

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MICROSOFT POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI SISWA KELAS VIII
DI SMP NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Teknik (S1)



Oleh

**AYU KURNIAWATI
NIM. 07520244070**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Microsoft Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan



Yogyakarta, 20 April 2011

Pembimbing Skripsi

Rahmatul Irfan M.T

NIP. 19790517 200604 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Microsoft Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 April 2011 dan dinyatakan **LULUS.**

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Rahmatul Irfan, M.T	Ketua Penguji		29/04/2011
Muhammad Munir, M.Pd	Sekretaris Penguji		29/04/2011
Djoko Santosa, M.Pd	Penguji Utama		29/04/2011


Yogyakarta, 20 April 2011

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Warden Suyanto, Ed.D

NIP. 19540810 197803 1 001

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ayu Kurniawati
NIM : 07520244070
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul Skripsi :

**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MICROSOFT POWERPOINT PADA MATA
PELAJARAN TEKHNOLOGI INFORMASI
DAN KOMUNIKASI SISWA KELAS VIII DI
SMP NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti kaidah karya ilmiah yang benar.

Jika ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya

Yogyakarta, 20 April 2011

Penulis,



Ayu Kurniawati
NIM. 07520244070

MOTTO

- ♠" Berjuanglah kamu, sama ada senang maupun susah"
(Qs. Attaubah : 41)
- ♠ Hal kecil membentuk kesempurnaan, namun kesempurnaan bukanlah hal yang kecil
(Demokritos)
- ♠ Terkadang sesuatu yang kita inginkan belum menjadi apa yang diinginkan
(Penulis)
- ♠ Karena waktu Tuhan itu indah dan tepat pada waktunya
(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Ku Persembahkan Untuk:

♥ Ayah dan Ibunda tercinta atas doa-doa dan kesabarannya serta kasih sayang takkan pernah tergantikan. Terimakasih atas dukungan moral dan material yang selalu diberikan.

♥ Arvin Eka Suratanto terimakasih atas ketulusan dan dukungan yang selalu diberikan.

♥ Kakak ku Ayu Chandra Dewi, Andriyono yang selalu, menemani dan memberikan semangat.

♥ Sahabat-sahabat ku Wening Tyas Suminar, Rafi Pandusiwi, Lisna Nur Pradifta Sari yang selalu memberikan motivasi. Terimakasih atas kebersamaannya.

♥ Anak PTI kelas G terimakasih atas kerjasamanya selama ini.

♥ Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat Hidayah dan KaruniaNya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul ” Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Microsoft Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Plupuh Sragen”.

Dalam penulisan laporan tugas akhir skripsi ini, penulis mendapatkan bimbingan dan bantuan serta saran dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Wardan Suyanto, Ed.D. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Masduki Zakaria, MT. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika.
3. Umi Rochayati, MT. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
4. Rahmatul Irfan, MT. selaku dosen pembimbing yang memberikan pengarahan dan masukan kepada penulis.
5. Para Dosen, Teknisi dan Staf Jurusan pendidikan Teknuk Elektronika yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan bantuannya selama ini sehingga dapat terselaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Kepala SMP Negeri 2 Plupuh Sragen beserta guru, karyawan, dan siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
7. Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2007.
8. Semua pihak yang terkait yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan, ketidaksempurnaan dan kesalahan dalam penyusunan laporan ini, maka kritik dan saran akan penulis terima dengan senang hati dan dengan hati terbuka untuk kesempurnaan laporan ini. Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membutuhkan serta dapat menjadi amal ibadah yang diterima disisi-Nya. Aamin.

Yogyakarta, 20 April 2011

Penulis,

Ayu Kurniawati

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Persetujuan	ii
Pengesahan	iii
Pernyataan	iv
Motto	v
Persembahan	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Deskripsi Teori	8
1. Pengembangan	8
2. Media Pembelajaran	8
a. Definisi Media Pembelajaran.....	10
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	11
3. <i>Microsoft PowerPoint</i>	12
a. Pengertian <i>Microsoft PowerPoint</i>	12
b. Elemen Desain Visual <i>Microsoft PowerPoint</i>	14
c. Elemen Pola Desain Pesan <i>Microsoft PowerPoint</i>	19
4. Kelayakan.....	23
a. Segi Materi.....	24
b. Segi Media.....	25
5. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	25
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berfikir	29
 BAB III. METODE PENELITIAN	 31
A. Desain Penelitian	31
B. Prosedur Penelitian	32
C. Tempat dan Waktu Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel	35

E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Instrumen Penelitian	38
G. Validitas dan Reliabilitas	41
H. Teknik Analisis Data	45
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Analisis Kebutuhan	50
2. Desain.....	50
3. Implementasi	53
4. Pengujian.....	57
B. Pembahasan	65
1. Pengembangan Media Pembelajaran	65
2. Kelayakan Media Pembelajaran.....	66
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Keterbatasan	70
C. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Ukuran Huruf Untuk Jarak Pengelihatan	18
Tabel 2. Kombinasi Warna yang Efektif untuk Tampilan dan Layar komputer	22
Tabel 3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	27
Tabel 4. Kriteria Penilaian Angket Ahli Materi dan Media.....	37
Tabel 5. Kriteria Angket Penilaian Siswa	38
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Ditinjau Dari Materi	39
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrument Kelayakan Ditinjau Dari Media Pembelajaran	40
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrument Angket Siswa	41
Tabel 9. Pedoman Tingkat Reliabilitas Instrumen	44
Tabel 10. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Untuk Para Ahli	46
Tabel 11. Interpretasi Kriteria Penilaian Hasil Validasi Para Ahli	46
Tabel 12. Kategori Presentase Kelayakan	47
Tabel 13. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	48
Tabel 14. Interpretasi Kriteria Penilaian Untuk Siswa.....	48
Tabel 15. Kategori Presentase Kelayakan.....	49
Tabel 16. Revisi dari Ahli Materi Oleh Guru	58
Tabel 17. Penilaian Ahli Materi Oleh Guru	58
Tabel 18. Revisi dari Ahli Materi Oleh Dosen	60

Tabel 19. Penilaian Ahli Materi Oleh Dosen	60
Tabel 20. Revisi dari Ahli Media.....	62
Tabel 21. Penilaian Ahli Media	62
Tabel 22. Penilaian Menurut Pendapat Siswa.....	64
Tabel 23. Hasil Kelayakan	68

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Skema Tahapan Pengembangan	9
Gambar 2. Blok Diagram Pengembangan Media Pembelajaran	
Menggunakan <i>Microsoft PowerPoint</i>	32
Gambar 3. Skala Pengukuran	47
Gambar 4. Skala Pengukuran	49
Gambar 5. Tampilan Desain Konsep Tunggal	51
Gambar 6. Tampilan Desain Konsep Kesatuan	51
Gambar 7. Tampilan Desain Konsep Kesederhanaan.....	52
Gambar 8. Tampilan Desain Konsep Tata Letak	52
Gambar 9. Hasil Presentasi <i>Slide</i> Halaman Pembuka	53
Gambar 10. Hasil Presentasi <i>Slide</i> Halaman Judul	53
Gambar 11a. Hasil Presentasi <i>Slide</i> Sub Materi Membuat Dokumen Baru.....	54
Gambar 11b. Hasil Presentasi <i>Slide</i> Sub Materi Membuka Dokumen Baru.....	54
Gambar 12. Hasil Presentasi <i>Slide</i> Sub Materi Editing Teks.....	55
Gambar 13. Hasil Presentasi <i>Slide</i> Sub Materi Mengcopy	55
Gambar 14a. Hasil Presentasi <i>Slide</i> Sub Materi Menghapus Teks	56
Gambar 14b. Hasil Presentasi <i>Slide</i> Sub Materi Menghapus Teks.....	56
Gambar 15. Hasil Presentasi <i>Slide</i> Halaman Penutup.....	57
Gambar 16. Grafik Penilaian Ahli Materi Oleh Guru.....	59
Gambar 17. Grafik Penilaian Ahli Materi Oleh Dosen.....	61

Gambar 18. Grafik Penilaian Ahli Media	63
Gambar 19. Grafik penilaian siswa.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	75
Lampiran 2. Silabus.....	76
Lampiran 3. Instrumen Penelitian.....	77
Lampiran 4. Angket Siswa dan Guru.....	78
Lampiran 5. Validitas dan Reliabilitas.....	79
Lampiran 6. Lembar Wawancara.....	80
Lampiran 7. Materi Pembelajaran.....	81
Lampiran 8. Foto Dokumentasi Penelitian.....	73

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN

Oleh
Ayu Kurniawati
NIM. 07520244070

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran TIK di SMP N 2 Plupuh Sragen ,2)Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran TIK di SMP N 2 Plupuh Sragen.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan prosedur penelitian menggunakan model sekuensial linier. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dengan 4 tahap, yaitu : 1) Analisis Kebutuhan, 2) Desain, 3) Implementasi, dan 4) Pengujian. Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* berdasarkan uji validasi para ahli dan uji coba kepada siswa melalui angket. Cara menentukan sampel dengan teknik *purposive sample*, yaitu siswa kelas VIII sebanyak masing-masing 10 siswa dalam 4 kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dinyatakan melalui pengujian para ahli dan pendapat siswa. Presentase yang dicapai oleh ahli materi yang dilakukan guru TIK SMP N 2 Plupuh Sragen sebesar 71,67% dan oleh dosen ahli materi sebesar 75%, dapat diartikan bahwa materi teknologi informasi dan komunikasi dalam kategori layak. Presentase yang dicapai oleh ahli media adalah 69,33% dapat diartikan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dalam kategori layak. Dari siswa presentase yang dicapai adalah 73,56% dapat diinterpretasikan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dalam kategori layak. Siswa tertarik dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui tampilan yang didesain secara atraktif.

Kata kunci : media pembelajaran, *Microsoft PowerPoint*, kelayakan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses internal dalam diri manusia sehingga guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, merupakan satu-satunya sumber belajar komponen dari sumber belajar yang disebut orang. Bahan & alat yang kita kenal sebagai *software* dan *hardware* tak lain adalah media pendidikan. Pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan oleh guru dan pembelajar. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan. Bahkan pertumbuhan ini bersifat gradual.

Sejalan dengan kemajuan ilmu dan teknologi yang begitu pesat. Perkembangan dan perubahan peradaban manusia akan terus berlangsung dan menuntut masyarakat memasuki era globalisasi. Tuntutan layanan profesional diberbagai sektor kehidupan kian mendalam dan kualitas sumber daya manusia yang memenuhi harapan masyarakat kian diperlukan. Proses terbentuknya masyarakat masa depan dapat digambarkan diantaranya kecenderungan globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat, perkembangan informasi yang semakin padat dan tuntutan layanan profesional diberbagai sektor kehidupan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia perlu disiapkan sejak dini guna menghadapi tuntutan perubahan zaman.

Meningkatkan kualitas pendidikan saat ini merupakan persoalan yang dihadapi oleh banyak negara termasuk Indonesia, yang umumnya dikaitkan

dengan tinggi rendahnya prestasi yang ditunjukkan dengan kemampuan siswa mendapatkan nilai dalam tes dan kemampuan lulusan mendapatkan pekerjaan. Kualitas pendidikan sangat penting, karena sangat menentukan laju pembangunan. Karena itu hampir semua pembaharuan pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Kualitas sumber daya manusia yang meningkat akan terwujud jika menempatkan pendidikan sebagai sarana pemacu dan alat bantu pendidikan akan mempunyai arti serta tujuan dalam peningkatan sumber daya apabila pendidikan tersebut memiliki sistem yang relevan dengan pembangunan dan kualitas yang baik dalam proses maupun hasilnya.

Mutu pendidikan perlu ditingkatkan dengan adanya pembaharuan dibidang pendidikan. Salah satu caranya adalah melalui peningkatan kualitas pembelajaran yaitu dengan pembaharuan pendekatan atau peningkatan relevansi metode mengajar. Metode mengajar dikatakan relevan jika dalam prosesnya mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan. Guru yang mengajar secara monoton yaitu hanya menggunakan satu metode saja. Misalnya metode konvensional, padahal belum tentu setiap pokok bahasan suatu materi pelajaran cocok dan mencapai tujuan apabila diajarkan dengan metode konvensional.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting, karena membantu pencapaian tujuan

pembelajaran. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pendidik.

Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang yaitu *Microsoft PowerPoint* yang merupakan suatu program dari Microsoft yang digunakan sebagai perangkat lunak untuk mempresentasikan materi kepada siswa di dalam proses pembelajaran serta diharapkan dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar siswa.

Microsoft PowerPoint sebenarnya dapat digunakan untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif. Namun banyak yang belum menyadari akan hal tersebut. Selama ini sering menggunakan *Microsoft PowerPoint* hanya untuk membuat suatu media presentasi atau bahan ajar yang bersifat satu arah saja (non interaktif), dimana siswa hanya berlaku sebagai pendengar atau penonton saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat menyimpang dengan prinsip pembuatan media pembelajaran interaktif yang menuntut suatu keterlibatan pengguna secara aktif dan mandiri selama berlangsungnya pembelajaran tersebut. Media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* ini sudah banyak digunakan oleh para pendidik di SMP maupun SMA atau SMK karena *Microsoft PowerPoint* dapat menampilkan informasi berupa tulisan, gambar, animasi, serta suara sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

SMP Negeri 2 Plupuh merupakan salah satu sekolah menengah yang sedang mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Namun belum semua pendidik di SMP Negeri 2 Plupuh

memanfaatkan penggunaan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* karena belum adanya kajian mengenai hasil prestasi belajar siswa menggunakan media tersebut. Siswa cenderung masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran karena dalam proses pembelajaran siswa hanya sebagai pendengar atau penonton saja. Di dalam proses pembelajaran ini siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Plupuh Sragen juga dituntut untuk terlibat aktif dan mandiri selama berlangsungnya pembelajaran.

Pelajaran tentang teknologi informasi dan komunikasi menjadi sebuah materi wajib di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen. Materi teknologi informasi dan komunikasi dimuat dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Mata pelajaran ini berhubungan erat dengan teknologi komputer dan pengembangan media pembelajaran melalui *microsoft office* tepatnya menggunakan *Microsoft PowerPoint*, sehingga penggunaan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pelajaran TIK diharapkan siswa SMP Negeri 2 Plupuh Sragen memiliki bekal kemampuan untuk mengenal, memahami, dan mampu berinteraksi dengan dunia teknologi informasi dan komunikasi yang sedang berkembang di masyarakat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan gambaran latar belakang masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan satu metode dalam pembelajaran masih belum mencakup setiap pokok bahasan suatu materi pelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Penyiapan media pembelajaran yang menjadi tanggung jawab pendidik, belum sepenuhnya baik.
3. Belum semua pendidik di SMP Negeri 2 Plupuh memanfaatkan penggunaan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint*
4. Para pendidik belum mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang sudah ada, seperti LCD atau penggunaan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint*.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan yang ada, maka penelitian dibatasi pada pengembangan media pembelajaran menggunakan *microsoft powerpoint* dan diteliti tingkat kelayakan media melalui *judgment expert* dari uji ahli materi dan media.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran TIK di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran TIK di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran TIK di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran TIK di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen.

F. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik ditinjau secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah bacaan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Powerpoint* serta sebagai acuan penelitian bagi peneliti yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan materi wajib yang berhubungan erat dengan teknologi komputer dan pengembangan media pembelajaran melalui *microsoft office* tepatnya menggunakan *Microsoft PowerPoint*, sehingga diharapkan dapat menjadi bahan kajian yang mampu memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengembangan

Pengembangan menurut (Brainyquote, 2011) adalah Tindakan mengembangkan atau menunjukkan sesuatu yang belum diketahui. Proses dari pengembangan setara bertahap dari sesuatu yang sudah ada, sebagai sebuah rencana atau metode. Perubahan bertahap atau pertumbuhan melalui proses perubahan yang berkembang juga merupakan hasil dari pengembangan atau kondisi yang telah dikembangkan.

Pengembangan menurut (<http://www.brainyquote.com> diakses pada 20 Maret 2011) adalah tindakan atau proses dari pengubahan atau peningkatan sebuah ekspresi kedalam ekspresi lain yang senilai atau searti. Pengembangan menurut Albert Einstein dalam (<http://www.brainyquote.com> diakses pada 20 Maret 2011) juga dapat diartikan sebagai semua yang berharga dalam lingkungan manusia tergantung pada kesempatan untuk perkembangan berdasarkan individual, jadi suatu pengembangan tergantung pada proses yang dibuat masing-masing individu.

