

Penggunaan Media *Powerpoint* dan *Animasi* terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Makassar

Irnayanti Bahar^{1*}, Syamsiah², dan Arsad Bahri³

¹Jurusan Pendidikan Biologi, STKIP Pembangunan Indonesia Makasar

^{2,3}Jurusan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Makassar

Email : irnayantibahar@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasy experimental*) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *power point* dan *animasi* terhadap hasil belajar biologi siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Makassar. Hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar biologi siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Makassar kelas XI IPA₂ sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 32 orang dan kelas XI IPA₃ sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 32 orang. Penelitian ini dilaksanakan selama 5 kali pertemuan. Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda. Pengambilan data dilakukan dengan mengevaluasi hasil belajar, melalui tes tertulis yang meliputi Pretes (tes hasil belajar kognitif awal siswa) dan postest (tes hasil belajar kognitif akhir siswa) Data yang terkumpul dianalisis secara statistik deskriptif dengan menggunakan pedoman pengkategorian hasil belajar menurut Arikunto dan uji hipotesis secara inferensial dengan menggunakan analisis kovariansi (Anakova) dengan taraf signifikan 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran diperoleh nilai p lebih kecil dari alpha 0,05 ($p < 0,05$) dengan sig. 0,010. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar biologi siswa.

Kata kunci: Media *powerpoint*, *Animasi*, dan Hasil Belajar.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dunianya dalam menghadapi segala tantangan global tersebut sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan kreatif tanpa kehilangan identitas dirinya. Olehnya itu masalah pendidikan tidak akan pernah selesai sebab pada hakekatnya manusia sendiri harus selalu berkembang mengikuti dinamika kehidupan. Dalam keadaan seperti itulah pendidikan tetap memerlukan inovasi yang sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa menurunkan nilai-nilai kemanusiaan. Sehingga untuk menjadi bangsa yang kreatif dan maju, kita harus memacu diri untuk belajar terus-menerus dan mengembangkan sifat tekun, ulet, serta kerja keras yang tinggi.

Penggunaan media dalam belajar mengajar sangat menunjang keberhasilan tujuan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu media pengajaran yang digunakan harus

dapat meningkatkan prestasi siswa dan memperkecil kesulitan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Untuk menyampaikan materi diperlukan media berdasarkan standar kompetensi yang akan dicapai. Media yang digunakan harus menarik dan inovatif sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar, pembelajaran yang inovatif dan kreatif tidak hanya ditunjang pada kualitas guru tetapi didukung dengan adanya media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa khususnya dalam memahami mata pelajaran yang dianggap sulit.

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. Begitu juga halnya dengan siswa yang senang berkreasi selalu ingin menciptakan bentuk atau objek yang diinginkannya, siswa tersebut dapat diberikan media yang sesuai, seperti *plastisin*

media balok bangun ruang, atau diberikan media gambar lengkap dengan catnya. Dengan menggunakan media berteknologi seperti halnya komputer, amat membantu siswa dalam belajar, seperti belajar berhitung, membaca dan memperkaya pengetahuan. (Susilana, 2007).

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks (Djamarah, 2006).

Biologi sebagai salah satu bidang IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga biologi bukan hanya sebagai penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Sejauh ini pendidikan biologi masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah sebagai pilihan utama metode pembelajaran. Kecenderungan orientasi guru itu memerlukan perubahan yang nantinya diharapkan berpedoman bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan belajar diciptakan secara orientasi siswa. Dalam hal ini pembelajaran harus mengandung unsur komunikasi dan informasi serta proses dan produk teknologi dalam pembelajaran. Teknologi yang berhubungan langsung dengan pembelajaran adalah teknologi informasi dan komunikasi.

