

PENGUNAAN *MS POWERPOINT* BERBASIS ANIMASI TERHADAP MOTIVASI SISWA

Mega Adyna Movitaria¹, Yosi Shandra²
IAIN Batusangkar, Batusangkar¹, SMAN 10 Padang²
Email: mega.adya@gmail.com, yosishandra@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal. Media pembelajaran yang biasa seperti menjelaskan dan mencatat yang digunakan guru di sekolah adalah salah satu penyebab kurang optimalnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk menemukan pengaruh penggunaan media *Ms powerpoint* berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas XA di MAN 2 Kota Padang. Jenis penelitian adalah eksperimen, dengan jumlah populasi 25 orang, dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa MAN 2 Kota Padang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket sebagai metode pokok sedangkan dokumentasi, wawancara, dan observasi sebagai metode pelengkap. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik dengan rumus uji T-tes. Hasil analisis diperoleh Nilai t_{hitung} adalah 2,0195 dan t_{tabel} 1,6828. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis awal ditolak. Kesimpulannya, adanya pengaruh penggunaan media *ms powerpoint* berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas XA di MAN 2 Kota Padang.

Kata Kunci : powerpoint, animasi, motivasi belajar

ABSTRACT

Varied and innovative learning media basically aims to create learning conditions that enable students to learn actively and fun so that they can achieve optimal learning and achievement. The usual learning media such as explaining and taking notes that teachers use at school is one of the causes of under-optimal student learning outcomes. The purpose of this study was to find the effect of using media *Ms powerpoint* -based animation on the motivation of students in class XA in MAN 2 Kota Padang. This type of research is an experiment, with a population of 25 people, in this study class XA students of MAN 2 in Padang included. Data collection techniques in this study used the questionnaire method as the main method while documentation, interviews, and observations as a complementary method. Data analysis techniques using statistical analysis with the T-test test formula. The results obtained by analysis of t_{value} is 2,0195 and t_{table} 1.6828 If $t_{arithmetic} > T_{table}$ then the initial hypothesis is rejected. In conclusion, there is an influence of the use of media *Ms powerpoint* -based animation on the motivation of students in class XA in MAN 2 Kota Padang.

Keywords : powerpoint, animation, learning motivation

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu dan jaman semakin berkembang, terjadi perubahan pada tingkah laku dan perilaku manusia berubah dari masa ke masa. Perkembangan dalam kehidupan manusia semakin beragam, seperti pesatnya perkembangan dalam hal teknologi dan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang pesat inilah yang membuat sumber daya manusia (SDM) harus siap menghadapinya. Kesiapan harus membutuhkan keterampilan dan pengetahuan. (SDM) harus bisa beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan itu sendiri, begitupun perkembangan dalam dunia pendidikan. Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensinya baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan.

Berdasarkan pendekatan teknologi pendidikan, media pengajaran menjadi daya tarik bagi dunia pendidikan. Media tidak hanya sebagai alat bantu, akan tetapi juga sebagai alat penyalur pesan-pesan pendidikan. Dengan demikian guru seharusnya mampu memanfaatkan media sebagai alat bantu, guru tidak boleh dipandang sebagai satu-satunya sumber belajar, karena sumber belajar lainnya seperti: buku teks ajar, alam lingkungan, media masa cetak, dan media masa elektronik dapat berperandalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang sering di gunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan media *Microsoft Powerpoint*. *Microsoft Powerpoint* adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office*. *Microsoft Powerpoint* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk presentasi. Seperti yang dikemukakan Harini (2011:1), digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. *Microsoft Powerpoint* mempunyai beberapa fitur yaitu menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup.