Pengembangan *software* atau disebut juga *software engineering* adalah pengembangan perangkat lunak dalam proses yang terencana dan terstruktur. Istilah pengembangan perangkat lunak atau

software ini sering digunakan untuk merujuk pada aktivitas pemrograman komputer, yang merupakan proses menulis dan memelihara *source code* atau menguji. Perkembangan perangkat lunak dapat dimodelkan melalui model skuensial linier yang mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan skuensial melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian (Pressman, 2002). Model pengembangan dapat diaplikasikan dalam skema tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Skema tahapan pengembangan

Dari skema diatas dapat dijabarkan pengertian masing-masing tahapan yaitu sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan:

Mengumpulkan kebutuhan pengguna yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibangun

b. Desain:

Tahapan ini untuk menerjemahkan keinginan pengguna menjadi desain.

c. Implementasi

Penerjemahan tahapan desain ke dalam tampilan sebenarnya.

d. Pengujian

Setelah program aplikasi selesai dibuat, maka dilakukan tahap pengujian.

Jadi pengembangan adalah perubahan bertahap melalui proses dari pengembangan yang sudah ada dan membuat sesuatu yang baru kemudian dikembangkan sesuai dengan model perkembangan yang ada.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang berarti perantara atau penghantar. Media membantu dalam penyampaian informasi pembelajaran, karena di dalamnya terdapat alat bantu untuk yang memudahkan dalam menyampaikan pesan. Sehingga penerima pesan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Latuheru dalam (<http://forum.upi.edu/v3/index.php?topic=15693.0> diakses pada 20 Oktober 2010), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Yoga Permana dalam (<http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-media-pembelajaran/> diakses pada 24 Maret 2011), menyatakan bahwa media dalam aktivitas pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara dosen dan mahasiswa. Tresna Ali (2005) menjelaskan bahwa peranan media dalam pembelajaran

mempunyai pengaruh sebagai berikut, media dapat menyiarkan informasi yang penting, media dapat digunakan untuk, memotivasi pembelajar pada awal pembelajaran, media dapat menambah pengayaan dalam belajar,

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari pendidik menuju siswa. Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat menampilkan materi pembelajaran dengan menarik yang sesuai dengan fungsi menginformasikan pesan dan membantu siswa meningkatkan pemahaman dalam penguasaan materi bahan ajar. Ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya tangkap indera
- 2) Memusatkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

- 3) Dapat memperjelas penyajian pesan sehingga tidak terlalu verbalistis atau dalam bentuk kata-kata, lisan dan tertulis saja

Kemajuan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran dengan sendirinya akan menyempurnakan media pembelajaran konvensional menjadi media pembelajaran yang berbasis teknologi.

3. *Microsoft PowerPoint* Sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian *Microsoft PowerPoint*

Menurut Isroi (<http://isroi.files.wordpress.com/2008/03/desain-presentasi-efektif.pdf> diakses pada 20 Oktober 2010), *PowerPoint* merupakan salah satu media untuk menyampaikan presentasi. *PowerPoint* dapat merupakan bagian dari keseluruhan presentasi maupun menjadi satu-satunya sarana penyampaian informasi. *PowerPoint* sebagai pendukung presentasi misalnya adalah *PowerPoint* sebagai alat bantu visual dalam presentasi oral. *PowerPoint* dapat pula menjadi media utama penyampaian presentasi, misalnya pada presentasi produk atau iklan mini, profil perusahaan, dan presentasi online. Presentasi semacam ini dapat disertai dengan narasi dan ilustrasi suara, musik, atau video yang dimainkan pada saat presentasi.

Menurut Madcoms (2007) *Program Microsoft PowerPoint 2003* adalah suatu program yang digunakan untuk membuat *slide* atau presentasi. Program *Microsoft PowerPoint 2003* merupakan

penyempurnaan dari program *Microsoft PowerPoint* versi sebelumnya. Banyak perintah yang telah diubah, dimana perintah-perintah yang tidak terlalu penting telah dihilangkan dan diganti dengan perintah-perintah baru yang sangat menarik. Melalui *Microsoft PowerPoint* 2003 memudahkan kita dalam menyampaikan materi melalui presentasi yang didukung adanya slide yang dapat disisipi komponen-komponen berupa teks, grafik dan gambar, foto, suara, film yang dapat ditampilkan melalui desain tampilan yang menarik perhatian siswa, sehingga membantu proses keberhasilan tersampainya materi kepada siswa.

Jika ingin menjalankan *Microsoft PowerPoint* 2003, maka kita harus menggunakan Sistem Operasi *Windows* 2000 atau *Windows XP*. Program *Microsoft PowerPoint* 2003 merupakan bagian paket program *Microsoft Office*, sehingga untuk memulai program ini sebaiknya mengaktifkan dahulu *Microsoft Office*. Madcoms (2007). Dengan cara menginstall atau memasang perangkat lunak *Microsoft Office* 2003 ke dalam perangkat keras yang akan kita gunakan untuk menyusun, membuat dan menyampaikan materi dengan *Microsoft PowerPoint*. Jadi pengertian dari *Microsoft PowerPoint* adalah suatu perangkat lunak dari *Microsoft Office* yang dapat dipakai untuk menciptakan bahan-bahan presentasi dengan menuangkan ide-ide cemerlang dalam bentuk visual yang menarik, salah satu diantaranya yaitu dapat mengatur model transisi ketika terjadi peralihan dari satu

slide ke *slide* yang berikutnya dengan menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan oleh *Microsoft PowerPoint* sehingga presentasi akan menjadi lebih hidup dan sangat mengesankan.

b. Elemen Desain Visual *Microsoft PowerPoint*

Menurut Priyanto (2009:26) merancang tampilan visual dimulai dengan pengumpulan atau membuat elemen-elemen piktoral dan teks yang akan digunakan dalam suatu tampilan. Pemilihan dan pembuatan elemen-elemen piktoral (grafikal) dan teks dibuat berdasarkan tujuan desain visual. Tujuan tersebut misalnya menjamin keterbacaan, membantu audien agar cepat melihat pesan, megarjak audien untuk aktif dan memfokuskan perhatian kunci-kunci penting. Berkaitan dengan elemen visual, maka akan diuraikan beberapa elemen atau komponen visual, seperti elemen-elemen visual verbal, dan elemen penambahan daya tarik.

1) Elemen Visual

Pemilihan tipe visual tergantung pada tujuan pembelajaran, elemen visual dapat dibagi menjadi tiga golongan yaitu:

a) Visual Nyata

Menampilkan objek nyata dalam pembelajaran. Kecenderungan untuk menyimpulkan bahwa komunikasi efektif dalam pembelajaran dapat tercapai apabila menggunakan visual yang nyata, hal ini tidak salah

karena bagaimanapun visual lebih nyata lebih dekat dengan objek aslinya. Namun demikian, visual nyata tidak selalu diperlukan, bahkan banyak penelitian (Smaldino *et.al*, 2005) menunjukkan bahwa dalam situasi tertentu, visual nyata bisa bertentangan dengan komunikasi dalam belajar. Keadaan ini menunjukkan bahwa benda nyata tidak selalu tepat untuk pembelajaran, jadi hal itu tergantung pada keperluan dan tujuan dalam proses pembelajaran.

b) Visual Analogi

Menyampaikan suatu konsep atau topik dengan menunjukkan hal lain yang menyiratkan persamaan.

c) Visual Organisasi

Mencakup diagram alir, grafik, peta dan skema. Grafik diorganisasikan untuk menunjukkan hubungan antar bagian dan konsep utama dalam materi tekstual, tipe visual menceritakan organisasi ini.

2) Elemen Verbal

Sebagian besar tampilan visual melibatkan beberapa tipe informasi verbal, dalam menyiapkan presentasi, penggunaan huruf perlu dipertimbangkan secara cermat agar dapat memberikan efek komunikasi yang kuat.

a) Model Huruf

Model huruf harus konsisten dan harmonis. Menggunakan model huruf yang sederhana dan jelas untuk informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. Menurut Faiola dalam Smaldino (2005), model huruf yang direkomendasikan untuk presentasi terproyeksi adalah keluarga *sans serif* (*arial, calibri, halvetica*, dan sejenisnya), sedangkan keluarga *serif* (*times new roman, century*, dan sejenisnya) lebih tepat untuk bahan cetak.

b) Banyaknya Model Huruf

Sebaiknya tidak menggunakan lebih dari dua macam tipe huruf dan harus harmonis dengan yang lain, serta membatasi banyaknya variasi huruf maksimal empat (*bold, italic, garis bawah, ukuran huruf*) untuk hasil komunikasi yang terbaik. Bisa menggunakan dua tipe ukuran huruf yang berbeda ditambah dengan *italic* dan garis bawah atau tiga jenis ukuran yang berbeda ditambah dengan *bold* untuk penekanan.

c) Huruf Kapital

Penambahan huruf kapital bila diperlukan saja, agar teks mudah dibaca menggunakan huruf lowercase. Judul-judul pendek dapat menggunakan huruf kapital, akan tetapi

untuk frase lebih dari tiga kata dan kalimat penuh harus mengikuti aturan penggunaan huruf *lowercase*.

d) Warna Huruf

Aturan memilih huruf cukup sederhana, warna huruf harus kontras dengan warna latar belakang. Pemilihan kontras warna juga harus memperhatikan kemungkinan adanya audien yang buta warna, oleh sebab itu sebaiknya tidak menggunakan warna merah dan hijau secara bersamaan.

e) Ukuran Huruf

Ukuran huruf menjadi sangat penting untuk diperhatikan agar teks yang disajikan mudah dibaca. Tabel dibawah ini menunjukkan spesifikasi minimum tinggi huruf dan variasi jarak.

Tabel 1. Ukuran huruf untuk jarak pengelihatan

Jarak (feet)	Tinggi Huruf (inchi)	Keterangan
10	0,5	Asumsi: a. cahaya bagus b. mata bagus, dan c. warna bagus
20	1,0	
30	1,5	
40	2,0	
50	2,5	
60	3,0	Dari nilai tersebut dapat ditentukan bahwa setiap penambahan jarak 10 inchi, penambahan tinggi adalah 0,5 inchi
70	3,5	
80	4,0	
90	4,5	
100	5,0	Yang ini dimaksud tinggi huruf adalah tinggi huruf pada layar proyeksi
200	10,0	

Mengukur tinggi huruf di layar rasanya sulit dilakukan karena harus menampilkannya dengan LCD projector. Standar ukuran huruf minimal yang mudah dibaca adalah **Arial 24 point**, apabila ingin menggunakan model huruf yang lain dapat dibandingkan dengan tampilam huruf Arial 24 point di layar komputer.

f) Spasi Baris

Spasi antar baris sebaiknya kurang dari rata-rata tinggi huruf *lowercase*, untuk memudahkan jarak dan baris (*berdasarkan baseline*) adalah 1,5 kali rata-rata tinggi huruf *lowercase*. Berdasarkan pengalaman menggunakan model huruf *arial*, untuk memperoleh jarak tersebut dipilih spasi baris tunggal.

g) Jumlah Kata Setiap Slide dan Bullet

Presentasi visual tidak sekedar memindahkan buku ke dalam *slide*, apalagi menampilkan halaman buku menggunakan kamera yang tersedia pada LCD *projector*.

Sebaiknya berisi kurang dari 45 kata dalam setiap *slide*, sedangkan untuk visual berbasis teks sebaiknya menggunakan enam sampai delapan kata setiap baris dan tidak lebih dari enam baris setiap *slide*.

Kata-kata kunci sebaiknya ditampilkan dengan menggunakan *bullet*, bukan angka. Jumlah *bullet* untuk setiap halaman tidak lebih dari enam.

Tampilan visual merupakan pesan yang akan disampaikan kepada audien. Agar pesan dapat diterima sesuai dengan harapan penyaji, harus mempertimbangkan elemen visual, elemen verbal dan keterkaitannya dalam satu *slide*.

c. Elemen Pola Desain Pesan *Microsoft PowerPoint*

Menurut Priyanto (2009:42) memberi fokus pada penataan elemen visual dalam suatu *slide* merupakan konsep utama pola desain. Cara penyajian konsep pada setiap halaman *slide* merupakan faktor utama sampai terbentuknya konsep, kemudian langkah selanjutnya adalah memilih warna yang sesuai sehingga konsep dalam *slide* menjadi kuat.

1) Konsep Tunggal Setiap Slide

Berisikan satu konsep atau ide, agar audien bisa memisahkan setiap konsep sehingga tidak terjadi percampuran konsep

2) Kesatuan atau Harmoni

Pengaturan seluruh elemen dalam suatu *slide*, yang masing-masing elemen memberikan pengaruh estetik sehingga nampak sebagai satu kesatuan.

3) Kesederhanaan

Menyediakan spasi kosong untuk menjaga kesederhanaan, agar elemen-elemen pada tampilan *slide* tidak nampak penuh sesak dan rancangan tidak terlalu banyak model huruf dan warna.

4) Pengaturan Tata Letak

- a) Menggunakan pola yang menarik agar audien mudah dalam memfokuskan perhatian, misal bentuk pola geometri seperti lingkaran, segitiga atau segiempat.
- b) Bentuk pola huruf Z, I, T dan U dapat digunakan untuk mengatur tata letak. Pola huruf Z paling sering digunakan karena gerakan mata manusia membentuk pola huruf Z. Pemilihan bentuk lingkaran atau huruf Z memiliki tujuan yaitu, lingkaran menunjukkan siklus tertutup suatu prose kehidupan. Sedangkan pola huruf Z menunjukkan suatu proses yang tidak membentuk siklus.

c) Kaidah *rule of third* yang membagi suatu halaman menjadi tiga secara vertikal, horizontal atau keduanya dibuat untuk menghindari komposisi simetris yang biasanya membosankan karena pandangan di tengah.

d) Keseimbangan

Apabila elemen-elemen dalam tampilan terdistribusi secara merata pada setiap sisi, baik vertikal maupun horizontal maka diperoleh suatu keseimbangan.

e) Susunan Warna

Audien sangat mungkin untuk mengingat tampilan yang memiliki harmoni warna yang menyenangkan, maka pemilihan susunan warna untuk tampilan presentasi harus diperhatikan keharmonisannya. Menghindari latar belakang yang terlalu ramai karena dapat membatasi ruang penyajian informasi,

Apabila akan menentukan susunan warna untuk tampilan atau layar pada komputer, maka harus diperhatikan kombinasi warna yang baik. Dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kombinasi warna yang efektif untuk tampilan dan layar komputer

Latar Belakang	Latar Depan Gambar dan Teks	Sorotan
Putih	Biru gelap	Merah, orange
Abu-abu terang	Biru, hijau, hitam	Merah
Biru	Kuning terang, putih	Kuning, merah
Biru Terang	Biru gelap, hijau gelap	Merah-orange
Kuning Terang	Ungu, coklat	Merah

Sumber: Priyanto (2009:51)

f) Meminimalkan Animasi dan Suara

- (1) Meminimalkan penggunaan animasi dan suara dalam presentasi untuk mendukung penyampaian informasi.
- (2) Jangan menggunakan animasi yang berlebihan, karena dapat mengurangi daya serap atau konsentrasi dalam penyampaian informasi.
- (3) Menghindari penggunaan animasi huruf yang muncul satu persatu disertai suara tembakan atau tepuk tangan, karena dapat mengacaukan pesan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media dalam presentasi memberi nilai tambah dan dibutuhkan. Memberi nilai tambah berarti terdapat *gain* dalam transfer informasi dari pengirim ke penerima. Dibutuhkan berarti kehadirannya diperlukan untuk menyampaikan informasi baik berupa lisan atau tulisan. Memperhatikan desain tampilan, latar belakang serta memperhatikan susunan warna dalam presentasi

dapat menimbulkan ketertarikan tersendiri dalam proses penyampaian suatu informasi, sehingga didapatkan hasil yang maksimal.

4. Kelayakan

Kelayakan menyatakan layak sebagai hal patut, wajar atau sudah pantas, jadi kelayakan berarti kondisi atau keadaan sudah pantas. Kelayakan suatu obyek akan terbentuk jika telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Kriteria tersebut digunakan sebagai pembanding, W.J.S. Purwadarminto (1990).

Kelayakan dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah perihal (pantas, layak) yang dapat dikerjakan. Kelayakan menurut kamus psikologi adalah suatu titik kematangan untuk menerima dan mempraktikkan tingkah laku tertentu

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelayakan adalah pantas untuk dikerjakan atau digunakan setelah dilakukan perbandingan dengan kriteria yang ditetapkan.

