, LKS.

F. Penilaian

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

Indicator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
• Mengidentifikasi perangkat keras yang berfungsi sebagai alat input	Tes praktik (kinerja)	Tes Identifikasi	Tunjukkanlah perangkat computer yang berfungsi sebagai alat input!
• Mengidentifikasi perangkat keras yang berfungsi sebagai alat proses.	Tes praktik (kinerja)	Tes Identifikasi	Tunjukkanlah perangkat computer yang berfungsi sebagai alat proses!
• Mengidentifikasi perangkat keras yang	Tes praktik	Tes Identifikasi	Tunjukkanlah perangkat computer yang berfungsi sebagai alat output!
		Tes	Tunjukkanlah perangkat

berfungsi sebagai alat output.	(kinerja)	Identifikasi	computer yang berfungsi sebagai media penyimpanan!
• Mengidentifikasi media penyimpan data.	Tes praktik (kinerja)		

Sinjai,.....2018

Mengetahui

Guru Mapel TIK.

Kepala SMPN. Satap

Tassoso

(.....)

(.....)

NIP/NIK :

NIP/NIK :

Lampiran 3

SILABUS

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengidentifikasi perangkat keras yang berfungsi sebagai alat output. 	Unjuk kerja	Tes identifikasi	Tunjukkanlah perangkat komputer yang berfungsi sebagai alat output!		

Lampiran 4

SOAL

JAWABLAH PERTANYAAN DIBAWAH INI**NAMA** :.....**KELAS** :.....**NIS** :.....**❖** Berilah Tanda Silang (X) Pada Jawaban Yang Dianggap Benar.

1. Peralatan yang berwujud fisik atau peralatan komputer yang dapat dilihat dengan menggunakan indra mata disebut....
 - a. Perangkat lunak
 - b. Perangkat komputer
 - c. Perangkat keras
 - d. Perangkat aplikasi
2. Alat input yang berupa papan ketik disebut
 - a. CPU
 - b. Mouse
 - c. Keyboard
 - d. Monitor
3. Tombol mouse yang berfungsi untuk membuat blok adalah.....
 - a. Klik kiri
 - b. Drag
 - c. Klik kombinasi
 - d. Double klik
4. Berikut ini yang bukan merupakan fungsi dari keyboard adalah.....
 - a. Menggerakkan kursor
 - b. Menghapus kata
 - c. Melaksanakan intruksi
 - d. Mengetik data
5. Dibawah ini yang bukan merupakan fungsi scanner, kecuali adalah.....
 - a. Untuk menyalin teks
 - b. Untuk menghapus kata
 - c. Untuk menyalin gambar
 - d. Untuk mencopy
6. Dibawah ini merupakan alat output, kecuali....
 - a. Printer
 - b. LCD
 - c. Mouse
 - d. Monitor

7. Perangkat keras komputer yang termasuk sebagai alat keluaran antara lain.....
 - a. Keyboard dan mouse
 - b. CPU dan keyboard
 - c. Monitor dan printer
 - d. CPU dan monitor
8. Perangkat output yang menghasilkan informasi disebut.....
 - a. Mouse
 - b. Monitor
 - c. Printer
 - d. Central processing unit
9. Diantara gambar dibawah ini, yang disebut monitor adalah gambar bagian.....



10. alat yang digunakan untuk menampilkan gambar dari komputer adalah;
 - a. Monitor
 - b. Speaker
 - c. Printer
 - d. LCD
11. Berikut ini yang termasuk kedalam alat proses adalah;
 - a. Motherboard dan Printer
 - b. Ram dan Motherboard
 - c. Printer dan RAM
 - d. CPU da Monitor
12. Berikut ini merupakan fungsi CPU, kecuali.....
 - a. Penghubung main strage dan input/output
 - b. Memasukan data
 - c. Melaksanakan intruksi
 - d. Mempermudah memilih pilihan
13. Tempat untuk memasang berbagai perngkat komputer disebut....
 - a. CPU
 - b. MOTHERBOARD
 - c. PRINTER
 - d. RAM

14. Untuk menyuplai tegangan ke perangkat keras komputer, maka dibutuhkan alat yang disebut....
 - a. LCD
 - b. listrik
 - c. Powersupplay
 - d. Kabel
15. Memori berfungsi untuk...
 - a. Menghapus data
 - b. Mengolah data
 - c. Menampilkan data
 - d. Menyimpan data

Lampiran 5

**MEDIA
PEMBELAJARAN
POWER POINT**

Lampiran 6

DOKUMENTASI







RIWAYAT HIDUP



Muh. Tajrul Alfadil, Dilahirkan di Sinjai pada tanggal 30 September 1994, merupakan anak ke-7 dari 7 bersaudara dari pasangan Bapak Sehu, BA dan Ibu St. Norma. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam.

Riwayat pendidikan penulis, yaitu pada tahun 2001 lulus dari TK Kemudian melanjutkan di SD Negeri 182 Rumpala dan lulus pada tahun 2007. Pada tahun 2010 lulus dari SMP Negeri 2 Sinjai Barat dan melanjutkan ke SMA Negeri 1 Sinjai Barat lulus tahun 2013. Setelah itu kuliah di Universitas Muhammadiyah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Teknologi Pendidikan, pada semester akhir tahun 2018 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Power Point Presentation* Terhadap Hasil Belajar Tik Pada Siswa Di Smpn. Satap Tassoso Kec. Sinjai Barat