Berdasarkan hasil observasi khususnya di kelas XA MAN 2 Kota Padang di temukan bahwa media pembelajaran yang di terapkan oleh guru masih menggunakan buku modul sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL AKTUALISASI GENERASI EMAS PENDIDIKAN
DASAR YANG UNGGUL DAN BERKARAKTER DALAM MENJAWAB TANTANGAN
REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN MENYONGSONG 5.0
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN, UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG**

Ekonomi, pelaksanaan proses pembelajaran guru hanya menerangkan dan membaca materi yang di sampaikan, guru lebih banyak menjelaskan hanya dengan menggunakan buku paket tanpa memvisualisasikan di kelas seperti menggunakan powerpoint, di karenakan adanya fasilitas tapi kurang di maksimalkan oleh guru. Kreatifitas guru yang masih kurang menyebabkan motivasi belajar siswa belum optimal pada mata pelajaran Ekonomi. Adapun tujuan penelitian ini yaitu: Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Ms Powerpoint* Berbasis Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XA di MAN 2 Padang.

Menurut Handoko (2005:25) motivasi merupakan suatu tenaga atau faktor yang terdapat di dalam diri manusia yang menimbulkan, mengarahkan dan mengorganisasikan tingkah lakunya. Menurut Uno (2012:111) motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*Rainforced Practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh ransangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Media pembelajaran menurut Rusman (2011:160) mendefinisikan media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat di gunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Arsyad (2015:3) mengungkapkan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “tengah” atau “perantara”. Sedangkan menurut Daryanto (2015:4) menjelaskan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunika.

Microsoft PowerPoint adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office*. Selain itu *Microsoft PowerPoint* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk presentasi guna untuk kepentingan publik. Dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* dapat membuat presentasi dari suatu topik pembahasan yang dapat di buat dan di desain secantik mungkin untuk menarik perhatian publik (Darudiato & Wibowo, 2013:3). Seperti yang dikemukakan Harini (2011:1) *Powerpoint* adalah aplikasi untuk menyusun presentasi. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktivitas presentasi. Program aplikasi *Ms Powerpoint* adalah program aplikasi berupa teks, tabel, grafik, diagram dan sebagainya (Gumawang, 2011:362).

Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintergrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri (Setiawan & Ulhaq, 2018:3). Menurut Harsadi (2015:4) Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk (yang dinamakan “*morphing*”).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat data atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015:8).

Rancangan penelitian merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang dilakukan serta dapat pula dijadikan dasar penelitian baik oleh peneliti maupun orang lain terhadap peneliti dan bertujuan untuk memberikan tanggung jawabanan terhadap semua langkah yang akan

diambil (Margono, 2010:100). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey*.

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi dan/atau study sensus (Rutoto, 2007:28). Sedangkan ahli lain mengatakan populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam satu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan (Margono, 2010:118). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XA di MAN 2 Kota Padang.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011:81). Pendapat lain mengatakan sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu (Margono, 2010: 121). Dalam penelitian ini peneliti tidak membahas lebih lanjut tentang sampel, dikarenakan penelitian ini memakai studi populasi yaitu jumlah keseluruhan siswa kelas XA di MAN 2 Kota Padang, yaitu sebanyak 25 siswa.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2011b:102). Sedangkan dalam buku Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan dijelaskan bahwa Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Ahli lain mengatakan bahwa Instrumen penelitian adalah unsur-unsur yang dibutuhkan dalam pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data adalah alat yang dipakai untuk mengumpulkan data. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli dibawah ini. Metode menunjukkan suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, pengamatan, dokumentasi dan sebagainya, “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2011b:224). Adapun bentuk kuesioner terstruktur dengan jumlah 17 soal.

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL AKTUALISASI GENERASI EMAS PENDIDIKAN
DASAR YANG UNGGUL DAN BERKARAKTER DALAM MENJAWAB TANTANGAN
REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DAN MENYONGSONG 5.0
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN, UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG**

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan proposal. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang telah tersedia. maka teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah menggunakan statistik rumus yang digunakan adalah rumus t-tes.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yang saling berkaitan, yaitu dengan media pembelajaran *Ms Powerpoint* berbasis Animasi sebagai variabel X (variabel bebas), terhadap motivasi belajar siswa sebagai variabel Y (variabel terikat). Pada penelitian ini dilakukan perlakuan yang berbeda untuk hasil yang didapat pada *metode survey*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut: 1) merumuskan hipotesis nol, diajukan hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi Adanya pengaruh penggunaan media *ms powerpoint* berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas XA di MAN 2 Kota Padang.