Media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang baik memiliki beberapa kriteria yang harus dinilai. Penilaian tersebut berdasarkan aspek relevansi materi dan aspek manfaat dari segi materi dan dari segi media melalui aspek elemen visual, elemen verbal dan pola desain. Berikut adalah aspek kriteria penilaian dari masing-masing segi materi menurut Akhmad Sudrajat (2008) dan dari segi media menurut Priyanto (2009):

a. Segi Materi

1) Aspek relevansi materi

Kesesuaian materi pembelajaran dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar melalui silabus yang kemudian dikembangkan melalui beberapa indikator adalah sebagai berikut:

- a) Kesesuaian dengan silabus
- b) Kejelasan kompetensi
- c) Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran
- d) Kebenaran materi
- e) Kelengkapan materi
- f) Penulisan materi
- g) Keruntutan dan kejelasan materi
- h) Tingkat kesulitan
- i) Kedalaman materi

2) Aspek kecukupan dalam segi manfaat

Materi yang diajarkan dapat membantu siswa dalam menguasai kompetensi dasar yang diajarkan kemudian dikembangkan melalui indikator sebagai berikut:

- a) Mempermudah pendidik dalam pembelajaran
- b) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi
- c) Membantu proses pembelajaran

b. Segi Media

1) Aspek elemen visual

- a) Visual nyata
- b) Visual analogi
- c) Visual organisasi

2) Aspek elemen verbal

- a) Model huruf
- b) Banyaknya model huruf
- c) Huruf kapital
- d) Warna huruf
- e) Ukuran huruf
- f) Spasi baris
- g) Jumlah kata setiap *slide*

3) Aspek pola desain

- a) Konsep tunggal setiap slide
- b) Kesatuan
- c) Kesederhanaan
- d) Pengaturan tata letak
- e) Animasi dan suara

5. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi bertujuan untuk mempersiapkan siswa supaya mampu mengantisipasi perkembangan dunia teknologi dan komunikasi. Mata pelajaran ini

memiliki peran besar dalam upaya memperluas akses dan meningkatkan mutu pendidikan. Teknologi Informasi dan Komunikasi memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif serta menyediakan akses pendidikan untuk semua bidang pendidikan, memfasilitasi proses pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada jenjang SMP mencakup penguasaan materi *Microsoft Office* seperti *Ms. Word* dan *Ms.Excel* serta pengoprasian nya.

Ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi dan menyajikan informasi. Serta penggunaan alat bantu untuk memproses dan memindah data dari satu perangkat ke perangkat yang lain secara cepat. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami Teknologi Informasi dan Komunikasi, mengembangkan ketrampilan untuk memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi, menciptakan perangkat lunak dan perangkat keras serta dapat menghargai hasil karya di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi yang diciptakan oleh programmer(http://elektronika.unp.ac.id/wpcontent/uploads/2008/11/tiksm_p.pdf diakses pada 20 Oktober 2010). Mata pelajaran TIK diajarkan di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen, sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan

Pendidikan (KTSP), adapun kompetensi yang diajarkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan Informasi	1.1 Mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata
	1.2 Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata
	1.3 Menggunakan menu dan ikon pokok pada perangkat lunak pengolah kata
	1.4 Membuat dokumen pengolah kata Sederhana
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk menyajikan Informasi	2.1 Mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka
	2.2 Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka
	2.3 Menggunakan menu dan ikon pokok pada perangkat lunak pengolah kata
	2.4 Membuat dokumen pengolah angka sederhana

Sumber: (Silabus SMP Negeri 2 Plupuh Sragen)

B. Penelian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti berikut dapat menjadi kajian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Meskipun penelitian tersebut tidak berasal dari bidang keahlian yang sama, tetapi hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat dijadikan bahan pembanding dan masukan.

Penelitian Nur Budiono (2010) yang berjudul “Pengembangan *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran Di SMA Piri 1 Yogyakarta”. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diperoleh informasi bahwa tingkat kelayakan *e-learning* sebagai media pembelajaran dari validator ahli media pembelajaran mencapai 84,2 % dengan kategori sangat layak, dan validator ahli materi mencapai 83,3 % dengan kategori sangat layak. Data pengujian dari ahli media dan ahli materi menunjukkan rata-rata penilaian untuk *e-learning* sebagai media pembelajaran sebesar 83,8%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-learning* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil evaluasi dari kelompok uji coba dengan *e-learning* memperoleh nilai rata-rata *pre test* sebesar 49,54 dan rata-rata *post test* sebesar 73,64. Sedangkan untuk kelompok pembanding yang menggunakan media non *e-learning* diperoleh nilai rata-rata *pre test* sebesar 46,06 dan rata-rata *post test* sebesar 69,85. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan nilai siswa antara kelompok uji coba dengan kelompok pembanding. Untuk

kelompok uji coba terjadi peningkatan nilai sebesar 24,09 sedangkan untuk kelompok pembanding terjadi peningkatan nilai sebesar 23,79

Penelitian Lisna Nurrohawati (2011) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Jobsheet Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar KKPI Di SMK N 3 Yogyakarta”. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diperoleh informasi bahwa kelayakan media *jobsheet* diukur berdasarkan persepsi siswa dan dinyatakan sangat layak dengan prosentase 61,67%. Hasil penggunaan media pembelajaran *jobsheet* pada mata diklat KKPI diperoleh hasil rata-rata nilai siswa kelompok Intervensi adalah 7,89 sedangkan rata-rata nilai siswa kelompok non-intervensi adalah 6,15. Secara keseluruhan siswa kelompok intervensi dinyatakan lulus KKM dengan standar 7,00

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran, pengembangan media pembelajaran yang tepat penting dilakukan. Hal ini berpengaruh terhadap perhatian siswa untuk menangkap dan memahami materi. Interaksi yang terjadi antara pendidik dengan siswa akan memenuhi fungsi penyampaian pesan apabila tersedia media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu seorang Guru atau pendidik untuk menyampaikan materi dengan lebih efisien pada tiap-tiap situasi kelas. Penggunaan media presentasi dengan *Microsoft Power Point* sebagai alat bantu proses pembelajaran tidak berhenti pada batasan-batasan fitur standart yang ada pada aplikasi ini, tetapi seorang pendidik atau guru dan khususnya guru TIK harus mampu mengembangkan media *Power Point*

yang digunakan. Salah satu tujuan pengembangan media *Power Point* ini adalah mendapatkan pemusatan konsentrasi yang maksimal siswa terhadap bahan ajar yang akan disampaikan. Dengan pemusatan konsentrasi siswa pada bahan ajar, diharapkan penyerapan bahan ajar yang disampaikan akan terserap secara maksimal.

Pengembangan media presentasi ini dapat dilakukan dengan pembuatan desain yang menarik dan animatif sesuai dengan pedoman prinsip elemen visual, elemen verbal dan pola desain. Seorang pendidik harus tahu apa yang sedang digemari siswa, hal tersebut bisa digunakan untuk referensi penyusunan dan desain *slide-slide* presentasi yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajarnya nanti. Gambar-gambar *background* animatif diperlukan untuk menambah daya tarik siswa yang mungkin sudah bosan dengan standar gambar yang ada dalam *power point*. Ketertarikan siswa secara otomatis akan merangsang timbulnya interaksi antar peserta didik dengan pendidik, meskipun kadang-kadang pada awalnya timbul pertanyaan yang agak menyimpang dari benang merah bahan ajar. Tetapi hal ini merupakan nilai tambah untuk mengawali interaksi-interaksi berikutnya. Disinilah peran pendidik untuk mengajak siswa ke dalam konsep bahan ajar yang sudah di siapkan.

Dengan demikian perlu dikembangkan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang berisi materi pelajaran TIK kelas VIII SMPN 2 Plupuh Sragen.

BAB III METODE PENELITIAN

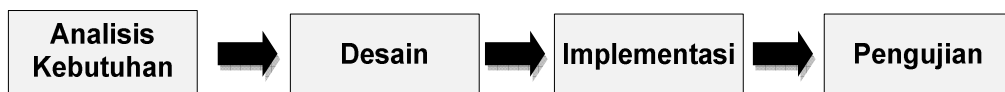
A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Ms. PowerPoint*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut menggunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan. (Sugiyono, 2010:407).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Serta mempunyai sasaran pembuatan media pembelajaran yang layak dalam proses pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Ms. PowerPoint* yang merupakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *Ms. PowerPoint* diperoleh dengan cara memberi angket kepada *judgment expert* pada saat uji validasi serta siswa kelas VIII pada saat uji coba.

B. Prosedur Penelitian

Desain penelitian yang dikembangkan melalui beberapa tahapan penelitian yaitu analisis kebutuhan, desain, implementasi dan pengujian. Tahapan ini disebut dengan prosedur penelitian. Tahapan penelitian ini menggunakan model sekuensial linier menurut Presman (2002:37). Sekuensial linier mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial, mulai pada tingkat dan kemajuan pada seluruh analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian.



Gambar 2. Blok diagram pengembangan media pembelajaran menggunakan *Ms. PowerPoint*

Keterangan:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dibutuhkan pengumpulan informasi tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan terhadap desain media pembelajaran yang akan diimplementasikan sehingga dapat memenuhi fungsi yang tepat dalam proses pembelajaran.

2. Desain

Tahapan ini adalah pesan memberi fokus pada penataan elemen visual dalam suatu slide, cara penyajian konsep pada setiap halaman *slide* merupakan faktor utama. Setelah konsep terbentuk, langkah selanjutnya

adalah menentukan tata letak dan memilih warna yang sesuai, sehingga konsep dalam *slide* menjadi lebih kuat. Serta mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dilakukan dengan cara mengikuti pedoman elemen visual multimedia.

3. Implementasi

Implementasi merupakan tahap yang menterjemahkan tahap desain ke tampilan yang sebenarnya. Langkah-langkah dalam tahapan implementasi yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* adalah implementasi susunan warna yang digunakan untuk membuat desain presentasi sesuai dengan pertimbangan respon emosional, aktif, dinamis, rasa panas, atau lebih kompetitif, bijaksana dan perasaan sejuk, begitu pula menggunakan warna yang sejuk dalam latar belakang. Warna tulisan yang dipakai dalam desain presentasi ini adalah warna terang atau biru sedangkan latar belakang yang digunakan adalah putih dan implementasi pengaturan tata letak menggunakan bentuk huruf tertentu yaitu huruf Z dan U, dikarenakan materi yang disampaikan berisikan langkah-langkah mengoperasikan *Ms. Word*

4. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* diuji cobakan, dan dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu:

a. *Alpha testing*

Alpha testing merupakan pengujian tahap awal dari pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Pengujian *alpha* dalam pengembangannya dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek yang ada pada media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Hasil penilaian dilakukan oleh guru mata pelajaran TIK di SMP N 2 Plupuh Sragen dan dosen ahli untuk menentukan apakah pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* sudah layak atau belum digunakan sebagai media pembelajaran, dengan demikian dapat diperbaiki baik dari segi media maupun materi yang akan disampaikan sesuai saran validator sebelum diimplentasikan di sekolah.

b. *Beta Testing*

Pengujian ini diberikan langsung kepada siswa dan guru untuk menilai sejauh mana media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dapat diterima sebagai media pembelajaran.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen yang beralamat di Jl. Raya Plupuh-Sangiran Km.5, Plupuh Sragen.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2010 sampai Maret 2011.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2010:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2010:118) Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu dan yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulan dan hasilnya dapat diberlakukan untuk populasi

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan pengambilan sampel pada penelitian, Sugiyono (2010:124). Tujuan pengambilan sampel pada penelitian ini dengan teknik *purposive sampling* adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* pada kelas VIII saja. Alasan pemilihan sampel pada penelitian ini yaitu kelas VIII dianggap sudah memperoleh dasar-dasar pelajaran TIK sehingga mempermudah dalam proses penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2010:194) menggolongkan pengumpulan data penelitian dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara merupakan satu cara untuk mendapatkan data secara langsung dengan kisi-kisi yang telah disusun sebelumnya. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran TIK di SMP N 2 Plupuh Sragen, tujuan dari wawancara adalah untuk mengetahui rencana pembelajaran yang akan disampaikan melalui media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint*.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2010: 199). Dalam penelitian ini angket digunakan untuk menilai kelayakan pengembang media pembelajaran menggunakan *Ms. PowerPoint*. Responden yang dilibatkan dalam pengambilan data adalah dosen ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk uji validasi serta siswa untuk memberi tanggapan terhadap pengembangan media pembelajaran menggunakan *Ms. PowerPoint* yang dibuat oleh peneliti. Jawaban responden ditulis dengan cara member tanda *checklist* (✓) pada angket yang telah disediakan.

a. Angket untuk Ahli Materi dan Media

Angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media mempunyai 5 alternatif jawaban dan mempunyai bobot skor adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria penilaian angket ahli materi dan media

Pernyataan	
Jawaban	Nilai
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

b. Angket untuk Siswa

Angket dengan empat alternatif jawaban yaitu “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, “Sangat Tidak Setuju”. Jawaban dapat

diartikan sebagai berikut “SST” media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* sangat layak digunakan, “ST” diartikan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* layak digunakan, “TS” bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* tidak layak digunakan dan jawaban “STS” media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* sangat tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pembobotan skor pada alternative jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria angket penilaian siswa

Pernyataan	
Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

F. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 184), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena sosial yang diamati secara spesifik. Semua fenomena tersebut disebut variabel penelitian. Jadi instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan pada waktu meneliti untuk mengumpulkan data.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media dan siswa SMP N 2 Plupuh dalam uji coba kelas VIII. Berikut ini penjelasan untuk kisi-kisi instrumen.

a. Angket untuk Ahli Materi

Instrumen ini diberikan kepada ahli materi yang berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari relevansi materi. Pada tabel 7 berikut ini terlihat kisi-kisi instrumen ditinjau dari segi materi

Tabel 6. Kisi-kisi instrumen kelayakan ditinjau dari materi

No	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Relevansi Materi	Kesesuain dengan silabus	1
		Kejelasan kompetensi	2
		Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	3
		Kebenaran materi	4
		Kelengkapan materi	5
		Penulisan materi	6
		Keruntutan dan kejelasan materi	7
		Tingkat kesulitan	8
		Kedalaman materi	9
2.	Manfaat	Mempermudah pendidik dalam pembelajaran	10
		Mempermudah peserta didik dalam memahami materi	11
		Membantu proses pembelajaran	12

b. Angket untuk Ahli Media

Instrumen diberikan kepada ahli media dengan menguji kelayakan. Setelah itu instrumen disesuaikan dengan aspek-aspek yang diukur berdasarkan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono, 2010:177). Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun, untuk aspek media pembelajaran instrumen yang digunakan dilihat dari elemen visual, elemen verbal dan pola desain. Berikut kisi-kisi instrumen ditinjau dari media pembelajaran

Tabel 7. Kisi-kisi instrumen kealayaan ditinjau dari media pembelajaran

Aspek	Indikator	No Butir
Elemen Visual	Visual nyata	1
	Visual analogi	2
	Visual organisasi	3
Elemen Verbal	Model huruf	4
	Banyaknya model huruf	5
	Huruf Kapital	6
	Warna huruf	7
	Ukuran huruf	8
	Spasi baris	9
	Jumlah kata setiap <i>slide</i>	10
Pola desain	Konsep tunggal setiap <i>slide</i>	11
	Kesatuan	12
	Kesederhanaan	13
	Pengaturan tata letak	14
	Animasi dan suara	15

c. Angket Untuk Siswa

Instrument untuk siswa berisikan kesesuaian pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang dilihat dari performance dan segi desain. Kisi-kisi instrument untuk siswa dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini.

Tabel 8. Kisi-kisi instrumen angket siswa

Aspek	Indikator	No Butir
Elemen Visual	Visual nyata	1
	Visual analogi	2
	Visual organisasi	3
Elemen Verbal	Model huruf	4
	Banyaknya model huruf	5
	Huruf Kapital	6
	Warna huruf	7
	Ukuran huruf	8
	Spasi baris	9
	Jumlah kata setiap <i>slide</i>	10
Pola desain	Konsep tunggal setiap <i>slide</i>	11,12
	Kesatuan	13,14
	Kesederhanaan	15,16
	Pengaturan tata letak	17,18,19
	Animasi dan suara	20

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2010), dalam penelitian kuantitatif kriteria utamanya adalah terdapat data hasil penelitian adalah valid, reliabel, dan obyektif. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.

Pendapat Sugiyono tersebut sejalan dengan pendapat Sukardi (2003) yang menyatakan bahwa validitas adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur menurut kedua ahli tersebut validitas merupakan suatu ukuran yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Selanjutnya pendapat berikut juga dapat digunakan sebagai penguat kedua pendapat

ahli di atas, yaitu pendapat Saifudin Azwar (2001) yang menyatakan bahwa validitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa validitas adalah ketepatan dan kecermatan suatu tes dalam melakukan fungsi ukurannya.

Pada penelitian yang bersifat kuantitatif, untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel yang diuji validitas dan reliabilitasnya adalah instrumen penelitiannya.

Menurut Sugiyono (2007), untuk instrumen yang non-test yang digunakan untuk mengukur sikap cukup memenuhi validitas konstruksi. Oleh karena itu, validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruksi (*construct validity*).