Beberapa kendala di dalam pembelajaran Biologi saat ini, juga dialami oleh siswa SMA Negeri 1 Makassar yaitu siswa kurang semangat mengikuti materi pelajaran yang diberikan oleh guru serta siswa tidak bisa menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru karena guru hanya memberikan materi dengan menggunakan

media yang masih sederhana, tidak konsisten, kurang menarik dan monoton sehingga membuat kurangnya minat siswa dalam proses belajar mengajar. Menyikapi masalah tersebut penulis tertarik dengan penggunaan suatu media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pelajaran biologi. Adapun media pembelajaran yang dimaksud yaitu media *power point* dan *animasi*.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut diatas adalah dengan menggunakan media *microsoft powerpoint* dan *animasi* dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan masalah tersebut, dengan menggunakan media *microsoft powerpoint* dan *animasi* sebagai sumber belajar maka diharapkan pembelajaran akan lebih bersifat kontekstual sehingga hasil yang dicapai dapat semaksimal mungkin. Penggunaan media *microsoft powerpoint* dan *animasi* sebagai sumber belajar dapat membantu proses belajar mengajar. Dengan media animasi siswa bisa melihat secara langsung proses pencernaan makanan. Penggunaan media *microsoft powerpoint* dan *animasi*, menyebabkan guru dan peserta didik akan lebih terbantu, lebih merasa senang dan lebih mudah dalam proses belajar mengajar serta proses belajar mengajar menjadi lebih tertantang.

Program *power point* salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*data storage*). Dilihat dari kaidah pembelajaran, meningkatkan kadar hasil belajar yang tinggi, sangat ditunjang oleh penggunaan media pembelajaran. Melalui media potensi indera peserta didik dapat diakomodasi sehingga kadar hasil belajar akan meningkat. Salah satu aspek media yang diunggulkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia, yaitu gabungan dari berbagai unsur media seperti teks, gambar, animasi, video (Asyhar, 2011).

Tersedianya media pembelajaran oleh guru dapat menunjang proses pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran memberikan kemudahan serta dapat membantu guru untuk mempersiapkan materi dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan kajian teori pada uraian di atas, timbul suatu asumsi bahwa untuk meningkatkan prestasi belajar biologi dapat diupayakan menggunakan media pembelajaran *microsoft powerpoint* dan *Animasi*. Asumsi tersebut masih merupakan asumsi awam yang membutuhkan pembuktian lebih lanjut, atas dasar inilah penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian ilmiah yang berkaitan dengan media *microsoft powerpoint* dan animasi dalam proses pembelajaran biologi, khususnya siswa kelas XI IPA₂ SMA Negeri 1 Makassar dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Makassar**. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media *Power point* dan *Animasi* terhadap hasil belajar biologi siswa pada konsep sistem pencernaan manusia di SMA Negeri 1 Makassar?

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*Queasy Eksperiment*) dengan disain *Pretest-posttest Control Group Design*, yang dilaksanakan pada awal semester genap tahun ajaran 2011/2012, tepatnya pada bulan Januari 2012 dan berlokasi di SMA Negeri 1 Makassar dengan subjek penelitian sebanyak 64 orang siswa yang terdiri dari dua kelas, masing-masing kelas terdiri dari 32 siswa yakni XI IPA₂ sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA₃ sebagai kelas kontrol dan diasumsikan bahwa kelas yang diambil homogen. Faktor yang diselidiki adalah hasil belajar biologi siswa yang diajar dengan menggunakan media *powerpoint* dan *animasi* dan kelas kontrol yang di ajar tanpa menggunakan *media powerpoint* dan tanpa

animasi . Kegiatan pembelajaran untuk masing-masing kelas dilaksanakan selama 10 jam pelajaran, (2x45 menit) untuk *pretest*, (6x45 menit) untuk proses belajar mengajar dan (2x45 menit) untuk *posttest*. Materi yang diajarkan pada pertemuan I untuk masing-masing kelas yaitu struktur dan fungsi sistem pencernaan pada manusia, Pada pertemuan 2 yaitu proses pencernaan makanan dan penyakit yang dapat terjadi pada sistem pencernaan makanan manusia, pertemuan 3 yaitu struktur, fungsi dan proses pencernaan makanan pada hewan ruminansia.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari LKS, media *powerpoint* dan *animasi* untuk kelas eksperimen dan tanpa media *powerpoint* dan *animasi* tetapi menggunakan media charta untuk kelas kontrol. Tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 30 butir soal pilihan ganda dengan 5 pilihan jawaban, merupakan instrumen yang digunakan untuk memperoleh nilai kognitif, yang selanjutnya akan dianalisis baik secara deskriptif maupun secara inferensial.

