

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MS POWERPOINT* BERBASIS *GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

**Hendra Gunawan Saputra, Zinnurain**  
**Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Mataram**

hendraguna088@gmail.com, zinnurain@ikipmataram.ac.id

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal. Media pembelajaran yang biasa seperti menjelaskan dan mencatat yang digunakan guru di sekolah adalah salah satu penyebab kurang optimalnya hasil belajar siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada Pengaruh Penggunaan Media *Ms Powerpoint* Berbasis *Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Di Smpn 4 Praya Barat Daya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018 ?. Tujuan penelitian ini untuk menemukan Pengaruh Penggunaan Media *Ms Powerpoint* Berbasis *Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Di Smpn 4 Praya Barat Daya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian adalah eksperimen, dengan jumlah populasi 25 orang, dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VII SMPN 4 Praya Barat Daya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode Tes sebagai metode pokok sedangkan dokumentasi, wawancara, dan observasi sebagai metode pelengkap. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik dengan rumus T-tes. Hasil analisis diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar **6,468**, dan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf Signifikansi 5% dengan d.b (N-1) = 25-1= 24 lebih besar dari pada nilai t pada tabel (**6,468** > 2,064), berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berbunyi: ada Pengaruh Penggunaan Media *Ms Powerpoint* Berbasis *Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Di Smpn 4 Praya Barat Daya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini “*signifikan*”.

***Kata Kunci: Powerpoint, Game, Hasil Belajar.***

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan dalam kehidupan manusia semakin beragam, seperti pesatnya perkembangan dalam hal teknologi dan ilmu pengetahuan.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang pesat inilah yang membuat sumber daya manusia (SDM) harus siap menghadapinya. Kesiapan harus membutuhkan keterampilan dan

pengetahuan. (SDM) harus bisa beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan itu sendiri, begitupun perkembangan dalam dunia pendidikan. Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensinya baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan.

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

Salah satu media yang sering di gunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan media *Microsoft Powerpoint*. *Microsoft Powerpoint* adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office*. *Microsoft*

*Powerpoint* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk presentasi.. Seperti yang dikemukakan Asih Widi Harini (2011:1), biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. *Microsoft Powerpoint* mempunyai beberapa fitur yaitu menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup.

Berdasarkan hasil observasi khususnya di kelas VII SMPN 4 Praya Barat Daya di temukan bahwa media pembelajaran yang di terapkan oleh guru masih menggunakan buku modul sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa inggris, pelaksanaan proses pembelajaran guru hanya menerangkan dan membaca materi yang di sampaikan, guru lebih banyak menjelaskan hanya dengan menggunakan buku paket tanpa memvisualisasikan di kelas seperti menggunakan powerpont, di karenakan adanya fasilitas tapi kurang di maksimalkan oleh guru. Kreatifitas guru yang masih kurang meyebabkan hasil belajar siswa belum optimal pada mata pelajaran bahasa inggris.

Adapun tujuan penelitian ini yaitu: Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Ms Powerpoint* Berbasis *Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMPN 4 Praya Barat Daya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 207/2018.

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat aktual. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya. Menurut Hamalik (dalam Kunandar, 2013: 62) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan siswa. Sedangkan menurut Winkel (dalam Purwanto, 2014: 45) Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Sedangkan Kunandar (2013: 62) mengungkapkan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang

dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Media pembelajaran menurut Rusman (2013 :160) mendefinisikan media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat di gunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Heinich ( dalam Arsyad 2015: 3) mengungkapkan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Sedangkan menurut Criticos (dalam Daryanto, 2015:4) menjelaskan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

*Microsoft PowerPoint* adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office*. *Microsoft Powerpoint* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk presentasi guna untuk kepentingan publik. Dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* dapat membuat presentasi dari suatu topik pembahasan yang dapat di buat

dan di desain secantik mungkin untuk menarik perhatian publik (Wibowo, 2015: 3). Seperti yang dikemukakan Harini (2011:1) *Powerpoint* adalah aplikasi untuk menyusun presentasi. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktivitas presentasi. Program aplikasi *Ms Powerpoint* adalah program aplikasi berupa teks, tabel, grafik, diagram dan sebagainya (Gumawang, 2011 : 362).