Uji validitas dilakukan dengan meminta pendapat ahli (*judgment expert*). Ahli terdiri dari ahli materi yang berasal dari guru SMP N 2 Plupuh Sragen dan dari FT UNY, ahli media yang berasal dari FT UNY.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah keajegan alat tersebut dalam mengukur apa yang diukurnya. Alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian harus reliabel, dalam arti memiliki keajegan dalam melaksanakan pengukuran, menurut Nana Sudjana dan Ibrahim (2004).

Pendapat ini diperkuat oleh pendapat Suharsimi Arikunto (2006) yang menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Instrumen yang sudah baik tidak akan bersifat mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil, tetap akan sama. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Jadi instrumen tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur apakah suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sesuai dengan pendapat Sugiyono (2007) bahwa pengujian reliabilitas dengan teknik *Alpha Cronbach* dilakukan untuk jenis data interval / essay. Data dari angket yang diuji reliabilitasnya merupakan data interval yang terdiri dari empat rentang nilai, yaitu Sangat Setuju (SST) bernilai 4, Setuju (ST) bernilai 3, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1. Rumus Rumus *Alpha Cronbach* yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_1^2 = varians total

Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 16, maka dapat diperoleh hasil sebesar **0,697**. Hasil perhitungan selanjutnya dikonsultasikan pada tabel berikut sebagai patokan untuk mengetahui reliabilitas instrument berdasarkan pada klasifikasi dari Sugiyono (2009:231) adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Pedoman tingkat reliabilitas instrumen

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Tinggi
0,80 - 1,000	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai reliabilitas sebesar **0,697**. Selanjutnya nilai tersebut diukur dengan tabel dan hasilnya adalah **tinggi**. Jadi, pengembangan media pembelajaran menggunakan Microsoft PowerPoint dinyatakan reliabel dalam proses pembelajaran TIK di SMP N 2 Plupuh Sragen.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2010: 207).

Untuk menentukan kategori kelayakan media pembelajaran ini, dipakai skala pengukuran skala likert. Dengan skala pengukuran skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator variabel dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono, 2010: 135).

1. Kelayakan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* berdasarkan Ahli materi dan Ahli media
- Setelah diperoleh hasil pengukuran dari tabulasi skor maka perhitungan skor dapat diadopsi dari skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Kriteria kelayakan media pembelajaran untuk para ahli

Kategori Penilaian	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Tabel 11. Interpretasi kriteria penilaian hasil validasi para ahli

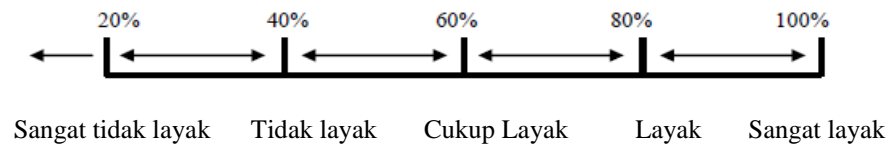
Kategori Penilaian	Interpretasi
Sangat Layak	Ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan <i>Ms.PowerPoint</i> sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
Layak	Ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan <i>Ms.PowerPoint</i> layak digunakan sebagai media pembelajaran
Cukup Layak	Ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan <i>Ms.PowerPoint</i> cukup layak digunakan sebagai media pembelajaran
Tidak Layak	Ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan <i>Ms.PowerPoint</i> tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran
Sangat Tidak Layak	Ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan <i>Ms.PowerPoint</i> sangat tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran

Proses perhitungan persentase dilakukan dengan cara membandingkan frekuensi yang diobservasi dengan frekuensi yang diharapkan. Persentase dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Frekuensi yang diobservasi}}{\text{Frekuensi yang diharapkan}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh merupakan data berupa angka yang selanjutnya dikategorikan sesuai dengan pengukuran skala likert. Selanjutnya

kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini digolongkan dalam lima kategori kelayakan dengan menggunakan skala. Skala kelayakan tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Skala Pengukuran

Dari penggolongan skala pengukuran persentase di atas dikelompokkan kedalam kategori kelayakan sebagai berikut:

Tabel 12. Kategori Presentasi Kelayakan

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
<20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

2. Kelayakan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* berdasarkan pendapat Siswa

Selain media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, media tersebut juga diuji berdasarkan pendapat siswa. Perhitungan juga dilakukan dengan proses perhitungan yang mengadopsi dari skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 13. Tabel kriteria kelayakan media pembelajaran

Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	
Kategori Penilaian	Interval Nilai
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 14. Interpretasi kriteria penilaian untuk siswa

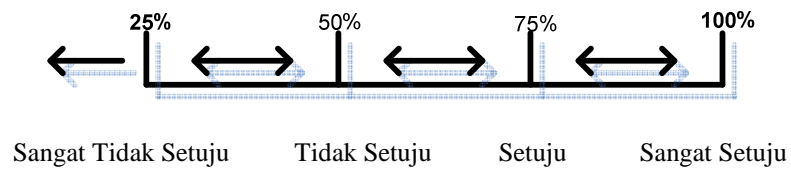
Kategori Penilaian	Interpretasi
Sangat Setuju	Siswa sangat setuju media pembelajaran menggunakan <i>Ms.PowerPoint</i> digunakan di SMP N 2 Plupuh Sragen
Setuju	Siswa setuju media pembelajaran menggunakan <i>Ms.PowerPoint</i> digunakan di SMP N 2 Plupuh Sragen
Tidak Setuju	Siswa tidak setuju media pembelajaran menggunakan <i>Ms.PowerPoint</i> digunakan di SMP N 2 Plupuh Sragen
Sangat Tidak Setuju	Siswa sangat tidak setuju media pembelajaran menggunakan <i>Ms.PowerPoint</i> digunakan di SMP N 2 Plupuh Sragen

Proses perhitungan persentase dilakukan dengan cara membandingkan frekuensi yang diobservasi dengan frekuensi yang diharapkan. Persentase dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Frekuensi yang diobservasi}}{\text{Frekuensi yang diharapkan}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh merupakan data berupa angka yang selanjutnya dikategorikan sesuai dengan pengukuran skala likert. Selanjutnya kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini digolongkan dalam

empat kategori kelayakan dengan menggunakan skala. Skala kelayakan tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Skala Pengukuran

Dari penggolongan skala pengukuran persentase di atas dikelompokkan kedalam kategori kelayakan sebagai berikut:

Tabel 15. Kategori Presentasi Kelayakan

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
<25%	Sangat Tidak Setuju
26% - 50%	Tidak Setuju
51% - 75%	Setuju
76% - 100%	Sangat Setuju

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan prosedur penelitian yang telah dikemukakan, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan

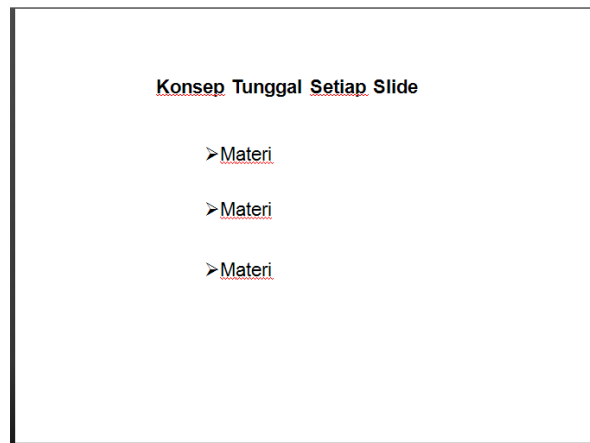
Setelah melakukan analisis rencana pembelajaran bersama guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) SMP Negeri 2 Plupuh Sragen, Maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mendukung pada satu standart kompetensi yaitu menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi. Media pembelajaran yang dipilih untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran TIK adalah media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint*.

Media pembelajaran merupakan media pembelajaran yang memuat materi lengkap dan terhadap desain media pembelajaran yang akan diimplementasikan sehingga dapat memenuhi fungsi yang tepat dalam proses pembelajaran.

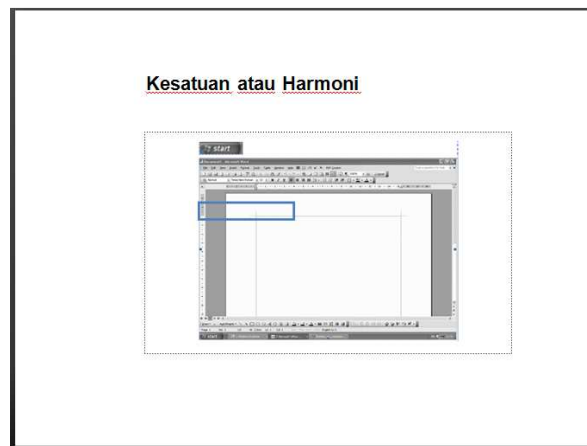
2. Desain

Setelah data pada analisis terkumpul maka tahapan selanjutnya adalah membuat desain. Desain dibuat semenarik mungkin untuk mempermudah peneliti secara umum mendapatkan perhatian dari para siswa atau yang diteliti. Seperti yang telah dilakukan pada siswa sekolah

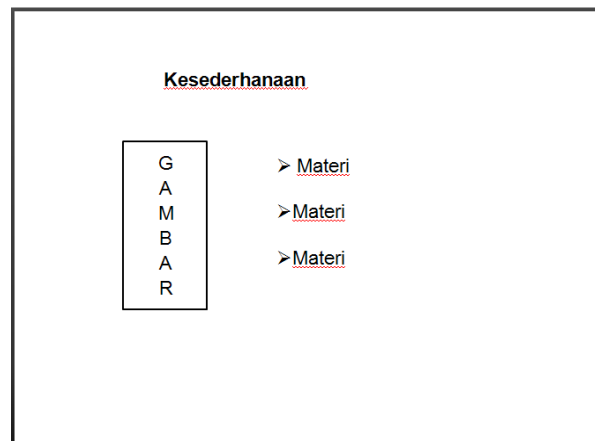
SMP Negeri 2 Plupuh Sragen, khususnya siswa kelas VIII. Berikut ini adalah rancangan desain tampilan visual media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dapat dilihat pada gambar berikut:



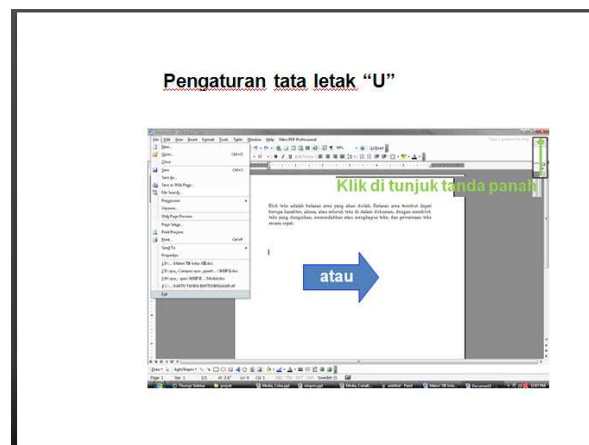
Gambar 5. Tampilan desain melalui konsep tunggal dalam setiap *slide*



Gambar 6. Tampilan desain melalui konsep kesatuan atau harmoni



Gambar 7. Tampilan desain melalui konsep kesederhanaan



Gambar 8. Tampilan desain melalui konsep pengaturan tata letak

3. Implementasi

Implementasi dari desain yang telah dibuat adalah penerapan presentasi *Power Point*. Dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:

- a. Pada hasil presentasi halaman pembuka terdapat link untuk melanjutkan ke halaman judul.



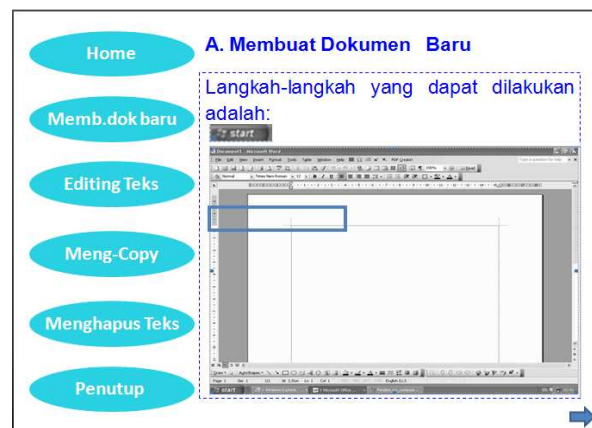
Gambar 9. Hasil presentasi *slide* halaman pembuka

- b. Hasil presentasi slide halaman judul terdapat judul materi pembelajaran yang disampaikan, serta terdapat menu link yang berisi sub materi.



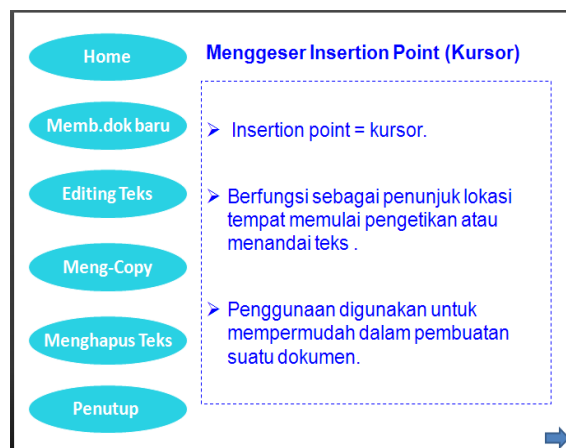
Gambar 10. Hasil presentasi *slide* halaman judul

- c. Hasil presentasi slide sub materi membuka dokumen baru berisi langkah-langkah membuka dokumen baru dengan memasukkan animasi trigger yang akan menampilkan urutan langkah-langkah untuk membuka dokumen baru. Terdapat link menghubungkan ke sub materi yang masih satu bahasan dengan membuka dokumen baru.



Gambar 11. (a) Hasil presentasi *slide* sub materi membuat dokumen baru

Sub materi lanjutan dari membuat dokumen baru, yaitu menggeser insertion point atau kursor. Juga terdapat link penghubung slide sub materi yang masih satu bahasan.



Gambar 11. (b) Hasil presentasi *slide* sub materi membuat dokumen baru

- d. Hasil presentasi pada slide sub materi editing materi berisikan tentang cara untuk memperbaiki teks dalam proses pengetikan.



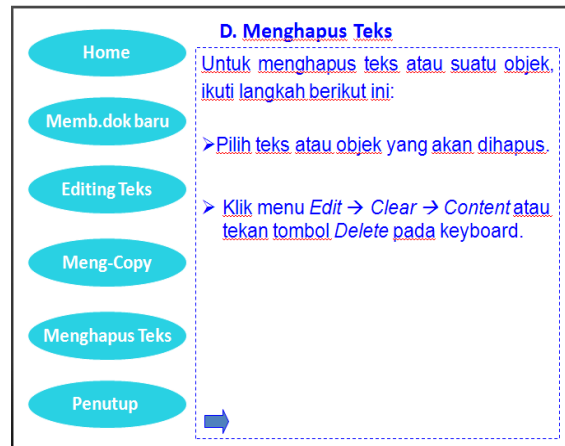
Gambar 12. Hasil presentasi *slide* sub materi editing teks

- e. Dalam hasil presentasi slide sub materi mengcopy juga menggunakan trigger untuk menampilkan urutan langkah-langkah dalam mengcopy suatu teks.



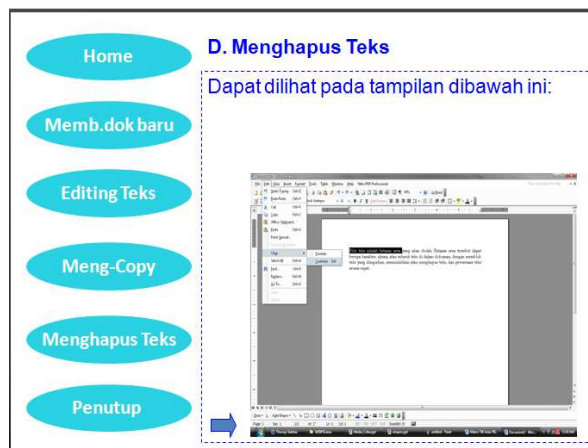
Gambar 13. Hasil presentasi *slide* sub materi mengcopy

- f. Dalam slide sub materi menghapus teks menggunakan trigger untuk menampilkan urutan langkah-langkah dalam menghapus teks.



Gambar 14. (a) Hasil presentasi *slide* sub materi menghapus teks

Langkah-langkah menghapus teks selanjutnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 14. (b) Hasil presentasi *slide* sub materi menghapus teks

- g. Halaman penutup setelah presentasi materi selesai disampaikan.