Hasil dan Pembahasan

Nilai statistik hasil belajar biologi siswa ranah kognitif dengan menggunakan menggunakan media *powerpoint* dan *Animasi* (kelas eksperimen) dan tanpa menggunakan media *Power point* dan *animasi* (kelas kontrol) dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 1 Distribusi nilai hasil belajar biologi siswa yang diajar dengan menggunakan media *power point* dan *Animasi* (kelas eksperimen) dan tanpa menggunakan media *Power point* dan *animasi* (kelas kontrol)

Kategori	Nilai	
	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Jumlah sampel	32	32
Nilai tertinggi	93.33	86.66
Nilai terendah	63.33	53.33
Rata-rata	80.93	75.93
Standar deviasi	7.04	7.60

Data pada Tabel 4.1, menunjukkan hasil belajar biologi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol secara umum dikategorikan baik dengan nilai rata-rata pada kelas eksperimen 80.93 dan pada kelas kontrol 75.93 yang berada pada interval 66-79.

Jika hasil belajar siswa dikategorikan secara kualitatif maka akan diperoleh hasil seperti tabel 4.2.

Tabel 2 Distribusi frekuensi, persentase dan kategori hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Power point* dan *animasi* dan tanpa menggunakan pengajaran *power point* dan *animasi* (kelas kontrol)

Interval nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
80-100	Sangat Baik	20	62.5	9	28.12
66-79	Baik	11	34.37	20	62.5
56-65	Cukup	1	3.12	2	6.25
40-55	Kurang	0	0.00	1	3.12
≤ 39	Gagal	0	0.00	0	0.00
Jumlah		32	100.00	32	100.00

Data pada tabel 4.2, menunjukkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana kategori sangat baik dengan frekuensi terbesar pada kelas eksperimen yaitu sebesar 62.5 %. Pada kategori baik dengan frekuensi terbesar berada pada kelas kontrol yaitu 62.5 %. Pada kategori baik dengan frekuensi terkecil berada pada kelas eksperimen yaitu 34.37 %. Pada kategori kurang dengan frekuensi terkecil berada pada kelas eksperimen yaitu 3.12 %.

Analisis Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial disajikan untuk pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis kovariansi (Anakova). Analisis statistik ini di bantu dengan program analisis statistik *SPSS 18.00 for windows*, dilakukan dengan taraf signifikan 5 %. Sebelum uji hipotesis, di lakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas data.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Statistik uji normalitas

menggunakan *software SPSS 18.00*. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $> \alpha$ (0.05) dan sebaliknya, jika signifikansi yang diperoleh $< \alpha$ (0.05) maka data tersebut dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh nilai sig. masing-masing siswa yang diajar dengan menggunakan media *powerpoint* dan *animasi* adalah $1.271 > \alpha$ (0,05) dan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *Power point* dan *animasi* sig = $1.174 > \alpha$ (0,05). Data mengenai siswa yang diajar dengan menggunakan media *power point* dan *animasi* dan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *powerpoint* dan *animasi* berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data dalam penelitian ini memiliki variansi yang sama atau homogen. Statistik uji homogenitas yang digunakan adalah uji *Levene's test*. Adapun proses analisis uji ini digunakan *software SPSS 18.00*.

Jika signifikansi yang diperoleh $\geq \alpha$ 0.05, maka variansi setiap sampel sama (homogen), jika signifikansi yang diperoleh $\leq \alpha$ 0.05, maka

variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen).

Setelah dilakukan pengujian dengan statistik uji homogenitas, diperoleh signifikansi $0,15 \geq \alpha$ 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan menggunakan media *power point* dan *animasi* dan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *power point* dan *animasi* memiliki variansi yang sama atau homogen.

Uji hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dalam penelitian ini adalah analisis kovarian pretes sebagai. Sebelum dilakukan uji anakova, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang meliputi uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dan uji homogenitas varian data menggunakan *Levenes's Test of Equality of Error Variances*. Kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima jika $p > \alpha$ 0,05 yang berarti tidak ada pengaruh, H_0 ditolak jika $p < \alpha$ 0,05) yang berarti ada pengaruh. Ringkasan hasil uji hipotesis dengan anakova terlihat pada Tabel 4.3