*Game* menurut Freeman dan munandar (dalam Ismail, 2009: 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembanganyang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Sedangkan menurut Biggs & Moore (dalam Darmawan, 2015: 19) mengungkapkan bahwa model *game* membuat situasi menang atau kalah yang meminta mempraktekan kemampuan untuk mengetahui atau dalam proses perkembangan. Praktik di sebutkan untuk memfasilitasi didapatkannya pengetahuan. Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak teransang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat data atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016: 8).

Rancangan penelitian merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang dilakukan serta dapat pula dijadikan dasar penelitian baik oleh peneliti maupun orang lain terhadap peneliti dan bertujuan untuk memberikan tanggung jawaban terhadap semua langkah yang akan diambil, (Margono, 2010: 100). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *hone-group pretest-posttest design*.

“Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi dan/atau

study sensus” (Sabar, 2007: 28). Sedangkan ahli lain mengatakan populasi adalah “seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam satu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan” (Margono, 2010: 118). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMPN Praya Barat.

Sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut” (Sugiyono, 2010: 81). Pendapat lain mengatakan sampel adalah “sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu” Margono, 2010: 121). Dalam penelitian ini peneliti tidak membahas lebih lanjut tentang sampel, dikarenakan penelitian ini memakai studi populasi yaitu jumlah keseluruhan siswa kelas VII di SMPN 4 Praya Barat Daya Kab.Lombok Tengah tahun pelajaran 2017/2018, yaitu sebanyak 25 siswa.

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data Teknik pengumpulan data adalah alat yang dipakai untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang

diamati” (Sugiyono, 2010: 102). Sedangkan dalam buku Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan dijelaskan bahwa “Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian”. Ahli lain mengatakan bahwa “Instrumen penelitian adalah unsur-unsur yang dibutuhkan dalam pengumpulan data (Tim IKIP Mataram, 2011:15).

Teknik pengumpulan data adalah alat yang dipakai untuk mengumpulkan data. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli dibawah ini. Metode menunjukkan suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui tes, wawancara, pengamatan, dokumentasi dan sebagainya, “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data” (Sugiyono, 2010: 224). Adapun bentuk tes yang digunakan yaitu pilihan ganda dengan jumlah 25 soal dengan empat pilihan jawaban pada butir soal dan hanya satu jawaban yang benar dengan skor untuk jawaban benar di beri skor 1 dan jawaban salah di beri skor 0 (Purwanto, 2011 : 195). Berdasarkan pensekoran di

atas dapat disimpulkan bahwa jika semua jawaban benar maka skornya 25 dan jika semua jawabannya salah maka skornya 0.

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

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

## HASIL PENELITIAN

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut: 1) merumuskan hipotesis nol, Dalam bab II diajukan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi

Ada Pengaruh Penggunaan Media *Ms Powerpoint* Berbasis *Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMPN 4 Praya Barat Daya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018.

Tabel 01. Pengujian hipotesis tentang Pengaruh penggunaan Media *Powerpoint* berbasis *game* Terhadap Hasil Belajar Siswa

No	Ko de	Pre-test (O <sub>1</sub> )	Post-test (O <sub>2</sub> )	Gain (d)	Xd	Xd <sup>2</sup>
					(d-Md)	
1	A	12	18	6	2,76	7,6176
2	AJ	15	19	4	0,76	0,5776
3	AW	10	13	3	-0,24	0,0576
4	ADP	17	21	4	0,76	0,5776
5	AP	15	18	3	-0,24	0,0576
6	BAN	16	21	5	1,76	3,0976
7	IJP	13	15	2	-1,24	1,5376
8	JM	15	20	5	1,76	3,0976
9	KP	15	19	4	0,76	0,5776
10	LSN	9	12	3	-0,24	0,0576
11	LRI	15	16	1	-2,24	5,0176
12	LPL	13	19	6	2,76	7,6176
13	LAM	10	15	5	1,76	3,0976
14	MKW	13	16	3	-0,24	0,0576
15	MRG	14	12	-2	-5,24	27,4576
16	MBS	18	18	0	-3,24	10,4576
17	MGA	11	16	5	1,76	3,0976
18	MFR	10	15	5	1,76	3,0976
19	NAA	12	19	7	3,76	14,1376
20	RPP	12	10	-2	-5,24	27,4576
21	SH	20	20	0	-3,24	10,4576
22	SN	10	17	7	3,76	14,1376
23	TTA	13	17	4	0,76	0,5776
24	RGW	14	16	2	-1,24	1,5376
25	WB	10	11	1	-2,24	5,0176
<b>Jumlah</b>		332	413	81	0	150,48
<b>Rata-rata</b>		13,28	16,52	3,24		