Gambar 15. Hasil presentasi *slide* halaman penutup

4. Pengujian

Pengujian pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* melalui *alpha testing* dan *beta testing*. Kemudian dari pengujian itu dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

a. *Alpha Testing*

Pengujian ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengukur kelayakan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran di SMP N 2 Plupuh Sragen.

1) Validasi Ahli Materi (Guru TIK SMP N 2 Plupuh Sragen)

Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus dilakukan perbaikan. Adapun saran perbaikan dari ahli materi antara lain :

Tabel 16. Revisi dari ahli materi oleh guru TIK SMP N 2 Plupuh Sragen

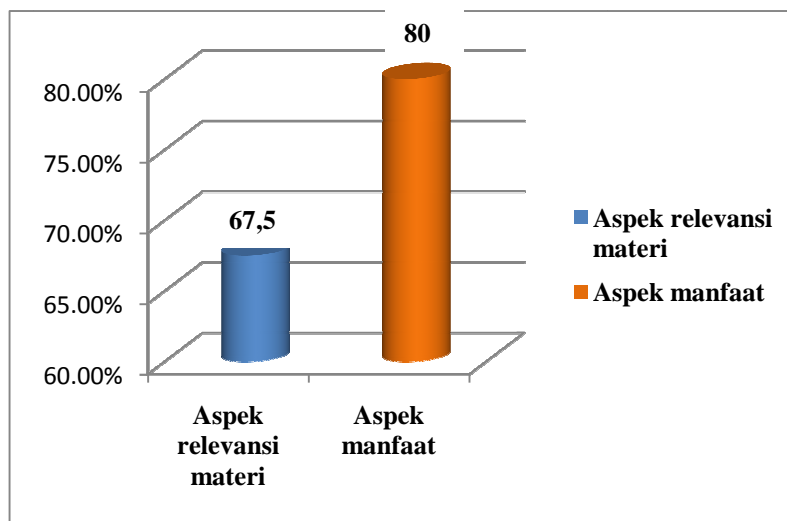
No.	Saran	Tindak lanjut
1.	Kurang animasi sehingga monoton.	Menambah sedikit animasi supaya tidak terlalu banyak animasi.

Dengan menggunakan angket terdiri dari 12 butir soal yang ditinjau dari aspek relevansi materi dan aspek manfaat, maka diperoleh jumlah hasil skor yang ditinjau dari aspek materi = 27, jumlah hasil skor yang ditinjau dari aspek manfaat = 16, skor maksimal $5 \times 12 = 60$ sehingga presentase yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 17. Penilaian ahli materi oleh guru TIK SMP N 2 Plupuh Sragen

No	Aspek	Frekuensi yang diobservasi	Frekuensi yang diharapkan	Presentase (%)
1	Relevansi Materi	27	40	67,50
2	Manfaat	16	20	80
Total		43	60	71,67

Berikut penyajian data penilaian ahli materi melalui diagram:



Gambar 16. Grafik penilaian ahli materi oleh guru
TIK SMP N 2 Plupuh Sragen

Berdasarkan validasi ahli materi oleh guru TIK SMP N 2 Plupuh Sragen yang ditinjau dari aspek relevansi materi sebesar 67,50% dan aspek manfaat sebesar 80%. Secara keseluruhan tingkat validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 71,67% yang menunjukkan bahwa materi teknologi informasi dan komunikasi yang disajikan menggunakan *Microsoft PowerPoint* layak digunakan dengan beberapa revisi dan saran.

2) Validasi Ahli Materi (Dosen ahli materi)

Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus dilakukan perbaikan. Adapun saran perbaikan dari ahli materi antara lain :

Tabel 18. Revisi dari ahli materi

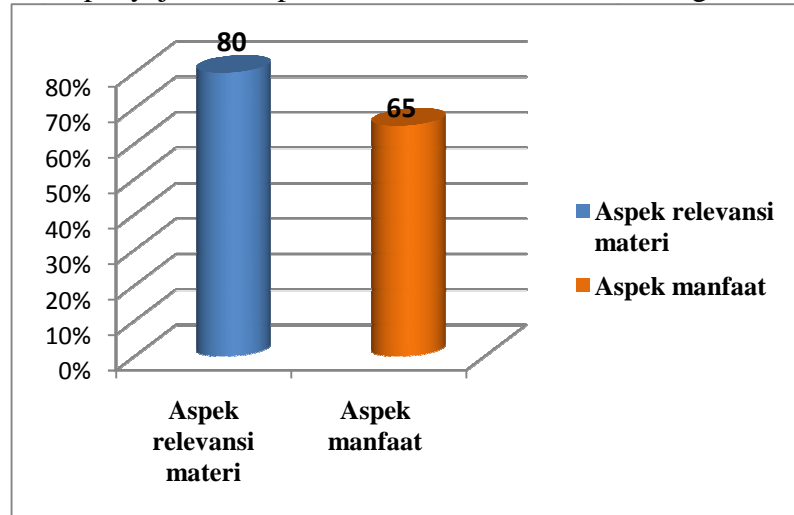
No.	Saran	Tindak lanjut
1.	Fungsi Hyperlink diaktifkan	Mengaktifkan hyperlink.
2.	Tampilan dibuat variasi	Menambah variasi tampilan desain.

Dengan menggunakan angket terdiri dari 12 butir soal yang ditinjau dari aspek relevansi materi dan aspek manfaat, maka diperoleh jumlah hasil skor yang ditinjau dari aspek materi = 32, jumlah hasil skor yang ditinjau dari aspek manfaat = 13, skor maksimal $5 \times 12 = 60$ sehingga presentase yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 19. Penilaian ahli materi oleh dosen ahli materi

No	Aspek	Frekuensi yang diobservasi	Frekuensi yang diharapkan	Presentase (%)
1	Relevansi Materi	32	40	80
2	Manfaat	13	20	65
Total		45	60	75

Berikut penyajian data penilaian ahli materi melalui diagram:



Gambar 17. Grafik penilaian ahli materi oleh dosen ahli materi

Berdasarkan validasi ahli materi yang ditinjau dari aspek relevansi materi sebesar 80% dan aspek manfaat sebesar 65%. Secara keseluruhan tingkat validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 75% yang menunjukkan bahwa materi teknologi informasi dan komunikasi yang disajikan menggunakan *Microsoft PowerPoint* layak digunakan dengan beberapa revisi dan saran.

3) Validasi Ahli Media

Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus dilakukan perbaikan. Adapun saran perbaikan dari ahli media antara lain :

Tabel 20. Revisi dari ahli media

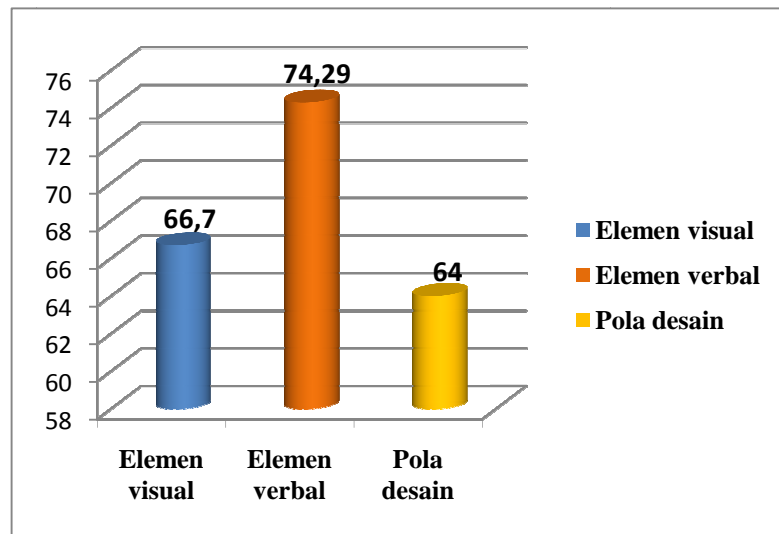
No.	Saran	Tindak lanjut
1.	Animasi tulisan perlu dikembangkan	Mengembangkan animasi pada tulisan
2.	Ada kesan monoton dari satu <i>slide</i> ke <i>slide</i> yang lain	Menambah animasi dalam perpindahan <i>slide</i> .

Dengan menggunakan angket terdiri dari 15 butir soal yang ditinjau dari aspek elemen visual, elemen verbal dan pola desain, maka diperoleh jumlah hasil skor yang ditinjau dari aspek elemen visual = 10, jumlah hasil skor yang ditinjau dari elemen verbal = 26, jumlah hasil skor yang ditinjau dari aspek pola desain = 16, skor maksimal $5 \times 15 = 75$ sehingga presentase yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 21. Penilaian ahli media

No	Aspek	Frekuensi yang diobservasi	Frekuensi yang diharapkan	Presentase (%)
1	Elemen visual	10	15	66,7
2	Elemen verbal	26	35	74,29
3	Pola desain	16	25	64
Total		52	75	69,33

Berikut penyajian data penilaian ahli media melalui diagram:



Gambar 18. Grafik penilaian ahli media

Berdasarkan validasi ahli media yang ditinjau dari elemen visual memperoleh presentase sebesar 66,7%, aspek elemen verbal sebesar 74,29 dan aspek pola desain sebesar 64% . Secara keseluruhan tingkat validasi ahli media mendapat presentase sebesar 69,33% dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* layak digunakan dengan beberapa revisi dan saran.

b. Beta Testing.

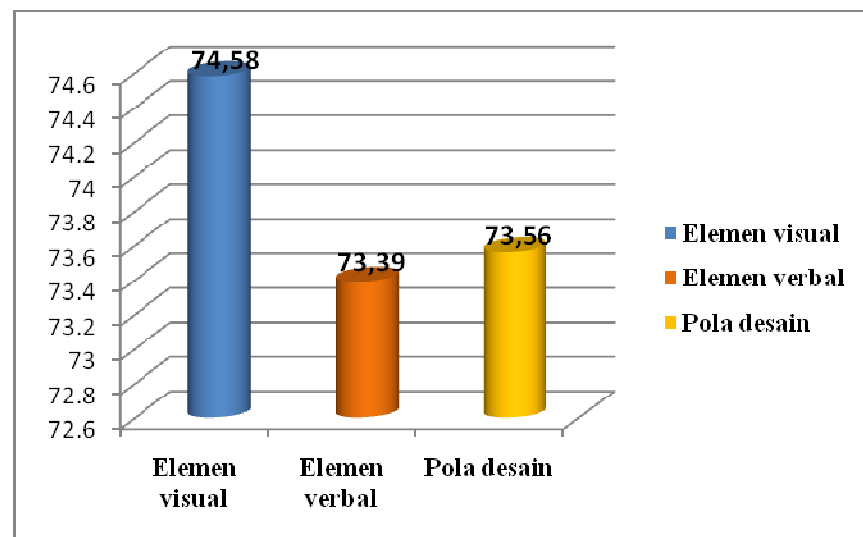
Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan uji coba kepada 40 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Plupuh dengan mengambil sampel masing-masing responden setiap kelas yaitu 10 siswa. Jumlah seluruhan butir sebanyak 20 soal.

Perhitungan presentase ditinjau dari beberapa aspek yang kemudian dihitung secara keseluruhan. Diperoleh jumlah hasil skor dari aspek elemen visual = 358, aspek verbal = 822 dan aspek pola desain = 1177, kemudian jumlah skor maksimal dari aspek elemen visual = 480, elemen verbal = 1120 dan pola desain = 1600. Sehingga presentase yang diperoleh adalah :

Tabel 22. Penilaian menurut pendapat siswa

No	Aspek	Frekuensi yang diobservasi	Frekuensi yang diharapkan	Presentase (%)
1	Elemen visual	358	480	74,58
2	Elemen verbal	822	1120	73,39
3	Pola desain	1177	1600	73,56
Total		2357	3200	73,65

Berikut penyajian data penilaian menurut pendapat siswa melalui diagram:



Gambar 19. Grafik penilaian siswa

Berdasarkan hasil penilaian dari tanggapan siswa yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek elemen visual sebesar 74,58%, aspek elemen verbal sebesar 73,39% dan aspek pola desain = 73,56. Secara keseluruhan penilaian mendapat presentase sebesar 73,65% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* termasuk dalam kategori layak artinya media pembelajaran yang digunakan dapat diterima oleh siswa untuk mempermudah dalam penyerapan materi yang disampaikan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* diawali dengan melakukan analisis kebutuhan. Setelah melakukan analisis rencana pembelajaran bersama guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP N 2 Plupuh Sragen maka dibutuhkan suatu media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang sesuai dengan standart kompetensi menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi dan berisikan materi bekerja dengan *Ms.Word*. Penyampaian materi pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* diharapkan siswa mempunyai ketertarikan terhadap materi yang disampaikan, dikarenakan materi disajikan melalui tampilan yang atraktif dan menarik.

Setelah melakukan analisis kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan produk mengikuti pedoman pembuatan desain visual

presentasi multimedia. Hasil dari pengembangan produk berupa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang telah didesain sesuai dengan warna dan tata letak berdasarkan prinsip elemen visual, elemen verbal, dan pola desain. media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dibuat sedemikian rupa sehingga dapat memudahkan dalam proses pembelajaran dan mempunyai fungsi yang tepat dalam proses pembelajaran.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* diperoleh dari data yang telah didapatkan dari pengujian ahli materi oleh guru dan dosen, ahli media dan siswa. Digunakan instrumen dengan menggunakan penilaian atau skor 1-5 untuk ahli materi dan media sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 0-20% berarti sangat tidak layak, 21-40% berarti tidak layak, 41-60% berarti cukup layak, 61-80% berarti layak dan 81-100% berarti sangat layak. Penilaian berdasarkan tanggapan siswa menggunakan penilaian atau skor 1-4 yaitu 0-25% sangat tidak setuju, 26-50% tidak setuju, 51-75% setuju dan 76-100% sangat setuju. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari para ahli dan siswa dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut ini:

a. Ahli Materi (Guru TIK SMP N 2 Plupuh Sragen)

Berdasarkan penilaian ahli materi yang dilakukan oleh satu orang guru TIK, kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* melalui aspek relevansi materi dan manfaat, dicapai

dengan persentase 71,67%. Hal ini dapat diartikan bahwa materi teknologi informasi dan komunikasi dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran walaupun perlu dilakukan revisi sesuai saran dari ahli materi

b. Ahli Materi (Dosen ahli materi)

Berdasarkan penilaian ahli materi yang dilakukan oleh satu orang dosen ahli materi, kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* melalui aspek relevansi materi dan manfaat, dicapai dengan persentase 75%. Hal ini dapat diartikan bahwa materi teknologi informasi dan komunikasi dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran walaupun perlu dilakukan revisi sesuai saran dari ahli materi.

c. Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media yang dilakukan oleh satu orang dosen ahli media, kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* melalui aspek elemen visual, aspek elemen verbal dan aspek pola desain dicapai dengan persentase 69,33%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli media menyatakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran walaupun perlu dilakukan revisi sesuai saran dari ahli media.

d. Siswa

Berdasarkan penilaian yang diberikan langsung kepada siswa yang melibatkan 40 siswa, diperoleh presentase sebesar 73,65%. Hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* termasuk dalam kategori layak. Siswa dapat memahami materi dan sangat tertarik dengan penyampaian materi melalui tampilan yang atraktif dan menarik dengan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint*.

Penilaian kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* berdasarkan ahli materi termasuk dalam kategori layak, ahli media dalam kategori layak dan siswa dalam kategori layak. Penilaian dari validitas ahli materi melalui guru dan dosen, validasi ahli media dan penilaian pendapat siswa tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMP N 2 Plupuh Sragen. Tabel hasil kelayakana dapat dilihat pada tabel 23 berikut ini:

Tabel 23. Hasil Kelayakan

No.	Penilaian/ Responden	Hasil
1	Ahli Materi (Guru)	Layak (71,67%)
2	Ahli Materi (Dosen)	Layak (75%)
3	Ahli Media	Layak (69,33%)
4	Siswa	Layak (73,65%)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* melalui empat tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian. Media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen
2. Media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang telah disusun selanjutnya diukur kelayakannya berdasarkan pendapat para ahli dan siswa sebagai berikut:
 - a. Ahli materi oleh Guru TIK SMP N 2 Plupuh Sragen (1 orang)

Dicapai dengan persentase 71,67 %. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa materi teknologi informasi dan komunikasi dalam kategori layak.
 - b. Ahli materi oleh Dosen ahli materi (1 orang)

Dicapai dengan persentase 75 %. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa materi teknologi informasi dan komunikasi dalam kategori layak.

c. Ahli media (1 orang)

Dicapai dengan persentase 69,33%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dalam kategori layak.

d. Siswa (40 orang)

Dari siswa didapatkan persentase sebesar 73,65%. Hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* termasuk dalam kategori layak. Siswa tertarik dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang didesain secara atraktif.