Tabel 3 Ringkasan hasil uji hipotesis anakova hasil belajar kognitif

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	420.074 ^a	2	210.037	3.867	.026
Intercept	19261.371	1	19261.371	354.663	.000
xkog	19.874	1	19.874	.366	.547
media	384.408	1	384.408	7.078	.010
Error	3312.850	61	54.309		
Total	397442.113	64			
Corrected Total	3732.924	63			

Hasil analisis pengujian hipotesis diperoleh signifikan yaitu $p(0,01) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima yaitu ada pengaruh penggunaan media *powerpoint* dan *animasi* terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI Ipa₂ SMA Negeri 1 Makassar.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media *power point* dan *animasi* yang diajarkan pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media *power point* dan *animasi* yang diajarkan pada kelas kontrol dengan mengajarkan materi yang sama yaitu sistem pencernaan. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar pada kelas kontrol, selanjutnya terlihat pada kelas eksperimen siswa yang mendapat nilai tertinggi lebih banyak dari pada kelas kontrol. Melihat dari rata-rata data pada tabel 4.1 dapat dijelaskan bahwa tingkat penguasaan materi pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena media *powerpoint* dan *animasi* yang digunakan oleh guru dirancang dalam berbagai bentuk format dan desain dengan hasil slide presentasi yang menarik dan menyenangkan, sehingga isi presentasi yang disampaikan kepada siswa menjadi terlihat lebih hidup, enak dilihat, tidak membosankan serta nyaman untuk diikuti hingga akhir pelajaran oleh siswa. Media dalam bentuk *powerpoint* dan *animasi* juga merupakan alat bantu pada materi pelajaran biologi yang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih memahami konsep biologi yang bersifat teoritis. Proses belajar mengajar dengan menggunakan media *powerpoint* dan *animasi* dapat dilihat secara langsung oleh indra penglihatan. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Asrullah (2009) dalam Dirjosumarto (1998) bahwa pengalaman belajar yang dimiliki seseorang adalah 90 % melalui indra penglihatan, 5 % indra pendengaran, dan 5 % indra lainnya. Demikian pula Edger mendukung bahwa pengalaman belajar manusia sebanyak 75 %

melalui indra penglihatan, dan 13 % indra pendengaran dan selebihnya melalui indra lainnya. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari totalitas ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki seseorang diperoleh melalui indra penglihatan, selebihnya melalui indra pendengaran dan indra lainnya. Hal ini juga didukung oleh Arsyad (2002) yang menyatakan bahwa dengan menambahkan visual pada pelajaran akan menaikkan ingatan dari 14% ke 38%. Juga menunjukkan perbaikan 200% ketika kosa kata diajarkan dengan menggunakan alat visual. Bahkan waktu yang diperlukan untuk menyampaikan konsep berkurang sampai 40% ketika visual digunakan untuk menambah presentasi verbal. Sebuah gambar atau model suatu objek barangkali tidak bernilai ribuan kata, namun tiga kali lebih efektif dari pada hanya kata-kata saja. Manakala pengajaran menggunakan visual, kesan menjadi lebih kuat dengan sistem penyampaian tersebut. Hal ini mengisyaratkan pentingnya media pandang di dalam mengelolah kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan dan tingginya hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu karena adanya media *powerpoint* dan *animasi* yang digunakan sehingga dapat menarik perhatian siswa yang dapat merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar. Hal ini dapat menjadikan siswa menjadi aktif dalam proses belajar. Sesuai dengan pernyataan Bakrowi (2007) bahwa salah satu keunggulan dari pemanfaatan *microsoft power point* sebagai sarana media pembelajaran yaitu tahap penyajian kelas yang biasanya membuat siswa yang pasif berubah menjadi aktif. Pembelajaran menarik bagi siswa karena penjelasan materi dari guru disajikan dengan tampilan yang mengesankan dalam bentuk gambar-gambar dan animasi. Hal tersebut juga dipertegas oleh Harun (2010) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan media animasi apabila digunakan di bidang pendidikan yaitu animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta

merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan.

Penggunaan media *powerpoint* dan *animasi* pada kelas eksperimen dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan analisis uji-kovarian. Hasil ini memperlihatkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Hal ini juga diperkuat dari data tingkat frekuensi siswa, dimana pada kelas eksperimen siswa yg mendapatkan kategori nilai sangat baik lebih banyak dari pada kelas kontrol. Data ini menyatakan pengaruh positif dari penggunaan media *power point* dan *animasi*. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Bactiar (2009), Dabutar (2008), Bakrowi (2007), Maryanto (2011), kasna (2010), dan Asrullah (2009), yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh media *powerpoint* dan *animasi* terhadap hasil belajar siswa.