Tabel 1. Pengujian hipotesis tentang Pengaruh penggunaan Media *Powerpoint* berbasis *animasi* Terhadap motivasi Belajar Siswa

Deskripsi	statistik
Mean	52,6087
Standard Error	1,2523
Median	53
Mode	54
Standard Deviation	6,0056
Sample Variance	36,0672
Kurtosis	-0,2331
Skewness	0,0082
Range	25
Minimum	40
Maximum	64
Sum	1210
Count	23
Confidence Level(95,0%)	2,5970

Berdarkan hasil dalam penelitian ini di lihat dari hasil uji statistik menunjukkan nilai t hitung sebesar 2.0195, maka berdasarkan taraf signifikan 5% dan $d.b = 24$ ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nihil (H_0) yang dinyatakan dalam tabel distribusi t adalah 2.0195. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t tabel ($2.0195 > 1.6828$), Karena t hitung lebih besar dari nilai t tabel, maka penelitian ini dikatakan signifikan. Hal

ini berarti bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: ada pengaruh penggunaan media *Ms Powerpoint* berbasis video terhadap hasil belajar siswa kelas XA di MAN 2 Padang. Dengan demikian bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan media *Ms Powerpoint* berbasis video dari pada sebelum menggunakan media *Ms Powerpoint* berbasis video dalam pembelajaran.

Salah satu media yang sering di gunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan media *Ms Powerpoint*. *Ms Powerpoint* adalah salah satu program aplikasi *microsoft office* yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. *Ms Powerpoint* mempunyai beberapa fitur yaitu menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup. Dalam hal ini peneliti berinisiatif membuat sebuah *game* dengan *Ms Powerpoint*. *Game* adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, emosional, dan pengetahuan yang di dalamnya terdapat peraturan- peraturan yang harus di patuhi.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa kebenaran pendapat yang diungkapkan oleh para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan artinya para guru boleh memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Berdasarkan hal tersebut diatas maka dapat ditegaskan bahwa guru yang mengajardengan menggunakan alternatif media *Ms Powerpoint* berbasis video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajarnya dibandingkan dengan guru yang tidak menggunakan media alternatif *Ms Powerpoint* berbasis video. Semakin baik penggunaan media *Ms Powerpoint* berbasis video maka hasil belajar akan siswasemakin baik, berarti hasil penelitian ini *signifikan*.

KESIMPULAN

Setelah data dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan diperoleh nilai t hitung sebesar 2.0195 dan nilai t -tabel pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai t tabel sebesar 1.6828, karena t hitung diperoleh lebih besar dari t tabel yakni ($2.0195 > 1.6828$) maka penelitian ini dinyatakan signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Penggunaan Media *Ms Powerpoint* Berbasis Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XA di MAN 2 Kota Padang”, yang artinya *signifikan*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Darudiato, S., & Wibowo, K. I. (2013). *Binusmaya sebagai Sumber Materi dalam Pembelajaran Berbasis E-Learning*. *ComTech*. Binus University, 4(2).
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejhtera.
- Gumawang, A. (2011). *Belajar Otodidak Word Excel PowerPoint 2010 plus internet*. Bandung: Informatika.
- Handoko. (2005). *Motivasi: Daya penggerak Tingkah Laku*. Jakarta: Erlangga.
- Harini, A. W. (2011). *Effektif dan Powerfull Presentation with Powerpoint*. Yogyakarta: ANDI.
- Harsadi, P. (2015). *Bahan Ajar Kurikulum 2013*. Surakarta: Sinar Nusantara.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Rutoto, S. (2007). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Setiawan, A. P., & Ulhaq, M. M. Z. (2018). *Animation*. Jakarta. Simulasi Digital.
- Sugiyono. (2011a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011b). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan. Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. (2012). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.