B. KETERBATASAN

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* memiliki keterbatasan antara lain:

1. Materi yang disampaikan terbatas pada satu standar kompetensi yaitu menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi.
2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dengan pedoman prinsip elemen visual, elemen verbal dan pola desain belum maksimal.

C. SARAN

Untuk pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* selanjutnya, penulis menyarankan agar:

1. Materi yang disampaikan jangan terbatas pada satu standar kompetensi.
2. Penggunaan pedoman prinsip elemen visual, elemen verbal dan pola desain dimaksimalkan supaya dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik dan sesuai dengan pedoman prinsi elemen desain.

Daftar Pustaka

- Budiono Nur. (2010). *Pengembangan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Di Sma 1 Piri Yogyakarta*. Skripsi S1. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Elektronika, Fakultas Teknik UNY.
- Fakhri alief blog. *Pengaruh pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbasis TIK Kelas XI SMA Tahun Pelajaran 2008/2009*. <http://fakhrialief.wordpress.com/category/media-pembelajaran/>. (Akses : 20 Oktober 2010)
- Kadir Abdul, Triwahyuni Terra. (2007). *Presentasi Efektif dengan Microsoft PowerPoint..* Yogyakarta
- Lisna Nurrohmayati. *Pengembangan Media Pembelajaran Jobsheet Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar KKPI Di SMK N 3 Yogyakarta*. 2011. Skripsi S1. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik UNY.
- Madcoms. (2007). *Paduan Lengkap Microsoft Office PowerPoint 2003*. Madiun
- Muhammad Adri Online. (24 Juli 2008). *Buku Gratis PowerPoint 2003*. <http://muhammadadri.wordpress.com/2008/07/24/buku-gratis-powerpoint-2003/>. Akses : 20 Oktober 2010
- Priyanto, (2009). *Desain Visual Presentasi Multimedia*. Yogyakarta: UNY Press
- Saifudin Azwar. (2001). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Sigit, dkk. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*. Karya Tulis Ilmiah. Semarang: FIP UNES.
- Sry. (29 September 2009). *Pemanfaatan Microsoft PowerPoint Untuk Media Pembelajaran*. Grobogan. <http://pamongsakaba.wordpress.com/2009/09/29/pemanfaatan-microsoft-power-point-untuk-media-pembelajaran/>. Akses : 20 Oktober 2010
- Sugiyono. (2009). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Sukindro Dwi. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft PowerPoint Untuk Mata Diklat Alat Ukur*. Skripsi S1. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik UNY

W.J.S Poerwodarminto. (1990). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Widiyanto Rahmad. (2008). *Teknik Profesional PowerPoint 2007*. Jakarta

-----, <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/03/04/konsep-pengembangan-bahan-ajar-2/> (Akses: 24 Maret 2011)

-----, <http://apadefinisinya.blogspot.com/2008/05/media-pembelajaran.html>

-----, Ernest R Hicgard. <http://zanikhan.multiply.com>. (Akses: 20 Oktober 2010)

-----, Latuheru. <http://forum.upi.edu/v3/index.php?topic=15693.0>. (Akses : 20 Oktober 2010)

-----, http://elektronika.unp.ac.id/wp-content/uploads/2008/11/tik_smp.pdf. (Akses : 20 Oktober 2010)

-----, <http://www.google.co.id/>. (Akses: 24 Maret 2011)

-----, <http://www.brainyquote.com/words/de/development153653.html>. (Akses Pada 20 April 2011)

-----, http://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint. (Akses : 20 Oktober 2010)

-----, http://instructionaltheorycourse.blogspot.com/2009/02/1-introduction_18.html. (Akses: 24 Maret 2011)

-----, <http://isroi.files.wordpress.com/2008/03/desain-presentasi-efektif.pdf>. (Akses : 20 Oktober 2010)

-----, <http://leksyjmbessie.blogspot.com/2011/03/pengertian-belajar-dan-pembelajaran.html>. (Akses: 24 Maret 2011)

-----, <http://media-grafika.com/pengertian-media-pembelajaran>. (Akses : 20 Oktober 2010)

-----, <http://pamongsakaba.wordpress.com/2009/09/29/pemanfaatan-microsoft-power-point-untuk-media-pembelajaran/>. (Akses 24 Maret 2011)

-----, <http://s3s3paw.wordpress.com/2010/01/02/definisi-media-pembelajaran/>
(Akses: 24 Maret 2011)

-----, <http://starawaji.wordpress.com>. (Akses : 20 Oktober 2010)

-----, <http://smpn24kotabandung.blogspot.com>. (Akses : 20 Oktober 2010)

-----, <http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-media-pembelajaran/>. (Akses: 24 Oktober Maret 2011)

LAMPIRAN

Lampiran Skripsi 1.
SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276.289.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

30/07/2010 7:43:34



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 3991/H34.15/PL/2010
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

01 Nopember 2010

Yth.

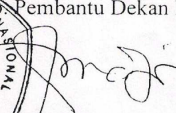
1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Gubernur Propinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Kesbang Pol Linmas Prop. Jawa Tengah
3. Bupati Sragen c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Sragen
4. Kepala Dinas Pendidikan dan Pengajaran Kabupaten Sragen
5. Kepala SMPN 2 Plupuh Sragen

Dalam rangka pelaksanaan Mata Kuliah Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul "**Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Plupuh Sragen**", bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1.	Ayu Kurniawati	07520244070	Pend. Teknik Informatika - S1	SMPN 2 Plupuh Sragen;

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 01 Nopember 2010 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,
dan Pembantu Dekan I,

Sudji Munadi

NIP 19530310 197803 1 003

Tembusan:

1. Ketua Jurusan ybs.;
2. Ketua Program Studi ybs..



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kepatihan - Danurejan, Yogyakarta - 55213

Nomor : 070/6367/V/2010
Hal : Ijin Penelitian

2 November 2010

Kepada Yth.

Gubernur Provinsi Jawa Tengah
Cq Ka. Bakesbanglinmas
Di -
SEMARANG

Menunjuk surat

Dari : Dekan Fak. Teknik UNY
Nomor : 3991/H34.15/PL/2010
Tanggal : 1 November 2010
Perihal : Ijin Penelitian

Setelah mempelajari proposal/desain riset/usulan penelitian yang diajukan, maka dapat diberikan surat keterangan untuk melaksanakan penelitian kepada

Nama : AYU KURNIAWATI
NIM/NIP : 07520244070
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta
Judul Penelitian : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN
Lokasi : Kab. Sragen, Jawa Tengah
Waktu : 3 (tiga) Bulan Mulai Tanggal 2 November 2010 s/d 2 Februari 2011

Peneliti berkewajiban menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian.

Kemudian harap menjadikan maklum

Tembusan disampaikan Kepada Yth.

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fak. Teknik UNY;
3. Yang bersangkutan.

An. Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan





PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

JL. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122

SEMARANG - 50136

SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET

Nomor : 070 / 1689 / 2010

- I. **DASAR** : Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah.
Nomor 070 / 265 / 2004. Tariggal 20 Februari 2004.
- II. **MEMBACA** : Surat dari Gubernur DIY. Nomor 070 / 6367 / V /
2010. Tanggal 2 Nopember 2010.
- III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kabupaten Sragen.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
1. Nama : AYU KURNIAWATI.
 2. Kebangsaan : Indonesia.
 3. Alamat : Karangmalang Yogyakarta.
 4. Pekerjaan : Mahasiswa.
 5. Penanggung Jawab : Rahmatul Irfan, MT.
 6. Judul Penelitian : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Plupuh Sragen.
 7. Lokasi : Kabupaten Sragen.

V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan.



PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)

Jalan Raya Sukowati Nomor 255 Telp. 0271 - 891173 Sragen

SURAT REKOMENDASI RESEARCH / SURVEY

Nomor : 072/394/026/2010

I. Dasar : Surat Rekomendasi Lain/Survey Dari Kepala Badan Kesbang Polinmas Kabupaten Sragen,
Tanggal : 5 November 2010, No: 070/393/028/2010.

II. Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Sragen bertindak atas nama Bupati Sragen menyatakan tidak keberatan atas pelaksanaan Research/Survey dalam wilayah Kabupaten Sragen yang akan dilaksanakan oleh :

- | | |
|---------------------|---|
| 1. Nama | : AYU KURNIAWATI |
| 2. Pekerjaan | : Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta |
| 3. Alamat | : Karangmalang, Yogyakarta |
| 4. Penanggung Jawab | : RAHMATUL IRFAN, MT |
| 5. Maksud Tujuan | : Mengadakan survei/riset/penelitian/mencari data guna menyusun skripsi dengan judul :
" <i>EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN</i> " |
| 6. Lokasi | : SMP Negeri 2 Plupuh Kab. Sragen |

Dengan Ketentuan – ketentuan sebagai berikut :

- Pelaksanaan research / survey tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah.
- Sebelum melaksanakan pekerjaan harus terlebih dahulu melapor kepada Penguasa Daerah.
- Setelah Pekerjaan selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada BAPPEDA KABUPATEN SRAGEN.

III. Surat Rekomendasi ini berlaku dari :

Tanggal 8 November s/d 8 Desember 2010

TEMBUSAN :

- Ka. Badan Kesbangpol dan Linmas Kab. Sragen
- Ka. Dinas Pendidikan Kab. Sragen
- Camat Plupuh Kab. Sragen
- Ka. SMP Negeri 2 Plupuh Kab. Sragen

Dikeluarkan : SRAGEN
Pada Tanggal : 5 November 2010

An. KEPALA BAPPEDA KAB. SRAGEN
KABID STATISTIK PENGENDALIAN DAN
EVALUASI





PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 PLUPUH
TERAKREDITASI : A
SEKOLAH STANDAR NASIONAL
NSS.201031402114 – NPSN . 20312919

Alamat : Jalan Raya Plupuh – Sangiran KM.5 Plupuh, Sragen. Telp.(0271) 7008382
<http://smpn2plupuh.blogspot.com> – email: smpn.2.plupuh@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421 / 122 / 306 / 2010

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Plupuh, menerangkan bahwa :

Nama : AYU KURNIAWATI
NIM : 07520244070
Mahasiswa : Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas : Teknik
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Telah benar-benar melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Plupuh, sejak tanggal 25 Oktober 2010 sampai dengan 22 Nopember 2010, dengan judul penelitian : “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas VIII Pada SMP Negeri 2 Plupuh, Sragen”.

Demikian surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Plupuh, 10 Desember 2010

Kepala Sekolah



Sumboko, S.Pd

NIP. 19640811 198903 1 009

Lampiran Skripsi 2.
SILABUS

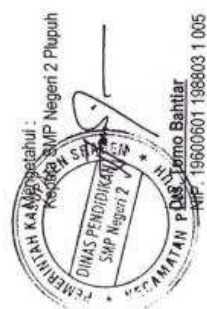
Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	ikon pada toolbar standar	menu dan ikon pada program pengolah kata	dan ikon pada toolbar standar	diskusi		pada toolbar standar !		
	➤ Fungsi menu dan ikon pada toolbar formatting	3 Mencocokkan menu dan ikon sesuai dengan fungsinya	Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada toolbar formatting	Tes tulis, diskusi	Tes uraian	Jelaskan fungsi dari ikon <i>font size</i> pada toolbar formatting!		
	➤ Fungsi menu dan ikon pada toolbar drawing		Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada toolbar drawing	Tes tulis	Tes uraian	Jelaskan fungsi dari ikon <i>Insert WordArt</i> pada toolbar drawing!		
1.3. Menggunakan menu dan ikon pokok pada perangkat lunak pengolah kata	Cara menggunakan Menu dan sub menu						4 x 40	Komputer, buku paket, lembar kerja
	➤ Cara menggunakan menu dan sub menu pada menu bar	1 Mempraktikkan cara menggunakan menu dan sub menu pada menu bar	Menggunakan menu bar File (File, Edit, View, Insert, Format)	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	Praktikkanlah cara menggunakan menu <i>file- page setup</i>		
	➤ Cara menggunakan ikon pada toolbar standar	2 Mempraktikkan cara menggunakan ikon pada toolbar Standar	Menggunakan toolbar standar (New, Open, Save, ...)	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	Praktikkanlah cara menggunakan ikon <i>save</i> pada standar menu!		
	➤ Cara menggunakan ikon pada toolbar formatting	3 Mempraktikkan cara menggunakan ikon pada toolbar format	Menggunakan toolbar formatting	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	Praktikkanlah cara menggunakan menu <i>format</i>		
	➤ Cara menggunakan menu drawing	4 Mempraktikkan cara menggunakan menu drawing	Menggunakan menu dan toolbar drawing	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	Praktikkanlah cara menggunakan menu drawing (Insert WordArt-Clip Art-FontColour-Fill Colour)		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
	ikon pada toolbar standar	menu dan ikon pada program pengolah kata	dan ikon pada toolbar standar	diskusi		pada toolbar standar!		
	➤ Fungsi menu dan ikon pada toolbar formatting	3 Mencocokkan menu dan ikon sesuai dengan fungsinya	Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada toolbar formatting	Tes tulis, diskusi	Tes uraian	– Jelaskan fungsi dari ikon font size pada toolbar formatting!		
	➤ Fungsi menu dan ikon pada toolbar drawing		Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada toolbar drawing	Tes tulis	Tes uraian	– Jelaskan fungsi dari ikon Insert WordArt pada toolbar drawing!		
1.3. Menggunakan menu dan ikon pokok pada perangkat lunak pengolah kata	Cara menggunakan Menu dan sub menu	1 Mempraktikkan cara menggunakan menu dan sub menu pada menu bar	Menggunakan menu bar File (File, Edit, View, Insert, Format)	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	– Praktikkanlah cara menggunakan menu file-page setup	4 x 40	Komputer, buku paket, lembar kerja
	➤ Cara menggunakan ikon pada toolbar standar	2 Mempraktikkan cara menggunakan ikon pada toolbar Standar	Menggunakan toolbar standar (New, Open, Save, ...)	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	– Praktikkanlah cara menggunakan ikon save pada standar menu!		
	➤ Cara menggunakan ikon pada toolbar formatting	3 Mempraktikkan cara menggunakan ikon pada toolbar format	Menggunakan toolbar formatting	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	– Praktikkanlah cara menggunakan menu format		
	➤ Cara menggunakan menu drawing	4 Mempraktikkan cara menggunakan menu drawing	Menggunakan menu dan toolbar drawing	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	– Praktikkanlah cara menggunakan menu drawing (Insert WordArt-Clip Art-FontColour-Fill Colour)		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Te.rik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
➤ Penyisipan objek	7 Membuat dokumen dengan menyisipkan objek		paragraf, perataan paragraf	Penugasan	Tugas proyek	- Posisikan kop surat dengan perataan rata tengah !		
			- Membuat objek gambar menggunakan autocad/has	Observasi	Lembar observasi	- Buatlah gambar sederhana menggunakan fasilitas autoshapes !		
			- Menyisipkan objek /gambar menggunakan ikon clip Art atau from file gambar	Penugasan	Tugas proyek	- Buatlah dokumen pengolahan kata dengan menyisipkan objek Clip Art seperti contoh !		
			- Membuat teks word Art menggunakan ikon word Art atau menu insert	Penugasan	Tugas proyek	- Desain redaksi cover dengan fasilitas WordArt seperti contoh !		
➤ Format halaman	8 Membuat dokumen dengan memformat halaman		- Mengatur ketentuan margin cetak melalui menu file atau ikon toolbar	Penugasan	Tugas proyek	- Buatlah naskah dengan aturan ukuran margin halaman seperti contoh !		
			- Menentukan ukuran kertas melalui menu file atau ikon toolbar	Penugasan	Tugas proyek	- Atur naskah (soal di atas) dengan ukuran kertas seperti contoh !		
			- Mengatur orientasi Halaman melalui menu file atau ikon toolbar	Unjuk kerja Penugasan	Tugas proyek	- Atur naskah (soal di atas) dengan orientasi kertas seperti petunjuk contoh soal		
			- Melakukan print preview sebelum dicetak ke dalam kertas	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	- Tampilkan naskah yang baru saja kamu ketik di layar		
➤ Mencetak dokumen	9 Mencetak dokumen							

Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Te.rik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
➤ Penyisipan objek	7 Membuat dokumen dengan menyisipkan objek		paragraf, perataan paragraf	Penugasan	Tugas proyek	- Posisikan kop surat dengan perataan rata tengah !		
			- Membuat objek gambar menggunakan autocut/has	Observasi	Lembar observasi	- Buatlah gambar sederhana menggunakan fasilitas autoshapes !		
			- Menyisipkan objek /gambar menggunakan ikon clip Art atau from file gambar	Penugasan	Tugas proyek	- Buatlah dokumen pengolahan kata dengan menyisipkan objek Clip Art seperti contoh !		
			- Membuat teks word Art menggunakan ikon word Art atau menu insert	Penugasan	Tugas proyek	- Desain redaksi cover dengan fasilitas WordArt seperti contoh !		
➤ Format halaman	8 Membuat dokumen dengan memformat halaman		- Mengatur ketentuan margin cetak melalui menu file atau ikon toolbar	Penugasan	Tugas proyek	- Buatlah naskah dengan aturan ukuran margin halaman seperti contoh !		
			- Menentukan ukuran kertas melalui menu file atau ikon toolbar	Penugasan	Tugas proyek	- Atur naskah (soal di atas) dengan ukuran kertas seperti contoh !		
			- Mengatur orientasi Halaman melalui menu file atau ikon toolbar	Unjuk kerja Penugasan	Tugas proyek	- Atur naskah (soal di atas) dengan orientasi kertas seperti petunjuk contoh soal		
			- Melakukan print preview sebelum dicetak ke dalam kertas	Tes unjuk kerja	Uji prosedur	- Tampilkan naskah yang baru saja kamu ketik di layar		
➤ Mencetak dokumen	9 Mencetak dokumen							

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
			<ul style="list-style-type: none"> Mencetak dokumen/berkas melalui menu file atau ikon toolbar 	penugasan	Tugas proyek	monitor dengan fasilitas print preview !		
				Tes urjuk kerja	Uji produk	<ul style="list-style-type: none"> Cetak'ah naskah dokumen yang telah kamu buat ! 		



Plupuh, Juli 2010
 Koordinator MGMP Mapel TIK
 SMP Negeri 2 Plupuh

Anton Sofyan, S.S
 NIP. 19710902 200801 1 005



Lampíran Skrípsí 3.
INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen Validasi Ahli Materi

Yogyakarta, 29 Maret 2010

Kepada

Yth. Umi Rochayati, MT

Di Universitas Negeri Yogyakarta

Mohon dengan hormat kepada Bapak untuk menjadi penilai ahli materi terhadap materi mata pelajaran TIK yang akan disampaikan melalui media pembelajaran interaktif menggunakan *Ms. PowerPoint* sebagai hasil dari skripsi saya dengan judul “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT DI SMP NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN**”. Adapun materi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar:

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi	1.1 Mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata
	1.2 Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata
	1.3 Menggunakan menu dan ikon pokok pada perangkat lunak pengolah kata
	1.4 Membuat dokumen pengolah kata sederhana

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk menyajikan informasi	2.1 Mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka
	2.2 Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka
	2.3 Menggunakan menu dan ikon pokok pada perangkat lunak pengolah kata
	2.4 Membuat dokumen pengolah angka sederhana

Demikian surat permohonan saya, atas kesempatan yang diberikan untuk mengevaluasi materi tersebut, kami ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Rahmatul Irfan, MT

19790517 200604 1 002

Hormat Saya



Ayu Kurniawati

07520244070

LEMBAR UJI KELAYAKAN AHLI MATERI

Berilah tanda centang (✓) pada pilihan A, B, C, D, E yang disediakan sesuai dengan keyakinan masing-masing untuk penilaian skripsi **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *MICOSOFT POWERPOINT* DI SMP NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN"** yang disusun oleh Ayu Kurniawati.

Keterangan :

A = Sangat Layak

B = Layak

C = Cukup Layak

D = Tidak Layak

E = Sangat Tidak Layak

A. PENILAIAN

No.	Butir Penilaian	A	B	C	D	E
1	Kesesuaian dengan silabus mata pelajaran TIK		✓			
2	Kejelasan materi sesuai dengan kompetensi		✓			
3	Materi disusun sesuai dengan tujuan mata pelajaran TIK		✓			
4	Kebenaran materi tentang membuat dokumen pengolah kata sederhana		✓			
5	Kelengkapan materi		✓			
6	Penulisan materi sesuai dengan format buku TIK		✓			
7	Keruntutan dan kejelasan materi		✓			
8	Kedalaman materi		✓			
9	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran			✓		

No.	Butir Penilaian	A	B	C	D	E
10	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> mempermudah siswa dalam proses pembelajaran			✓		
11	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan			✓		
12	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> membantu dalam proses pembelajaran		✓			

B. SARAN

- Fungsi hyperlink diaktifkan
 - Tampilan dibuat bervariasi
-
-
-
-
-
-

Validator



Umi Rochayati, MT

NIP. 19630528 198710 2 001

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Umi Rochayati MT

NIP : 196305281987102001

Menyatakan bahwa materi Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai hasil dari skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT DI SMP NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN"** dari mahasiswa :

Nama : Ayu Kurniawati

NIM : 0752024070

Telah (siap/ belum)* diujicobakan dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Fungsi hyperlink diaktifkan
2. Tampilan dibuat bervariasi
3. _____

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Maret 2011



Umi Rochayati, MT

NIP. 19630528 198710 2 001

*) coret yang tidak perlu

LEMBAR UJI KELAYAKAN AHLI MATERI

Berilah tanda centang (✓) pada pilihan A, B, C, D, E yang disediakan sesuai dengan keyakinan masing-masing untuk penilaian skripsi **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *MICROSOFT POWERPOINT* DI SMP NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN"** yang disusun oleh Ayu Kurniawati.

Keterangan :

A = Sangat Layak

B = Layak

C = Cukup Layak

D = Tidak Layak

E = Sangat Tidak Layak

A. PENILAIAN

No.	Butir Penilaian	A	B	C	D	E
1	Kesesuaian dengan silabus mata pelajaran TIK			✓		
2	Kejelasan materi sesuai dengan kompetensi			✓		
3	Materi disusun sesuai dengan tujuan mata pelajaran TIK		✓			
4	Kebenaran materi tentang membuat dokumen pengolah kata sederhana		✓			
5	Kelengkapan materi			✓		
6	Penulisan materi sesuai dengan format buku TIK		✓			
7	Keruntutan dan kejelasan materi			✓		
8	Kedalaman materi			✓		
9	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran		✓			

No.	Butir Penilaian	A	B	C	D	E
10	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> mempermudah siswa dalam proses pembelajaran		✓			
11	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan		✓			
12	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> membantu dalam proses pembelajaran		✓			

B. SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Validator



Antoni Sofyan, S.S

NIP. 19710902 20081 1 005

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ANTONI SOFYAN

NIP : 19710902 200801 1 005

Menyatakan bahwa materi Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai hasil dari skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT DI SMP NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN"** dari mahasiswa :

Nama : Ayu Kurniawati

NIM : 0752024070

Telah (siap/ belum) * diujicobakan dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. kurang animasi slide monoton
2.
3.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sragen, 29 Maret 2011



Antoni Sofyan, S.S

NIP. 19710902 20081 1 005

*) coret yang tidak perlu

Instrumen Validasi Ahli Media

Yogyakarta, 29 Maret 2011

Kepada

Yth. Muhammad Munir, M.Pd

Di Universitas Negeri Yogyakarta

Mohon dengan hormat kepada Bapak untuk menjadi penilai ahli media pembelajaran terhadap materi mata pelajaran TIK sebagai hasil dari skripsi saya dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT DI SMP NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN”**. Adapun materi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar:

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi	1.1 Mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata
	1.2 Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata
	1.3 Menggunakan menu dan ikon pokok pada perangkat lunak pengolah kata
	1.4 Membuat dokumen pengolah kata sederhana

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk menyajikan informasi	2.1 Mengidentifikasi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka
	2.2 Menjelaskan fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka
	2.3 Menggunakan menu dan ikon pokok pada perangkat lunak pengolah kata
	2.4 Membuat dokumen pengolah angka sederhana

Demikian surat permohonan saya, atas kesempatan yang diberikan untuk
mengevaluasi materi tersebut, kami ucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Rahmatul Irfan, MT
19790517 200604 1 002

Hormat Saya


Ayu Kurniawati
07520244070

LEMBAR UJI KELAYAKAN AHLI MEDIA

Berilah tanda centang (✓) pada pilihan A, B, C, D, E yang disediakan sesuai dengan keyakinan masing-masing untuk penilaian skripsi **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT DI SMP NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN"**, yang disusun oleh Ayu Kurniawati.

Keterangan :

A = Sangat Layak

B = Layak

C = Cukup Layak

D = Tidak Layak

E = Sangat Tidak Layak

A. PENILAIAN

No.	Butir Penilaian	A	B	C	D	E
1	Ketepatan objek gambar yang dipakai			✓		
2	Ketepatan suatu konsep atau topik pembelajaran			✓		
3	Hubungan antar bagian dan konsep		✓			
4	Penggunaan model huruf calibri		✓			
5	Ketepatan penggunaan banyaknya tipe ukuran huruf		✓			
6	Ketepatan penambahan huruf kapital		✓			
7	Ketepatan pemilihan warna untuk huruf			✓		
8	Penggunaan ukuran huruf sesuai dengan standar		✓			
9	Ketepatan pemakaian spasi antar baris			✓		
10	Ketepatan jumlah kata dalam setiap halaman <i>slide</i>		✓			

No.	Butir Penilaian	A	B	C	D	E
11	Kesesuaian pemakaian satu konsep dalam presentasi		✓			
12	Kesatuan dalam satu <i>slide</i>			✓		
13	Kesederhanaan teks atau gambar yang tampak pada <i>slide</i>			✓		
14	Pengaturan tata letak dalam tampilan			✓		
15	Penggunaan animasi untuk kejelasan materi			✓		

B. SARAN

1. Animasi tulisan perlu dikembangkan
2. Ada kesan "monoton" di satu *slide* ke *slide* lainnya -

Validator



Muhammad Muhr, M.Pd

NIP. 19630512 198901 1 001

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muh. Munir, M.Pd
NIP : 19630512 198901 1 001

Menyatakan bahwa materi Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai hasil dari skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT DI SMP NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN"**. dari mahasiswa :

Nama : Ayu Kurniawati


NIM : 0752024070

Telah (siap/ ~~belum~~) * diujicobakan dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Tampilan perlu ditingkatkan juga
fontnya
2. Antar muka perlu Variasi
3. _____

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Maret 2011


Muhammad Munir, M.Pd

NIP. 19630512 198901 1 001

*) coret yang tidak perlu



Lampiran Skripsi 4.
ANGKET SISWA DAN GURU

Nama : Linda Masliha

Kelas/No: Di B./23

Angket Untuk Siswa

Berilah tanda centang (✓) pada pilihan A, B, C, D, yang disediakan sesuai dengan keyakinan masing-masing untuk penilaian skripsi "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT DI SMP NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN". yang disusun oleh Ayu Kurniawati.

Keterangan :

A = Sangat Setuju

B = Setuju

C = Tidak Setuju

D = Sangat Tidak Setuju

No.	Butir Penilaian	A	B	C	D
1	Objek gambar yang dipakai dapat dipahami	✓			
2	Topik pembelajaran sudah sesuai dengan materi di LKS	✓			
3	Tampilan bagan berhubungan dengan objek gambar yang dipakai		✓		
4	Menggunakan model huruf yang mudah dibaca		✓		
5	Menggunakan ukuran huruf yang bervariasi pada tempat yang diinginkan			✓	
6	Menggunakan huruf kapital pada tempat yang tepat		✓		
7	Menggunakan warna biru pada penulisan materi		✓		
8	Ukuran huruf yang dipakai dapat terlihat oleh semua siswa		✓		
9	Jarak penulisan antara baris atas dan bawahnya menggunakan spasi		✓		

No.	Butir Penilaian	A	B	C	D
10	Materi yang ditampilkan lengkap		✓		
11	Menggunakan satu slide untuk satu jenis materi		✓		
12	Dalam satu slide sudah mencakup teks dan gambar		✓		
13	Teks atau gambar dalam slide cukup sederhana sehingga mudah dipahami		✓		
14	Letak teks dan gambar sudah teratur		✓		
15	Jumlah teks seimbang dengan jumlah gambar		✓		
16	Tampilan gambar dalam slide asimetris		✓		
17	Menggunakan warna yang cerah untuk membangkitkan semangat	✓			
18	Perpaduan warna teks dan latar belakang saling berlawanan (kontras)	✓			
19	Menggunakan warna yang disesuaikan dengan kondisi obyek gambar, misal: sejuk dengan warna biru dan sebagainya	✓			
20	Menggunakan animasi untuk memperjelas materi untuk kejelasan materi		✓		

Nama : Dra. MK Sulistyadewi

Angket Untuk Guru

Berilah tanda centang (✓) pada pilihan A, B, C, D yang disediakan sesuai dengan keyakinan masing-masing untuk penilaian skripsi "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *MICROSOFT POWERPOINT* DI SMP NEGERI 2 PLUPUH SRAGEN". yang disusun oleh Ayu Kurniawati.

Keterangan :

A = Sangat Setuju

B = Setuju

C = Tidak Setuju

D = Sangat Tidak Setuju

No.	Butir Penilaian	A	B	C	D
1	Objek gambar yang dipakai dapat dipahami		✓		
2	Topik pembelajaran sudah sesuai dengan materi di LKS		✓		
3	Tampilan bagan berhubungan dengan objek gambar yang dipakai		✓		
4	Menggunakan model huruf yang mudah dibaca	✓			
5	Menggunakan ukuran huruf yang bervariasi pada tempat yang diinginkan		✓		
6	Menggunakan huruf kapital pada tempat yang tepat	✓			
7	Menggunakan warna biru pada penulisan materi		✓		
8	Ukuran huruf yang dipakai dapat terlihat oleh semua siswa		✓		
9	Jarak penulisan antara baris atas dan bawahnya menggunakan spasi		✓		

No.	Butir Penilaian	A	B	C	D
10.	Materi yang ditampilkan sudah lengkap			✓	
11	Menggunakan satu slide untuk satu jenis materi		✓		
12	Dalam satu <i>slide</i> sudah mencakup teks dan gambar		✓		
13	Teks atau gambar dalam slide cukup sederhana sehingga mudah dipahami			✓	
14	Letak teks dan gambar sudah teratur		✓		
15	Jumlah teks seimbang dengan jumlah gambar		✓		
16	Tampilan gambar dalam <i>slide</i> asimetris		✓		
17	Menggunakan warna yang cerah untuk membangkitkan semangat		✓		
18	Perpaduan warna teks dan latar belakang saling berlawanan (kontras)		✓		
19	Menggunakan warna yang disesuaikan dengan kondisi obyek gambar, misal: sejuk dengan warna biru dan sebagainya	✓			
20	Menggunakan animasi untuk memperjelas materi untuk kejelasan materi		✓		

Lampiran Skripsi 5.
VALIDITAS & RELIABILITAS

Kls	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jml
A	3	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	61
	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	4	3	3	3	4	4	3	3	59
	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	57
	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	4	2	3	3	4	3	4	3	61
	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	64
	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	65
	4	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	60
	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	55
	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	4	50
	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	4	2	4	49
B	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	59
	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	66
	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	63
	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	60
	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	62
	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	63
	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	45
	4	4	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	4	2	2	2	4	4	2	4	56
	3	2	2	4	2	2	3	3	4	3	2	2	4	2	4	2	2	3	4	3	56
	4	3	2	4	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	4	54
C	3	3	3	3	4	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	64
	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	62
	4	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	61
	4	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	63
	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	59
	3	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	59
	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	67
	2	2	4	3	3	2	2	2	2	4	2	4	3	2	4	4	2	4	2	4	57
	2	3	2	2	4	2	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	47
D	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	2	3	60
	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	58
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	58
	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	61
	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	64
	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	4	61
	3	4	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	57

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jml
	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	57
	2	3	2	4	2	3	3	2	3	2	4	3	4	2	2	3	3	2	3	2	54

UJI RELIABILITAS ANGKET SISWA

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	55.9000	22.400	.263	.686
Soal2	55.8250	22.046	.317	.681
Soal3	56.1000	22.400	.230	.689
Soal4	55.8000	22.728	.191	.693
Soal5	55.9750	23.512	.054	.707
Soal6	56.0250	20.999	.551	.660
Soal7	56.0000	23.538	.101	.699
Soal8	55.8000	23.549	.028	.712
Soal9	56.1500	22.592	.288	.684
Soal10	56.1750	20.917	.450	.666
Soal11	56.1000	21.272	.543	.662
Soal12	56.1750	22.815	.269	.686
Soal13	55.8000	22.728	.191	.693
Soal14	56.2750	22.102	.387	.676
Soal15	55.8500	21.310	.427	.669
Soal16	56.0500	21.485	.440	.669
Soal17	55.8000	21.446	.308	.681
Soal18	55.8000	22.062	.278	.684
Soal19	56.0500	21.382	.339	.678
Soal20	55.9250	24.840	-.145	.723

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.697	20

VALIDASI AHLI MATERI

Oleh: Guru Mata Pelajaran TIK SMP N 2 Plupuh Sragen

1. Aspek Relevansi materi

No.	Butir Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	Kesesuaian dengan silabus mata pelajaran TIK	3	5	60
2	Kejelasan materi sesuai dengan kompetensi	3	5	60
3	Materi disusun sesuai dengan tujuan mata pelajaran TIK	4	5	80
4	Kebenaran materi tentang membuat dokumen pengolah kata sederhana	4	5	80
5	Kelengkapan materi	3	5	60
6	Penulisan materi sesuai dengan format buku TIK	4	5	80
7	Keruntutan dan kejelasan materi	3	5	60
8	Kedalaman materi	3	5	60
Jumlah		27	40	67,50

2. Aspek Manfaat

No.	Butir Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran	4	5	80
2	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> mempermudah siswa dalam proses pembelajaran	4	5	80
3	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan	4	5	80
4	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> membantu dalam proses pembelajaran	4	5	80
Jumlah		16	20	80

3. Total

No	Aspek	Frekuensi yang diobservasi	Frekuensi yang diharapkan	Presentase (%)
1	Relevansi Materi	27	40	67,50
2	Manfaat	16	20	80
	Total	43	60	71,67

VALIDASI AHLI MATERI

Oleh: Dosen Ahli Materi

1. Aspek Relevansi materi

No.	Butir Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	Kesesuaian dengan silabus mata pelajaran TIK	4	5	80
2	Kejelasan materi sesuai dengan kompetensi	4	5	80
3	Materi disusun sesuai dengan tujuan mata pelajaran TIK	4	5	80
4	Kebenaran materi tentang membuat dokumen pengolah kata sederhana	4	5	80
5	Kelengkapan materi	4	5	80
6	Penulisan materi sesuai dengan format buku TIK	4	5	80
7	Keruntutan dan kejelasan materi	4	5	80
8	Kedalaman materi	4	5	80
Jumlah		32	40	80

2. Aspek Manfaat

No.	Butir Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran	3	5	60
2	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> mempermudah siswa dalam proses pembelajaran	3	5	60
3	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan	3	5	60
4	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Ms. PowerPoint</i> membantu dalam proses pembelajaran	4	5	80
Jumlah		13	20	65

3. Total

No	Aspek	Frekuensi yang diobservasi	Frekuensi yang diharapkan	Presentase (%)
1	Relevansi Materi	32	40	80
2	Manfaat	13	20	65
	Total	45	60	75

VALIDASI AHLI MEDIA

1. Aspek elemen visual

No.	Butir Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	Ketepatan objek gambar yang dipakai	3	5	60
2	Ketepatan suatu konsep atau topik pembelajaran	3	5	60
3	Hubungan antar bagian dan konsep	4	5	80
Jumlah		10	15	66.7

2. Aspek elemen verbal

No.	Butir Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	Penggunaan model huruf calibri	4	5	80
2	Ketepatan penggunaan banyaknya tipe ukuran huruf	4	5	80
3	Ketepatan penambahan huruf kapital	4	5	80
4	Ketepatan pemilihan warna untuk huruf	3	5	60
5	Penggunaan ukuran huruf sesuai dengan standar	4	5	80
6	Ketepatan pemakaian spasi antar baris	3	5	60
7	Ketepatan jumlah kata dalam setiap halaman <i>slide</i>	4	5	80
Jumlah		26	35	74.29

3. Aspek pola desain

No.	Butir Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	Kesesuaian pemakaian satu konsep dalam presentasi	4	5	80
2	Kesatuan dalam satu <i>slide</i>	3	5	60
3	Kesederhanaan teks atau gambar yang tampak pada slide	3	5	60
4	Pengaturan tata letak dalam tampilan	3	5	60
5	Penggunaan animasi untuk kejelasan materi	3	5	60
Jumlah		16	25	64

4. Total

No	Aspek	Frekuensi yang diobservasi	Frekuensi yang diharapkan	Presentase (%)
1	Elemen Visual	10	15	66.7
2	Elemen Verbal	26	35	74.29
3	Pola Desain	16	25	64
	Total	52	75	69.33

ANGKET SISWA

1. Aspek elemen visual

No.	Butir Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	Objek gambar yang dipakai dapat dipahami	121	160	75.63
2	Topik pembelajaran sudah sesuai dengan materi di LKS	124	160	77.5
3	Tampilan bagan berhubungan dengan objek gambar yang dipakai	113	160	70.63
Jumlah		358	480	74.58

2. Aspek elemen verbal

No.	Butir Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	Menggunakan model huruf yang mudah dibaca	125	160	78.125
2	Menggunakan ukuran huruf yang bervariasi pada tempat yang diinginkan	118	160	73.75
3	Menggunakan huruf kapital pada tempat yang tepat	116	160	72.5
4	Menggunakan warna biru pada penulisan materi	117	160	73.125
5	Ukuran huruf yang dipakai dapat terlihat oleh semua siswa	125	160	78.125
6	Jarak penulisan antara baris atas dan bawahnya menggunakan spasi	111	160	69.375
7	Materi yang ditampilkan lengkap ukuran huruf yang dipakai dapat terlihat	110	160	68.75
Jumlah		822	1120	73.39

3. Aspek pola desain

No.	Butir Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Presentase (%)
1	Menggunakan satu slide untuk satu jenis materi	113	160	70.625
2	Dalam satu <i>slide</i> sudah mencakup teks dan gambar	110	160	68.75
3	Teks atau gambar dalam slide cukup sederhana sehingga mudah dipahami	125	160	78.125
4	Letak teks dan gambar sudah teratur	106	160	66.25
5	Jumlah teks seimbang dengan jumlah gambar	123	160	76.875
6	Tampilan gambar dalam <i>slide</i> asimetris	115	160	71.875
7	Menggunakan warna yang cerah untuk membangkitkan semangat	125	160	78.125
8	Perpaduan warna teks dan latar belakang saling berlawanan (kontras)	125	160	78.125
9	Menggunakan warna yang disesuaikan dengan kondisi obyek gambar, misal: sejuk dengan warna biru dan sebagainya	115	160	71.875
10	Menggunakan animasi untuk memperjelas materi untuk kejelasan materi	120	160	75
Jumlah		1177	1600	73.56

4. Total

No	Aspek	Frekuensi yang diobservasi	Frekuensi yang diharapkan	Presentase (%)
1	Elemen Visual	358	480	74.58
2	Elemen Verbal	822	1120	73.39
3	Pola Desain	1177	1600	73.56
	Total	2357	3200	73.65



Lampiran Skripsi 6.
LEMBAR WAWANCARA

LEMBAR WAWANCARA

Pertanyaan	Jawaban atau Tanggapan
1. Di SMP ini kurikulum apa yang dipakai?	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau disingkat KTSP
2. Apakah materi yang diajarkan sudah sesuai dengan silabus?	2. Silabus sudah mencakup semua materi yang akan diajarkan berdasarkan SK dan KD atau standar kompetensi dan kompetensi dasar.
3. Sudahkah RPP dibuat?	3. Sudah dibuat lengkap dari kelas VII sampai dengan kelas IX
4. Metode pembelajaran apa yang dipakai?	4. Metode ceramah, demonstrasi langkah kerja dan diskusi kelompok.
5. Bagaimana penggunaan jadwal pelajaran TIK di kelas VIII khususnya	5. Penggunaan jadwal pelajaran untuk mata pelajaran TIK selama 2 jam pelajaran setiap minggu
6. Cara membangkitkan motivasi anak dalam mengikuti pelajaran?	6. Memberi pertanyaan diluar materi tapi masih berhubungan dengan materi yang akan dibahas dan member kesempatan bertanya.
7. Bagaimana penggunaan teknik penguasaan kelas?	7. Memperhatikan titik-titik yang rawan gaduh dan memberikan award pada siswa yang berprestasi pada saat proses pembelajaran berlangsung
8. Penggunaan media dalam proses pembelajaran?	8. Menggunakan white board dan spidol serta sesekali menggunakan viewer dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran <i>powerpoint</i> .
9. Cara evaluasi apa yang dipakai?	9. Cara evaluasi untuk siswa yaitu melalui penilaian unjuk kerja dalam praktikum dan penilaian pengerjaan LKS dan ulangan harian untuk teori.
10. Kondisi siswa selama proses pembelajaran berlangsung?	10. Siswa tenang pada tempat duduknya dan hanya satu atau dua anak yang ijin ke belakang atau berjalan ke tempat duduk temannya.

Lampiran Skripsi 7.
MATERI PEMBELAJARAN
TIK

Bab 3

BEKERJA DENGAN MICROSOFT WORD

Kompetensi dasar : Membuat dokumen pengolah kata sederhana.

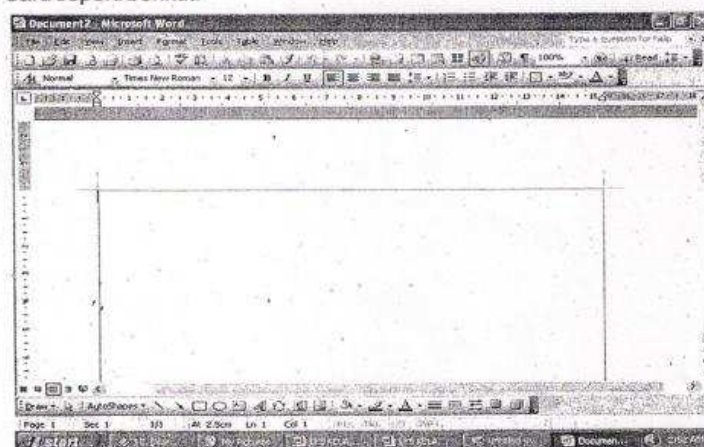
- Indikator**
- a. Membuat dokumen baru
 - b. Melakukan format teks
 - c. Mengedit teks
 - d. Mengatur format paragraph
 - e. Menyisipkan objek
 - f. Mengatur format halaman
 - g. Mencetak dokumen

RINGKASAN MATERI

A. Membuat Dokumen Baru

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk membuat dokumen baru pada MS Word antara lain :

- a. Pastikan layar monitor ada dalam posisi Microsoft Word
- b. Perhatikan pada baris menu yang berisi *File*, pilih *pulldown New* dengan klik satu kali kotak dialog *New* terbuka
- c. Klik OK maka *Microsoft Word* menampilkan sebuah halaman kosong yang baru seperti berikut.



Gambar 1. Tampilan dokumen baru

Selain langkah tersebut kita dapat pula membuat dokumen baru pada *Microsoft Word* dengan cara menekan *Ctrl + N* atau menggunakan ikon *New* pada *toolbar standard*.

Menggeser Insertion Point (kursor)

Insertion point sama dengan kursor, perbedaannya adalah pada bentuknya. Insertion point berupa garis tegak (I) yang berkedip-kedip terdapat pada aplikasi windows sedangkan kursor adalah garis rebah (-) yang berkedip-kedip yang terdapat pada aplikasi DOS. Namun secara umum sekarang insertion point disebut juga disebut dengan kursor. Insertion point berfungsi sebagai penunjuk lokasi tempat memulai pengetikan atau menandai teks. Agar kita bergerak dengan cepat dalam suatu dokumen yang besar, maka kita harus tahu apa saja perintah untuk menggeser insertion point.

Tombol	Fungsi
→ atau ←	Berpindah ke kanan atau ke kiri satu karakter
↑ atau ↓	Berpindah ke atas atau ke bawah satu baris
Ctrl+→ atau Ctrl+←	Berpindah ke kanan atau ke kiri satu kata
Ctrl+↑ atau Ctrl+↓	Berpindah ke atas atau ke bawah satu paragraph
Home atau End	Berpindah ke awal atau ke akhir baris
Ctrl+Home atau Ctrl+End	Berpindah ke awal atau ke akhir dokumen
PgUp atau PgDn	Berpindah ke atas atau ke bawah satu layer
Ctrl+PgUp/Ctrl+PgDn	Berpindah ke atas atau ke bawah satu halaman

Disamping perintah-perintah di atas, insertion point dapat digeser dengan menggunakan mouse, dengan mengklik pada daerah yang diinginkan, tentunya hal ini hanya dapat dilakukan pada layar yang tampak saja. Untuk mengatasinya dapat menggunakan tombol Vertical Scrolbar atau Horizontal Scrolbar yang terdapat pada bagian kanan dan bawah layar dengan simbol. Perlu diperhatikan, tombol ini hanya untuk menggeser layar bukan untuk memindahkan Insertion Point.



B. Editing Teks

Apabila dalam proses pengetikan teks terjadi suatu kesalahan, maka dapat diperbaiki dengan cara berikut :

- Tekan tombol *Backspace* untuk menghapus satu karakter sebelah kiri titik sisip
- Tekan tombol *Delete* untuk menghapus satu karakter sebelah kanan titik sisip
- Untuk melakukan pengulangan teks yang baru anda ketik pilih menu edit, *repeat typing* (Ctrl+Y)
- Untuk menghapus teks yang baru anda ketik pilih edit, *undo typing* (Ctrl+Z)
- Untuk pindah ke baris baru tanpa menyisipkan sebuah tanda paragraf, tekan tombol Shift + Enter

C. Meng-Copy / menyalin

Untuk menyalin teks yang anda pilih ke lokasi lain adalah sebagai berikut :

- Pilih teks yang akan anda salin dengan cara diblok/disorot
- Kemudian pilih dan klik menu *edit, copy* (Ctrl+C) atau klik ikon  pada toolbar standar
- Tempatkan titik sisip di lokasi baru
- Kemudian pilih dan klik menu *edit, paste* (Ctrl+V) atau klik ikon  pada toolbar standar



D. Menghapus Teks

Untuk menghapus teks atau suatu objek, ikuti langkah berikut ini :

- Pilih teks atau objek yang akan dihapus
- Kemudian pilih dan klik menu *Edit, Clear* atau tekan tombol *Delete* pada keyboard

E. Memindah Teks

Untuk memindah teks yang anda pilih ke lokasi lain dapat dilakukan dengan cara berikut :

- Pilih teks yang akan anda salin dengan cara mengeblok
- Kemudian pilih dan klik menu edit, cut (Ctrl+X) 
- Tempatkan titik sisip di lokasi baru
- Kemudian pilih dan klik menu edit, paste (Ctrl+V) 

F. Membatalkan Perintah

Untuk membatalkan sebuah perintah, dapat kita lakukan dengan beberapa cara berikut :

Cara 1:

- Klik menu Edit
- Klik Undo

Cara 2 : Klik Ikon  Undo pada toolbar standar

Cara 3 : Tekan tombol Ctrl + Z pada keyboard

Dan untuk mengulangi sebuah perintah, dapat kita lakukan dengan beberapa cara berikut:


Cara 1:

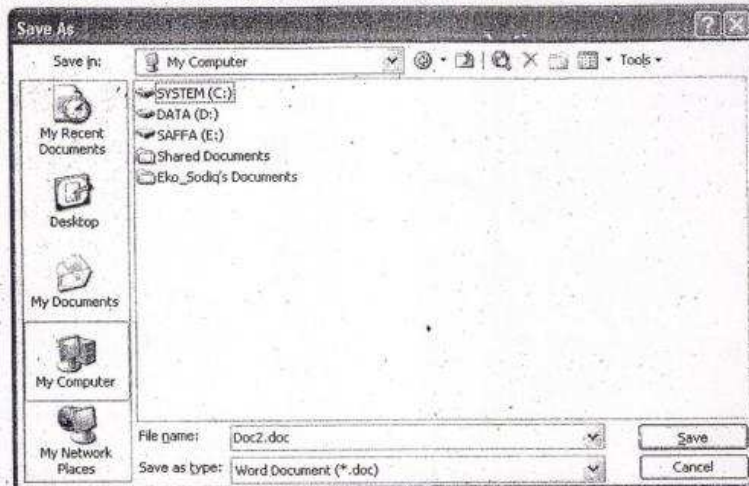
- Klik menu Edit
- Klik Redo

Cara 2 : Klik Ikon  Redo pada toolbar standar

G. Menyimpan Dokumen

Untuk menyimpan dokumen yang telah kita buat dapat dilakukan dengan cara:

- Klik menu *file* > *Save As* atau klik ikon  Save pada toolbar standar atau tekan *Ctrl + C* pada Keyboard
- Maka akan tampil kotak dialog seperti berikut ini



- Pada kotak *Save in* tentukan folder atau direktori tempat anda akan menyimpan file
- Pada kotak *File name*, tentukan atau ketik nama file dari dokumen yang akan anda simpan
- Klik OK

H. Menutup Dokumen

Untuk mengakhiri atau menutup dokumen, dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

Klik menu *File* > *Exit* atau klik tanda *close* (X) pada jendela control menu pojok kanan atas lembar kerja *Microsoft Word*



Lampiran Skripsi 8.
FOTO DOKUMENTASI
PENELITIAN