Hasil analisis data memperlihatkan adanya pengaruh media *power point* dan *animasi* terhadap hasil belajar siswa . Hal ini diperkuat oleh Susilana, (2007) yang menyatakan bahwa Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik.

Berdasarkan fakta yang ditemui dilapangan, terdapat kekurangan pada kelas kontrol yang di ajar tanpa mengguakan media *powerpoint* dan *animasi* sehingga hasil belajarnya lebih rendah dari kelas eksperimen, adapun yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa pada kelas kontrol yaitu media yang digunakan masih sederhana yang berupa media gambar (charta). Pada penelitian ini terlihat kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar karena media yang digunakan masih sederhana dan kurang menarik. Hal ini membuktikan bahwa Penggunaan media pengajaran dalam bentuk *powerpoint* dan *animasi* yang diproyeksikan dengan menggunakan LCD dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan

belajar siswa, menjadikan pelajaran lebih menarik, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dan terlalu rumit untuk diamati, objek pengamatan menjadi lebih nyata, membantu keefektifan proses pembelajaran dengan mengarahkan perhatian dan konsentrasasi siswa, serta pemahaman siswa lebih mendalam.hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2002) bahwa media pembelajaran berbasis visual sebagai sebuah bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat kepada penerima yang dituju.

Keberhasilan belajar siswa selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Misalnya, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan waktu. Pergaulan siswa, jam belajar siswa di rumah, fasilitas belajar siswa dirumah dan disekolah juga turut mempengaruhi hasil belajar siswa.

Beberapa kendala yang ditemukan saat penelitian yaitu, adanya masalah pada salah satu sarana dan prasarana yang ada di kelas eksperimen yang di butuhkan oleh peneliti sehingga peneliti harus menyiapkan sendiri sarana itu.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* dan *animasi* berpengaruh positif terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA₂ SMA Negeri 1 Makassar yaitu diperoleh nilai p lebih kecil dari alpha 0,05 ($p < 0,05$) dengan sig 0.010.

Daftar Pustaka

Arsyad, A.1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Penggunaan Media *Powerpoint* dan *Animasi* terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Makassar
Irnayanti Bahar, Syamsiah, dan Arsad Bahri

Asyhar, 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.

Asrullah, 2009. Peningkatan Hasil Belajar pada konsep sistem gerak manusia melalui penggunaan media visual dalam bentuk *microsoft power point* siswa kelas XI IPA5 SMAN 3 MAKASSAR. *Skripsi*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar.

Bactiar D, 2009. *Upaya Meningkatkan prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media power point Dalam Pembelajaran Kompetensi Sistem Pengisian Di Kelas XI A SMK Texmaco Pemalang. Jurnal. Volume 9 Nomor 2. journal.unnes.ac.id/index.php/JPTM/article/download/203/211. Diakses 30 Januari 2012.*

Bakrowi, 2007. *Microsoft power point sebagai Media Pembelajaran Materi Unsur, Senyawa, dan campuran Berbasis STAD. Jurnal. Volume 3 Nomor 1, Balikpapan. <http://jurnalpi.file.wordpress.com>. Diakses 30 Januari 2012.*

Dabutar, J. 2008. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap hasil Belajar Pengelasan Pada Siswa Yang Berprestasi Tinggi Dan Rendah*. <http://researchengines.com/0408jelarwin.html>. Toba Samorir. *Artikel*. Diakses 30 Januari 2012.

Djamarah, S, B, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Harun, J. (2010). *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. <http://www.citl.utm.my/publications/ma-nuals/mmelemenMM.pdf.30> Maret 2010.

Susilana, R. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Maryanto, B. 2011. *Pengaruh media animasi terhadap penguasaan konsep sistem sirkulasi pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Indralaya*. [Masbudhi .files.wordpress. com/2011/05/draft-skripsi-01.do](http://Masbudhi.files.wordpress.com/2011/05/draft-skripsi-01.do). *Skripsi* Universitas Sriwijaya Indralaya. Diakses 23 Februari 2012.