## PEMBAHASAN

Berdarkan hasil dalam penelitian ini di lihat dari hasil uji *t-test* menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 6,468, maka berdasarkan taraf signifikan 5% dan  $d.b = 24$  ternyata

besarnya angka batas penolakan hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang dinyatakan dalam tabel distribusi  $t$  adalah 2,064. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar dari pada nilai  $t$  tabel ( $6,468 > 2,064$ ), Karena  $t$  hitung lebih besar dari nilai  $t$  tabel, maka penelitian ini dikatakan signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Ada Pengaruh Penggunaan Media *Ms Powerpoint* Berbasis *Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMPN 4 Praya Barat Daya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. Dengan demikian bahwa nilai rata-rata siswa meningkat setelah menggunakan media *Ms Powerpoint* Berbasis *Game* dari pada sebelum menggunakan media *Ms Powerpoint* Berbasis *Game* dalam pembelajaran.

Salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan media *Ms Powerpoint*. *Ms Powerpoint* adalah salah satu program aplikasi *microsoft office* yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. *Ms Powerpoint* mempunyai beberapa fitur yaitu menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup. Dalam hal ini

peneliti berinisiatif membuat sebuah *game* dengan *Ms Powerpoint*. *Game* adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, emosional, dan pengetahuan yang di dalamnya terdapat peraturan-peraturan yang harus di patuhi.

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

hasil belajar akan semakin baik, berarti hasil penelitian ini signifikan

## **KESIMPULAN**

Setelah data dianalisis menggunakan uji-*t* dan diperoleh nilai *t* hitung sebesar 6,468 dan nilai *t*-tabel pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai *t* tabel sebesar 2.064. karena *t* hitung diperoleh lebih besar dari *t* tabel yakni ( $6,468 > 2,064$ ) maka penelitian ini dinyatakan signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Penggunaan Media *Ms Powerpoint* Berbasis *Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMPN 4 Praya Barat Daya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018”, yang artinya signifikan.

## **SARAN**

Berdasarkan dari kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini maka dapat di sarankan sebagai berikut: 1) Kepala sekolah, diharapkan dapat mengarahkan para guru untuk memanfaatkan dan mengembangkan media-media pembelajaran yang bervariasi yang bersifat mendidik seperti media *Ms Powerpoint* berbasis *game* untuk meningkatkan hasil belajar

siswa dalam proses belajar mengajar, 2) Bagi guru diharapkan agar mampu mengembangkan kreatifitasnya untuk menggunakan, mengembangkan, dan menentukan media pembelajaran yang baik seperti menggunakan media *MsPowerpoint* berbasis *game* dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, 3) bagi siswa kepada para siswa diharapkan agar selalu memperhatikan penggunaan media *Ms Powerpoint* berbasis *game* dalam proses belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik 4) untuk para peneliti lainnya. agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi, untuk mengadakan penelitian yang lebih luas dan lebih berkembang tentang media *Ms Powerpoint* berbasis *game* dengan aspek-aspek yang belum terungkap pada penelitian ini dan jumlah sampel yang lebih banyak.

## **REFERENSI**

- Arikunto, S. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Bandung: Rineka Cipta.



- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Kharisma Putra Utama Offset.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Pt Sarana Tutorial Nurani Sejhtera .
- Darmawan, D. 2015 .*Teknologi Pembelajaran* .Bandung : PTRemaja Rosdakarya.
- Masrohaziz, D. 2016. *Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Tampilan Facebook Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran*