



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERSEMBAHAN DAN MOTIVASI
BELAJAR TERHADAP PRESTASI PELAJAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
DI ACEH UTARA

TAUFIK HIDAYAH



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

FAKULTI PENDIDIKAN TEKNIKAL DAN VOKASIONAL
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2017



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

ABSTRAK

PowerPoint adalah salah satu alat bantuan mengajar yang penting untuk meningkatkan minat pelajar terhadap pengajaran dan pembelajaran vokasional pada masa kini. Namun demikian, penggunaan teknologi *PowerPoint* masih kurang meluas di Aceh Utara. Tujuan kajian ini adalah untuk mengenal pasti pengaruh penggunaan media persembahan dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara, Aceh, Indonesia. Kaedah kuantitatif berbentuk tinjauan dan dokumen gred pelajar digunakan dalam mengumpul data kajian. Seramai 124 guru dan 321 pelajar daripada empat buah sekolah menengah kejuruan telah dipilih sebagai sampel. Pemilihan sampel dalam kajian ini menggunakan persampelan rawak kelompok. Hasil kajian mendapati bahawa secara keseluruhan penggunaan media *PowerPoint* daripada aspek kemudahan dan kegunaan mendapati berada pada tahap tinggi dan untuk pelajar juga mendapati berada pada tahap tinggi. Ujian motivasi belajar dalam kalangan pelajar juga mendapati pada tahap tinggi kecuali pada aspek afektif mendapati tahap sederhana. Terdapat hubungan yang signifikan antara media *PowerPoint* terhadap prestasi pelajar. Manakala motivasi belajar dengan prestasi pelajar mendapati terdapat hubungan yang signifikan. Pengaruh penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar pula, mendapati hanya pemboleh ubah Penggunaan media *PowerPoint* sahaja yang menjadi faktor peramal kepada prestasi pelajar. Penggunaan media *PowerPoint* mendapati terdapat hubungan dan boleh mempengaruhi kepada prestasi pelajar. Implikasi untuk guru, sekolah, kerajaan dan penyelidikan masa depan dibincangkan. Sekolah, guru, dan kerajaan perlu menyedari tentang hubungan antara beberapa pemboleh ubah yang dikaji dalam kajian ini. Oleh itu, penggunaan media *PowerPoint* di sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara harus digalakkan.



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi



THE EFFECT ON THE USE OF PRESENTATION MEDIA AND MOTIVATION TOWARD STUDENTS' ACHIEVEMENT AT VOCATIONAL HIGH SCHOOLS IN NORTH ACEH

ABSTRACT

PowerPoint is one of the important teaching aids to enhance students' interest in learning and teaching vocational nowadays. However, the use of PowerPoint is still less widespread in North Aceh. The aim of this study was to identify influences of media presentation and motivation toward achievement of vocational high school students in North Aceh, Aceh, Indonesia. A Quantitative methods in the form of reviews and documents grade students collect data used in the study. A total of 124 teachers and 321 students from four vocational high schools have been selected as a sample. The sample in this study using cluster random sampling. The study found that overall media use PowerPoint in terms of convenience and usability found to be at a high level and the students also found to be at a high level. Test motivation among students is also found at high levels except at the level of simple affective aspects. There is a correlation between media PowerPoint on student achievement. While the motivation and the achievement of students found a significant relationship. The influence of the media PowerPoint and motivation on the performance of students, found only variables Use PowerPoint media were the only predictive factors on the performance of students. Use PowerPoint media have found there is a relationship and can affect the performance of students. Implication for teacher, school, government and on future research are discussed. Schools, teachers and government need to be aware of relationship among some of variables examined in the present study. Therefore, the use of PowerPoint in vocational high schools in North Aceh should be encouraged.





05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

KANDUNGAN

Muka Surat

PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
DEDIKASI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xiv
SENARAI SINGKATAN	xv
SENARAI SIMBOL	xvi

BAB I PENGENALAN

1.1	Latar Belakang Kajian	1
1.2	Pernyataan Masalah	10
1.3	Objektif Kajian	13
1.4	Persoalan Kajian	14
1.5	Hipotesis Kajian	15
1.6	Kepentingan Kajian	16
1.7	Batasan Kajian	17



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

1.8	Definisi Operasional	18
1.8.1	Media <i>PowerPoint</i>	18
1.8.2	Motivasi Belajar	19
1.8.3	Prestasi Pelajar	19
1.9	Kerangka Konseptual Kajian	21
1.10	Rumusan	23

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	25
2.2	Teori Pembelajaran	25
2.2.1	Teori Pembelajaran Behaviourisme (Tingkah Laku)	26
2.2.2	Aplikasi Teori Behaviourisme Dalam Reka Bentuk Perisian Multimedia	29
2.2.3	Teori Pembelajaran Konstruktivisme	29
2.2.4	Aplikasi Teori Konstruktivisme Dalam Reka Bentuk Perisian Multimedia	32
2.3	Media Pembelajaran	33
2.3.1	Definisi Media Pembelajaran	35
2.3.2	Perkaitan Teknologi Dalam Pengajaran dan Pembelajaran	37
2.3.3	Teori Penggunaan Media Pembelajaran	39
2.3.4	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	42
2.3.5	Asas Pemilihan Media	45
2.3.6	Penggunaan Media Pembelajaran	48
2.3.7	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	50

2.3.8	Multimedia	53
2.4	Media <i>PowerPoint</i>	56
2.4.1	Sejarah dan Perkembangan <i>PowerPoint</i>	57
2.4.2	Penggunaan Media <i>PowerPoint</i>	58
2.4.3	Kelebihan dan Kelemahan Media <i>PowerPoint</i>	59
2.5	Motivasi Belajar	62
2.5.1	Definisi Motivasi	63
2.5.2	Jenis-Jenis Motivasi	65
2.5.3	Fungsi Motivasi Dalam Pembelajaran	66
2.5.4	Peranan Motivasi Dalam Pembelajaran	66
2.5.5	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Dalam Pembelajaran	67
2.6	Prestasi Pelajar	70
2.6.1	Definisi Prestasi Pelajar	71
2.6.2	Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Pelajar	72
2.6.3	Pengukuran Prestasi Pelajar	73
2.7	Kajian Lepas Dalam Negara	76
2.8	Kajian Lepas Luar Negara	84
2.9	Rumusan	95

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	96
3.2	Reka Bentuk Kajian	96
3.3	Populasi dan Sampel	98

3.3.1	Populasi	99
3.3.2	Sampel	101
3.4	Instrumen Kajian	105
3.4.1	Borang Soal Selidik Demografi Guru	106
3.4.2	Borang Soal Selidik Demografi Pelajar	106
3.4.3	Borang Soal Selidik Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> Guru dan Pelajar	106
3.4.4	Borang Soal Selidik Motivasi Belajar	107
3.5	Kajian Rintis	112
3.6	Kesahan dan Kebolehpercayaan	113
3.7	Prosedur Pengumpulan Data	118
3.7.1	Pemerolehan Kebenaran	118
3.7.2	Kaedah Pengumpulan Data	118
3.8	Analisis Data	119
3.8.1	Penyediaan Data	120
3.8.2	Analisis Deskriptif	120
3.8.3	<i>Normality</i>	122
3.8.4	Ujian <i>Linearity</i>	123
3.8.5	Ujian <i>Multicollinearity</i>	124
3.8.6	Ujian Autokorelasi	126
3.9	Rumusan	127

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	128
-----	------------	-----

4.2	Analisis Deskriptif	129
4.2.1	Profil Responden	129
4.2.2	Profil Responden Guru	130
4.2.3	Profil Responden Pelajar	132
4.3	Analisis Persoalan Penyelidikan	134
4.3.1	Persoalan Penyelidikan 1: Tahap Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> Dalam Kalangan Guru	134
4.3.2	Persoalan Penyelidikan 2: Tahap Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> dan Motivasi Belajar Dalam kalangan Pelajar	140
4.3.3	Persoalan Penyelidikan 3: Tahap Motivasi Belajar Dalam Kalangan Pelajar	146
4.3.4	Persoalan Penyelidikan 4: Tahap Prestasi Pelajar	154
4.3.5	Persoalan Penyelidikan 5: Hubungan Antara Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> dengan Prestasi Pelajar	155
4.3.6	Persoalan Penyelidikan 6: Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Prestasi Pelajar	156
4.3.7	Persoalan Penyelidikan 7: Pengaruh Antara Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajar	157
4.4	Rumusan	158

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pengenalan	160
5.2	Ringkasan Kajian	161
5.3	Perbincangan Dapatan Kajian	163
5.3.1	Tahap Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> Dalam Kalangan Guru	164

5.3.2	Tahap Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> dan Motivasi Belajar Dalam Kalangan Pelajar	166
5.3.3	Hubungan Antara Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajar	168
5.3.4	Pengaruh Penggunaan media <i>PowerPoint</i> dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi pelajar	169
5.4	Implikasi Kajian	171
5.4.1	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kementerian Pelajaran)	171
5.4.2	Dinas pendidikan, Pemudah dan Olahraga Aceh Utara	172
5.4.3	Pihak Sekolah	173
5.4.4	Guru	173
5.4.5	Pelajar	174
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	175
5.6	Rumusan	176

RUJUKAN	177
----------------	------------

LAMPIRAN	
-----------------	--



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

SENARAI JADUAL

No. Jadual

Muka Surat

3.1	Jumlah Populasi Guru dan Pelajar Mengikut Sekolah dan Wilayah	100
3.2	Jumlah Saiz Sampel Guru dan Pelajar	104
3.3	Senarai Komponen Motivasi dan Strategi Pembelajaran Dalam MSLQ	108
3.4	Item-item Motivasi Belajar	110
3.5	Skala Likert	111
3.6	Kajian Rintis	113
3.7	Skala Pekali Kebolehpercayaan Borang Soal Selidik Guru	117
3.8	Skala Pekali Kebolehpercayaan Borang Soal Selidik Pelajar	117
3.9	Interpretasi Julat Skor Min	121
3.10	Interpretasi Tahap Prestasi Pelajar/Gred Pelajar	122
3.11	Ujian <i>One Sampel Kolmogorov-Smirnov</i>	123
3.12	Ujian <i>Linearity</i>	124
3.13	Ujian <i>Multicollinearity</i>	125
3.14	Ujian Autokorelasi	126
4.1	Profil Responden Guru	130
4.2	Profil Responden Pelajar	132
4.3	Min dan Sisihan Piawai Tahap Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> Dalam Kalangan Guru	135
4.4	Kekerapan, Peratus dan Skor Min Persepsi Kemudahan Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> Dalam Kalangan Guru	137

4.5	Kekerapan, Peratus dan Skor Min Persepsi Kegunaan Media <i>PowerPoint</i> Dalam Kalangan Guru	139
-----	---	-----

4.6	Min dan Sisihan Piawai Tahap Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> dan Motivasi Belajar Dalam Kalangan Pelajar	141
-----	---	-----

4.7	Kekerapan, Peratus dan Skor Min Persepsi Kemudahan Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> Dalam Kalangan Pelajar	143
-----	--	-----

4.8	Kekerapan, Peratus dan Skor Min Persepsi Kegunaan Media <i>PowerPoint</i> Dalam Kalangan Pelajar	145
-----	--	-----

4.9	Min dan Sisihan Piawai Tahap Motivasi Belajar Dalam Kalangan Pelajar	146
-----	--	-----

4.10	Kekerapan, Peratus dan Skor Min Motivasi Belajar Aspek Nilai	148
------	--	-----

4.11	Kekerapan, Peratus dan Skor Min Motivasi Belajar Aspek Jangkaan	151
------	---	-----

4.12	Kekerapan, Peratus dan Skor Min Motivasi Belajar Aspek Afektif	154
------	--	-----

4.13	Min dan Sisihan Piawai Tahap Prestasi Pelajar	155
------	---	-----

4.14	Hubungan Antara Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> dengan Prestasi Pelajar	156
------	--	-----

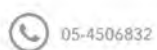
4.15	Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Prestasi Pelajar	157
------	--	-----

4.16	Ringkasan Analisis Regresi Pelbagai <i>Stepwise</i> Penggunaan <i>PowerPoint</i> dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajar	158
------	---	-----



SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Kerangka Konseptual Kajian	22
2.1 Segitiga Dale	42
3.1 Prosedur Persampelan Kelompok	103





SENARAI SINGKATAN

KPM Kementerian Pendidikan Malaysia

ICT *Information and Communications Technology*

TMK Teknologi Maklumat dan Komunikasi

UN Ujian Nasional

N Populasi

N Sampel

P *Probability*

R Korelasi



df Darjah Kebebasan

SP Sisihan Piawai

VIF *Variance Inflation Factor*

SMA Sekolah Menengah Atas

AECT *Association for Educational Communications and Technology*

Sig. Signifikan

SPSS *Statistical Package for Social Science*

UAS Ujian Akhir Nasional

BBM Bahan Bantu Mengajar

SMP Sekolah Menengah Pertama

PKSR Penilaian Kurikulum Sekolah Rendah

SMV Sekolah Menengah Vokasional/ Indonesia dikenali SMK



MSLQ *Motivated Strategies for Learning Questionnaire*



SENARAI SIMBOL

%	<i>Percentage</i>
<	<i>Less than</i>
>	<i>More than</i>
α	<i>Cronbach's index of internal consistency</i>
β	<i>Population values of regression coefficients</i>
F	<i>F distribution, fisher's F ration</i>





SENARAI LAMPIRAN

A	Pengesahan Pelajar Untuk Membuat Penyelidikan	196
B	Borang Pengesahan Pakar Instrumen	202
C	Borang Persetujuan Instrumen dan <i>Inform Consent</i>	209
D	Borang Soal Selidik Guru dan Pelajar	212
E	Peta Kedudukan Aceh Utara	221
F	<i>Design/ Rekabentuk PowerPoint</i>	223





05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

BAB 1

PENGENALAN



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

Bab ini menjelaskan latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, hipotesis kajian, kepentingan kajian, batasan kajian, definisi operasional setiap pemboleh ubah dan kerangka konseptual kajian. Rumusan bab ini juga disampaikan pada akhir bab.

1.1 Latar Belakang Kajian

Pembelajaran merupakan salah satu daripada elemen yang sangat diperlukan seseorang dalam rangka realisasi diri. Aktiviti pembelajaran dijangka dapat membangunkan pelbagai aspek antara lain: kognitif, afektif, psikomotor, rohani dan sosial. Untuk melakukan proses pembelajaran yang baik, perlu ada kesinambungan

dengan komponen-komponen yang berkaitan seperti: kurikulum, kaedah mengajar, sistem pembelajaran, iklim pembelajaran yang sejuk dan selesa, kondusif dan media pembelajaran yang mewakili keperluan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Antara pelaksanaan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), ialah literasi *Information and Communication Technology* (ICT) untuk semua murid memperoleh kemahiran dalam menggunakan ICT, mengutamakan peranan dan fungsi sebagai alat dalam pengajaran dan pembelajaran dan menekankan penggunaan ICT untuk meningkatkan produktiviti, kecekapan dan keberkesanan dalam sistem pengurusan (KPM, 2006).

Malaysia dan Indonesia merupakan dua negara mempunyai rumpun yang sama, kawasan bersebelahan, bahasa yang hampir sama, serta pelbagai budaya yang juga hampir sama. Begitu juga dengan bidang pendidikan antara Malaysia dan Indonesia kedua-duanya mempunyai perhatian yang besar dalam bidang pendidikan. Pendidikan di Indonesia merangkumi pendidikan keseluruhan yang dianjurkan oleh sama ada berstruktur atau tidak. Pendidikan yang ada di Indonesia berkuat kuasa berada pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud).

Pendidikan di Indonesia telah ditetapkan berdasarkan kepada undang-undang No 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Kurikulum yang digunakan di Indonesia sentiasa menjalani tujuan pembaharuan dan penambahbaikan selaras dengan keperluan masyarakat. Kurikulum pendidikan yang digunakan iaitu kurikulum 2013 yang pada awalnya iaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Begitu juga halnya dengan Indonesia, Malaysia pun mempunyai beberapa kesamaan seperti

jenjang pendidikan, pusat pendidikan dan jenis pendidikan. Secara keseluruhannya kedua-dua negara hampir mempunyai persamaan dari segi tahap dan pusat yang digunakan. Terlepas dari hal tersebut, kedua-dua negara sama-sama menumpukan perhatian penuh untuk merealisasikan pendidikan kondusif suatu negara, agar mampu mencetak agen-agen pewaris negara yang berkualiti dan mampu membawa negara ke arah lebih baik.

Dalam era pembangunan sains dan teknologi, keperluan untuk meningkatkan kualiti pendidikan supaya seimbang sehingga boleh menjana sumber manusia yang berkecukupan adalah penting. Menurut Norton dan Wiburg (2003), di negara Barat peningkatan pengintegrasian ICT dalam bilik darjah amat memberangsangkan sejak tiga puluh tahun yang lepas. Jika diperhatikan dengan teliti, hakikat yang boleh kita kesan adalah pendidikan Indonesia sehingga sekarang ini masih ketinggalan dalam mengimbangkan elemen-elemen pendidikan. Ini berdasarkan laporan tahunan dari badan dunia UNESCO pada tahun 2012 di mana pendidikan di Indonesia berada pada peringkat ke 64 dari 120 negara di dunia (Muhammad Hamid, 2013).

Pendidikan hari ini boleh meningkatkan keupayaan seseorang supaya dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang sedia ada, ini adalah punca seseorang tidak boleh dipisahkan daripada pendidikan kerana pendidikan merupakan penggerak penting dalam membangun sumber manusia yang berpengetahuan, berkemahiran serta berinovasi (Ramlee Mustapha, 2013). Dalam pendidikan, terdapat parameter yang boleh digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan pendidikan iaitu dengan hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran ialah perubahan dalam perilaku yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Nana Sudjana, 2005). Dalam

menerapkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik terdapat beberapa halangan yang berpunca daripada beberapa faktor seperti halangan psikologi (minat, sikap, keyakinan dan motivasi), halangan fizikal (keletihan, keterbatasan alat deria dan keadaan kesihatan pelajar) serta halangan persekitaran sekolah (M Ngalim Purwanto, 2006).

Menurut Oemar Hamalik (2008), penggunaan media dalam pengajaran dan pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baharu, dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam aktiviti pembelajaran serta boleh membawa pengaruh psikologi kepada pelajar. Penggunaan media merupakan satu alternatif dalam meningkatkan kualiti dan kuantiti hasil dan proses yang merangkumi sumber pembelajaran, di mana guru dan pelajar dikehendaki aktif menggunakan media. Kerajaan telah lama sedar bahawa peranan media dalam pengajaran dan pembelajaran penting bagi meningkatkan prestasi pelajar. Salah satunya dengan menambah belanjawan untuk penambahbaikan sarana dan prasarana dalam menyokong pengajaran yang berasaskan ICT. Masalah ini adalah selaras dengan Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahawa kerajaan harus membiayai pendidikan asas dan memajukan sains dan teknologi untuk perkembangan tamadun dan kesejahteraan umat manusia.

Berdasarkan pendekatan teknologi pendidikan, penggunaan media pembelajaran menjadi daya tarikan tersendiri untuk dunia pendidikan. Ini disebabkan oleh peranannya bukan hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai alat penyalur fakta-fakta berupa pesanan dalam pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berfungsi dalam mengendalikan masalah kekurangan tenaga pengajar kerana ia dapat menggantikan tenaga pengajar dalam menangani pelajar dalam bilik

darjah. Oleh itu, guru tidak boleh disifatkan sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, kerana terdapat pelbagai sumber lain seperti: buku teks, persekitaran alam, media masa cetak dan media masa elektronik yang boleh memainkan peranan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Thoifuri, 2007).

Berdasarkan kepada kepentingan untuk memenuhi peranti media, kerajaan Indonesia telah membuat peraturan-peraturan khusus yang terkandung dalam Undang-Undang Republik Indonesia, No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab XII pasal 45, menyatakan sebarang unit pendidikan formal dan non formal menyediakan kemudahan dan prasarana harus memenuhi dalam tujuan pendidikan selaras dengan perkembangan dan pembangunan potensi fizikal, kecerdasan intelektual, sosial, emosi dan psikologi pelajar adalah diterima. Penggunaan media dalam pengajaran dan pembelajaran boleh membantu kelancaran, keberkesanan dan kecekapan untuk mencapai objektif pembelajaran. Kajian yang dijalankan oleh M. Kafit (2009) telah menunjukkan media merupakan salah satu bahagian sistem pembelajaran yang tidak boleh diabaikan dalam membangunkan sistem pembelajaran yang berjaya.

Salah satu usaha dalam meningkatkan keberkesanan aktiviti pembelajaran dalam rangka meningkatkan prestasi pelajar di sekolah menengah khususnya pada mata pelajaran teknikal iaitu dengan penggunaan teknologi pengajaran secara berkesan (Azhar Arsyad, 2007; Lee dan Winzenreid, 2009; Ari Prasmono, 2010; Tri Retno, 2010). Dalam mewujudkan satu keadaan pembelajaran yang menyeronokkan (enjoyable learning), kemampuan untuk melakukan perubahan terhadap pengajaran dengan segala keupayaan yang ada untuk menjadikan sebuah kekuatan pembelajaran

yang menyeluruh adalah merupakan cabaran seorang guru. Hal ini kerana kesenangan dalam pembelajaran yang melibatkan keseluruhan deria turut mengambil peranan secara aktif dalam pembelajaran (Ari Prasmono, 2010). Apabila penggunaan media dilaksanakan dengan tepat dan kreatif, ia akan menjadi medium yang berkesan dalam membangkitkan keseluruhan deria. Parker (2008) dalam kajiannya mendapati pengajaran dengan menggunakan *Information and Communication Technology* (ICT) meningkatkan minat dan perhatian pelajar, menggalakkan maklum balas, menawarkan pengalaman pembelajaran intelektual, membantu perkembangan literasi serta kemahiran berfikir tahap tinggi dalam kalangan pelajar.

Perkembangan media telah berlaku secara sangat cepat, dan membentuk budaya baharu yang ketara dalam pengajaran dan pembelajaran. Budaya baharu ini, secara langsung atau tidak langsung akan mempengaruhi pelajar dalam mengikuti pembelajaran. Ciri-ciri yang paling mendominasi ialah kemunculan komponen budaya deria termasuk melihat, mendengar, merasakan, menyentuh dan meneroka. Bahasa yang digunakan dahulu adalah cenderung untuk mengajar, kemudian berubah menjadi bahasa media yang bersifat memujuk, menggetarkan hati, penuh bergema, irama, cerita-cerita dengan gambar yang di visual. Ini kerana pelajar lebih berminat dengan pengajaran dan pembelajaran yang bersifat gambar dan audio (Ngainun Naim, 2009).

Menurut Silberman (2006), penggunaan media dalam pengajaran dan pembelajaran akan meningkatkan ingatan pelajar sebanyak 14 peratus hingga 38 peratus. Hasil dapatan kajian juga mendapati masa yang diperlukan untuk menunjukkan satu konsep boleh dikurangkan hingga 40 peratus apabila menggunakan media. Penggunaan media juga boleh membantu guru-guru lebih mudah dalam

menyampaikan pelajaran, penggunaan media juga boleh memberangsang minda pelajar dan penggunaan media juga boleh menciptakan pengajaran dan pembelajaran agar lebih berbeza.

Teknologi maklumat dan komunikasi telah menyumbang kepada terwujudnya revolusi dalam pelbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Niken Ariani (2010) mengisytiharkan semakin berkembangnya maklumat dan teknologi salah satunya ditunjukkan dapat mengoptimalkan pengajaran dan pembelajaran berasaskan multimedia. Pembelajaran berasaskan multimedia merupakan satu aktiviti pembelajaran yang menggunakan komputer untuk mencipta dan menggabungkan teks, grafik, audio, imej yang bergerak (video dan animasi) pada masa yang sama. Seterusnya, Rusman (2011) menyatakan peralatan media dalam teknologi multimedia melibatkan penggunaan seluruh deria, hingga daya imajinasi, kreativiti, fantasi dan emosi pelajar terbina ke arah lebih baik.

Pada ketika ini teknologi yang digunakan dalam bidang kejuruteraan komputer menggantikan peranan alat-alat pembentangan yang digunakan pada masa dahulu, salah satunya ialah penggunaan perisian persembahan *PowerPoint* yang dibangunkan oleh *Microsoft Inc. Microsoft Office*, termasuk *Microsoft PowerPoint*, *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lain. *PowerPoint* merupakan perisian yang membolehkan pembentangan diatur dengan kemas dalam multimedia yang dinamik dan menarik. *PowerPoint* telah digunakan dalam komputer berasaskan sistem operasi *Microsoft Windows* dan *Apple Macintosh* yang menggunakan operasi sistem *Apple Mac OS*, walaupun pada asalnya aplikasi ini beroperasi pada sistem operasi *Xenix* (Rusman *et al.*, 2012).

Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, *PowerPoint* dimasukkan ke dalam pembelajaran berasaskan multimedia pembentangan. Multimedia pembentangan digunakan untuk menerangkan bahan-bahan yang bersifat teori. Asih (2011) melaporkan aplikasi ini sangat popular dan banyak digunakan oleh banyak pihak, baik profesional, ahli akademik yang berpengalaman mahupun kurang berpengalaman dalam aktiviti pembentangan.

Kelebihan dari media persembahan *PowerPoint* adalah boleh menggabungkan semua elemen seperti teks, video, animasi, imej, grafik dan bunyi menjadi satu persembahan yang menarik. Perisian persembahan *PowerPoint* boleh menyesuaikan dengan pelajar yang mempunyai jenis visual, audio mahupun kinestetik. Dalam perisian *PowerPoint* terdapat menu yang membenarkan pengguna membuat pembentangan yang menarik. Salah satu menu dalam perisian *PowerPoint* iaitu dengan adanya slaid, di mana fungsi slaid tersebut adalah untuk menyampaikan bahan pelajaran kepada pelajar.

Selain dari penggunaan media *PowerPoint*, faktor-faktor lain yang boleh mempengaruhi prestasi pelajar ialah motivasi belajar. Winkel (1996) mengisytiharkan motivasi merupakan daya penggerak yang membolehkan pelajar untuk melibatkan diri dalam pembelajaran. Dalam usaha meningkatkan kualiti pembelajaran, pelbagai usaha telah diambil kira, iaitu dengan meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Menurut Davis (2001), Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) merupakan kemahiran yang utama dan juga tema utama dalam era teknologi maklumat, ia juga merupakan salah satu alat penting dalam memotivasikan pelajar. Pelajar-pelajar akan berjaya jika dalam dirinya ada kesediaan dan keinginan untuk melaksanakan pembelajaran, kerana

dengan peningkatan motivasi maka pelajar akan tergerak dalam mengarahkan sikap dan tingkah laku. Selain itu, keadaan yang baik dalam pembelajaran akan menyebabkan pelajar tersebut akan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik, bertentangan dengan pelajar yang sedang dalam keadaan sakit, ia tidak memiliki semangat dalam melakukan aktiviti pembelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2002).

Daripada beberapa penjelasan, boleh disimpulkan bahawa prestasi pelajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, iaitu faktor dalaman dan juga faktor luaran. Faktor dalaman ialah yang terdapat dalam diri individu yang sedang melaksanakan pembelajaran seperti faktor fizikal dan faktor psikologi. Manakala faktor luaran ialah faktor yang ada dari luar individu pelajar seperti, faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat (Sugihartono *et al.*, 2007). Menurut Muhibbin Syah (2008), menyatakan bahawa prestasi pelajar dipengaruhi oleh tiga faktor, iaitu faktor dalaman, faktor luaran dan faktor pendekatan pembelajaran. Berdasarkan faktor-faktor utama yang mempengaruhi prestasi pelajar yang telah disebutkan, media persembahan (*PowerPoint*) dan motivasi belajar merupakan faktor yang penting dalam mempengaruhi prestasi pelajar. Ini selaras dengan Anjayani Yulianti (2013) dalam kajiannya yang mendapati bahawa untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang baik dalam perkara prestasi mahupun motivasi belajar, maka diperlukan suatu keadaan sekolah yang menyediakan kemudahan lengkap selaras dengan diperlukan oleh pelajar dalam usaha memudahkan dan melancarkan aktiviti pembelajaran.

1.2 Pernyataan Masalah



Peningkatan mutu pendidikan merupakan isu sentral di negara-negara berkembang termasuk Malaysia dan Indonesia. Masalah ini sudah lama diatasi dengan berbagai kaedah dan upaya namun hasilnya belumlah optimal. Salah satunya adalah dengan perubahan sistem pendidikan daripada penggunaan papan putih sehingga kepada penggunaan sistem perkakasan maklumat dan sistem telekomunikasi merupakan gelombang baharu dalam sistem pendidikan di Malaysia (Jamalludin Harun dan Zaidatun Tasir, 2003). Seiring dengan hal tersebut upaya-upaya peningkatan mutu pendidikan di setiap lembaga pendidikan terus dan makin ditingkatkan kerana pendidikan bermutu akan menghasilkan sumber daya manusia yang akan menentukan nasib bangsa. Kerajaan melalui Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) sentiasa membuat pelbagai perubahan dan pembaharuan dalam sistem pendidikan. Salah satu usaha ialah dengan menambah belanjawan dalam sektor pendidikan. Dinas pendidikan, Pemuda dan Olahraga Aceh Utara dalam rancangan belanjawan tahun 2012 memperuntukkan sejumlah RM 62,8 juta untuk sekolah bestari (Tim Penyusun BAPPEDA Aceh, 2013). Peruntukan yang besar ini digunakan untuk menambah bilangan sekolah, menaiktarafkan sekolah seperti melengkapkan sekolah dengan infrastruktur terkini bagi memastikan pendidikan di Aceh Utara setaraf dengan pendidikan Daerah lain.



Namun hingga hari ini keinginan itu masih belum boleh dilaksanakan oleh pentadbir-pentadbir yang melibatkan diri dalam bidang pendidikan untuk menyahut hasrat kerajaan. Fakta-fakta di lapangan menunjukkan banyaknya sekolah-sekolah umum mahupun sekolah menengah kejuruan di Aceh khususnya Aceh Utara masih



berdepan dengan isu kekurangan media serta pemanfaatan media sebagai alat bantu mengajar masih berada pada tahap rendah (Anas, 2013; Zaini Abdullah, 2013).

Proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara kebanyakan masih membosankan bagi pelajar, masih kurangnya kaedah-kaedah yang digunakan guru bagi menarik minat dalam proses pengajaran dan pembelajaran menjadi penyebab ramai pelajar yang tidak hadir ke sekolah (Woro Widyarningsih, 2012). Keadaan ini boleh memberi kesan terhadap kualiti lulusan sekolah menengah kejuruan yang masih berdepan dengan isu lulusannya tidak sesuai dengan permintaan pasar pekerjaan. Robiah Sidek (2003) dalam kajiannya mendapati penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi dalam pendidikan mampu memberangsangkan pelajar berupaya menaikkan kadar kehadiran, meningkatkan gred dan mengurangkan kes ponteng di sekolah. Hal ini kerana keperluan pelajar pada masa ini juga adalah berbeza daripada pelajar pada masa dahulu. Mereka kini sangat berminat menggunakan teknologi serta mengharapkan pembelajaran di sekolah menarik dan mencabar (Tapscott, 2003).

Dalam menyokong pengajaran dan pembelajaran yang menarik dan mencabar institusi pengajian mestilah dilengkapi dengan peralatan seperti komputer, pengimbas, mesin cetak dan perisian untuk kegunaan pelajar (Hugey *et al.*, 2003). Hal ini untuk membuat pelajar agar berkesan saat pengajaran dan pembelajaran berlaku. Rendahnya prestasi pelajar yang mengakibatkan ramai bilangan pelajar yang tidak lulus apabila mengikuti Ujian Nasional (UN) tahun 2013 di mana negeri Aceh masih berada pada kedudukan paling bawah dari negeri-negeri lain di Indonesia, terutama di Aceh Utara

dengan jumlah pelajar yang tidak lulus terbanyak, iaitu 6,191 orang pelajar (Zulkarnaini, 2013).

Menurut Roblyer dan Schwier (2003), bahawa penggunaan teknologi telah dibuktikan dapat meningkatkan produktiviti, meningkatkan motivasi, menyokong pengajaran secara tidak langsung, membolehkan pengajaran yang bersifat unik dan meningkatkan literasi dalam penyampaian maklumat. Media pembelajaran boleh mewakili guru-guru yang kurang berkebolehan dalam menyampaikan melalui perkataan dan boleh membantu dalam memperjelas bahan yang abstrak. Selari itu Ibrahim *et al.* (2004) menyatakan bahawa ada kalanya setiap konsep yang disampaikan kurang jelas dan berada jauh di luar konteks sebenar. Hasilnya pelajar tidak mendapat dan memahami apa yang dipelajari dan ini akan memberi kesan ke atas sikap, minat dan pencapaian pelajar. Merujuk kepada kajian-kajian terdahulu tentang penggunaan media *PowerPoint* seperti kajian yang dijalankan oleh Suka Rahmadi (2009) Kabupaten Gunung Kidul; Ana (2012) Yogyakarta; Khamim (2012) pada sekolah menengah atas (SMA) Bantul; Mufida Ratnasari dan Ani Widayati (2012) Depok; Reda Taradipa *et al.* (2013) Semarang; Komang *et al.* (2014) Bandung; Sapto Haryoko (2009) Makassar; I Kadek Suartama (2010) Bali; Chandra (2013) Blora dan Novia Ardianti (2013) Pontianak mendapati penggunaan media *PowerPoint* dalam pengajaran dan pembelajaran mempunyai pengaruh dalam meningkatkan prestasi pelajar.

Selain daripada penggunaan media *PowerPoint*, motivasi belajar juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi terhadap prestasi pelajar. Kajian-kajian yang telah dijalankan seperti Doni (2013) Kabupaten Prambanan; Puteri Rahmi

(2013) Medan; Rita Handayani (2010) Sleman; Ice Syefsensi *et al.* (2013) Solok; Nur Amaliya (2013) Yogyakarta; Setyowati (2007) Semarang dan Jaelani (2011) Jakarta mendapati bahawa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi pelajar.

Berdasarkan kepada kajian-kajian lepas, penggunaan media sebagai alat bantu mengajar dan motivasi boleh meningkatkan prestasi pelajar. Oleh itu, kajian ini harus dijalankan bagi melihat adakah perkara yang sama juga berlaku dalam kalangan pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara atau berbeza dengan dapatan kajian-kajian yang telah dijalankan terdahulu. Berdasarkan kepada apa yang telah dinyatakan, maka satu kajian tentang “pengaruh penggunaan media Persembahan dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara” pada guru dan pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara penting untuk dijalankan.

1.3 Objektif Kajian

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti dan mengkaji hubungan antara penggunaan media *PowerPoint* dengan prestasi pelajar, motivasi dengan prestasi pelajar dan pengaruh penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara sebagai objek penyelidikan pengkaji. Secara khususnya, objektif kajian adalah sebagai berikut:

1. Mengenal pasti tahap penggunaan media *PowerPoint* dalam kalangan guru sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara.
2. Mengenal pasti tahap penggunaan media *PowerPoint* dalam kalangan pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara.
3. Mengenal pasti tahap motivasi belajar dalam kalangan pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara.
4. Mengenal pasti tahap prestasi pelajar pada sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara
5. Menentukan sama ada hubungan antara penggunaan media *PowerPoint* dengan prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara.
6. Menentukan sama ada hubungan antara motivasi belajar dengan prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara.
7. Menentukan sama ada *PowerPoint* atau motivasi belajar mempengaruhi terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara.

1.4 Persoalan Kajian

Berdasarkan objektif kajian, sebanyak lima persoalan kajian telah dibina bagi menjawab objektif kajian yang dikemukakan, iaitu:

1. Apakah tahap penggunaan media *PowerPoint* dalam kalangan guru sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara?
2. Apakah tahap penggunaan media *PowerPoint* dalam kalangan pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara?

3. Apakah tahap motivasi belajar dalam kalangan pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara?

4. Apakah tahap prestasi pelajar pada sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara?

5. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media *PowerPoint* dengan prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara?

6. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara?

7. Adakah penggunaan media *PowerPoint* atau motivasi belajar mempengaruhi terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara?

1.5 Hipotesis Kajian

Mengikut soalan kajian, hipotesis-hipotesis dalam kajian ini dinyatakan dalam bentuk hipotesis nol. Hipotesis ini bertujuan untuk mengenal pasti sama ada wujud atau tidak hubungan dan pengaruh penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar. Atas dasar tersebut penyelidik membina hipotesis nol sebagai berikut:

H_{o1} : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media *PowerPoint* dengan prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara.

H_{o2} : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara.

H_{o3} : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media

PowerPoint dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara.



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

1.6 Kepentingan Kajian

Di Aceh, kajian yang khusus mengenai pengaruh penggunaan media persembahan dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan masih lagi kurang. Justeru, kajian ini dijalankan untuk mengkaji tentang pengaruh penggunaan media persembahan dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara. Diharapkan dengan kajian ini, kita akan mengetahui adakah penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar berpengaruh ke atas prestasi



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

Dalam mengharungi era penggunaan ICT ke arah masyarakat yang berilmu, golongan pendidik perlu bergerak pantas mencari media yang berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran. Guru tidak seharusnya bergantung pada pembelajaran yang masih bersifat konvensional, tetapi mereka perlu mencari maklumat terkini tentang media yang dapat memperkaya khazanah ilmu tentang inovasi-inovasi pembelajaran yang efektif, menarik serta menyeronokkan bagi pelajar.

Di samping itu, penggunaan media *PowerPoint* dalam pengajaran dan pembelajaran dapat memastikan pelajar akan bermotivasi dalam mengikuti pembelajaran dalam kelas. Ini penting supaya media *PowerPoint* dapat digunakan secara optimum di sekolah-sekolah di Daerah Aceh Utara. Hasil kajian ini juga penting



pustaka.upsi.edu.my



Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

untuk memberikan gambaran kepada Jabatan Pelajaran Daerah selaku pengambil kebijakan tentang pengadaan sarana sekolah, supaya dapat ditingkatkan lagi agar matlamat dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam melahirkan sumber daya manusia yang berkualiti dapat dicapai. Kajian ini juga diharapkan dapat menjadi perintis bagi para pengkaji lain dalam menjalankan kajian yang lebih mendalam tentang media dan penggunaannya dalam bidang pendidikan selaras dengan hasrat kerajaan untuk bersaing dengan bangsa-bangsa lain dalam menguasai teknologi.

1.7 Batasan Kajian

Kajian ini dijalankan ke atas pelajar tingkatan I, II dan III pada empat buah sekolah menengah kejuruan yang berada di Daerah Aceh Utara. Sekolah yang terlibat, iaitu sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Dewantara, sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Nisam, sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Tanah Luas dan sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Lhoksukon yang kesemua sekolah tersebut berada di bawah Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Aceh Utara. Panduan piawaian yang akan pengkaji gunakan dalam kajian ini ialah hasil capaian peperiksaan semester satu pada tahun 2013/2014 dari setiap pelajar yang terlibat dalam kajian ini. Sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara pengkaji pilih sebagai objek kajian kerana sekolah-sekolah yang berada di Daerah tersebut masih berdepan dengan isu rendahnya prestasi pelajar yang mengakibatkan banyak bilangan pelajar yang tidak lulus pada peperiksaan akhir nasional (Ujian Nasional) tahun 2013.

1.8 Definisi Operasional



Dalam kajian ini ada tiga definisi operasional pengkaji gunakan. Definisi operasional tersebut ialah media *PowerPoint*, motivasi belajar dan prestasi pelajar. Sangat penting memahami definisi operasional dalam menjalankan suatu kajian, kerana dengan itu akan membuat hala tuju kajian tepat kepada masalah yang akan dikaji. Berikut ini huraian definisi operasional yang akan digunakan bagi menjalankan kajian ini.

1.8.1 Media *PowerPoint*

Media pembelajaran merupakan alat yang secara fizikal digunakan untuk menyampaikan bahan pengajaran yang terdiri dari buku, pita perekat, perakam, kaset, video, filem, *slaid*, gambar bingkai, gambar, televisyen, komputer dan lain-lain (Azhar Arsyad, 2007). Andi (2007) pula, memberi maksud media *PowerPoint* ialah perisian persembahan seperti objek, teks, grafik, video, suara dan lain-lain yang diletakkan dalam beberapa laman yang disebut *slaid*. Dalam kajian ini penggunaan *PowerPoint* mengikut kepada persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan *PowerPoint* oleh guru dan pelajar. Persepsi kemudahan penggunaan melihat kepada sejauh mana seorang percaya bahawa menggunakan suatu teknologi akan bebas daripada usaha, manakala persepsi kegunaan melihat kepada sejauh mana seorang percaya bahawa dengan menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan daya kerjanya (Davis, 1989).



1.8.2 Motivasi Belajar



Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2007), motivasi bermaksud keinginan yang keras atau semangat yang kuat pada diri seseorang yang mendorongnya untuk berusaha atau melakukan sesuatu dengan tujuan untuk mencapai kejayaan. Seterusnya Drucker (1999), motivasi sebagai sesuatu yang menggerakkan seseorang melakukan tindakan. Hamzah (2008) pula, memberi maksud motivasi belajar merupakan dorongan dalaman dan luaran pada pelajar-pelajar yang sedang melaksanakan pembelajaran dalam mengadakan perubahan tingkah laku. Dalam kajian ini, fokus utama motivasi dibagi ke atas tiga aspek berdasarkan model yang dibina oleh Pintrich *et al.* (1991). Tiga aspek dari motivasi tersebut adalah aspek nilai (value), jangkaan (expectancy) dan afektif (affect). Aspek nilai melihat kepada sebab pelajar melibatkan diri dalam pembelajaran yang melibatkan tiga elemen, iaitu intrinsik, ekstrinsik dan nilai tugas atau kursus. Manakala aspek jangkaan melihat kepada setakat mana kepercayaan dan persepsi pelajar terhadap kemampuan mereka dalam mencapai matlamat pembelajaran dan aspek afektif pula melihat kepada keadaan perasaan dan emosi yang tidak menyenangkan yang memberi kesan kepada psikologi dan perilaku pelajar.



1.8.3 Prestasi Pelajar

Pelajar adalah orang yang melaksanakan pembelajaran (seperti murid sekolah, penuntut di maktab dan sebagainya), orang yang mengaji (mengkaji ilmu), pelajar sekolah menengah, pelajar universiti dan contoh lainnya (kamus Dewan Edisi



keempat 2007). Pelajar dalam kajian ini ialah pelajar yang sedang melaksanakan pembelajaran pada sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara yang terdiri dari tiga tingkatan kelas 1, kelas 2 dan kelas 3 yang masih aktif dalam pembelajarannya. Sekolah menengah kejuruan merupakan lembaga pendidikan di Indonesia yang bernaung di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang sijilnya diakui oleh semua institusi pendidikan di Indonesia. Prestasi pelajar adalah ukuran seseorang individu tentang apa yang diketahuinya setelah mengikuti sesuatu kursus ataupun latihan (Glossary of Term, 2008). Mengikut Lembaga Peperiksaan Malaysia (LPM), prestasi akademik seseorang pelajar bagi peringkat Penilaian Menengah Rendah (PMR) bermaksud skor atau gred yang diperoleh berdasarkan sistem piawaian gred (ABCDE) bagi setiap mata pelajaran melalui sebuah peperiksaan khusus. Manakala prestasi pelajar mengikut Indonesia ialah hasil yang dicapai seseorang dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan angka/gred yang diberikan oleh guru pada akhir semester (Asmara, 2009). Manakala menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2007) pula, menyatakan prestasi pelajar ialah apa yang telah dicapai (dihasilkan atau diperoleh), secara akademik mahupun hal-hal yang mengenai atau berkaitan dengan pencapaian akademik atau purata pengajian tinggi.

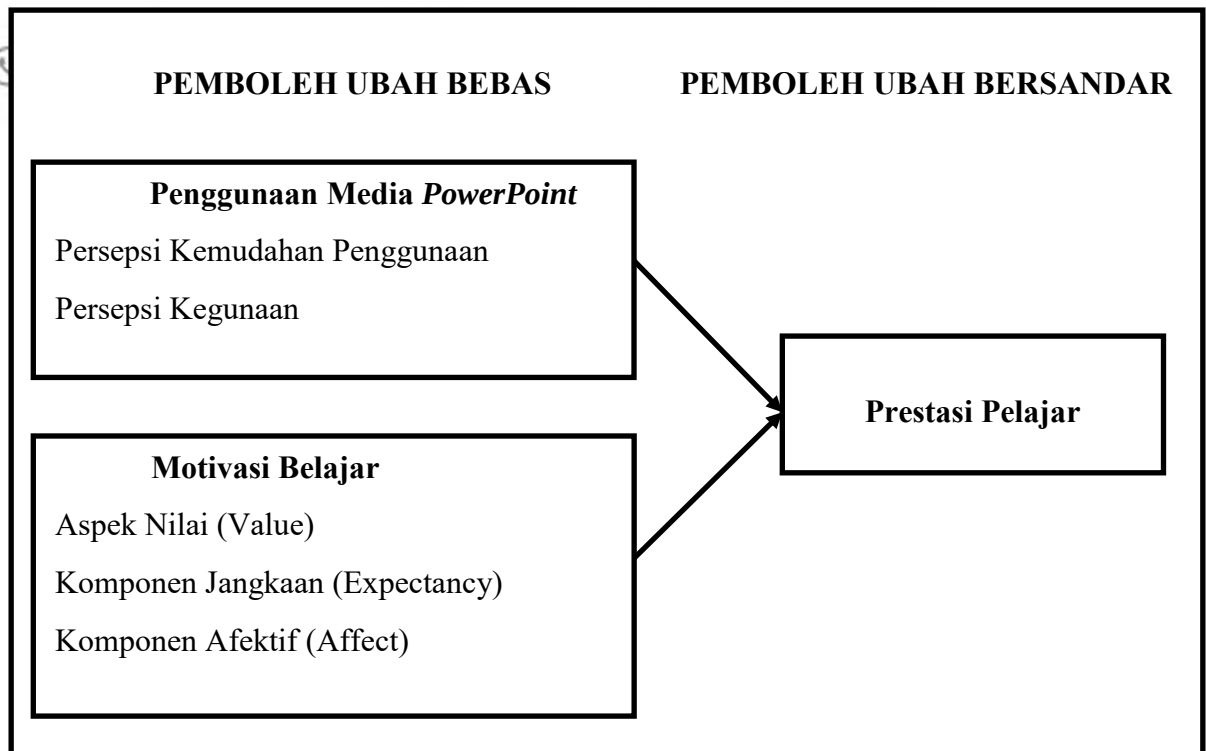
Prestasi pelajar dalam kajian ini ialah hasil dari peperiksaan/ujian, iaitu gred yang telah berjaya dicapai oleh seorang pelajar pada semester satu untuk tahun ajaran 2013/2014. Prestasi di sini pengkaji jadikan sebagai piawaian bagi menentukan taraf terhadap hasil pembelajaran dari pelajar. Siti Zaleha (2008) menyatakan bahawa prestasi pelajar adalah berdasarkan kepada keputusan keseluruhan pelajar-pelajar yang menduduki peperiksaan di sekolah.

1.9 Kerangka Konseptual Kajian



Kajian ini untuk mengenal pasti pengaruh penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan. Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran salah satunya penggunaan media dan motivasi belajar. Mengikut kepada persoalan kajian di atas, pengkaji hanya ingin mengetahui faktor dalaman meliputi motivasi dan faktor luaran iaitu penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran. Dalam kajian ini, penggunaan media *PowerPoint* merujuk kepada persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan media *PowerPoint* dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Davis (1989) beranggapan bahawa seseorang yang mempercayai sesuatu media yang dirasakan amat mudah untuk digunakan akan menjadi pilihan untuk diterima oleh pengguna. Selanjutnya, persepsi kegunaan Davis (1989) juga beranggapan bahawa seseorang pengguna akan mempercayai dengan menggunakan sesuatu teknologi, ia akan mengubah tahap prestasi seseorang pengguna. Manakala faktor dalaman dalam diri pelajar iaitu motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar dalam kajian ini diukur daripada tiga aspek, iaitu aspek nilai, jangkaan dan afektif (Pintrich *et al.*, 1991). Aspek nilai melihat kepada sebab pelajar melibatkan diri dalam pembelajaran. Manakala untuk aspek jangkaan melihat kepada setakat mana kepercayaan dan persepsi pelajar terhadap kemampuan mereka untuk mencapai matlamat pembelajaran yang mereka tetapkan. Aspek afektif pula melihat keadaan perasaan dan emosi yang tidak menyenangkan yang memberi kesan kepada psikologi dan tingkah laku pelajar dalam menghadapi peperiksaan. Kerangka konseptual kajian telah dibina seperti yang ditunjukkan dalam Rajah.1.1.





Rajah 1.1. Kerangka Konseptual Kajian

Mengikut kerangka konseptual kajian yang telah pengkaji bina, maka kajian ini dibahagikan ke dalam tiga bahagian atau pemboleh ubah yang saling terkait. Maknanya pemboleh ubah tersebut saling mempengaruhi dan dipengaruhi dengan istilah *independent variable* atau pemboleh ubah bebas dan *dependent variable* atau pemboleh ubah bersandar.

Adapun tiga bahagian pemboleh ubah tersebut, iaitu I Penggunaan media *PowerPoint*, II Motivasi Belajar dan III Prestasi pelajar. Berikut ini huraian daripada pemboleh ubah tersebut:

i) Penggunaan Media *PowerPoint*

Pada pemboleh ubah penggunaan media *PowerPoint* ini pengkaji membahagikan pemboleh ubah tersebut merujuk kepada persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan. Pengkaji menganalisis pemboleh ubah ini untuk dapat mengenal

pasti dan memahami persepsi guru dan pelajar terhadap persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan dari media *PowerPoint*. Analisis tersebut

pengkaji bina untuk melihat hubung kait dengan pemboleh ubah III, iaitu prestasi pelajar.

ii) Motivasi Belajar

Dalam pemboleh ubah ini pengkaji menganalisis motivasi belajar, untuk mengenal pasti tahap motivasi belajar yang merujuk kepada aspek nilai, aspek jangkaan dan aspek afektif serta menganalisis hubung kait dengan pemboleh ubah III iaitu prestasi pelajar, untuk mengenal pasti hubungan motivasi belajar dengan prestasi pelajar.

iii) Prestasi pelajar

Pemboleh ubah prestasi pelajar ini ialah pemboleh ubah bersandar atau terikat terhadap pemboleh ubah I (penggunaan media *PowerPoint*) dan pemboleh ubah II (motivasi belajar). Pemboleh ubah prestasi pelajar merupakan standard atau piawaian bagi prestasi pelajar, piawaian ini pengkaji dapati daripada hasil peperiksaan atau gred pelajar semester satu tahun ajaran 2013/2014. Daripada piawaian tersebut pengkaji menganalisis hubung kaitnya dengan pemboleh ubah I dan II dengan tujuan untuk mengenal pasti dan memahami hubung kait antara pemboleh ubah.

1.10 Rumusan

Secara keseluruhan, dalam bab ini menerangkan tentang latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian dan soalan kajian. Selain daripada itu definisi

operasional setiap pemboleh ubah telah dibentangkan. Akhirnya, satu kerangka kerja konseptual kajian dan tiga hipotesis nol sebagai cadangan.





05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

BAB 2

TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pengenalan



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

Dalam bab ini pengkaji akan membincangkan persoalan mengenai teori-teori dan kajian lepas yang berkaitan erat dengan persoalan dalam kajian ini, iaitu mengenai penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar serta hubungannya dengan prestasi pelajar.

2.2 Teori Pembelajaran

Teori adalah perancangan reka bentuk untuk pembangunan satu corak idea yang diiringi dengan prosedur yang dirancang untuk melaksanakannya dan ia merupakan satu polisi yang dicadangkan dan diikuti sebagai asas kepada tindakan selanjutnya (Bigge dan Shermis, 1998). Pembelajaran pula ialah proses yang membawa perubahan

kekal dari segi perlakuan minda, sikap dan peribadi seseorang melalui pengalaman yang dibekalkan oleh sistem, individu lain, persekitaran, media atau diri seseorang (Jamaludin, 1999).

Teori pembelajaran merupakan teori yang memfokuskan penerangan dan penjelasan bagaimana proses pembelajaran berlaku dalam diri seseorang (Jamalludin dan Zaidatun, 2003). Teori pembelajaran menyediakan asas strategi umum yang perlu digunakan bagi meningkatkan kualiti pembelajaran. Terdapat beberapa teori yang dikemukakan mengenai pembelajaran di mana setiap teori mempunyai konsep atau prinsip tersendiri tentang pembelajaran. Berdasarkan perbezaan sudut pandang ini maka teori pembelajaran tersebut dapat dikategorikan kepada beberapa bahagian antaranya teori behaviourisme (tingkah laku) dan teori konstruktivisme.

2.2.1 Teori Pembelajaran Behaviourisme (Tingkah Laku)

Teori tingkah laku atau *behaviorism* merupakan teori pembelajaran yang tertua dalam dunia pendidikan. Antara tokoh-tokoh behaviourisme yang terkemuka dalam teori ini Skinner, Pavlov, Watson, Thorndike dan Bandura. Dalgarno (2001) menyatakan bahawa dalam teori pembelajaran behaviourisme, pembelajaran terhasil daripada hubungan antara rangsangan dengan tindak balas. Ia berlandaskan kepada anggapan bahawa manusia akan mengekalkan sesuatu tindakan jika peneguhan yang bersesuaian diberikan kepada mereka. Tingkah laku ini dapat diamati, diukur, dikawal serta diramal (Good dan Brophy, 1990).

Teori behaviourisme secara primernya diambil daripada teori rangsangan-tindak balas-penguksuhan Skinner. Menurut Skinner (1974), pembelajaran ialah pelajar akan beransur-beransur mengembangkan corak tindak balasnya (*response*) terhadap rangsangan (stimulus) yang spesifik apabila tindak balas tersebut diikuti oleh sesuatu penguksuhan (reinforcement). Secara asasnya, ahli teori *behaviorism* berpendapat bahawa pelajar ialah produk daripada penguksuhan dan pelajar dikawal oleh faktor-faktor luarannya (Boom dan Ragbir, 1998). Seterusnya Jamaluddin Harun dan Zaidatun Tasir (2003) berpendapat pembelajaran berlaku apabila terdapat perubahan dari tingkah laku yang berlaku dalam diri seseorang individu yang disebabkan oleh pengalaman. Perubahan tingkah laku daripada tidak tahu melakukan sesuatu perkara kepada tahu melakukannya. Jadi faktor-faktor luaran pelajar perlu di manipulasi dalam membantu meningkatkan kesan terhadap pembelajaran.

Menurut Thorndike dan Hagen (1986), teori *behaviorism* ini sangat menekankan kepada apa yang dapat dilihat, iaitu tingkah laku tetapi tidak memperhatikan apa yang berlaku dalam fikiran manusia. Salah satu pengaruh teori behaviourisme dalam reka bentuk pembelajaran lahirnya gerakan sasaran *behavioral*. Gerakan ini menekankan kepada tingkah laku khusus dan bisa dihilangkan. Penggunaan *PowerPoint* adalah salah satu implikasi gerakan sasaran behaviourisme dalam reka bentuk pembelajaran. Dalam pengembangan multimedia iaitu dengan penggunaan *PowerPoint* terhadap pembelajaran kumpulan sasaran atau khalayak mendapatkan perhatian serius, sebab kumpulan sasaran akan mempengaruhi pada semua aspek pengembangan seperti materi, reka bentuk pesan (grafik, ukuran teks, warna, animasi) dan gambaran. Multimedia pembelajaran untuk kumpulan sasaran anak usia sekolah rendah akan berbeza dengan kumpulan usia pelajar SMK.

Behaviourisme, merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diamati dengan jawapan yang benar.



Dalam pengembangannya, pembelajaran memberi informasi balikkan dibagikan pelajar tentang keberhasilan daripada pembelajaran. Multimedia pembelajaran sebaiknya memberikan maklumat balikkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan daripada pembelajaran. Dalam pengembangan media *PowerPoint*, bahan pelajaran harus di reka bentuk sedemikian rupa supaya menciptakan persekitaran pembelajaran yang baik dibagikan pelajar. Penggunaan unsur-unsur multimedia seperti warna, gambar, animasi, teks yang di reka bentuk dengan baik akan sangat mempengaruhi seseorang dalam pembelajaran, bermakna reka bentuk penghantaran maklumat akan boleh mengakomodasikan seseorang dalam pembelajaran.



Dampak lain daripada teori *behaviorism* di antaranya lahir formula pembelajaran kemahiran (*mastery learning*), yang menekankan pada pembelajaran tuntas. Pembelajaran menggunakan *PowerPoint* dapat memberikan ketuntasan dalam pembelajaran, bermakna bagaimana pembelajaran boleh di kondisi sedemikian rupa mulai daripada awal sampai akhir pembelajaran.

Spiro *et al.* (1988) memberi cadangan terhadap kelemahan daripada teori behaviourisme adalah ia hanya tertumpu pada hubungan sebab akibat dan tidak menjelaskan pembelajaran sesetengah pembelajaran yang kompleks. Justeru, ini menyebabkan teori tingkah laku telah direvolusikan kepada teori kognitivisme di mana keadaan dan proses dalam mental diambil kira (Chua, 2002).

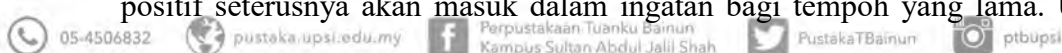


2.2.2 Aplikasi Teori Behaviorisme Dalam Reka Bentuk Perisian Multimedia



Beberapa prinsip dalam teori behaviorisme ini boleh diaplikasikan dalam bentuk pembangunan sesebuah perisian multimedia pendidikan. Antaranya:

- i) Penulisan objektif sesebuah perisian multimedia yang dibangunkan dinyatakan dengan menggunakan perkataan yang melambangkan perubahan tingkah laku yang dapat diukur.
- ii) Kaedah pembelajaran latih tubi ke atas isi bahan pelajaran adalah berdasarkan konsep yang berkaitan antara rangsangan dan gerak balas. Latihan perlu sebagai rangsangan dan jawapan pelajar sebagai gerak balas.
- iii) Maklum balas diberi kepada jawapan pelajar dengan segera, dan bagi setiap jawapan yang betul akan diberikan ganjaran. Ini akan membentuk peneguhan positif seterusnya akan masuk dalam ingatan bagi tempoh yang lama. Untuk jawapan salah, tindak balas negatif yang diberi berbentuk positif sedikit supaya pelajar tidak putus asa untuk mencuba lagi dan meneruskan menjawab soalan lain.
- iv) Aras kesukaran soalan disusun untuk menggalakkan pelajar menjawab dengan betul. Ini juga sebagai peneguhan positif.



2.2.3 Teori Pembelajaran Konstruktivisme

Teori konstruktivisme dipelopori oleh Jerome Bruner pada tahun 1966. Teori konstruktivisme menyatakan pembelajaran merupakan proses mengubahsuai keadaan mental mengikut segala pengalaman baharu yang dialami oleh seseorang individu (*On*



Purpose Associates, 2001). Menurut Ng (1999) dan Jonassen *et al.* (1993), konstruktivisme merupakan satu pandangan sosial-saintifik yang menyatakan bahawa manusia secara aktif membina maklumat berasaskan maklumat sedia ada. Baharuddin *et al.* (2003) juga mengutarakan bahawa pembelajaran merupakan satu proses yang aktif yang mana pelajar membina pengetahuan dan konsep baharu yang berasaskan pada pengalaman. Dickinson (1997) pula, berkata dalam teori konstruktivisme pelajar dianggap aktif membina realiti mereka sendiri dan pada masa yang sama mengubah sesuai realiti tersebut. Ini bermakna dalam teori ini, pelajar tidak lagi dianggap pembelajaran daripada apa yang diberikan oleh guru. Guru akan berperanan sebagai fasilitator (Forcier, 1999). Kemudahan yang dimiliki oleh komputer dan teknologi terkini, teori konstruktivisme paling sesuai digunakan oleh guru-guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Tajul Ariffin dan Nor`ain Dan, 1998).

Menurut prinsip konstruktivisme seorang guru berperanan sebagai media dan fasilitator yang membantu agar proses pembelajaran terhadap pelajar berjalan dengan baik. Tekanan ada pada pelajar yang sedang melaksanakan pembelajaran dan bukan pada disiplin atau pun guru yang mengajar. Suparno (2001) mendefinisikan peranan guru sebagai media dan fasilitator dapat dijabarkan sebagai berikut:

- i) Menyediakan pengalaman pembelajaran yang memungkinkan pelajar bertanggungjawab dalam membuat rancangan, proses dan penyelidikan.
- ii) Menyediakan atau memberikan aktiviti yang memberangsangkan pengetahuan pelajar dan membantu mereka untuk mengekspresikan gagasan dan mengkomunikasikan idea ilmiah mereka. Menyediakan sarana yang memberangsang pelajar untuk berfikir secara produktif. Menyediakan kesempatan dan pengalaman yang paling mendukung proses pengajaran dan

pembelajaran serta guru harus menyemangati pelajar dan menyediakan pengalaman konflik.



- iii) Memonitor, menilai dan menunjukkan pemikiran pelajar berjalan atau tidak.

Jadi, untuk mengaplikasikan teori konstruktivisme ini ke dalam penggunaan media *PowerPoint* mestilah di reka bentuk supaya menggalakkan pelajar membina pengetahuan mereka sendiri secara aktif. Media *PowerPoint* ini ada butang-butang *navigasi* yang memberi *empowerment* kepada pelajar untuk mengawal dan menentukan sendiri hala tuju pembelajarannya secara aktif (Zarul, 2002).

Menurut Baharuddin *et al.* (2003), ciri-ciri perisian yang dibangunkan mengikut teori konstruktivisme mestilah berasaskan kepada pengalaman pelajar dalam menyediakan persekitaran yang melahirkan suasana dalam pembelajaran. Perisian juga mestilah berstruktur agar mudah diterima oleh pelajar serta direka bentuk dibagikan memudahkan penerokaan dan mengisi ruang kosong pada pengetahuan pelajar. Reka bentuk perisian mesti mempunyai perspektif yang pelbagai.



Selari dengan itu Warschauer (1996) membahagi ciri konstruktivisme kepada dua iaitu:

- i) Pembelajaran menekankan kepada pembangunan pengetahuan dan bukan pengeluaran pengetahuan.
- ii) Konteks dan bahan pelajaran yang bersandar kepada pembangunan pengetahuan.



2.2.4 Aplikasi Teori Konstruktivisme Dalam Reka Bentuk Perisian Multimedia



Sehubungan prinsip-prinsip konstruktivisme dalam reka bentuk pembelajaran multimedia diperlukan bagi merealisasikan pembelajaran bermakna melalui pembinaan pengetahuan dalam kalangan pelajar menerusi pembelajaran multimedia. Boyle (1997) menjelaskan konstruktivisme menjadi satu paradigma reka bentuk multimedia interaktif yang dominan. Beberapa prinsip teori konstruktivisme yang dapat diaplikasikan apabila membina perisian multimedia pendidikan ialah seperti berikut:

- i) Pengajaran mestilah melibatkan aspek pengalaman dan persekitaran yang dapat menggalakkan pelajar bersedia untuk belajar (Jamalludin dan Zaidatun, 2003). Menurut Ng (1999), manusia secara aktif membina maklumat berasaskan pengalaman sedia ada. Sehubungan itu, kandungan pengajaran mestilah berlandaskan kepada masalah-masalah yang berlaku dalam kehidupan seharian.
- ii) Pengajaran mesti distrukturkan supaya ia dapat diterima oleh pelajar (Jamalludin dan Zaidatun, 2003). Dick (1997) dalam Rozinah (2000) menyatakan bahawa konstruktivisme mencadangkan persekitaran pembelajaran disusun atur dan mengurus supaya dapat membekalkan pelajar dengan konteks terbaik untuk belajar.
- iii) Reka bentuk perisian hendaklah menggalakkan pelajar membentuk pengetahuan mereka sendiri dan mereka juga dapat meneroka bagi mencari maklumat. Ini mewujudkan pembelajaran secara aktif. Menurut Jonassen (1991), penerokaan adalah pendekatan pilihan untuk menggalakkan pelajar mencari pengetahuan secara berdikari dan mengurus pencapaian matlamatnya. Pelajar akan mencari maklumat dengan meneroka sehingga objektif tercapai.



Pengajaran hendaklah direka bagi memudahkan ekstrapolasi atau mengisi ruang kosong yang sedia ada di dalam diri pelajar (Jamalludin dan Zaidatun, 2003).

2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran iaitu satu unsur yang penting di ketika ini. Sebelum membincangkan media pembelajaran, pertama sekali pengkaji membincangkan tentang apakah itu pembelajaran. Bruner (1971) memberi maksud mengenai pembelajaran merupakan satu proses aktif di mana pelajar membina idea baharu atau konsep-konsep yang berasaskan pengetahuan dahulu. Mengikut Woolfolk (2004) pembelajaran merupakan suatu proses yang berlaku dalam diri seseorang dengan pandangan mazhab kognitif yang mentakrif pembelajaran sebagai satu perubahan dalam diri seseorang, pembentukan berkaitan bahan atau potensi dalam bertindak balas.

Pembelajaran membawa perubahan-perubahan yang agak kekal dalam kebolehan seseorang. Sekolah memainkan peranan penting dibagikan memastikan apa-apa juga bentuk terjemahan kepada makna pembelajaran dapat dilaksanakan dalam persekitaran sekolah itu sendiri dengan jayanya. Budaya ilmu yang diterapkan di sekolah penting untuk menerapkan pengetahuan dan kemahiran dalam diri dibagikan memenuhi peluang dan bidang kerja yang kian pesat dan kompleks.

Manakala Slameto (2010) pula, memberi maksud pembelajaran ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam tingkah laku yang baharu secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan persekitarannya. Antara Perubahan tersebut termasuk perubahan daripada pengetahuan, pemahaman, kemahiran dan nilai-nilai kehidupan. Antara pendapat lain pula menyatakan bahawa pembelajaran ialah proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan (Syaiful dan Aswan, 2010).

Daripada beberapa maksud dari pakar mengenai pembelajaran, boleh dibuat kesimpulan bahawa pembelajaran adalah sebuah proses perubahan keperibadian manusia yang diperlihatkan dalam bentuk peningkatan kualiti dan kuantiti seperti peningkatan kecekapan, pengetahuan, sikap, pemahaman, kemahiran, kuasa pemikiran serta kemampuan lain. Seorang guru perlu menyediakan atau merancang pelbagai pengalaman pengajaran yang akan diberikan kepada pelajar dan pengalaman pengajaran tersebut harus selaras dengan objektif yang ingin dicapai. Pembelajaran berlaku secara dalaman dan bersifat peribadi dalam diri pelajar. Supaya pengajaran dan pembelajaran mengarah kepada pencapaian matlamat di dalam kurikulum, maka guru harus merancang dengan teliti dan sistematik pelbagai pengalaman pengajaran yang membolehkan perubahan tingkah laku pelajar mengikut dengan apa yang dijangka.

2.3.1 Definisi Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), seorang

guru dikehendaki mengikuti perkembangan dalam memanfaatkan teknologi sebagai medium pengajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu bahagian yang memainkan peranan penting dalam pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan media harus menjadi satu bahagian yang mesti mendapat perhatian dalam mana-mana aktiviti pembelajaran. Oleh itu, guru-guru perlu menyediakan media pembelajaran selaras dengan objektif pembelajaran.

Istilah media berasal daripada bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak/majmuk daripada medium. Secara harfiah bererti tengah, pengantara atau penghantar. Gerlach dan Ely (1971) menyatakan bahawa dalam pengetahuan umumnya adalah manusia dan bahan yang membuat pelajar memperoleh pengetahuan, kemahiran atau sikap. Manakala Azhar Arsyad (2007) memberi maksud media sebagai pengantara atau penghantar daripada pengirim kepada penerima pesan. Mengikut Syaiful dan Aswan (2010) media ialah alat bantu yang boleh dijadikan sebagai wahana penyalur informasi atau pesan dalam mencapai matlamat pembelajaran. Media menurut Jamaludin Badusah *et al.* (2000) pula suatu kaedah atau perantaraan berkomunikasi, berhubungan antara satu sama lain seperti menggunakan akhbar, berita dan gambar untuk menyebarkan maklumat dan pandangan. Dalam proses pengajaran dan pembelajaran, ia merupakan perantaraan yang menghubungkan maklumat dan matlamat pengajaran guru dengan penerima iaitu pelajar yang akan memproses perantaraan itu dan jika sesuai dapat diterima oleh pelajar dengan berkesan.

Media ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan daripada guru kepada pelajar sehingga memberangsang fikiran, perasaan, perhatian

dan minat yang menjurus serta memproses pesan-pesan dalam bahan pelajaran yang disampaikan. Ini bermakna media tersebut dapat membantu dalam meningkatkan prestasi pelajar yang diharapkan (Hanggani, 2011).

Manakala media pembelajaran menurut Schramm (1977), iaitu teknologi pembawa maklumat yang boleh digunakan untuk tujuan pembelajaran. Yusuf (2004) pula mentakrifkan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada pelajar sehingga dapat menggalakkan terjadinya pembelajaran. Dalam aktiviti pembelajaran tidak semua pelajar boleh menerima bahan-bahan dikemukakan oleh guru dengan mudah, penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan bahan yang mungkin tidak boleh disampaikan hanya dalam bentuk lisan. Sehingga dengan media pembelajaran dapat membantu mempertingkatkan kefahaman pelajar terhadap bahan yang dikemukakan oleh guru. Media pembelajaran juga sebuah alat yang disediakan guru dalam jangka menggalakkan pelajar melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti pembelajaran dengan cepat, tepat, mudah dan benar sehingga dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran tidak berlakunya kekaburan bahan (Nanang dan Cucu, 2009).

Media pembelajaran menurut Sukiman (2012), merupakan segala sesuatu yang boleh digunakan untuk menyalurkan mesej dari pengirim ke penerima sehingga memberangsangkan fikiran, perhatian dan minat serta kesediaan pelajar sehingga proses pembelajaran terjadi dalam usaha mencapai matlamat pembelajaran secara berkesan. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan bahan pelajaran dari pengajar ke peserta dalam konteks ini guru kepada pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat fizikal yang digunakan dalam menyampaikan bahan pelajaran yang meliputi buku, pita rakaman, kaset video, kamera, video rakaman, filem, gambar, grafik, televisyen dan komputer. Mengikut Hujair Sanaky (2009) mentakrifkan media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang boleh digunakan sebagai perantaraan dalam perkara meningkatkan keberkesanan dan kecekapan supaya matlamat dari pengajaran dan pembelajaran tercapai. Seterusnya Sukiman (2012) pula, menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang boleh digunakan untuk menghantar mesej daripada pengirim kepada penerima supaya ia boleh memberangsangkan pemikiran, perasaan, tumpuan dan minat pelajar dalam mengikuti proses pembelajaran secara berterusan dalam mencapai matlamat pembelajaran yang berkesan. Dalam maksud yang lebih meluas media pembelajaran boleh disimpulkan iaitu sebagai alat, kaedah dan cara yang digunakan dalam rangka menyelaraskan komunikasi dan interaksi antara guru dengan pelajar dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran di kelas.

2.3.2 Perkaitan Teknologi Dalam Pengajaran dan Pembelajaran

Pengajaran dari sudut bahasa membawa erti ajar, di mana dalam konteks guru dan pelajar guru akan memindahkan pengetahuan kepada pelajar. Seorang guru akan memberi dorongan kepada pelajar untuk menerima maklumat atau pengetahuan yang akan disampaikan. Keberkesanan penyampaian maklumat atau pengetahuan ini hanya akan dapat dilihat jika ada perubahan tingkah laku dalam kalangan pelajar. Pelajar-pelajar dapat menerima maklumat atau pengetahuan yang disampaikan oleh guru.

Dengan perkataan lain pengajaran dan pembelajaran harus berlaku secara serentak antara guru dan pelajar terlibat dalam proses memberi dan menerima maklumat.

Kadangkala pengajaran dan pembelajaran kerap terhalang, di mana maklumat atau pengetahuan yang ingin disampaikan oleh guru tidak mampu diterima oleh pelajar. Pelajar tidak dapat menunjukkan perkembangan dalam perubahan tingkahlaku. Kegagalan dalam menyampaikan maklumat kepada pelajar menyebabkan pelajar tidak mampu mentafsir diri dalam kehidupannya dan seterusnya tidak mampu menyelesaikan masalah sendiri apalagi untuk membantu pihak lain. Sehubungan dengan itu proses pengajaran perlu mampu mendorong pembelajaran ke peringkat yang maksimum. Oleh itu, pembelajaran perlu berada dalam proses yang sistematik dan praktikal sehingga dapat mendorong pemahaman yang tinggi dalam kalangan

pelajar.

Penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran merupakan suatu usaha dalam meningkatkan keberkesanan dan kualiti terhadap ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru sehingga boleh diterima dengan pemahaman yang tinggi oleh pelajar. Banyak usaha yang telah dijalankan untuk membaiki masalah dan kelemahan dalam pengajaran dan pembelajaran. Sebagai contoh tahun 1930-an alat-alat *visual* seperti filem, gambar dan slaid telah dicipta untuk meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan perkakasan sebagai alat bantu mengajar dikatakan mampu mengawal pengajaran dan pembelajaran lebih berkesan. Komunikasi *audio-visual* adalah cabang dan amalan yang bermula dengan reka bentuk dan kegunaan mesej dalam mengawal proses pembelajaran (AECT, 1994).

Perkembangan daripada teori kognitif dan konstruktif telah melahirkan definisi teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran yang dikaitkan dengan reka bentuk, membina, mengguna pakai, mengurus, menilai, menganalisis serta mengguna pakai teori dan amalan daripada bidang-bidang lain. Oleh itu, tumpuan terhadap teknologi tidak hanya kepada perkakasan semata-mata, sebaliknya lebih menekankan cara pemikiran yang membolehkan pelajar mencapai matlamat pendidikan sesuai dengan persekitaran mereka.

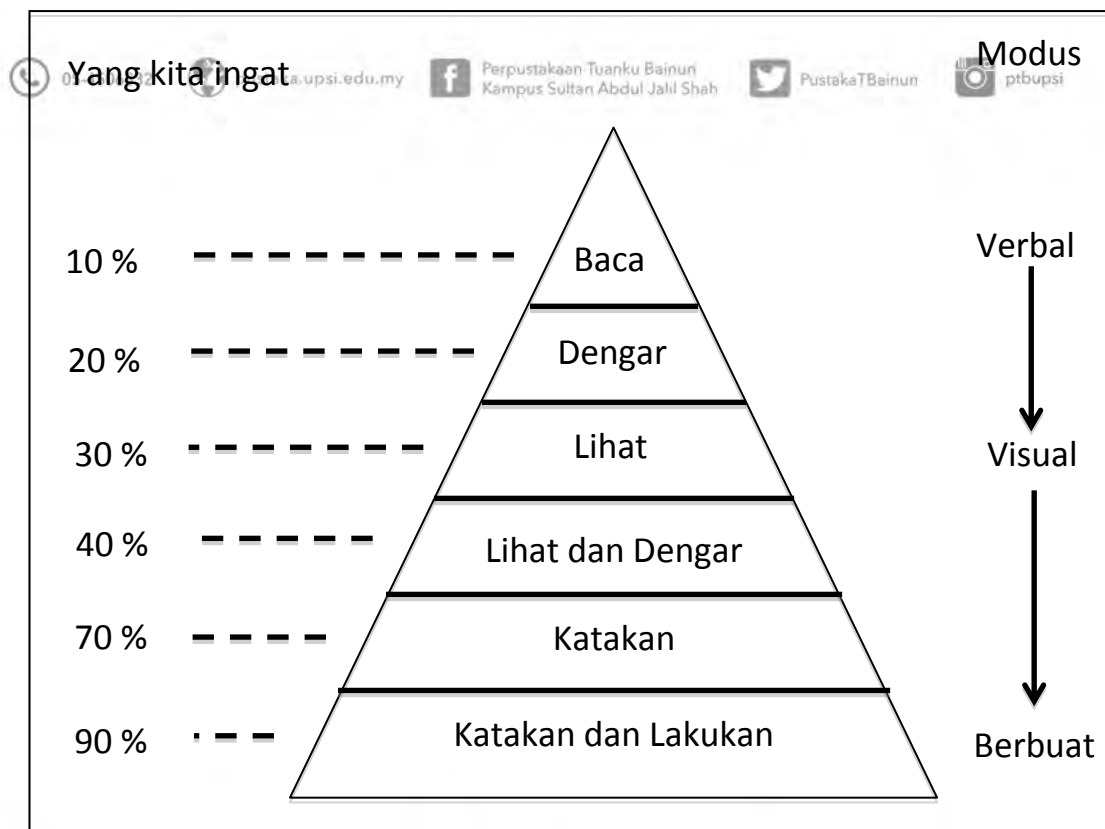
2.3.3 Teori Penggunaan Media Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan media bermakna memanfaatkan media untuk menyokong pembelajaran seseorang, kerana penggunaan media bertujuan memudahkan dalam segala aktiviti penghantaran maklumat. Ia adalah selaras dengan pendapat Kustiyono (2000) mengatakan bahawa media tidak hanya sebagai alat pengajaran untuk guru, tetapi sebaliknya media merupakan sebahagian daripada sebuah sistem pengajaran yang boleh membantu pelajar dalam memahami sesebuah kandungan agar berlakunya perubahan sikap dan tingkah laku. Perubahan sikap dan tingkah laku boleh berlaku disebabkan terdapat interaksi antara pengalaman baharu dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (1966), terdapat tiga peringkat utama dalam pembelajaran, iaitu pengalaman ikonik dan pengalaman simbolik. Ketiga-tiga peringkat pengalaman ini saling berinteraksi satu sama lain dalam upaya memperoleh pengalaman yang baharu.

Pembelajaran dengan melibatkan deria pandang dan dengar akan memberikan keuntungan terhadap pelajar. Pelajar akan lebih banyak menyerap bahan pelajaran jika media pembelajaran yang digunakan melibatkan deria pandang dan dengar. Para pakar mempunyai pandangan yang searah dengan perkara itu, di mana perolehan hasil pembelajaran yang melibatkan deria pandang dan deria pendengaran sangat menonjol perbezaannya. Lebih kurang 90 peratus hasil pembelajaran seseorang diperoleh melalui deria pandang dan hanya kira-kira lima peratus didapati melalui deria pendengaran dan lima peratus lagi didapati daripada deria yang lain (Achsin, 1986). Mengikut Maizurah (2000) penggunaan media bergantung pada fungsi, tujuan dan maksud. Kajian penyelidikan beliau turut mengakui rangsangan kepada perubahan dalam proses pengajaran dan pembelajaran merujuk kepada rangsangan deria rasa 1 peratus, sentuhan 1.5 peratus, hidu 3.5 peratus, dengar 11 peratus dan lihat 83 peratus. Kajian beliau jelas menunjukkan bahawa pengajaran yang melibatkan penglihatan adalah lebih berkesan daripada deria lain.

Hasil pembelajaran seseorang ditunjukkan dalam segitiga Dale (1969) Dale menjelaskan hasil pembelajaran seseorang diperoleh daripada pengalaman secara langsung, iaitu melalui perkara-perkara yang berada dalam persekitaran kehidupan seseorang, benda-benda buatan dan melalui simbol verbal (abstrak). Semakin ke bahagian atas dari puncak kon maka semakin abstrak media penyampai maklumat. Kita perlu mengakui bahawa urutan-urutan ini tidak bermakna pembelajaran dan interaksi proses pengajaran dan pembelajaran harus selalu dimulai daripada pengalaman langsung. Akan tetapi, boleh bermula daripada jenis pengalaman yang paling sesuai dengan keperluan dan kebolehan pelajar.

Rajah 2.1 menunjukkan Segitiga Dale, pengalaman langsung akan memberikan tanggapan paling lengkap dan paling bermakna mengenai maklumat dan idea-idea yang terkandung dalam pengalaman kerana ia melibatkan deria penglihatan, pendengaran dan perasaan. Tingkat kejelasan dalam penyampaian maklumat akan lebih tinggi apabila maklumat tersebut dituangkan ke dalam simbol-simbol seperti carta, grafik dan kata-kata. Jika maklumat yang disampaikan mengandungi bentuk simbol-simbol maka deria yang dilibatkan dalam mentafsirkan nya semakin terhad, iaitu melibatkan deria penglihatan dan pendengaran. Sememangnya, pengalaman konkrit dan pengalaman abstrak dialami silih berganti, hasil pembelajaran daripada pengalaman langsung akan mengubah dan memperluaskan pemahaman seseorang. Jika tidak kemampuan tafsiran simbol akan membantu seseorang dalam memahami pengalaman yang terlibat secara langsung.



Rajah 2.1. Segitiga Dale (1969)

2.3.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ilmu pengetahuan berkembang secara pesat selaras dengan perkembangan teknologi dan maklumat. Perkembangan tersebut diikuti berkembangnya sumber media pembelajaran seperti: radio, gambar, filem, video dan komputer. Seel dan Richey (1994) menyatakan bahawa teknologi yang terakhir muncul adalah teknologi *microprocessor* yang menyumbang kepada penggunaan komputer dalam aktiviti-aktiviti interaktif. Mengikut pada sejarah pembangunan teknologi, Heinich *et al.* (1982) membahagikan media pembelajaran kepada enam jenis iaitu:

- i) Media dengan bentuk teks. Merupakan elemen dasar dibagikan menyampaikan maklumat yang mempunyai pelbagai jenis dan bentuk tulisan dalam upaya memberi daya tarikan penyampaian.
- ii) Media *audio*. Media dengan jenis ini boleh membantu menyampaikan maklumat lebih berkesan sehingga boleh meningkatkan daya tarik terhadap sesuatu pembentangan.
- iii) Media *visual*. Iaitu media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan *visual* yang bersifat gambar, sketsa, carta, grafik dan lain sebagainya.
- iv) Media *projector*/penayangan gerak. Media ini termasuk media yang di dalam terdiri dari filem gerak, program televisyen dan video kaset.
- v) Media dengan jenis benda-benda tiruan. Iaitu media yang terdiri dari benda-benda yang bersifat tiga dimensi yang boleh disentuh oleh pelajar.

Kemp dan Dayton (1985) pula, mengklasifikasikan media kepada lapan jenis iaitu: media cetak, media pajang, transparensi overhead, pita rakaman audio, slaid dan filmstrips, media pembentangan untuk pelbagai imej, rakaman video dalam filem kehidupan dan komputer. Manakala Azhar Arsyad (2007) pula, mengkategorikan perkembangan media pembelajaran kepada empat kumpulan iaitu:

- i) Media hasil teknologi cetak
- ii) Media hasil teknologi *audio-visual*
- iii) Media teknologi berasaskan komputer
- iv) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Media hasil teknologi cetak, iaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan bahan pelajaran yang berwujud seperti: buku-buku dan bahan-bahan

visual yang di proses melalui percetakan mekanikal atau fotografi. Selanjutnya media hasil teknologi *audio-visual*, iaitu cara menghasilkan media untuk menyampaikan bahan pelajaran dengan menggunakan mesin-mesin mekanik dan elektronik. Pengajaran melalui *audio-visual*, iaitu pengajaran yang bercirikan pada pemakaian peranti dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Seterusnya teknologi berasaskan pada penggunaan komputer merupakan cara dalam menghasilkan media untuk menyampaikan bahan pelajaran dengan menggunakan sumber yang berasaskan pada *microprocessor*. Manakala media gabungan dari teknologi cetak dan komputer iaitu satu cara untuk menghasilkan dan menyampaikan bahan pelajaran dengan menggunakan media yang menggabungkan beberapa unsur penggunaan dari beberapa bentuk media yang dijalankan dengan komputer.

Salah satu ciri penting dari media adalah sebagai penyampai fakta atau maklumat kepada penerima. Maklumat yang tersampai kan dengan media penting dibagikan memenuhi keperluan dan keupayaan dibagikan pelajar, supaya pelajar boleh mengambil bahagian secara aktif dalam pembelajaran. Ringkasnya, dengan penggunaan media maka tercipta lah persekitaran pengajaran dan pembelajaran secara interaktif. Dengan penggunaan media pula, boleh memberi tindak balas keperluan pelajar bagi memastikan terlaksananya pengajaran dan pembelajaran yang berkesan.

Asep *et al.* (2007) pula, mencadangkan media pembelajaran yang boleh dibangunkan dan digunakan dalam aktiviti-aktiviti pembelajaran oleh guru di sekolah ke dalam tiga jenis iaitu:

- i) Media *audio* adalah media yang mengandungi pesan dalam bentuk audio yang boleh memberangsangkan minda, perasaan, perhatian serta kesediaan pelajar dalam mengkaji bahan ajar.
- ii) Media *visual* adalah media yang hanya boleh dilihat dengan menggunakan deria penglihatan. Media ini terdiri atas media yang boleh diproyeksikan (projected visuals) dan media yang tidak boleh diproyeksikan (non-projected visuals).
- iii) Media *audio-visual* merupakan kombinasi dari media *audio* dan *visual* atau dikenali sebagai media pandang dengar.

2.3.5 Asas Pemilihan Media

Dalam menghasilkan media pembelajaran yang baik maka diperlukan asas dalam pemilihan media. Setyosari dan Sihkabuden (2005) mencadangkan asas dalam pemilihan media seperti mengenal pasti:

- i) Ciri-ciri media untuk diambil perhatian dengan keadaan, prestasi (performance) atau mana-mana tahap dalam mencapai objektif pembelajaran.
- ii) Ciri-ciri pelajar yang memerlukan pembelajaran khas dengan media.
- iii) Ciri-ciri persekitaran berkaitan pembelajaran yang menggunakan media.
- iv) Mengikut kepada pertimbangan praktikal yang membolehkan media mudah untuk digunakan.
- v) Faktor-faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Manakala Saud (2009) menganjurkan asas dalam pemilihan media pembelajaran perlu memberi perhatian kepada unsur-unsur:

- i) Bersesuaian, ini bermaksud media pembelajaran yang digunakan selaras dengan kecekapan asas pembelajaran.
- ii) Berdaya guna, ertinya media pembelajaran yang digunakan boleh meningkatkan motivasi pelajar.
- iii) Bervariasi, ini bermakna media pembelajaran yang digunakan dapat menggalakkan sikap aktif pelajar dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam memilih media Rusman *et al.* (2012) mencadangkan supaya guru harus memberi perhatian kepada asas-asas pembelajaran yang menggunakan media dalam mencapai objektif pembelajaran. Asas-asas dalam pemilihan media harus melihat kepada perkara:

- i) Keberkesanan. Pemilihan media pembelajaran mesti memberi perhatian dalam mencapai objektif pembelajaran. Media hendaklah digunakan secara optimum dalam pembentukan kompetensi.
- ii) Relevan, media yang dipilih merupakan media yang selaras dengan ciri-ciri bahan, peruntukan, kemudahan serta berpotensi kepada guru mahupun pelajar.
- iii) Efisien, pemilihan media haruslah memperhatikan aspek kesesuaian kepada kos pembuatan, masa pembuatan dan manfaat dari media itu sendiri.
- iv) Boleh digunakan, media tersebut diusahakan boleh digunakan dalam pembelajaran supaya pelajar lebih memahami bahan pelajaran.
- v) Kontekstual, sejauh media yang diciptakan merupakan perwujudan bahan dengan mengambil kira persekitaran sosial dan budaya pelajar sebagai penyokongnya.

- vi) Fleksibel, media pembelajaran mesti memiliki fleksibiliti. Ini bermakna media yang digunakan mudah untuk dibawa atau dipindahkan bahagi kegunaan pembelajaran di ruangan dan masa yang berbeza.

Berbeza dengan Rusman, Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011) memberi kriteria umum yang dijadikan sebagai penanda dalam pemilihan media. kriteria pemilihan media berasaskan pada:

- i) Kualiti kandungan dan maksud. Merangkumi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat atau perhatian dan keselarasan terhadap keadaan pelajar-pelajar.
- ii) Kualiti pembelajaran. Merangkumi kemampuan memberikan kesempatan dan bantuan dalam pembelajaran, memotivasikan, fleksibel dalam penggunaan dan boleh memberi kesan kepada pelajar.
- iii) Kualiti teknikal. Merangkumi kemudahan penggunaan, kualiti paparan, penyelesaian kawalan, pengurusan program, serta kualiti dalam dokumentasi.

Berdasarkan daripada pendapat pakar-pakar, boleh disimpulkan bahawa asas dalam pemilihan media mesti diambil perhatian dengan baik, sehingga boleh mewujudkan media pembelajaran yang menarik, supaya penggunaan media pembelajaran menjadi optimum. Media pembelajaran yang baik iaitu media pembelajaran yang dapat membantu pelajar dalam mencapai objektif pembelajaran. Penggunaan media juga harus melihat kepada asas-asas dalam membuat media, agar media yang dihasilkan dapat memberi perhatian kepada beberapa faktor, seperti melihat kepada perangkat pembelajaran, persekitaran pembelajaran dan sosial budaya ekonomi.

2.3.6 Penggunaan Media Pembelajaran



Peranan media dalam meningkatkan kecekapan dan keberkesanan pembelajaran akan sangat bergantung kepada banyak wawasan dan keyakinan guru-guru dalam membuat media itu berkesan. Wawasan dan kepercayaan guru mengenai kelebihan dan kepentingan penggunaan media akan menjadi asas dalam pelaksanaan pembelajaran berkesan atau tidak. Menurut Nur Hayati (2005), penggunaan media dibahagikan kepada tiga asas iaitu falsafah, sosiologi dan psikologi.

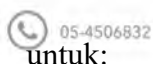
- i) Falsafah. Secara falsafah model pendidikan merupakan bentuk atau contoh utama dari masyarakat yang lebih luas dan lebih maju sebagai hasil kerja-kerja daripada pendidikan itu sendiri.

- ii) Sosiologi. Merupakan aktiviti manusia selaras dengan nalurnya yang sentiasa mahu berhubungan antara satu sama lain. Oleh itu, komunikasi tidak langsung dengan cara menggunakan media dilihat sebagai proses penghantaran maklumat, idea, fakta-fakta, makna, konsep dan data yang sengaja dikembangkan supaya boleh diterima oleh penerima maklumat.

- iii) Psikologi. Ia adalah lebih kepada tujuan penyediaan instruksional agar aktiviti pengajaran dan pembelajaran boleh berlaku dengan berkesan dan cekap. Di samping itu, guru-guru perlu menentukan dan mengatur pelbagai komponen pengajaran secara tepat, termasuk di dalam komponen media pembelajaran. Guru-guru akan dapat menyusun komponen pengajaran dengan tepat kalau ia mengetahui tentang pembelajaran. Kerana sifat pembelajaran ialah berlakunya perubahan tingkah laku atau personaliti dibagikan orang-orang yang telah melaksanakan pembelajaran, baik perubahan dari segi pengetahuan, kemahiran mahupun sikap.



Penggunaan media dalam proses pengajaran dan pembelajaran bertujuan



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

untuk:

- i) Menentukan jenis media dengan tepat, bermakna sebaiknya pendidik memilih terlebih dahulu media manakah yang selaras dengan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
- ii) Menetapkan atau mengambil kira subjek dengan tepat, perlu mengambil kira sama ada penggunaan media itu selaras dengan kematangan/keupayaan pelajar.
- iii) Menyajikan media dengan tepat serta kaedah penggunaan media dalam proses pembelajaran.
- iv) Meletakkan atau mendedahkan media mengikut masa, tempat dan keadaan yang tepat. Adakah ini bermakna bila masa, dalam situasi di mana, dan pada masa pengajaran media apa digunakan. Pastinya bukan bila-bila masa atau semasa pengajaran dan pembelajaran secara berterusan menjelaskan bahan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran (Nana Sudjana, 2005).



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

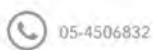


PustakaTBainun



ptbupsi

Penggunaan media yang baik dalam proses pengajaran dan pembelajaran diharapkan dapat membawa pengaruh positif serta boleh meningkatkan pencapaian pelajar. Ini selaras dengan dapatan kajian Rohmawati (2012) yang mendapati media pembelajaran membawa pengaruh positif dan signifikan terhadap pencapaian akademik pelajar. Media merupakan alat bantu yang berguna dalam aktiviti pembelajaran, alat bantu boleh mewakili sesuatu yang tidak boleh disampaikan guru melalui kata-kata ataupun kalimat.



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

2.3.7 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran



Azhar Arsyad (2007) mencadangkan bahawa penggunaan media dalam pengajaran dan pembelajaran boleh mencetuskan keinginan yang baharu, membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk aktiviti pembelajaran, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap pelajar. Penggunaan media pembelajaran dalam orientasi pembelajaran sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan dan bahan pelajaran pada masa itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat pelajar, media pembelajaran juga boleh membantu pelajar dalam meningkatkan pemahaman dalam mempersembahkan data dengan menarik dan dipercayai. Maksudnya, bahawa media pembelajaran paling besar pengaruhnya dibagikan meningkatkan kefahaman. Kerana orang yang mendengarkan sahaja tidaklah sama kadar pemahaman dan lamanya bertahan apa yang difahami berbanding dengan mereka yang melihat dan mendengarkannya.



Salah satu fungsi utama media pembelajaran ialah sebagai alat bantu mengajar yang turut memberi kesan kepada keadaan dan persekitaran yang dikemas dan diciptakan oleh guru-guru (Syaiful dan Aswan, 2002). Penggunaan media pembelajaran penting kerana boleh membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira dibagikan pelajar-pelajar serta boleh mempengaruhi semangat dalam pembelajaran. Media juga boleh membantu memantapkan pengetahuan dalam diri pelajar serta menciptakan suasana pengajaran dan pembelajaran yang berkesan (Muhammad Ibrahim dan Muhammad Nur, 2005).



Mengikut fungsi media pembelajaran, Dede Rosyada (2008) memfokuskan kepada hal:

- i) Media sebagai sumber pembelajaran, pada hakikatnya merupakan komponen-komponen sistem intruksional yang termasuk mesej, orang, bahan, alat, teknik dan persekitaran. Ia boleh menjejaskan kepada kesan hasil pembelajaran. Oleh itu, sumber pembelajaran boleh difahami sebagai semua jenis sumber-sumber terdapat dari luar diri seseorang (pelajar) yang membolehkan berlakunya proses pembelajaran.
- ii) Fungsi semantik, iaitu keupayaan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar difahami oleh pelajar.
- iii) Fungsi manipulasi, iaitu berasaskan pada ciri-ciri umum yang dimilikinya. Berdasarkan daripada ciri-ciri umum, media memiliki dua keupayaan, iaitu mengatasi batas ruang dan masa serta mengatasi keterbatasan indrawi.
- iv) Fungsi psikologi, iaitu berfungsi dalam menjana minat. Media pembelajaran yang sesuai boleh memudahkan pelajar (walaupun yang dianggap lemah sekalipun) dalam menerima dan memahami bahan pelajaran, supaya ia boleh mencetuskan minat pelajar dalam proses pembelajaran.
- v) Fungsi sosial kebudayaan, iaitu berfungsi dalam bilik darjah yang pelajaranya cukup ramai serta memiliki pelbagai ciri.

Manakala manfaat atau kegunaan media pembelajaran iaitu salah satunya untuk memudahkan interaksi antara guru dengan pelajar. Arief *et al.* (2009) menyebutkan kegunaan-kegunaan media secara umum bertujuan:

- i) Menjelaskan penyampaian mesej supaya ia tidak terlalu bersifat lisan.

- ii) Mengatasi kekangan ruang, masa dan daya indera seperti: objek atau benda-benda yang terlalu besar, terlalu kecil, kejadian langka yang berlaku di masa lalu, objek atau proses yang sangat rumit, aktiviti atau eksperimen yang boleh membahayakan dan proses terjadinya peristiwa alam.
- iii) Penggunaan media yang tepat dan berbeza-beza boleh mengatasi sikap pasif pelajar.
- iv) Memberi rangsangan yang sama, boleh menyamakan pengalaman dan persepsi pelajar terhadap bahan pelajaran.
- v) Media pembelajaran boleh memberikan kesamaan pengalaman kepada pelajar tentang peristiwa di persekitaran mereka.

Seterusnya Nana Sudjana (2005) menyatakan manfaat dari media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar antara lain menjadikan:

- i) Proses pembelajaran lebih menarik perhatian pelajar sehingga boleh memupuk motivasi belajar.
- ii) Bahan-bahan pelajaran yang disampaikan akan lebih jelas maksudnya supaya ia lebih difahami oleh pelajar.
- iii) kaedah pengajaran akan menjadi lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi lisan melalui penuntun kata-kata guru.
- iv) Pelajar-pelajar banyak melakukan aktiviti pembelajaran, sebab tidak hanya mendengarkan penerangan daripada guru sahaja, tetapi juga boleh melakukan aktiviti lain seperti pemerhatian, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan Piran Wiroatmodjo dan Sasonohardjo (2002) menyatakan beberapa manfaat media dari pembelajaran sebagai berikut:

i) Penggunaan media pembelajaran boleh menjelaskan penyampaian pesan supaya ia tidak terlalu verbal.

ii) Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan berbeza dapat mengatasi sifat pasif pelajar. Dalam hal ini, media pembelajaran berguna dalam membangkitkan motivasi serta minat pelajar, membolehkan interaksi langsung antara pelajar terhadap persekitaran, realiti serta memungkinkan pelajar melakukan pembelajaran sendiri mengikut keupayaannya.

iii) Mengatasi keterbatasan ruang, masa dan deria.

Dari beberapa penjelasan boleh disimpulkan bahawa beberapa manfaat praktikal daripada penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran dan pembelajaran seperti berikut:

i) Media pembelajaran boleh memperjelas dalam penyampaian maklumat serta memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

ii) Media pembelajaran boleh meningkatkan perhatian pelajar supaya boleh meningkatkan motivasi dalam pembelajaran dan interaksi langsung antara pelajar dengan persekitaran dalam proses pembelajaran.

iii) Media pembelajaran boleh mengatasi batasan yang terdapat pada deria, masa dan ruang.

2.3.8 Multimedia

Menurut Hackbarth (1996), multimedia iaitu gabungan penggunaan daripada beberapa media untuk menyampaikan maklumat seperti teks, grafik atau animasi, *audio-video*

dan movie. Multimedia juga berupa pemanfaatan komputer untuk mencipta dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pengguna berinteraksi, mencipta dan berkomunikasi (Mohammad Suyanto, 2005).

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk membentangkan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan hubungan (*link*) sehingga pengguna dapat melayari, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001). Selaras dengan itu Vaughan (2006) menyatakan bahawa multimedia merupakan kombinasi teks, bunyi, animasi dan video yang dihantar kepada audiens dengan peralatan komputer atau manipulasi elektronik digital yang lain. Jonassen (1996) pula, menyatakan integrasi lebih daripada satu media untuk dijadikan satu bentuk komunikasi. Melalui kombinasi, pembelajaran akan lebih interaktif di mana pembelajaran akan mencerminkan pengalaman dalam kehidupan seharian. Multimedia adalah teknologi yang mengoptimumkan peranan komputer sebagai medium yang memaparkan teks, bunyi, grafik, video serta animasi ke dalam sebuah paparan bersepadu dan interaktif (Munir, 2008).

Selari dengan itu, Munir (2008) memaparkan beberapa keistimewaan multimedia antara lain:

- i) Multimedia boleh menyediakan proses interaktif dan menyediakan kemudahan maklum balas.
- ii) Multimedia memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan tajuk dalam proses pembelajaran.
- iii) Multimedia memberi kawalan yang sistematik dalam proses pembelajaran.

Menurut Jamalludin Harun dan Zaidatun Tasir (2003), penggunaan multimedia dalam persekitaran pengajaran dan pembelajaran boleh menggalakkan pelajar berfikir kritis, menyelesaikan masalah, lebih mahir dalam mencari serta menyusun maklumat dan bermotivasi dalam pembelajaran. Ini selari dengan pandangan Baharuddin *et al.* (2003) mendapati bahawa penggunaan bahan multimedia interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran mampu meningkatkan kefahaman pelajar dalam menerima bahan pelajaran sebanyak 30 peratus berbanding pelajar yang menggunakan kaedah pengajaran secara tradisional.

Multimedia merupakan aktiviti interaktif dalam mengajak pelajar untuk mengambil bahagian dalam pengajaran dan pembelajaran. Menurut Munadi (2008), terdapat beberapa kelebihan dari penggunaan multimedia antara lain:

- i) Bersifat interaktif, kerana multimedia direka untuk pengguna (pelajar) secara individu (belajar sendiri)
- ii) Menyediakan suasana afektif secara individu
- iii) Keperluan pengguna (pelajar) boleh membantu secara individu, termasuk bagi mereka yang lambat dalam menerima bahan pelajaran
- iv) Meningkatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran
- v) Boleh memberi maklum balas antara penerima dengan penyampai maklumat
- vi) Kawalan dalam penggunaan dimanfaatkan sepenuhnya berada di tangan pengguna (pelajar).

2.4 Media PowerPoint



PowerPoint atau *Microsoft Office PowerPoint* merupakan sebuah program komputer untuk pembentangan yang dibangunkan oleh *Microsoft* dalam pakej aplikasi kantor. *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu program yang berasaskan multimedia. Program *PowerPoint* direka khusus untuk menyampaikan pembentangan, baik yang dianjurkan oleh perusahaan, kerajaan, pendidikan mahupun perorangan dengan pelbagai fitur menu yang boleh menjadikannya sebagai medium komunikasi yang menarik (Rusman, 2011).

PowerPoint sangat banyak digunakan saat ini terutama dalam sekitar pejabat dan perniagaan, pendidik, pelajar dan jurulatih dalam kegunaan pembentangan (Abdul Razaq, 2007). Pembentangan dengan *PowerPoint* merupakan satu aktiviti yang penting untuk menyampaikan idea kepada orang lain dengan pelbagai tujuan, seperti untuk menarik tumpuan penonton agar mereka membeli sesuatu produk, menggunakan perkhidmatan atau dalam kepentingan lainnya.

Sebahagian daripada perkara-perkara yang membuat media ini menarik untuk digunakan sebagai alat pembentangan adalah pelbagai kemampuan pengolahan teks, warna dan gambar serta animasi-animasi yang boleh diproses sendiri selari dengan kreativiti penggunaanya. Pada asasnya program ini terdiri daripada beberapa unsur bentuk dan kawalan operasional nya. Unsur bentuk yang di maksud terdiri dari slaid, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang boleh digabungkan dengan latar belakang yang ada. Unsur-unsur bentuk tersebut boleh kita buat tanpa gerak atau dibuat dengan gerakan tertentu dengan keinginan kita. Seluruh paparan daripada program ini boleh

disediakan mengikut tujuan, sama ada untuk menjalankan sendiri dengan masa yang kita mahu atau dijalankan secara manual, iaitu dengan mengelik butang *mouse*.

Biasanya jika ia digunakan untuk bahan-bahan yang berkenaan dengan berlakunya interaksi antara pelajar dengan pendidik, maka mengawal operasi yang digunakan dengan cara manual.

Program ini boleh beroperasi dengan menggunakan transparenasi untuk keperluan pembentangan melalui *LCD projector*. Serta program ini boleh dicetak dalam bentuk slaid sehingga boleh diedarkan kepada penonton sebagai bahan sokongan dalam pembentangan, maka kita boleh mencetak nya seperti *notes*, *handout*, *outline* serta juga boleh dipaparkan pembentangan dalam talian.

PowerPoint beroperasi mengikut sistem operasi *Microsoft Windows* berasaskan komputer. *PowerPoint* juga membolehkan komunikasi dengan perisian lain, seperti *Microsoft Word* atau *Microsoft Excel*. Seseorang boleh menyediakan bahan pembentangan melalui *Word* lalu memasukkan dalam *PowerPoint*. *PowerPoint* bermula pada versi *Microsoft Office System 2003*, *Microsoft* menukar nama dari sebelumnya *Microsoft PowerPoint* sahaja ke *Microsoft Office PowerPoint* (Wikipedia Bahasa Indonesia, 2013).

2.4.1 Sejarah dan Perkembangan *PowerPoint*

Aplikasi *Microsoft PowerPoint* ini mula-mula dibangunkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai pembentang dibagikan perusahaan Forethought, yang

kemudian mereka namakan *PowerPoint* (Wikipedia Bahasa Indonesia, 2013). Pada tahun 1987, *PowerPoint* versi 1.0 dilancarkan dan komputer yang boleh menyokongnya ialah Apple Macintosh. *PowerPoint* ketika itu masih menggunakan warna hitam/putih, yang mampu mencipta halaman teks dan grafik untuk *transparensi Overhead Projector* (OHP). Setahun kemudian, versi baharu dari *PowerPoint* muncul dan disokong dengan warna, selepas kemunculan Apple Macintosh berwarna ke pasaran.

2.4.2 Penggunaan Media *PowerPoint*

Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, *PowerPoint* termasuk ke dalam media pembelajaran yang berasaskan multimedia pembentangan. Multimedia pembentangan digunakan untuk menerangkan bahan-bahan yang bersifat teori. Media ini cukup berkesan kerana menggunakan *projector* yang mempunyai jangkauan memancarkan yang cukup besar. Dalam aplikasi *PowerPoint* terdapat menu-menu yang membolehkan pengguna untuk mencipta satu pembentangan yang menarik. Paparan boleh berupa kombinasi teks, gambar dan suara, sehingga menambah kesan daya tarikan tersendiri. Melalui perisian komputer menggunakan *PowerPoint*, pembentangan bahan pelajaran boleh diubah menjadi gambar hidup (animasi) dan cara penyampaian boleh bersifat dinamik (Suharno, 2007).

Mengikut Hujair Sanaky (2009), media *PowerPoint* adalah sarana pendidikan yang boleh digunakan sebagai perantaraan pembelajaran untuk meningkatkan keberkesanan dan kecekapan dalam mencapai matlamat pembelajaran. Matlamat

penggunaan media *PowerPoint* sebagai alat bantu dalam mengajar adalah bertujuan memudahkan pembelajaran dalam bilik darjah, meningkatkan kecekapan, mengekalkan kerelevanan antara perkara-perkara dengan matlamat pembelajaran dan membantu pelajar pada saat mengikuti pelajaran (Windarti, 2012).

2.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Media *PowerPoint*

Perisian *Microsoft PowerPoint* mempunyai pelbagai kelebihan terutamanya untuk tujuan proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah kerana dikatakan mampu meningkatkan pemindahan maklumat. *PowerPoint* merupakan alat bantu dalam pembentangan, biasanya digunakan untuk menjelaskan dan menggambarkan sesuatu yang dirangkum dan dikemas dalam bentuk slaid *PowerPoint* sehingga memudahkan dibagikan para pembaca dalam memahami penjelasan. *PowerPoint* merupakan perisian membantu dalam pembentangan yang mempersembahkan dan memaparkan bahan pelajaran dalam bentuk teks, gambar, objek, filem, bunyi atau video yang dimainkan pada masa pembentangan (Purnomo, 2009).

Mengikut Hujair Sanaky (2009), media *PowerPoint* mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan, antara lain:

- i) Boleh digunakan dalam setiap tempat
- ii) Memberikan kemungkinan bersemuka dan memberi perhatian terhadap respons pelajar
- iii) Mempunyai teknik pembentangan yang menarik dan tidak membosankan

- iv) Memungkinkan penyajian dengan pelbagai kombinasi warna, animasi dan



- v) Boleh digunakan berulang-ulang.

Selain terdapat kelebihan, media *PowerPoint* juga mempunyai kelemahan di antaranya:

- i) Yuran pengadaan yang mahal dan tidak semua sekolah boleh memiliki
- ii) Tidak semua bahan pelajaran boleh ditunjukkan menggunakan *PowerPoint*
- iii) Memerlukan kemahiran tertentu untuk menuangkan maklumat atau idea-idea yang baik dalam reka bentuk program komputer *PowerPoint* supaya mudah difahami oleh penerima pesan
- iv) Memerlukan persiapan yang teliti dalam menggunakan teknik-teknik



Seterusnya Alfian (2010) menambahkan tentang kelebihan dan kelemahan

yang dimiliki media *PowerPoint*:

- i) *PowerPoint* memudahkan pelajar memahami bahan pelajaran
- ii) Membantu guru menyampaikan bahan pelajaran yang berkesan kepada pelajar
- iii) Menyelaraskan masa dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada pelajar
- iv) Menarik minat dan perhatian pelajar.

Manakala dari segi kelemahan yang dimiliki *PowerPoint* antaranya:

- i) Jika terlalu banyak animasi, grafik, bunyi dan sebagainya boleh mengalihkan perhatian pelajar terhadap bahan pelajaran yang disampaikan



- ii) Mengambil masa yang lama dalam mewujudkan pengajaran menggunakan



- iii) Pemilihan warna-warna yang terlalu terang sebagai latar belakang slaid boleh menjejaskan deria penglihatan pelajar
- iv) Penggunaan *PowerPoint* dalam proses pengajaran dan pembelajaran boleh membuat guru-guru hanya “*show and tell*” tanpa menerangkan bahan pelajaran
- v) Sekiranya berlaku gangguan elektrik, maka proses pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* tidak boleh dilaksanakan pada hari itu.

Isroi (2008) pula, menyatakan kelebihan yang dimiliki oleh *PowerPoint* adalah sebagai berikut:

- i) Memberi banyak pilihan pembentangan:

Overhead Transparencies (Transparensi Overhead) yang disokong oleh slaid projektor atau OHP

- *Slideshow Presentation* (Penyampaian dengan Slideshow) yang menggunakan LCD atau In focus
 - *Online Presentation* (penyampaian dengan talian) melalui internet.
- ii) *Print Out* dan *Handout*, melalui *Print Out* dan *Handout* pembentangan bisa dicetak dan diedarkan kepada peserta
- iii) Persembahan multimedia, pada masa proses pembentangan boleh menambahkan pelbagai multimedia pada slaid pembentangan seperti: *Clip art*, gambar, gambar animasi (GIF dan Flash), latar belakang *audio*/muzik, filem (klip video). Jadi kelebihan dari *PowerPoint* adalah dapat disisipi dengan



muzik, animasi, video, teks dan gambar sehingga pembentangan akan lebih menarik

- iv) Slaid pembentangan boleh di pakej ke dalam CD. *PowerPoint* mempunyai kemudahan dalam mempackagekan slaid pembentangan ke dalam CD.

Pembentangan ini boleh ditunjukkan langsung (auto run) dan walaupun tidak terpasang program *PowerPoint*

Berdasarkan pembahasan di atas boleh dibuat kesimpulan bahawa masing-masing media mempunyai kelemahan dan kelebihan, begitu juga dengan media persembahan *PowerPoint*. Salah satu kelemahan media *PowerPoint* adalah tidak semua bahan pelajaran boleh dipersembahkan dengan menggunakan media *PowerPoint* ketika terjadinya gangguan elektrik. Di mana perkara ini perlu ketepatan dan perhatian guru untuk mengambil kira dalam mengatasi kelemahan dari media *PowerPoint* supaya proses pengajaran dan pembelajaran boleh menarik minat pelajar kerana bersesuaian dengan tujuan asas iaitu memudahkan pelajar memahami bahan pelajaran dan boleh memotivasikan pelajar.

2.5 Motivasi Belajar

Motivasi merupakan sesuatu yang menggerakkan seseorang untuk melakukan tindakan (Drucker, 1999). Motivasi juga menentukan kesungguhan dan ketekalan seseorang dalam tindakan dan secara langsung membantu dalam menyelesaikan tugas.

2.5.1 Definisi Motivasi



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

Istilah motivasi berasal daripada bahasa Latin “*movera*” yang bermaksud “bergerak”. McClelland (1987) menyatakan motivasi sebagai suatu keperluan yang bersifat sosial, keperluan yang muncul akibat pengaruh luaran. Adanya motivasi dapat disimpulkan pemerhatian tingkah laku. Apabila pelajar mempunyai motivasi positif maka ia akan memperlihatkan minat, mempunyai perhatian, ingin ikut serta, bekerja keras serta memberikan waktu kepada usaha dan terus bekerja sampai tugas diselesaikan.

Motivasi merupakan satu motif untuk seseorang menjadi aktif pada masa-masa tertentu. Abu Ahmadi (1998) mendefinisikan motivasi sebagai satu kuasa yang terkandung dalam diri yang menyebabkan individu itu bertindak atau menunjukkan perlakuan. Sementara itu Chaplin (1999) menyatakan motivasi merupakan sebagai pemboleh ubah penggerak yang digunakan untuk menimbulkan faktor-faktor tertentu dalam organisma yang membangkitkan, mengurus, mengekalkan dan menyalurkan tingkah laku menuju suatu sasaran.

Menurut Haris (2008), motivasi belajar merupakan kekuatan pendorong dan pengarah perbuatan dalam pembelajaran. Pendorong maksudnya ia membolehkan sesuatu aktiviti berjalan. Manakala pengarah maksudnya, memberi bantuan kepada tindakan pembelajaran ke arah objektif yang ditetapkan. Tambahan lagi Agus (2010) mentakrifkan motivasi belajar merupakan dorongan dalaman dan luaran pada peserta didik yang belajar supaya terjadinya perubahan tingkah laku. Motivasi belajar ialah satu proses yang memberikan semangat belajar dan hala tuju dalam pengekan



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

tingkah laku. Ini bermakna tingkah laku yang mewujudkan motivasi dalam membuat perilaku yang penuh bertenaga, mempunyai arah yang betul dan bertahan lama.

Motivasi penting dalam proses pembelajaran, kerana motivasi menggerakkan organisma, mengarahkan tindakan serta memilih objektif pembelajaran yang terbukti paling berguna dibagikan kehidupan individu (Wasty Soemanto, 2006). Pembelajaran akan menjadi lebih mantap dan berkesan, apabila disokong oleh adanya motivasi. Terutama motivasi dalam diri seseorang iaitu motivasi intrinsik. Ia berlainan pula jika pembelajaran terjadinya akibat adanya rasa takut atau ditambah pula dengan rasa tertekan dan menderita.

Motivasi belajar merupakan faktor psikologi yang bersifat *non-intelektual*. Peranannya yang khas dalam meningkatkan keghairahan, perasaan dan minat untuk belajar. Pelajar yang mempunyai motivasi kuat, akan mempunyai banyak tenaga untuk melakukan aktiviti pembelajaran (Sardiman, 2011). Motivasi dilihat sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan tingkah laku manusia, termasuk perilaku dalam pembelajaran. Motivasi mempunyai keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan sikap dan tingkah laku individu dalam pembelajaran.

Dimiyati dan Mudjiono (1994) melaporkan bahawa terdapat tiga bahagian utama dalam motivasi iaitu keperluan, galakan dan matlamat. Motivasi belajar penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran, kerana fungsinya yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan aktiviti dalam pembelajaran serta motivasi untuk menggerakkan pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

2.5.2 Jenis-jenis Motivasi



Motivasi adalah salah satu elemen yang penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di sekolah pelajar mempunyai motivasi dalam pembelajaran, maka aktiviti belajar akan berjaya jika pelajar itu mempunyai motivasi yang kuat. Dimiyati dan Mudjiono (2006) membezakan motivasi ke dalam dua jenis, iaitu: (1) motivasi utama ialah motivasi yang berasaskan pada motif-motif asas. Motif asas yang biasanya diperoleh daripada aspek biologi atau fizikal manusia; (2) motivasi sekunder ialah motivasi yang dipelajari. Ini adalah berbeza daripada motivasi utama.

Seterusnya Syaiful (2008) menggolongkan motivasi kepada dua jenis, (1) motivasi dalaman, iaitu motif yang menjadi aktif dengan sendiri tidak perlu dan dirangsang dari luar, kerana dalam setiap diri individu sudah memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu. Santrock (2007) motivasi merupakan kuasa yang menggerakkan manusia sesuatu matlamat. Seterusnya Thursan (2008) memberi definisi motivasi dalaman ialah motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu aktiviti.

Manakala (2) motivasi luaran iaitu motif-motif yang aktif dan berfungsi kerana adanya dorongan dari luar. Sardiman (2005) menyatakan motivasi luaran ialah motif-motif yang aktif dan berfungsi kerana adanya perangsang dari luar. Manakala Rosjidan (2001) menganggap motivasi luaran adalah motivasi yang tujuan-tujuannya terletak di luar pengetahuan. Seterusnya Martinis Yamin (2007) berpendapat motivasi luaran merupakan aktiviti yang timbul daripada galakan dan keperluan seseorang yang tidak benar-benar berkaitan dengan aktiviti pembelajaran mereka sendiri.



2.5.3 Fungsi Motivasi Dalam Pembelajaran



Motivasi berkait rapat dengan tujuan sesuatu perkara yang dilakukan kerana motivasi boleh memberi kesan kepada aktiviti. Jika dikaji dengan proses pembelajaran, motivasi merupakan daya penggerak untuk melaksanakan proses itu. Sardiman (2005) mencadangkan beberapa fungsi motivasi dalam pembelajaran seperti:

- i) Menentukan manusia untuk melakukan aktiviti.
- ii) Menentukan arah tindakan iaitu ke arah matlamat yang perlu dicapai.
- iii) Memilih perbuatan iaitu menentukan tindakan yang perlu dilaksanakan mengikut kesesuaian dalam mencapai matlamat.

Seterusnya Hamzah (2008) menjelaskan bahawa fungsi motivasi dalam proses pembelajaran iaitu untuk menggalakkan manusia melakukan suatu aktiviti untuk memenuhi keperluan, menentukan hala tuju matlamat untuk dicapai dan menentukan tindakan yang mesti dilakukan. Berasaskan pendapat di atas, fungsi motivasi dalam belajar antara lain untuk mendorong, menggerakkan dan mengarahkan aktiviti-aktiviti pelajar dalam pembelajaran supaya mereka boleh mencapai keputusan yang maksimum.

2.5.4 Peranan Motivasi Dalam Pembelajaran

Peranan motivasi adalah sangat penting dalam pembelajaran. Dengan adanya motivasi, pelajar lebih tekun dalam aktiviti pembelajaran supaya hasil dari pembelajaran pelajar juga boleh direalisasikan dengan baik. Pelajar yang dalam proses pembelajarannya mempunyai motivasi yang kuat berkemungkinan bertahan dan

berjaya dalam pembelajarannya. Perkara ini disebabkan oleh sebab adanya ketiga-tiga fungsi motivasi yang merangkumi (a) pendorong dalam mencapai matlamat; (b) penentu tindakan ke arah matlamat yang perlu dicapai; dan (c) menyeleksi tindakan sehingga dengan perbuatan itu orang mempunyai motivasi yang sentiasa selektif dan tetap terarah kepada matlamat yang hendak dicapai (Sabri, 1996). Motivasi belajar tidak hanya penting dibagikan pelajar akan tetapi penting juga dibagikan pendidik.

2.5.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Dalam Pembelajaran

Wlodkowski (1985) menyatakan motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor (a) sikap senang atau tidak senang terhadap seseorang, kejadian atau objek-objek tertentu; (b) kebolehan yang mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai matlamat; (c) rangsangan pengalaman dengan lingkungan yang menyebabkan individu menjadi aktif; dan (d) penguatan dalam segala kegiatan yang memelihara dan meningkatkan kemungkinan untuk membalas dengan lebih lanjut.

Selaras dengan itu, Herzberg (1959) melaporkan bahawa ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi dalam pembelajaran iaitu faktor dalaman di mana minat pelajar terhadap ilmu yang dipelajari dan orientasi dalam mengikuti pendidikan. Sementara faktor luaran termasuk kualiti guru yang mengajar, bahan pelajaran, kaedah pengajaran, media yang digunakan, keadaan bilik semasa proses pembelajaran dan kemudahan yang boleh digunakan oleh pelajar. Motivasi boleh ditunjukkan pada kesungguhan dalam mengikuti pelajaran, frekuensi pelajar bertanya pada guru, rajin dalam mengerjakan tugas serta kadar kehadiran di sekolah.

Menurut Brophy (2004), lima faktor yang mempengaruhi motivasi seseorang dalam pembelajaran, iaitu (a) harapan guru; (b) pengukuhan dan hadiah; (c) maklum balas (*feedback*) yang tepat, (d) instruksi langsung; dan (e) hukuman. Usaha menumbuhkan motivasi dalam aktiviti pembelajaran antara lain adalah dengan cara (a) pemberian nilai, kerana ramai pelajar belajar hanya untuk mendapatkan angka/nilai yang baik; (b) memberikan ujian, dengan adanya ujian pelajar menjadi aktif dalam belajar; (c) adanya persaingan; dan (d) dengan memberikan pujian, jika mana-mana pelajar yang berjaya dalam mengerjakan tugas yang baik, hal ini merupakan bentuk pengukuhan positif (Sardiman, 2000).

Sejak kebelakangan ini kajian dalam bidang pendidikan dan psikologi sering menumpukan kepada peranan motivasi terhadap pembelajaran terutamanya dalam hasrat mencapai matlamat pembelajaran (Boekearts, 2001). Motivasi itu sendiri merujuk kepada satu daya pendorong yang menggalakkan seseorang mencapai matlamat sesuatu tugas yang dijalankan (Wolters dan Rosenthal, 2000). Walaupun terdapat banyak teori motivasi yang relevan dengan pembelajaran, seorang pengkaji bernama Pintrich (1999) menghuraikan tiga bahagian utama dalam komponen motivasi seperti nilai intrinsik (aspek nilai), efikasi sendiri (aspek Jangkaan) dan kegelisahan terhadap ujian (aspek afektif).

Aspek nilai meliputi orientasi matlamat dan juga nilai tugas. Pengenalpastian matlamat pembelajaran merupakan elemen penting dibagikan menentukan kejayaan seseorang. Matlamat penting dalam menggerakkan usaha, meningkatkan ketabahan dan mempengaruhi keberkesanan seseorang melalui komitmen. Pelajar yang mempunyai matlamat yang efektif, menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai

dan menilai keperluan pembelajaran, cenderung untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi berbanding dengan pelajar lain (Garavalia dan Gredler, 2002).

Nilai tugas pula merujuk ke atas penilaian pelajar terhadap sesuatu tugas. Pintrich *et al.* (1994) mencadangkan tiga aspek utama untuk nilai tugas iaitu minat, utiliti, dan kepentingan. Aspek minat merujuk kepada minat peribadi pelajar dan keinginan mereka ke atas bahan pembelajaran. Aspek utiliti merujuk kepada tanggapan pelajar bagaimana bergunanya bahan pelajaran kepada mereka. Manakala aspek kepentingan pula merujuk kepada tanggapan pelajar tentang tahap kesesuaian bahan pelajaran kepada mereka. Untuk tahap nilai tugas, apabila tahap lebih tinggi dicapai, ia akan menghasilkan tingkah laku yang lebih bermotivasi dan ini mendapati korelasi dengan prestasi pelajar (Pintrich *et al.*, 1994).

Aspek jangkaan merujuk kepada sejauh mana usaha yang diperlukan untuk sesuatu aktiviti, tahap ketabahan apabila menghadapi rintangan dan bagaimana bertahan dalam situasi berbahaya. Semakin tinggi tahap efikasi sendiri, maka semakin besar usaha, ketabahan dan ketahanan seseorang pelajar. Efikasi sendiri yang rendah akan melemahkan keinginan pelajar untuk menggunakan usaha dalam melakukan tugas mereka (Butler, 2002).

Seterusnya aspek afektif iaitu merujuk kepada tindak balas emosi ke atas sesuatu tugas tertentu. Ukuran yang biasa digunakan untuk melihat tindak balas emosi ialah ukuran kebimbangan apabila menghadapi peperiksaan. Tobias (1985) mengisytiharkan bahawa setiap pelajar mempunyai kapasiti yang terbatas untuk memproses maklumat semasa mengambil peperiksaan.

2.6 Prestasi Pelajar



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

Aktiviti pembelajaran yang berlaku di sekolah bersifat formal, disengajakan, direncanakan dengan bimbingan guru-guru. Hasil daripada pembelajaran sering digunakan dalam maksud hasil yang telah dicapai oleh pelajar setelah mengikuti ulangan harian, tugas rumah, ujian yang diadakan di sekolah atau ujian akhir semester (UAS) dan ujian nasional (UN). Penilaian ke atas pelajar berdasarkan hasil yang diperoleh daripada tugas atau ujian yang telah dilaksanakan. Maka wujudlah gambaran yang menyeluruh yang boleh dilihat dari pelbagai aspek. Penilaian juga dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sekarang dengan keadaan lalu atau keadaan yang telah berlalu (Ahmadi dan Supriyono, 2004). Seterusnya Nurtian dan Andi (2000) memberi definisi hasil pembelajaran ialah apa yang dikuasai atau dicapai oleh individu yang telah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil dari pembelajaran juga bisa dilihat dari tingkat keberhasilan atau perubahan terhadap tingkah laku dari peserta didik dalam mempelajari bahan pelajaran yang seterusnya hasil tersebut dinyatakan dengan nilai yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu (Nawawi, 2001; Danusastro, 2003; Nana Sudjana, 2003).

Dari beberapa definisi yang telah dikemukakan di atas, terdapat suatu kesesuaian umum iaitu hasil daripada pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh anak didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran selama jangka waktu tertentu mengenai aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap yang terlibat pada perubahan tingkah laku dan kemampuan yang dimiliki oleh anak didik.



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

2.6.1 Definisi Prestasi Pelajar



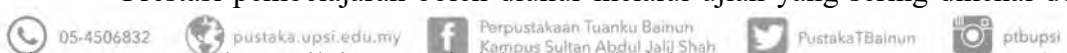
Menurut Nasution (1996), prestasi pembelajaran merupakan kesempurnaan seseorang dalam berfikir dan perlakuannya. Seterusnya Muhibbin Syah (2008) memberi pandangan prestasi pembelajaran merupakan sebuah proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang telah dicapai seseorang pelajar mengikut kriteria yang telah ditetapkan. Prestasi dalam pembelajaran dikatakan sempurna jika memenuhi tiga aspek iaitu:

- i) Aspek kognitif, iaitu aspek berkaitan dengan aktiviti-aktiviti berfikir
- ii) Aspek afektif, aspek yang berkaitan dengan nilai dan sikap, dan
- iii) Aspek psikomotor, iaitu aspek yang berkaitan dengan keupayaan gerakan fizikal yang memberi kesan kepada sikap mental (Nasution, 1996).



Prestasi pembelajaran ialah kesedaran atau pengembangan potensi kemahiran atau keupayaan seseorang (Sukmadinata, 2003). Manakala menurut Murjono (1996), prestasi pembelajaran adalah hasil daripada aktiviti pembelajaran yang dilakukan berdasarkan pengukuran dan penilaian terhadap hasil yang diwujudkan adalah berupa angka. Prestasi pembelajaran yang diperoleh pelajar sangat berbeza antara pelajar yang satu dengan pelajar lain. pelajar yang mempunyai prestasi dalam pembelajaran yang tinggi diukur mengikut nilai purata yang tinggi dalam rapor/buku laporan. Manakala pelajar yang mempunyai prestasi pembelajaran yang rendah diukur dengan nilai purata yang rendah pada rapor (Teguh Wahyono, 2005).

Prestasi pembelajaran boleh diukur melalui ujian yang sering dikenal dengan instrumen untuk menilai prestasi dalam pembelajaran. Menurut Azwar (2007), ujian



prestasi pembelajaran adalah dilihat daripada segi untuk mendedahkan kejayaan seseorang dalam proses pembelajaran. Ujian tersebut dilakukan iaitu ujian tertulis, lisan atau temu bual dibagikan mengetahui pengetahuan, keupayaan, bakat dan personaliti seseorang.

2.6.2 Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Pelajar

Untuk meraih prestasi pembelajaran yang baik, banyak sekali faktor yang perlu diikuti, kerana dalam dunia pendidikan ramai pelajar yang mengalami kegagalan. Kadang-kadang terdapat pelajar yang mempunyai dorongan yang kuat untuk meningkatkan prestasi. Akan tetapi dalam hakikatnya prestasi yang dihasilkan di bawah keupayaan mereka dalam meraih prestasi pembelajaran yang baik disebabkan adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi pembelajaran mengikut M Ngalim Purwanto (2006) boleh dikelaskan kepada dua bahagian, iaitu faktor dalaman dan luaran.

- i) Faktor dalaman, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri pelajar yang dapat mempengaruhi prestasi pembelajaran. Faktor ini boleh dibezakan menjadi dua kumpulan iaitu:
 - Faktor fisiologi. Faktor fisiologi dimaksudkan faktor-faktor yang berkaitan dengan kesihatan dan deria
 - Faktor psikologi, iaitu faktor yang boleh menjejaskan prestasi pembelajaran pelajar, antara lain adalah: kecerdasan, sikap dan motivasi

ii) Faktor luaran, selain faktor-faktor yang ada dalam diri pelajar, masalah-masalah lain yang terdapat luar diri pelajar yang boleh mempengaruhi

kejayaan yang akan diraih seperti faktor:

- Faktor persekitaran keluarga yang terdiri sosial-ekonomi keluarga, pendidikan orang tua, perhatian orang tua dan suasana hubungan di antara ahli keluarga
- Faktor persekitaran sekolah yang termasuk, sarana dan prasarana, kecekapan guru, kurikulum dan kaedah pengajaran
- Faktor persekitaran masyarakat antara lain: sosial-budaya dan mengambil bahagian dalam pendidikan.

2.6.3

Pengukuran Prestasi Pelajar

Mengikut prinsipnya, penilaian hasil daripada pembelajaran iaitu aktiviti perancangan dan kemapanan dalam pembelajaran. Oleh itu, banyak kelainannya bermula dari yang mudah kepada yang paling kompleks. Menurut Muhibbin Syah (2008), terdapat beberapa cara dalam mengukur prestasi iaitu:

i) *Pre-test* dan *Post-test*.

Aktiviti *pre-test* dilakukan guru secara rutin pada memulakan pembentangan bahan pelajaran yang baharu. Tujuannya adalah untuk mengenal pasti tahap pengetahuan pelajar mengenai bahan-bahan yang akan dibentangkan. Penilaian seperti ini berlangsung singkat dan sering tidak memerlukan instrumen tertulis. Manakala *post-test* sebaliknya, iaitu aktiviti penilaian yang dilaksanakan oleh guru pada setiap akhir

pembentangan bahan pelajaran. Tujuannya adalah untuk mengenal pasti tahap

penguasaan pelajar atas bahan pelajaran yang telah diajar. Penilaian ini juga berlangsung dalam tempoh masa sedikit dan cukup dengan menggunakan instrumen sederhana yang berisi item-item dengan jumlah sangat terbatas.

ii) Penilaian Prasyarat

Penilaian ini amat serupa dengan *Pre-Test*. Tujuannya adalah untuk mengenal pasti penguasaan pelajar ke atas bahan pelajaran yang lama kepada bahan pelajaran yang baharu diajarkan.

iii) Penilaian Diagnostik

Penilaian ini dilaksanakan setelah selesai pembentangan terhadap bahan pelajaran tertentu dengan tujuan mengenal pasti bahagian-bahagian yang belum dikuasai pelajar. Instrumen penilaian jenis ini menekankan kepada penekanan perbincangan tertentu yang dirasa membuat pelajar menghadapi kesukaran.

iv) Penilaian Formatif

Penilaian jenis ini dapat dipandang sebagai ulangan yang dilaksanakan pada setiap akhir pembentangan bahan pelajaran atau modul. Tujuannya adalah untuk mendapatkan maklum balas yang serupa dengan Penilaian diagnostik, iaitu untuk mengetahui kesukaran dalam pembelajaran. Keputusan diagnosis kesukaran dalam pembelajaran akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pembetulan pengajaran.

v) Penilaian Sumatif

Penilaian ini dapat dianggap sebagai ulangan umum yang dilakukan untuk mengukur prestasi pelajar di penghujung pelaksanaan proses pengajaran. Penilaian ini lazim dilakukan pada setiap akhir semester atau akhir tahun ajaran. Hasilnya dijadikan bahan laporan rasmi mengenai hasil akademik pelajar dan sebagai laporan yang menentukan seseorang pelajar sama ada naik atau turun kelas.

vi) Ujian Akhir Nasional

Ujian Akhir Nasional (UAN) di Indonesia (sekarang Ujian Nasional) pada prinsipnya sama dengan penilaian sumatif dalam erti kata lain ia adalah sebagai alat penentu kenaikan status pelajar. Namun ujian nasional yang dikuatkuasakan mulai tahun 2002 itu dirancang untuk pelajar yang telah menduduki kelas tertinggi pada jenjang pendidikan tertentu seperti pada sekolah menengah atas (SMA) atau sekolah menengah vokasional (SMK).

Maksud penilaian hasil-hasil pendidikan adalah untuk mengetahui sejauh manakah kemajuan pelajar. Hasil tindakan membuat penilaian itu kemudian dinyatakan dalam suatu pendapat yang mempunyai pelbagai perumusannya. Ada yang menggolongkan dengan menggunakan simbol A-E dan ada yang menggunakan skala iaitu mulai 0-10 dan ada yang memakai penilaian dari 0-100. Tetapi umumnya kebanyakan orang menggunakan angka dari 0-10.

Seterusnya, pada setiap akhir masa pengajian seperti ujian akhir semester (UAS), sekolah mengeluarkan sebuah buku laporan yang disebut sebagai raport yang berkenaan tentang tingkah laku, kerajinan dan kepandaian pelajar yang menjadi tanggungjawab guru. Raport tersebut merupakan rumusan akhir yang diberikan oleh guru mengenai kejayaan atau hasil pembelajaran dari pelajarnya selama enam bulan atau satu semester.

Berasaskan dari beberapa penjelasan, maka prestasi belajar sebagaimana merujuk kepada kajian ini, iaitu keseluruhan nilai yang didapati seorang pelajar selama aktiviti pembelajaran dilaksanakan. Untuk kepentingan penyelidikan, aspek

ini diwakili gred purata masing-masing responden pada peperiksaan semester 1 tahun

05-4506832
2013/2014.

pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun

ptbupsi

2.7 Kajian Lepas Dalam Negara

Kajian lepas dalam negara mengenai penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar secara khas belum ada pengkaji dapati. Pengkaji hanya mendapati beberapa kajian sahaja yang terdapat hubung kait mengenai penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* terhadap prestasi pelajar.

Kajian Suka Rahmadi (2009) mengenai pengaruh pemanfaatan media pembelajaran OHP dan komputer menggunakan *PowerPoint* yang dijalankan dalam kalangan pelajar SMA Negeri 2 Wonosari sebagai kumpulan rawatan dan SMA 1 Wonosari sebagai kumpulan kawalan. Analisis data menggunakan ujian Anova dua hala. Dapatan kajian menunjukkan terdapat perbezaan kesan antara pemanfaatan media OHP dan komputer (menggunakan program *PowerPoint*) terhadap prestasi pelajar dalam pembelajaran pada kumpulan rawatan dengan nilai $r = 7.901$ dengan dapatan taraf signifikan 5 peratus. Proses pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran OHP dan komputer adalah salah satu kaedah pengajaran yang boleh menarik tumpuan pelajar dalam mengikuti pembelajaran, kerana boleh menampilkan konsep-konsep abstrak menjadi kenyataan dengan visualisasi bergerak mahupun visualisasi dinamis.

05-4506832

pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun

ptbupsi

Kajian Reda Taradipa *et al.* (2013) kepada 66 orang pelajar semester IV pendidikan ekonomi BKK di Universiti Sebelas Marc dalam mengenal pasti pengaruh kombinasi media pembelajaran terhadap minat pelajar pada mata kuliah teknologi pembelajaran perakaunan. Pensampelan dalam kajian ini melibatkan semua ahli populasi yang dijadikan sebagai sampel. Instrumen utama kajian adalah borang soal selidik. Hasil analisis ujian-t mendapati bahawa terdapat perbezaan pengaruh penggunaan kombinasi media pembelajaran terhadap minat belajar dengan dapatan nilai $t = 2.040$, $p = 0.045$. Penggunaan kombinasi media *PowerPoint* dan *Ulead Video Studio* boleh memberi kesan kepada minat belajar dalam pembelajaran ke arah yang lebih baik kerana dengan media, konsentrasi dan perhatian pelajar akan tertuju pada bahan pelajaran sehingga boleh tercipta keberkesanan dalam pengajaran dan pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi pelajar.

Kajian Komang *et al.* (2014) dalam kalangan 42 orang pelajar sekolah rendah di Tibubeneng, Bandung. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kaedah pemerhatian dan prestasi menggunakan kaedah ujian. Analisis data menggunakan kaedah deskriptif. Dapatan kajian menunjukkan terdapat peningkatan peratusan aktiviti dalam bertanya, menjawab, bekerjasama dan menemukan idea dalam pembelajaran pada subjek ilmu pengetahuan sosial daripada siklus I dengan dapatan nilai 74.11 peratus kepada siklus II sebanyak 84.33 peratus. Penggunaan media *audio-visual* mengalami peningkatan dalam aktiviti dan hasil pembelajaran pelajar sekolah rendah di Tibubeneng, Bandung. Melalui penerapan pembelajaran secara inkuiri dengan bantuan media *audio-visual* boleh menggalakkan pelajar menjadi aktif, suka berinteraksi bersama kumpulan serta memungkinkan pelajar untuk berfikir kritikal dan pelajar boleh membangunkan kreativiti dalam memecahkan masalah yang baharu.

Didit (2012) bertujuan dalam mengenal pasti pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* terhadap prestasi pelajar yang mengambil subjek ilmu pengetahuan alam pada sekolah rendah di Ngebung Beran, Kulon Progo. Kajian ini menggunakan reka bentuk *quasi experiment*. Kaedah pengumpulan data dilakukan dengan pemerhatian, dokumentasi, pengisian borang soal selidik dan ujian ke atas prestasi pelajar yang mengambil subjek ilmu pengetahuan alam. Analisis data pemerhatian menggunakan deskriptif dan untuk mengukur prestasi digunakan ujian-t. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pembelajaran dengan media *PowerPoint* mempunyai pengaruh yang sangat positif terhadap prestasi ini dilihat dengan adanya perbezaan hasil ujian pasca antara kumpulan eksperimen berbanding kumpulan kawalan dengan nilai signifikan $0.008 < 0.01$. Pelaksanaan pembelajaran dengan media *PowerPoint* pada subjek ilmu pengetahuan alam berlangsung kondusif dan lebih berkesan. Hasil kajian juga mendapati aktiviti pelajar pada kumpulan rawatan lebih baik berbanding kumpulan kawalan.

Kajian Mufida Ratnasari dan Ani Widayati (2012) pula, mengkaji pengaruh persepsi pelajar tentang profesionalisme guru dan penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi pelajar sekolah menengah vokasional Negeri 1 Depok. Penyelidikan ini menggunakan reka bentuk *ex post facto* dengan melibatkan seramai 94 orang pelajar yang mengambil subjek akuntansi. Pengumpulan data dijalankan dengan kaedah dokumentasi dan soal selidik. Analisis data menggunakan ujian regresi sederhana dan regresi linear berganda. Dapatan kajian menunjukkan bahawa sebanyak 25.80 peratus prestasi pelajar sekolah menengah vokasional 1 Depok daripada sumbangan pemboleh ubah media pembelajaran. Ini bermakna penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran boleh meningkatkan

prestasi, kerana memudahkan pelajar dalam memahami bahan pelajaran. Ana (2012) dalam kajiannya kepada 19 orang pelajar mengenai media *PowerPoint* dalam meningkatkan hasil pembelajaran pada subjek sains. Kajian yang dijalankan mengikut reka bentuk kualitatif dan kuantitatif. Dapatan kajian mendapati peningkatan purata hasil pembelajaran kognitif yang dicapai pelajar dalam setiap siklus. Ini disebabkan penggunaan media *PowerPoint* dapat menjadikan pembelajaran subjek sains lebih menarik serta menjadikan bahan pelajaran seolah-olah konkrit dan berada di hadapan pelajar secara langsung.

Seterusnya Budy Setyawan (2014) mengkaji pengaruh media *PowerPoint* terhadap peningkatan prestasi pelajar yang mengambil subjek biologi kepada 37 orang pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) 39 di Surabaya. Dapatan kajian menunjukkan sebanyak 95 peratus pelajar menjadi faham tentang materi yang diajarkan guru. Seterusnya pengajaran dan pembelajaran dengan media *PowerPoint* membuat pelajar tertarik dalam mengikuti aktiviti pembelajaran. Keseronokan pelajar kerana bahan pelajaran dibentangkan dengan slaid dan animasi kepada sesuatu peristiwa, serta dengan *PowerPoint* terjadinya interaksi antara guru dan pelajar.

Kajian Sapto Haryoko (2009) kepada 33 orang pelajar di Universitas Negeri Makassar (UNM) yang mengambil mata kuliah jaringan komputer terhadap keberkesanan pemanfaatan media *audio-visual*. Data dianalisis menggunakan ujian-t dibahagikan melihat perbezaan kumpulan eksperimen terhadap kumpulan kawalan. Dapatan kajian menunjukkan terdapat peningkatan prestasi pelajar dalam proses pembelajaran yang menggunakan media *audio-visual* dengan nilai $t = 8.46$. Kajian juga menunjukkan model pengajaran yang menggunakan media *audio-visual* sangat

sesuai untuk mata kuliah teknik rangkaian komputer. Kerana dengan media *audio-visual* pelajar berasa dibawa dalam dunia yang mendekati kenyataan serta tidak terjadi kebosanan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pembelajaran yang berasaskan media *audio-visual* boleh digunakan dalam pengajaran teknik rangkaian komputer untuk menyampaikan bahan pelajaran yang lebih menarik, sehingga boleh menarik perhatian dalam kalangan pelajar. Melalui media *audio-visual* juga memungkinkan pembelajaran lebih interaktif.

Chandra (2013) menjalankan kajian kepada 120 orang pelajar SMK Negeri 2 Blora. Pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi dan penyerahan soal selidik. Data dianalisis menggunakan ujian deskriptif, dokumentasi dan *Structural Equation Modeling* (SEM) dibagikan melihat pengaruh kreativiti pembelajaran, penggunaan media *PowerPoint* dan persekitaran keluarga terhadap prestasi. Dapatan kajian menunjukkan bahawa nilai β (Beta =0.338) atau sebanyak 33.8 peratus prestasi pelajar di sumbangkan daripada pemboleh ubah penggunaan media *PowerPoint*. Penggunaan sesebuah media pembelajaran serta kaedah pengajaran yang dijalankan oleh guru, maka pelajar akan tertarik dalam mempelajari bahan pelajaran sehingga matlamat aktiviti pengajaran dan pembelajaran boleh dengan mudah tercapai.

kajian Khamim (2012) tentang keberkesanan penggunaan media *PowerPoint* dalam subjek Pendidikan Agama Islam dalam kalangan 134 orang pelajar yang dibahagikan kepada 5 kumpulan. Pengumpulan data dilakukan dengan kaedah pemerhatian, temu bual, dokumentasi serta pengisian borang soal selidik yang diedarkan kepada guru dan pelajar yang mengambil subjek Pendidikan Agama Islam. Dapatan kajian mendapati penggunaan media *PowerPoint* dalam subjek Pendidikan

Agama Islam yang dikaji dari aspek keberkesanan, aspek tujuan dan aspek rencana, maka dari kesemua aspek tersebut menunjukkan pembelajaran dengan *PowerPoint* didapati berkesan.

Novia Ardianti (2013) yang mengkaji pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* dalam pembelajaran luas bangun datar terhadap meningkatkan hasil pembelajaran kepada 31 orang pelajar sekolah rendah. Dapatan kajian menunjukkan terdapat peningkatan hasil pembelajaran sebanyak 20.81 pelajar pada siklus II. Ini bermakna penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran luas bangun datar berpengaruh terhadap prestasi pelajar Sekolah Rendah Negeri 03 Pontianak Selatan. Setiyoningsih (2012) pula, mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dan DVD terhadap prestasi pelajar daripada dua buah sekolah menengah atas di Kabupaten Pati. Pemilihan sampel dipilih secara rawak untuk setiap kumpulan. Data dikumpulkan melalui kaedah dokumentasi, ujian pra dan ujian pasca serta pengisian borang soal selidik. Dapatan kajian menunjukkan sebanyak 22.87 peratus prestasi pelajar sekolah menengah atas Kabupaten Pati, disumbangkan oleh pemboleh ubah media *PowerPoint*.

Dari beberapa dapatan kajian lepas mengenai pengaruh penggunaan media *PowerPoint* terhadap prestasi, penyelidik juga menghuraikan dapatan kajian lepas tentang hubungan motivasi belajar dalam meningkatkan prestasi pelajar. Seperti kajian yang dijalankan oleh Hajar Nur (2010) kepada 35 orang pelajar dalam mengenal pasti hubungan antara motivasi belajar dengan prestasi. Data dikumpulkan dengan menggunakan soal selidik dan nilai daripada pelajar. Analisis data dijalankan bahagi melihat hubungan motivasi ke atas prestasi. Dapatan kajian menunjukkan terdapat

hubungan yang positif dan signifikan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar dengan nilai $r = 0.570$ dengan aras signifikan $p < 0.05$.

Kajian Setyowati (2007) kepada pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Semarang dan Jaelani (2011) pada Sekolah Rendah di Jakarta dalam mengenal pasti pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi pelajar. Data dikumpulkan melalui soal selidik, dokumentasi dan pemerhatian. Dapatan analisis regresi linear pelbagai mendapati bahawa $R = 29.77$ peratus prestasi pelajar dipengaruhi oleh motivasi belajar dan 71.33 peratus dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti, kaedah pengajaran guru, sarana sekolah dan lain sebagainya.

Seterusnya Puteri Rahmi (2013) yang mengkaji hubungan motivasi dengan prestasi pelajar yang mengambil subjek keusahawanan di SMK PGRI 8 Medan. Kaedah pengumpulan data terdiri dari pemerhatian, temu bual, dokumentasi dan soal selidik yang diedarkan kepada 70 orang responden. Dapatan kajian mendapati terdapat hubungan yang positif motivasi belajar terhadap prestasi pelajar di SMK PGRI 8 Medan, dengan nilai $r = 0.235$. Selanjutnya Doni (2013) yang mengkaji hubungan antara persepsi pelajar tentang daya tarikan interpersonal guru, kemudahan dalam pembelajaran dan persekitaran terhadap motivasi belajar ke atas 107 orang pelajar kelas x SMK Muhammadiyah Prambanan. Pengumpulan data kajian dijalankan dengan penyebaran soal selidik. Dapatan kajian mengikut ujian korelasi *product momen* mendapati terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi pelajar tentang daya tarikan interpersonal guru, kemudahan dalam pembelajaran dan persekitaran dengan motivasi belajar dengan nilai $r = 0.668$ pada aras signifikan 5 peratus sebesar 0.190. Ini bermakna, apabila pelajar mempunyai persepsi yang positif

tentang daya tarikan interpersonal guru dan disokong dengan kemudahan dan persekitaran dalam pembelajaran di sekolah maka motivasi belajar akan semakin tinggi.

Kajian Rita Handayani (2010) kepada 44 orang pelajar yang mengambil subjek geografi di SMK Negeri 1 Minggir, Sleman. Kajian yang dijalankan dengan kaedah *ex-post facto* ini bertujuan untuk melihat hubungan motivasi belajar terhadap prestasi. Pengumpulan data dilakukan dengan kaedah dokumentasi dan soal selidik. Dapatan kajian menunjukkan terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi dalaman dan motivasi luaran terhadap prestasi pelajar dalam subjek geografi dengan nilai $r = 0.438$. Oleh itu, semakin tinggi motivasi belajar seseorang, maka akan semakin tinggi pula prestasi dalam pembelajarannya.

Ice Syafsensi *et al.* (2013) bagi melihat sumbangan motivasi belajar terhadap hasil pembelajaran pelajar yang mengambil subjek gambar bangunan pada SMK Negeri 2 Solok. Pengumpulan data dalam kajian ini dijalankan dengan soal selidik yang dibagikan kepada seramai 43 orang pelajar. Dapatan kajian menunjukkan bahawa motivasi belajar dengan prestasi didapati terdapat hubungan yang signifikan $r = 0.003$ pada aras signifikan $p < 0.05$. Ini bermakna, seseorang yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan berusaha belajar dengan giat sehingga hasil daripada pembelajaran yang dicapai akan tinggi, dan sebaliknya jika motivasi belajar yang dimiliki rendah, maka pelajar akan berkeberatan dalam mengikuti pembelajaran sehingga ada kemungkinan hasil yang akan dicapai akan rendah pula. Selanjutnya Sufaklam (2011) dalam kajiannya yang mengkaji hubungan motivasi belajar dengan prestasi pelajar pada mata pelajaran fikih ke atas 30 orang pelajar MTs Tarbiyatul

Islamiyah Klakahkasihan Gembong Pati. Kajian yang dijalankan dengan kaedah kuantitatif ini mendapati terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan prestasi pelajar dengan nilai $r=0.628$, $p=0.001$.

Mengikut kajian Nur Amaliya (2013) yang mengkaji hubungan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar di sekolah menengah vokasional Negeri 6 Yogyakarta. Jenis kajian korelasi ini menggunakan kaedah kuantitatif, iaitu pengumpulan data secara penyerahan borang soal selidik dan pelaksanaan ujian pra dan ujian pasca. Ujian korelasi mendapati terdapat hubungan yang positif dan signifikan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar dengan nilai $r=0.504$. Namun dapatan kajian berbeza didapati oleh Yusuf (2013) yang mengkaji hubungan antara motivasi belajar, sikap pelajar gaya pembelajaran dengan prestasi belajar Bahasa Arab terhadap pelajar sekolah menengah atas. Dapatan kajian mengikut ujian korelasi dan regresi linear pelbagai menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar, sikap pelajar dan gaya pembelajaran secara bersama-sama dengan prestasi. Daripada beberapa dapatan kajian telah menunjukkan bahawa jika motivasi seseorang dalam pembelajaran tinggi, maka akan semakin tinggi pula prestasi yang akan diperoleh.

2.8 Kajian Lepas Luar Negara

Daripada luar negara kajian lepas yang mengkaji penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar belum pengkaji temui, tetapi ada beberapa kajian yang juga terarah kepada peranan penggunaan media dalam meningkatkan

prestasi pelajar yang dijalankan di luar negara seperti kajian Ngin (2012) kepada tiga orang pelajar dari tahun lima cerdik yang telah gagal dalam subjek sains dibagikan

Penilaian Kurikulum Sekolah Rendah (PKSR). Proses pengumpulan data dijalankan mengikut ujian pra dan ujian pasca, borang soal selidik dan proses temu bual. Dapatan kajian mendapati peningkatan gred dalam ujian pasca berbanding ujian pra. Dapatan daripada soal selidik pula, mendapati bahawa pelajar-pelajar sangat berminat terhadap pengajaran yang menggunakan pembentangan dengan *PowerPoint*. Secara keseluruhan dapatan kajian menunjukkan bahawa kaedah pembentangan dengan *PowerPoint* adalah berkesan meningkatkan kefahaman pelajar dalam mempelajari subjek sains. Ini bermakna kaedah pengajaran yang berbantuan media *PowerPoint* boleh membantu pelajar-pelajar di dalam bilik darjah yang mempunyai kebolehan dan potensi berbeza dalam menguasai mata pelajaran. Ini selari yang diperkatakan oleh Yakop (1985) dalam Ngin (2012) bahawa kaedah pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan media (*PowerPoint*) boleh digunakan untuk mengatasi masalah pelajar yang mempunyai kebolehan dan potensi yang berbeza.

Kajian yang dijalankan oleh Nor Ilyana *et al.* (2012) kepada 60 orang pelajar tahun tiga untuk melihat keberkesanan penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. Reka bentuk kajian dijalankan secara quasi eksperimen dengan sampel dipilih secara rawak yang dibahagikan kepada dua kumpulan. Analisis ujian-t dijalankan bagi melihat perbezaan terhadap kedua-dua kumpulan. Hasil dapatan kajian menunjukkan lebih baik min skor ujian pasca murid yang didedahkan dengan komputer berbanding min skor kumpulan yang diajar secara konvensional dengan dapatan nilai $t = 7.085$, $p = .000 < .05$. Ini bermakna bahawa penggunaan

komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah memberi kesan positif kepada murid ke atas pencapaian akademik.

Kajian Mohammad Ruzaini (2012) mengkaji penggunaan *PowerPoint* yang dilaksanakan pada sebuah Sekolah Kebangsaan di Kuching, Serawak. Pengumpulan data melalui soal selidik, temu bual, pemerhatian serta pelaksanaan ujian pra dan ujian pasca. Hasil analisis data mendapati terdapat hubungan peningkatan markah yang ketara dalam ujian pasca dengan nilai pekali korelasi $r = 0.911$, $p = 0.000$. Keputusan kajian juga menunjukkan bahawa penggunaan media *PowerPoint* sangat berkesan dalam membantu pelajar yang keliru dalam memahami bahan pelajaran. Ini disokong dengan kajian Ahmad *et al.* (2008) yang mendapati pelajar yang terlibat dalam proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan bahan bantu mengajar berasaskan multimedia mengalami peningkatan dalam pencapaian akademik dan pelajar tidak mempunyai masalah seperti hilang tumpuan semasa pembelajaran.

Selanjutnya kajian Azura Mohd. Nor dan Sabariah Sharif (2014) mengkaji tentang penggunaan bahan *visual* dalam kalangan 120 orang guru teknikal di sekolah menengah Kota Kinabalu, yang dipilih secara rawak berstrata. Kajian yang dijalankan secara reka bentuk kuantitatif dengan menggunakan soal selidik sebagai instrumen utama. Dapatan kajian menunjukkan tahap penggunaan bahan *visual* di kalangan guru-guru teknikal adalah sederhana. Selain itu, ujian korelasi menunjukkan terdapat hubungan positif $r = 0.549$, $p < 0.01$ dan signifikan antara penggunaan bahan visual dan kemahiran guru dalam literasi visual. Kajian juga mendapati guru-guru teknikal masih menghadapi limitasi yang sederhana dalam mengaplikasikan penggunaan bahan *visual*

dalam pengajaran dalam bilik darjah. Ini bererti para guru perlu memperbanyak lagi kursus dalam mengaplikasikan media yang berasaskan pada visual.

Sharifah Nor Puteh dan Kamarul Azman (2011) pula, mengkaji tahap kesediaan penggunaan ICT dalam pengajaran dan kesannya terhadap hasil kerja dan tingkah laku dalam kalangan murid prasekolah. Kajian berbentuk tinjauan melibatkan seramai 100 orang murid dan 30 orang guru di empat buah kelas prasekolah di Daerah Gombak, Malaysia. Kajian menunjukkan bahawa kesediaan guru dalam penggunaan ICT berada pada tahap sederhana serta guru bersedia dalam melaksanakan pengajaran dengan menggunakan pendekatan ICT dan terdapat hubungan yang kuat antara hasil kerja dan tingkah laku terhadap responden dengan nilai $r = 0.76$ dengan nilai $\text{sig} = 0.000 < 0.01$. Seterusnya kajian Zainuddin Hassan *et al.* (2007); Noor Azlan dan Nurdalina Daud (2010); Shaharom Noordin dan Nur Faizah (2010) yang mengkaji tahap penggunaan alat bantu mengajar di kalangan 40 orang guru pelatih UTM. Berdasarkan hasil analisis kekerapan, peratusan dan min mendapati tahap penggunaan alat bantu mengajar, kemahiran guru dalam penggunaan ABM dan kepentingan ABM dalam kalangan guru pelatih adalah tinggi. Manakala alat bantu mengajar yang sering digunakan guru pelatih dalam pengajaran adalah bahan bercetak. Ini berbeza dengan dapatan kajian yang dijalankan oleh Hairun Najuwah *et al.* (2015) yang mengkaji tahap penggunaan bahan bantu mengajar dalam pembelajaran dan pengajaran Bahasa Arab dalam kalangan 279 orang pelajar USIM, UNISZA dan Pusat Asasi UIAM. Dapatan kajian menunjukkan penggunaan bahan bantu mengajar di dalam kelas berada pada tahap rendah.

Seterusnya kajian Chistopher (2012) terhadap kesan penggunaan bahan bantu mengajar *visual* ke atas pelajar tahun tiga dalam subjek sains. Proses pengumpulan data dijalankan dengan metode pemerhatian, temu bual, soal selidik, ujian dan penilaian. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan bahan *visual* dapat digunakan untuk mempertingkatkan pencapaian murid. Proses pengajaran dan pembelajaran dengan penggunaan bahan visual membantu dalam meningkatkan proses pembelajaran (Ahmad Nazir, 2006).

Kajian Johari Hassan dan Fazliana Rashida (2011) kepada 70 orang untuk mengenal pasti sejauh mana penggunaan ICT dalam membantu para pendidik di Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia Skudai, Johor. Soal selidik telah digunakan sebagai instrumen kajian. Hasil kajian menunjukkan bahawa kemudahan ICT yang digunakan oleh para pendidik berada pada tahap tinggi $M = 4.21$, manakala kekerapan pendidik menggunakan kemudahan serta peralatan ICT adalah sederhana. Selanjutnya Aszoura (2007) pula, melihat sejauh mana keberkesanan kaedah pembelajaran berbantuan komputer dapat meningkatkan lagi pencapaian dan penguasaan pelajar. Seramai 66 orang pelajar dari Sekolah Menengah Kebangsaan Saujana Impian, Kajang telah dilibatkan. Kajian dijalankan dengan reka bentuk quasi eksperimen yang melibatkan dua kumpulan iaitu kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen. Data dianalisis menggunakan perisian SPSS yang mengandungi peratusan dan ujian-t. Hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat perbezaan skor min yang signifikan di mana skor min untuk kumpulan eksperimen dengan nilai 5.33 lebih besar berbanding skor min untuk kumpulan kawalan 4.09. Ini bermakna bahawa kaedah pembelajaran berbantuan komputer (perisian *PowerPoint*) boleh

meningkatkan pencapaian pelajar dalam penguasaan konsep sains serta boleh menarik minat dan motivasi pelajar.

Kajian Cristina Andin dan Hazman Ali (2009) dalam mengenal pasti tahap pengetahuan, kemahiran, sikap dan masalah penggunaan ICT di kalangan 120 orang guru-guru pada enam buah sekolah di Daerah Manjung sekitar Zon Pantai Remis Beruas. Hasil dapatan kajian menunjukkan tahap pengetahuan ICT oleh guru adalah agak tinggi dalam proses pengajaran dan pembelajaran, tetapi tahap kemahiran penggunaan ICT dalam kalangan guru-guru didapati rendah.

Kajian Siti Fatimah dan AB Halim (2010) mengkaji persepsi guru j-QAF terhadap penggunaan bahan bantu mengajar berasaskan teknologi multimedia ke atas 270 orang guru. Hasil ujian-t mendapati bahawa guru j-QAF mempunyai persepsi yang tinggi terhadap penggunaan BBM berasaskan teknologi multimedia dengan $M = 4.00$. Kajian juga mendapati tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara persepsi penggunaan BBM berasaskan teknologi multimedia dalam kalangan guru berdasarkan jantina, lokasi sekolah dan bidang pengkhususan mereka.

Shah dan Khan (2015) yang mengkaji kesan pengajaran berbantuan multimedia terhadap pencapaian akademik pelajar dan sikap 60 orang pelajar sekolah rendah dalam subjek sains di Karachi, Pakistan. Kajian ini menggunakan kaedah eksperimen yang dijalankan selama 20 minggu bagi melihat keberkesanan pengajaran yang berbantuan multimedia dengan pengajaran secara tradisional. Hasil analisis ujian-t menunjukkan bahawa pengajaran berbantuan multimedia lebih berkesan berbanding pengajaran secara tradisional dengan nilai $t = 4.93$ dengan aras signifikan p

<0.05. Dapatan juga menunjukkan pengajaran yang berbantuan multimedia membantu meningkatkan sikap pelajar terhadap subjek sains. Multimedia adalah sebuah alat pengajaran dan pembelajaran yang inovatif dan berkesan, kerana ia boleh membantu memotivasikan pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran serta membantu pelajar dalam memahami maklumat yang disampaikan. Melalui multimedia pula, boleh membantu guru menyampaikan maklumat dengan berkesan sehingga pelajar menjadi aktif bukan menjadi pelajar yang pasif, membantu proses pengajaran guru dalam bilik darjah menjadi lebih fleksibel dan efektif selain itu multimedia dapat mempelbagaikan kaedah pengajaran guru (Mai dan Ken, 2001; Zamri Mahamod dan Nur Aisyah, 2011).

Liu *et al.* (2014) pula, mengkaji penggunaan media *PowerPoint* kepada 62 orang guru di China. Hasil ujian Anova mendapati bahawa guru kerap menjalankan aktiviti pengajaran dengan media *PowerPoint* dan majoriti guru mempunyai persepsi dan sikap yang positif ke atas kesan umum *PowerPoint* dengan nilai $F = 32.614$, $p = 0.000 < 0.01$. Kajian Liu *et al.* juga mendapati faktor yang memberi kesan ke atas penggunaan *PowerPoint* seperti ketersediaan dan akses kepada peralatan *PowerPoint*, pengetahuan dan kemahiran guru dalam menggunakan *PowerPoint* dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Selimoglu dan Arsoy (2009) yang mengkaji kesan pembentangan *PowerPoint* terhadap prestasi 77 orang pelajar yang mengambil kursus perakaunan kewangan di University Anadolu, Turkey. Hasil kajian menunjukkan pengajaran menggunakan *PowerPoint* mempunyai kesan dalam meningkatkan markah pelajar dengan nilai $R^2 = 0.28$, dan sebanyak 47 peratus daripada pelajar-pelajar memberitahu bahawa

ceramah yang disampaikan melalui pembentangan dengan *PowerPoint* lebih menarik berbanding daripada menggunakan papan putih. Pembentangan dengan *PowerPoint* boleh menarik minat pelajar dan memberikan suasana yang berbeza, memberi beberapa kelebihan kepada guru/pensyarah sebagai alat dalam menyimpan atau mengemas kini bahan-bahan pengajaran.

Rajabi dan Ketabi (2012) yang mengkaji kesan pembentangan *PowerPoint* kepada 62 orang pelajar Universiti Isfahan yang telah dipilih secara rawak kepada dua kumpulan. Tujuan kajian iaitu untuk melihat perbandingan prestasi ke atas dua kumpulan berasaskan penggunaan *PowerPoint* dengan pengajaran secara tradisional. Keputusan kajian menunjukkan penggunaan *PowerPoint* lebih baik min skor (47.79%) berbanding dengan pengajaran secara tradisional (27.79). Kelebihan penggunaan *PowerPoint* boleh membantu guru mengintegrasikan pembentangan pengajaran, kerana pembentangan dengan *PowerPoint* membolehkan pelajar mengembangkan kemahiran mendengar, bercakap, membaca dan menulis.

Kajian Irene (2012) yang mengkaji keberkesanan penggunaan *PowerPoint* dalam pengajaran dan pembelajaran dibagikan meningkatkan minat, penyertaan dan pencapaian murid dalam mata pelajaran sains sekolah rendah di Kuching. Data kajian dikumpulkan melalui soal selidik, temu bual, pemerhatian, ujian pra dan pasca serta lembaran kerja. Hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan *PowerPoint* telah meningkatkan keberkesanan dari segi minat, penyertaan aktif pelajar dan pencapaian pada subjek sains. Penggunaan media *PowerPoint* dalam subjek sains memang berkesan dan berjaya meningkatkan pencapaian terhadap pelajar.

Kajian Erdemir (2011) melihat kesan penggunaan *PowerPoint* dan kuliah secara tradisional terhadap pencapaian calon guru pada subjek fizik universiti di timur

Turki. Seramai 90 orang telah terlibat dalam kajian eksperimen yang dibahagikan kepada kumpulan yang didedahkan dengan *PowerPoint* dan kumpulan dengan pengajaran secara tradisional. Data dikumpulkan melalui soal selidik dan pelaksanaan ujian pra/ujian pasca. Keputusan kajian menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan di antara min skor ujian pra dan ujian pos bagi kumpulan eksperimen dengan nilai $t = 6.51$, $p < .000$. Kumpulan yang didedahkan dengan *PowerPoint* telah membawa kejayaan dalam meningkatkan pencapaian akademik calon guru yang mengambil subjek fizik. Penggunaan *PowerPoint* perlu dijalankan kerana dijangka boleh memaparkan konsep dan grafik yang kompleks, angka, konsep yang abstrak dan prinsip fizik lebih difahami.

Kajian (Mattar dan Khoury, 2011; Akdag dan Tok, 2008) mengkaji keberkesanan *PowerPoint*. Keputusan kajian menunjukkan penggunaan *PowerPoint* dalam kuliah dinilai lebih cekap. Kedua penggunaan *PowerPoint* dianggap sebagai bantuan kognitif terhadap kedua-dua kursus dalam membuat bahan ajar lebih jelas dan teratur, memudahkan pengambilan nota dan menggalakkan pelajar ikut penyertaan dalam kelas. Ketiga ceramah dengan di sokong oleh *PowerPoint* memberi kesan kepada pelajar dalam proses pembelajaran yang lebih berkesan.

Kajian Hasnuddin Ab. Rahman *et al.* (2015) kepada 16 orang guru Pendidikan Islam Sekolah Kebangsaan Desa Pandan (SKDP) yang bertujuan untuk melihat keberkesanan penggunaan ICT. Dapatan kajian mendapati semua guru kerap menggunakan ICT dan mempunyai asas pengetahuan di dalam mengendalikan

pengajaran dan pembelajaran berasaskan ICT. Guru-guru di Sekolah Kebangsaan Desa Pandan mempunyai persepsi yang amat positif mengenai aplikasi ICT, kerana penggunaan ICT dapat meningkatkan kemahiran pemahaman murid dalam pengajaran dan pembelajaran.

Mengikut kajian yang dijalankan oleh Mohd. Azrien dan Mohd. Alwee (2009) mengenai motivasi, pembelajaran pengaturan sendiri dan prestasi akademik. Seramai 110 orang pelajar asasi pengajian Islam Universiti Malaya telah dilibatkan dalam kajian. Tujuan kajian dalam mengenal pasti faktor yang mempengaruhi prestasi akademik pelajar dan menentukan perbezaan antara pelbagai faktor seperti, nilai intrinsik, kekuatan sendiri, ujian kegelisahan, strategi kognitif dan sumber pengurusan strategi. Hasil ujian korelasi *Pearson* menunjukkan dari motivasi kecuali faktor kegelisahan terhadap ujian ($R^2 = .118$) adalah tidak berkait rapat secara signifikan dalam menyumbangkan prestasi akademik pelajar, kerana semakin tinggi kegelisahan pelajar terhadap ujian, maka semakin rendah pula keputusan hasil yang diperoleh.

Saemah dan Phillips (2006) mengkaji hubungan kesedaran meta kognisi, motivasi dan pencapaian akademik pelajar universiti. Data dikumpulkan melalui borang soal selidik yang diedarkan kepada 374 orang pelajar daripada lima buah kolej kediaman di Universiti Kebangsaan Malaysia. Dapatan kajian menunjukkan bahawa hubungan antara metakognisi dan faktor motivasi dengan pencapaian serta kepentingan metakognisi dan peranan motivasi sebagai mediator dalam membantu meningkatkan pencapaian akademik. Dapatan kajian juga mendapati faktor-faktor motivasi, hanya matlamat prestasi yang didapati mempunyai hubungan yang signifikan dengan pencapaian tetapi pada arah yang negatif ($\beta = -0.173$, $t = -2.402$, p

<0.05). manakala dua lagi faktor motivasi, iaitu matlamat pembelajaran ($\beta = -0.095$, $t = -0.699$, $p > 0.504$) dan efikasi sendiri ($\beta = 0.002$, $t = -0.025$, $p > 0.05$). mendapati tidak menunjukkan hubungan yang signifikan dengan pencapaian.

Kamaruddin Ilias *et al.* (2010) yang mengkaji hubungan motivasi dengan pencapaian akademik pelajar. Kajian yang melibatkan 118 orang pelajar Pra Ijazah Sarjana Muda Perguruan (PPISMP) yang dipilih secara rawak mudah. Dapatan kajian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan positif antara gaya pembelajaran motivasi dengan dimensi-dimensi motivasi iaitu efikasi sendiri, matlamat pembelajaran dan matlamat prestasi dengan nilai $p = -0.008$, $\alpha = 0.05$. Selanjutnya Amrai *et al.* (2011) yang mengkaji hubungan motivasi akademik dan pencapaian akademik pelajar kepada 252 orang mahasiswa di Universiti Tehran, Iran. Dapatan kajian menunjukkan hubungan yang positif dan signifikan motivasi dengan pencapaian akademik. Tambahan pula, tugas, usaha, persaingan, kuasa sosial, fahaman, kebimbangan sosial dan pujian mempunyai hubungan yang signifikan dengan pencapaian akademik.

Kesimpulan daripada beberapa kajian lepas, kebanyakan kajian yang telah dijalankan mendapati bahawa penggunaan media dalam proses pengajaran dan pembelajaran boleh memberi perkembangan yang positif. Oleh itu, guru seharusnya memikirkan cara yang terbaik dalam mewujudkan suasana pengajaran dan pembelajaran yang menyeronokkan.

2.9 Rumusan



Dalam bab ini pengkaji menghuraikan tentang teori-teori penggunaan media pembelajaran *PowerPoint*, motivasi belajar mengikut pendapat dan pandangan daripada pakar atau ahli mengenai penggunaan *PowerPoint*, motivasi belajar seperti teori-teori. Pengkaji juga huraikan kajian-kajian terdahulu yang berkait rapat dengan penyelidikan ini sama ada kajian daripada dalam Negara (Indonesia) mahupun luar Negara (Malaysia). Dengan adanya landasan teori daripada pakar dan ahli serta kajian lepas sebagaimana yang telah pengkaji huraikan. Pengkaji berharap akan dapat membantu dalam proses menjalankan kajian ini.





05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

BAB 3

METODOLOGI

3.1 Pengenalan



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun



PustakaTBainun



ptbupsi

Dalam bab ini penyelidik menjelaskan tentang metodologi kajian yang terdiri daripada kaedah atau prosedur yang digunakan bagi mengkaji pengaruh penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara. Masalah yang dibincangkan ialah reka bentuk kajian, sampel kajian, instrumen kajian, prosedur kajian dan analisis data.

3.2 Reka Bentuk Kajian



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

Reka bentuk kajian ialah suatu panduan tentang tatacara yang sesuai digunakan untuk menjalankan sebuah kajian. Menurut Wiersma (2000), reka bentuk kajian yang baik mempunyai ciri-ciri seperti pemboleh ubah yang tidak berkaitan terkawal dan statistik yang tepat untuk menguji hipotesis. Kajian ini dijalankan dengan menggunakan

kaedah tinjauan (survey) yang melibatkan guru dan pelajar sekolah menengah kejuruan di Daerah Aceh Utara. Kajian tinjauan ialah kajian yang menggunakan soal selidik sebagai instrumen kajian (Chua, 2006). Penggunaan soal selidik sebagai instrumen kajian bergantung pada jenis maklumat yang diinginkan. Barbbie (1979) menyatakan ada tiga tujuan utama kaedah tinjauan, iaitu untuk menghuraikan secara deskriptif terutama suatu perkara atau isu yang baharu dan belum dibuat kajian serta menjimatkan masa dan perbelanjaan serta lebih luas dalam memperoleh banyak maklumat.

Kaedah kuantitatif berbentuk tinjauan merupakan kaedah yang popular digunakan oleh para penyelidik. Secara rasionalnya, terdapat pelbagai kelebihan yang diperoleh melalui kaedah ini. Di antaranya, penggunaan yang menyeluruh dan dapat digunakan untuk mengukur pelbagai perspektif terutama bagi menghuraikan sikap, pandangan, kepercayaan, perasaan, tingkah laku dan sebagainya. Selain itu, cara pengendalian kaedah ini juga digemari oleh kebanyakan penyelidik dan dilaksanakan dengan kaedah-kaedah seperti melalui borang soal selidik.

Di samping itu, data yang diperlukan juga dapat dikumpulkan dalam masa yang singkat dan pendek. Keadaan ini membolehkan sesuatu kajian diselesaikan mengikut tempoh waktu yang dikehendaki. Berbeza dengan kajian eksperimental yang hanya melibatkan saiz sampel yang kecil dan terhad, kajian jenis ini boleh menggunakan saiz sampel yang besar kerana mudah diperoleh. Hasilnya, dapatan kajian yang dijalankan melalui kaedah ini boleh dibuat generalisasi kepada populasi secara tepat dan berkesan.

Bagi mendapatkan maklumat yang diperlukan, kajian ini menggunakan borang soal selidik sebagai instrumen utama. Dari sudut pelaksanaan, kaedah kuantitatif yang berbentuk tinjauan dengan menggunakan pendekatan borang soal selidik boleh dikendalikan dalam dua keadaan, iaitu tempoh masa yang pendek atau panjang. Ia bergantung pada jenis kajian yang dilakukan oleh penyelidik. Meskipun begitu, kajian ini menggunakan medium yang dicadangkan oleh Chua (2006) iaitu menyerahkan borang soal selidik secara terus atau langsung dijawab oleh responden secara “kertas-pencil”. Medium ini bukan sahaja membolehkan penyelidik memperoleh data dalam masa yang singkat, tetapi memberi peluang kepada responden untuk bertanya kepada penyelidik sekiranya mereka menghadapi masalah untuk menjawab soalan-soalan yang ada dalam borang soal selidik yang diberikan. Selain itu, kaedah tinjauan juga membolehkan penyelidik mengkaji sekumpulan individu yang besar dan dengan mudah melalui pos, telefon, internet, serta temu bual berbanding dengan kaedah-kaedah lain (Jackson, 2003).

3.3 Populasi dan Sampel

Dalam menjalankan sebuah kajian sangat perlu menentukan populasi dan sampel yang tepat kerana bila salah dalam menentukan dua perkara tersebut boleh jadi maklumat yang hendak dicapai tidak akan mendapati dengan benar. Mohd. Majid (2009) menyatakan populasi yang dipilih akan menentukan bidang masalah yang perlu dikaji, sejauh mana, sebanyak mana data dan maklumat yang perlu mendapati dan dianalisis. Populasi juga mempengaruhi penafsiran dan inferensi tentang data dan maklumat dalam sebuah kajian. Oleh itu, sebelum menjalankan kajian sepatutnya bagi setiap

pengkaji menentukan populasi dan sampel dengan baik dan benar mengikut pada para pakar dalam bidangnya.



3.3.1 Populasi

Populasi merupakan satu kumpulan atau kelompok individu yang menarik minat penyelidik serta mempunyai ciri atau sifat yang sama, dan di mana hasil daripada dapatan kajian membolehkan dibuat generalisasi (Gay dan Airasian, 2003). Selanjutnya, populasi adalah kawasan generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualiti dan ciri-ciri tertentu yang ditetapkan oleh penyelidik untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Menurut McBride (2010) populasi ditakrifkan sebagai sekumpulan individu di mana penyelidik bertujuan untuk mempelajari tentang kajian penyelidikan. Pemilihan populasi berkaitan dengan kajian pengaruh penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar dilakukan terhadap guru-guru dan pelajar pada empat buah sekolah menengah kejuruan yang berada di Daerah Aceh Utara, Indonesia.



Aceh Utara merupakan sebuah Daerah yang terletak di Negeri Aceh, Indonesia. Daerah Aceh Utara terdiri dari dua wilayah iaitu wilayah Timur yang bersempadan dengan Daerah Aceh Timur dan wilayah Barat bersempadan dengan Daerah Bireuen. Di Aceh Utara terdapat sebelas (11) sekolah menengah kejuruan di mana lima terletak di wilayah Utara dan enam di wilayah Barat.



Populasi untuk kesemua guru dan pelajar di empat buah sekolah menengah kejuruan yang berada di wilayah Timur dan wilayah Barat ialah berjumlah seramai 184 orang guru dan 1,958 orang pelajar, di mana semua ahli populasi mempunyai peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel kajian. Pemilihan empat sekolah menengah kejuruan berdasarkan kepada kriteria iaitu, berdasarkan saran Dinas Pemuda dan Olahraga Aceh Utara, sekolah yang terpilih sudah menjalankan pengajaran dan pembelajaran dengan *PowerPoint*, memiliki kurikulum yang sama, terdiri dari pelajar lelaki mahupun perempuan dan berada di lokasi bandar mahupun luar bandar.

Jadual 3.1 menunjukkan jumlah populasi guru dan pelajar mengikut sekolah dan wilayah.

Jadual 3.1

Jumlah Populasi Guru dan Pelajar Mengikut Sekolah dan Wilayah

Wilayah	Sekolah	Bilangan Populasi	
		Guru	Pelajar
Wilayah Timur	SMKN 1 Dewantara	40	386
	SMKN 1 Nisam	42	370
Wilayah Barat	SMKN 1 Lhoksukon	66	824
	SMK N 1 Tanah Luas	36	378
Jumlah		184	1,958

Sumber: Data Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Daerah Aceh Utara

3.3.2 Sampel



Sampel adalah sebahagian daripada bilangan dan ciri-ciri yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2010). Seterusnya, sampel ialah subjek populasi yang dipilih untuk mengambil bahagian dalam kajian, ia adalah sebahagian kecil daripada keseluruhan, dipilih untuk mengambil bahagian dalam projek penyelidikan (Brink 1996; Polit dan Hungler, 1999). Dalam banyak model penyelidikan saintifik pemilihan sampel penting bagi memilih satu bahagian yang kecil secara rambang daripada semua ahli populasi dalam sesuatu projek penyelidikan. Ini kerana kekangan masa, kos dan tenaga merupakan faktor-faktor yang menghalangi penyelidik untuk mengkaji keseluruhan ahli dalam populasi sesuatu kajian (Ary, Jacobs, dan Razavieh, 2002). Maka keputusan daripada sampel boleh disimpulkan bahawa, ia mewakili keseluruhan populasi. Ini adalah bertujuan untuk menjana statistik inferensi dengan menggunakan maklumat daripada kumpulan yang lebih kecil dari kalangan peserta untuk membuat kesimpulan yang mewakili semua peserta.



Sampel dipilih dalam beberapa prosedur yang berlainan bagi mendapat data yang kukuh daripada populasi yang dikaji. Proses memilih sebahagian daripada populasi mewakili seluruh populasi dikenali sebagai persampelan (LoBiondo-Wood dan Haber 1998; Polit dan Hungler, 1999). Creswell (2007) mendefinisikan persampelan sebagai proses statik memilih dan mengkaji ciri sebilangan kecil item daripada populasi yang agak besar untuk menarik kesimpulan statistik sah tentang ciri-ciri keseluruhan daripada populasi. Proses persampelan membolehkan seseorang penyelidik menjimatkan masa untuk membuat kajian (Fraenkel dan Wallen, 2009).



Ada banyak teori dan kaedah dalam menetapkan sampel pada sebuah kajian.

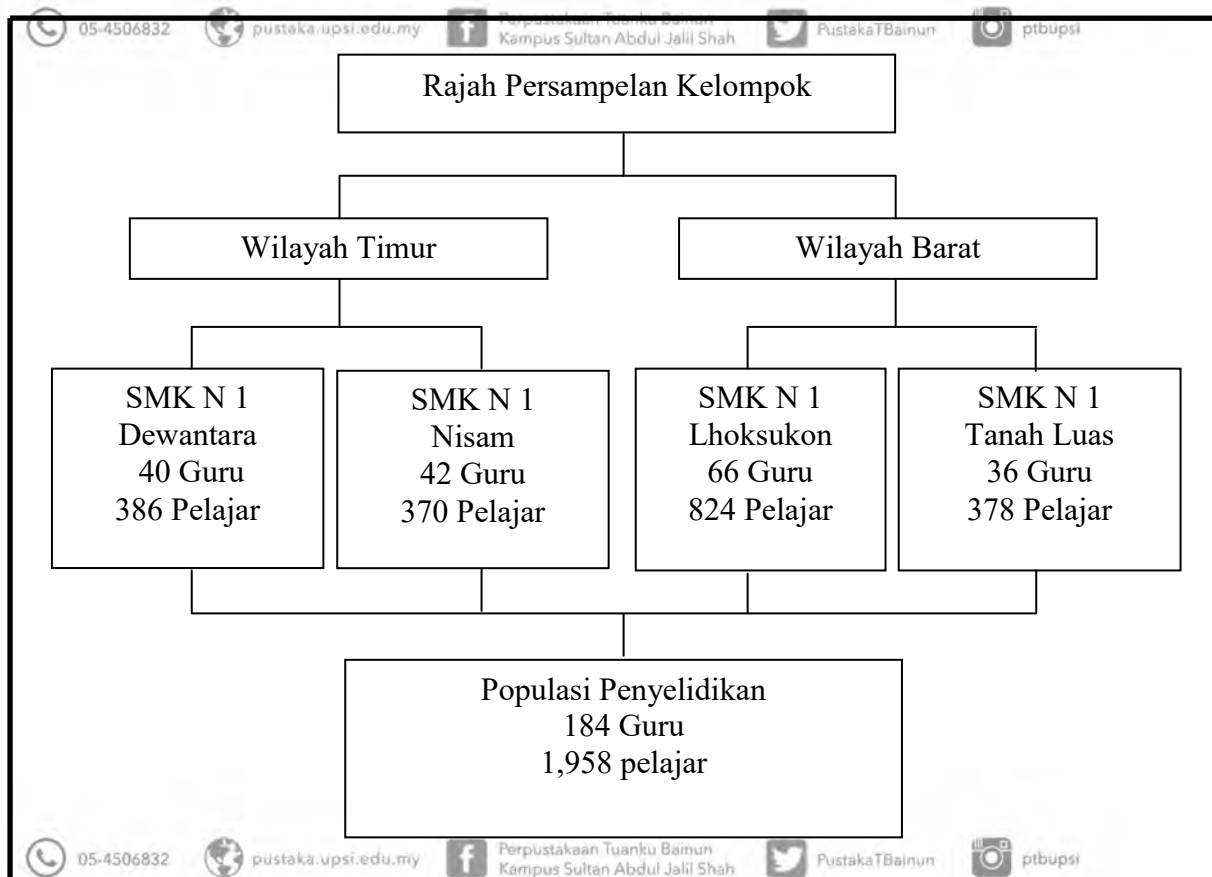
Chua (2006) menyatakan untuk penyelidikan kuantitatif memerlukan subjek yang banyak, manakala penyelidikan kualitatif boleh dijalankan dengan saiz sampel yang kecil. Menurut Creswell (2007), salah satu kaedah untuk menentukan saiz sampel adalah dengan memilih bilangan sampel bersesuaian dengan prosedur statistik yang digunakan dalam kajian. Gay dan Airasian (2003) mencadangkan panduan dalam menetapkan saiz sampel berasaskan kepada aras kepercayaan 95 peratus ialah dengan panduan berikut, untuk penyelidikan:

1. Populasi kecil yang tidak melebihi 100 orang, dapatkan data daripada semua populasi. Ini bermakna semua ahli populasi boleh dijadikan sampel kajian
2. Populasi yang berjumlah 400-600 orang, dijadikan 50 peratus dari populasi tersebut sebagai sampel kajian
3. Populasi yang berjumlah lebih 1500 orang, jadikan 20 peratus dari populasi tersebut sebagai sampel
4. Bagi populasi yang berjumlah lebih daripada 5000 orang, jadikan 10 peratus dari populasi tersebut sebagai sampel penyelidikan.

Proses dalam pemilihan sampel, pengkaji memilih secara rawak berlapis yang melibatkan pembahagian populasi ke atas kumpulan-kumpulan *homogenous* di mana setiap kumpulan mempunyai ciri yang sama (Cohen *et al.*, 2007). Terdapat kumpulan yang *homogenous* dan mempunyai ciri yang sama dalam penentuan sampel kajian ini, iaitu mengikut wilayah dan sekolah yang dalam proses pengajaran dan pembelajaran telah menggunakan alat bantuan mengajar, iaitu media *PowerPoint* dan kurikulum yang sama. Selain itu, pemilihan sampel ini yang dibuat akan melibatkan kawasan yang luas, sampel yang ramai dan kos yang tinggi. Menurut Suriani (2014),

persampelan kelompok dijalankan kerana penyelidik sukar dalam mendapatkan kerangka persampelan disebabkan kawasan penyelidikan yang luas, sampel yang ramai, kos yang tinggi dan mengambil masa yang lama untuk menjalankan sebuah penyelidikan.

Dalam menjalankan persampelan kelompok ini, pertama sekali pengkaji membahagi kepada dua wilayah yang berada dalam kawasan Aceh Utara, iaitu wilayah Timur yang terdiri dari sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Dewantara dan sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Nisam. Manakala, wilayah Barat terdiri dari sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Lhoksukon dan sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Tanah Luas seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 3.1.



Rajah 3.1. Prosedur Persampelan Kelompok

Pemilihan sampel dalam kajian ini mengikut kepada formula Cochran (1977) yang dicadangkan oleh Bartlett *et al.* (2001). Formula pengiraan saiz sampel mengikut

Cochran:

$$n_o = \frac{n_o}{1 + \frac{n_o}{N}}$$

Di mana n_o = nilai yang telah ditentukan 384, N= Jumlah populasi. Mengikut formula Cochran, jika jumlah saiz populasi keseluruhan 184 orang guru maka saiz sampel yang dicadangkan berjumlah 124 orang guru, manakala populasi pelajar keseluruhan 1,958 orang pelajar maka saiz sampel yang dicadangkan berjumlah 321 orang pelajar. Berdasarkan pada formula persampelan berlapis oleh Azizi Yahya *et al.* (2006) untuk setiap sekolah menengah kejuruan yang terlibat iaitu 27 orang guru dan 63 orang pelajar sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Dewantara; 28 orang guru dan 61 orang pelajar sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Nisam; 45 orang guru dan 135 orang pelajar sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Lhoksukon; dan 36 orang guru dan 62 orang pelajar sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Tanah Luas telah dilibatkan dalam kajian ini. Rujuk Jadual 3.2.

Jadual 3.2

Jumlah Saiz Sampel Guru dan Pelajar Mengikut Cochran (1977)

Nama Sekolah	Keseluruhan Guru dan Pelajar SMK			
	Guru	Sampel	Pelajar	Sampel
SMK N 1 Dewantara	40	27	386	63
SMK N 1 Nisam	42	24	378	62

(bersambung)

Jadual 3.2 (sambungan)

Keseluruhan Guru dan Pelajar SMK				
Nama Sekolah	Guru	Sampel	Pelajar	Sampel
SMK N 1 Lhoksukon	66	45	824	135
SMK N 1 Tanah Luas	36	28	370	61
Jumlah	184	124	1,958	321

Kaedah pemilihan sampel di sekolah ialah pertama sekali pengkaji memberi nombor kepada semua populasi mengikut sekolah, terdapat empat buah sekolah yang terdiri dari dua wilayah. Nombor yang diberi adalah 1-66 untuk guru; 1-824 bagi pelajar. Dari setiap kumpulan tersebut pengkaji memilih persampelan rawak dengan nombor yang telah diberikan.

3.4 Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang digunakan dalam kajian ini ialah soal selidik. Kerlinger (1964) menyatakan, kajian berdasarkan borang soal selidik membolehkan penyelidik mendapatkan maklumat sosiologi dan psikologi daripada sesuatu populasi melalui sampel yang besar. Teknik borang soal selidik juga digunakan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan nilai-nilai individu, pandangan dan hubungan sosial (Phillips, 1971).

Antara kelebihan menggunakan borang soal selidik ia dapat menjimatkan masa dan memudahkan responden untuk memberi maklum balas kepada setiap item yang

diberikan (Sulaiman, 1996). Menurut Mohd. Majid (1998), terdapat beberapa kelebihan menggunakan borang soal selidik sebagai alat kajian. Antara kelebihan tersebut ialah arahan dan soalan-soalan yang dikemukakan dalam borang soal selidik adalah piawai dan seragam untuk semua sampel, membantu mengurangkan perbelanjaan, masa dan tenaga bagi pengumpulan data.

3.4.1 Borang Soal Selidik Demografi Guru

Borang soal selidik mengenai maklumat demografi responden pengkaji bina sendiri. Antara item yang ada dalam borang soal selidik pada bahagian ini mengenai latar belakang seperti jantina, umur, lokasi sekolah dan lokasi tempat tinggal.

3.4.2 Borang Soal Selidik Demografi Pelajar

Borang soal selidik mengenai maklumat demografi responden untuk pelajar adalah sama dengan maklumat demografi guru hanya yang membezakannya ialah untuk pelajar terdapat maklumat gred pelajar.

3.4.3 Borang Soal Selidik Penggunaan Media *PowerPoint* Guru dan Pelajar

Borang soal selidik mengenai penggunaan media *PowerPoint* yang pengkaji gunakan ini terdiri dari dua bahagian, iaitu tentang persepsi kemudahan penggunaan dan

persepsi kegunaan *PowerPoint* untuk guru dan pelajar. Untuk persepsi kemudahan penggunaan *PowerPoint* sebanyak enam item borang soal selidik telah dibina manakala untuk kegunaan dari *PowerPoint* sebanyak enam item. Borang soal selidik mengenai kemudahan dan kegunaan dari media *PowerPoint* pengkaji adaptasi dari Davis (1989) yang telah diubahsuai.

3.4.4 Borang Soal Selidik Motivasi Belajar

Borang soal selidik motivasi belajar pengkaji adaptasi dan telah diubahsuai dari *Motivated Strategies for Learning Questionnaire* (MSLQ) oleh Pintrich *et al.* (1991). Borang soal selidik motivasi mengandungi 28 item yang terbahagi kepada tiga bahagian atau sub skala (aspek nilai, jangkaan dan afektif). MSLQ telah dibangunkan di *the National Center for Research to Improve Postsecondary Teaching and Learning*, University of Michigan. Instrumen ini telah dibina dari tahun 1986 dan ia digunakan untuk menilai orientasi motivasi pada pelajar kolej. Instrumen MSLQ telah digunakan secara meluas untuk melihat strategi pembelajaran pelajar-pelajar seperti di Arab (Almegta, 1996), Australia (Fuller, 1999), China (Rao dan Sachs, 2000), Jepun (Yamaguchi dan Kawasaki, 1999), dan Taiwan (Lee, 1997). Instrumen MSLQ terdiri dari dua bahagian utama iaitu bahagian menilai motivasi dan bahagian yang menilai strategi pembelajaran seperti yang terdapat dalam Jadual 3.3.

Jadual 3.3



Senarai Komponen Motivasi dan Strategi Pembelajaran Dalam MSLQ

SKALA	SUBSKALA
Motivasi	<i>Value Components</i>
	<i>Intrinsic Goal Orientation</i>
	<i>Extrinsic Goal Orientation</i>
	<i>Task Value</i>
	<i>Expectancy Component</i>
	<i>Control Beliefs</i>
	<i>Self-Efficacy for Learning and Performance</i>
	<i>Affective Component</i>
	<i>Test Anxiety</i>
	<i>Cognitive and Metacognitive Strategies</i>
Strategi Pembelajaran	<i>Rehearsal</i>
	<i>Elaboration</i>
	<i>Organization</i>
	<i>Critical Thinking</i>
	<i>Metacognitive Self-Regulation</i>
	<i>Resource Management Strategies</i>
	<i>Time and Study Environment</i>
	<i>Effort Regulation</i>
	<i>Peer Learning</i>
	<i>Help Seeking</i>



Mengikut pada tujuan kajian yang pengkaji jalankan, pengkaji hanya menggunakan skala motivasi dalam MLSQ. Skala motivasi dalam kajian ini mengandungi tiga komponen iaitu:

i) Aspek Nilai (Value)

Apek nilai ini meliputi orientasi matlamat intrinsik, orientasi matlamat ekstrinsik, dan nilai tugas. Pengenalpastian matlamat pembelajaran merupakan



elemen penting bagi menentukan kejayaan seseorang. Matlamat penting dalam menggerakkan usaha, meningkatkan ketabahan dan mempengaruhi efikasi seseorang melalui komitmen. Secara umumnya, pelajar yang mempunyai matlamat yang efektif, menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dan menilai keperluan pembelajaran cenderung untuk mencapai tahap yang lebih tinggi berbanding dengan pelajar lain (Gravilia dan Gredler, 2002).

ii) Aspek Jangkaan (Expectancy)

Aspek jangkaan meliputi kawalan kepercayaan dan efikasi sendiri. Pajares (2002) menyatakan bahawa efikasi sendiri mempengaruhi prestasi akademik pelajar dalam beberapa cara. Dalam situasi pilihan bebas, pelajar lebih cenderung untuk melakukan sesuatu tugas yang diyakini dan akan meninggalkan tugas yang sebaliknya.

iii) Aspek Afektif (Affect)

Aspek afektif meliputi kegelisahan terhadap ujian. Tingkah laku afektif merujuk kepada tindak balas emosi ke atas sesuatu tugas yang tertentu. Ukuran yang biasa digunakan untuk melihat tindak balas emosi ialah ukuran kegelisahan terhadap ujian. Tobias (1985) menyatakan bahawa setiap pelajar mempunyai kapasiti yang terbatas untuk memproses maklumat semasa mengambil ujian. Item-item soal selidik motivasi terdapat dalam Jadual 3.4.

Jadual 3.4

*Item-item Motivasi Belajar*

Komponen	Bilangan soalan	Nombor soalan
Aspek Nilai (orientasi matlamat intrinsik dan ekstrinsik, nilai tugas)	12	13, 14, 15, 16,17,18,19, 20,21,22,23,24
Aspek Jangkaan (pengawalan sendiri dan efikasi sendiri)	11	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35
Aspek Afektif (keimbangan peperiksaan)	5	36, 37, 38,39, 40
Jumlah	28	



Semua borang soal selidik yang terdapat dalam kajian ini pada awalnya pengkaji dapati dalam Bahasa Inggeris yang pengkaji terjemahkan dan ubahsuai ke dalam Bahasa Indonesia. Untuk mendapatkan kefahaman konteks dalam pengalihan bahasa dan kesesuaian dengan pelajar pengkaji dibantu oleh penyelia dalam membina kajian ini. Untuk memperdalam pengesahan dan kefahaman konteks dalam pengalihan bahasa dan ubahsuai soal instrumen pengkaji merujuknya kepada pakar yang faham dalam Bahasa Inggeris dan Indonesia. Beliau ialah Prof. Madya Dr. Qismullah Yusuf pensyarah pada Fakulti Pendidikan dan Pembangunan Manusia (FPPM, UPSI), dan pensyarah Bahasa Inggeris di Universiti Syiah Kuala (UNSYIAH) Aceh.

Pengkaji juga mendapat pengesahan daripada pensyarah-pensyarah di Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional (FPTV), seterusnya pengkaji juga mendapat



pengesahan daripada pengetua-pengetua sekolah tempat pengkaji menjalankan kajian.

Pengetua-pengetua tersebut telah membaca dan memahami borang soal selidik dan beliau memberi kebenaran bahawa borang soal selidik tersebut boleh difahami dalam Bahasa Indonesia, dan memberi izin untuk mengedarkan borang soal selidik tersebut kepada pelajar yang menjadi sampel dalam penyelidikan ini guna mendapatkan data yang akan dianalisis dalam penyelidikan ini.

Proses pengisian borang soal selidik, responden diperlukan untuk menandakan (✓) pada ruangan yang disediakan. Jadual 3.5, Menujukkan Skala Likert 5-Poin yang digunakan di dalam set borang soal selidik bagi kajian ini.

Jadual 3.5

Penjelasan	Singkatan	Nilai
Sangat Tidak Setuju	STS	1
Tidak Setuju	TS	2
Tidak Pasti	TP	3
Setuju	S	4
Sangat Setuju	SS	5

Sumber: Mohd. Majid (2000)

3.5 Kajian Rintis



Kajian rintis mentakrifkan sebagai sebuah kajian secara kecil-kecilan untuk menguji penyelidikan, instrumen pengumpulan data, strategi pengambilan sampel, dan teknik penyelidikan yang lain sebagai persediaan untuk kajian yang lebih besar (Zailinawati, Schattner dan Mazza, 2006). Begitu juga, Polit, Beck dan Hungler (2001) mendefinisikan kajian rintis sebagai skala lebih kecil atau uji cuba dalam persiapan untuk kajian sebenar. Baker (1994) menyatakan bahawa satu kajian rintis sering digunakan sebagai pra-uji atau mencuba. Selain itu, kajian rintis juga dijalankan bagi memeriksa kebolehpercayaan dan kesahan instrument yang digunakan dalam kajian ini dan membolehkan penyelidik untuk mengenal pasti masalah dengan pemindahan data dan juga untuk membetulkan beberapa kesilapan bertaip.



Baker (1994) mendedahkan salah satu kelebihan menjalankan kajian rintis ialah ia boleh memberi amaran awal mengenai kelemahan dalam cadangan kajian. Ini termasuk protokol temu bual mungkin tidak diikuti, atau sama ada kaedah instrumen yang dicadangkan adalah sesuai atau terlalu rumit. Fink dan Kosekoff (1985) mencadangkan bahawa ketika melaksanakan kajian rintis untuk melihat kesalahan dalam menjawab soalan, responden memberikan beberapa jawapan kepada beberapa soalan dan komen yang ditulis di tepi. Ini mungkin tanda-tanda bahawa instrumen tidak boleh dipercayai dan memerlukan semakan.

Kajian rintis dijalankan pada sebuah sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara (lihat Jadual 3.6). Ujian rintis melibatkan sebuah sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara yang dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan



PowerPoint yang telah dicadangkan oleh Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Daerah Aceh Utara. Sampel yang terlibat dalam kajian rintis ini seramai 35 orang guru dan seramai 40 orang pelajar yang tidak terlibat dalam kajian sebenar. Johanson dan Brooks (2010) mencadangkan bilangan minimum untuk sebuah kajian rintis, iaitu seramai 30 orang untuk kajian awal atau pembangunan skala. Berdasarkan dapatan ujian rintis, hanya mendapati seramai 30 orang guru dan 30 orang pelajar yang mengisi borang soal selidik secara lengkap dan mendapati masih ada beberapa instrumen soal selidik masih ada yang perlu dipinda dan dikemaskan lagi bagi memastikan item-item dalam soal selidik itu jelas dan difahami sama ada oleh guru mahupun pelajar. Saiz sampel kajian rintis rujuk Jadual 3.6.

Jadual 3.6

Kajian Rintis

Nama sekolah		Bil. Borang soal selidik yang diberi	Bil. Borang berjaya dikumpul	Borang tidak lengkap	Borang lengkap dan dianalisis
SMKN 1 TJA	Guru	35	32	5	30
	Pelajar	40	40	10	30

3.6 Kesahan dan Kebolehpercayaan

Kesahan (Validity) dan kebolehpercayaan (Reliability) alat kajian amat penting dalam sesuatu kajian bagi mempertahankan kejitian instrumen daripada terdedah kepada kecacatan (Nurul Nazirah dan Khairul Anwar, 2014). Kesahan ialah suatu hal yang mesti ada pada instrumen penyelidikan, kesahan borang soal selidik ini merujuk

kepada sejauh mana borang soal selidik itu mengukur apa yang sepatutnya diukur (Rubin dan Babbie, 2001; Gay dan Airasian, 2000). Menurut Murphy dan Davidshofer (1988), *APA Standards for Psychology Test* 1954 telah mengenal pasti empat strategi untuk mengukur kesahan yang melibatkan kesahan kandungan, kesahan konstruk, kesahan ramalan dan kesahan serentak. Oleh itu, untuk mengukur kesahan dalam kajian ini dua orang pakar daripada pensyarah Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional (FPTV) serta satu orang pakar dari Fakulti Pendidikan dan Pembangunan Manusia (FPPM) telah terlibat untuk memberi komen dari aspek penggunaan perkataan, ayat, bahasa dan mengesahkan kandungan setiap konstruk. Beliau ialah Prof. Madya Dr. Qismullah Yusuf pensyarah pada Fakulti Pendidikan dan Pembangunan Manusia (FPPM, UPSI), dan pensyarah Bahasa Inggeris di Universiti Syiah Kuala (UNSYIAH) Aceh.

Manakala pensyarah-pensyarah daripada Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional (FPTV) iaitu Dr Che Ghani bin Che Kob beliau merupakan ketua jabatan teknologi kejuruteraan di FPTV, UPSI dan sudah bertugas menjadi pensyarah dan penyelia selama 16 tahun dan pengesahan pakar seorang lagi iaitu PM Dr. Ahmad bin Mohamed Sharif yang telah berpengalaman bekerja selama 35 tahun dan beliau juga seorang pensyarah dan penyelia kepada student degree, master dan doktor falsafah. Borang pengesahan pakar soal selidik ditunjukkan dalam Lampiran B.

Manakala kebolehpercayaan merujuk kepada sejauh mana hasil penyelidikan kekal konsisten, apabila pengukuran dibawa kembali ke gejala yang sama dengan alat pengukur yang sama. Begitu juga, mengikut pada Zikmund (2003) kebolehpercayaan adalah sejauh mana langkah-langkah yang bebas daripada kesilapan dan dengan itu

menghasilkan keputusan yang konsisten. Jika peranti pengukuran atau prosedur secara konsisten memberikan skor yang sama untuk individu atau objek dengan nilai-nilai yang sama, instrumen dianggap boleh dipercayai. Kebolehpercayaan melibatkan konsisten, atau kebolehan ulangan, sejauh mana seseorang boleh mengharapkan skor sisihan relatif *constant* di seluruh pengujian pada situasi yang sama, atau selari, menguji instrumen. Instrumen yang tidak menghasilkan skor yang tidak boleh dipercayai maka tidak dibenarkan dalam interpretasi.

Pengukuran kebolehpercayaan instrumen dalam kajian ini menggunakan kaedah konsisten dalaman. Kaedah konsisten dalaman bertujuan untuk melihat aras konsisten antara item. Menurut Salkind (2009), Konsisten dalaman membolehkan interpretasi data dan membantu menentukan hubungan antara pemboleh ubah dan mengukur seberapa baik skor untuk setiap item pada instrumen itu berkaitan antara satu sama lain selari dengan kebolehpercayaan.

Menilai kebolehpercayaan skala adalah penting untuk memaksimumkan keupayaan dalam sebuah kajian. Ringkasnya, skala yang tidak boleh dipercayai menurunkan keupayaan statistik dari instrumen. Ini adalah penting dalam pelbagai cara, terutamanya sebagai penurunan keupayaan, saiz sampel yang lebih besar diperlukan untuk mendapatkan hasil yang signifikan. Instrumen yang dapat diandaikan memperkenalkan sedikit kesalahan dalam pengukuran statistik dan analisis yang dihasilkan. Namun, hasil yang signifikan mungkin menjadi tidak bererti apabila instrumen tersebut rosak atau tidak bisa digunakan (Devellis, 1991).

Untuk menguji kebolehpercayaan skala yang digunakan, ujian kebolehpercayaan *Cronbach Alpha* yang menghitung setiap skala telah dijalankan.

Henson (2001) mendedahkan bahawa kaedah yang paling biasa digunakan untuk melihat aras konsistensi dalaman adalah melalui *Cronbach Coefficient Alpha* (α). Walaupun terdapat tiga langkah yang berbeza untuk melihat *Cronbach Alpha*, langkah yang paling banyak digunakan ialah *Cronbach Coefficient Alpha* (α). *Cronbach Alpha* adalah sebenarnya purata kepada semua kemungkinan jangkaan berpecah setengah kebolehpercayaan item-item soal selidik. *Cronbach Alpha* ialah pekali kebolehpercayaan yang mengukur antara item-item atau tahap ketekalan dalaman/ keseragaman antara pemboleh ubah mengukur satu konstruk/ konsep antara sejauh mana item yang berbeza mengukur pemboleh ubah yang sama dalam mencapai hasil yang konsisten. Koefisien ini berbeza-beza dari 0 ke 1 dan nilai 0.6 atau kurang secara amnya menunjukkan konsisten dalaman tidak memuaskan (Malhotra, 2004). Dalam sains sosial, sekiranya kebolehpercayaan yang boleh diterima antara .70 ke .80 (Nunnally dan Bernstein, 1994).

Kebolehpercayaan instrumen kajian ini diperoleh melalui kaedah uji/uji semula (Test/Retest). Untuk menjalankan uji semula ini, penyelidik menjalankan ujian rintis ke atas sekumpulan pengguna bukan responden kajian sebenar. Tujuan kajian rintis dibuat adalah untuk mendapatkan ketelusan data. Tujuan lain adalah untuk menilai ketekalan item daripada aspek; aras item; objektif item; kefahaman item, kebolegunaan item dan arahan item itu sendiri.

Semua data yang dikumpul dimasukkan ke dalam komputer melalui perisian SPSS untuk menentukan kebolehpercayaan instrument untuk guru dan pelajar. Jadual

3.7 dan 3.8 menunjukkan nilai *koefisien Alpha Cronbach* yang diperoleh perkonstruk.

Output dari SPSS untuk *Test Reliability* ditunjukkan dalam Lampiran E.

Jadual 3.7

Skala Pekali Kebolehpercayaan Borang Soal Selidik Guru

Pengukuran	Item	Cronbach α
<i>Penggunaan Media PowerPoint Guru</i>		
Persepsi kemudahan Penggunaan <i>PowerPoint</i>	6 item	0.70
Persepsi Kegunaan <i>PowerPoint</i>	6 item	0.76
Jumlah	12 item	0.82

Jadual 3.8

Skala Pekali Kebolehpercayaan Borang Soal Selidik Pelajar

Pengukuran	Item	Cronbach α
<i>Penggunaan PowerPoint Pelajar</i>		
Persepsi Kemudahan Penggunaan <i>PowerPoint</i>	6 item	0.76
Persepsi Kegunaan <i>PowerPoint</i>	6 item	0.70
Jumlah	12 item	0.83
<i>Motivasi Belajar</i>		
Aspek Nilai	12 item	0.78
Aspek Jangkaan	11 item	0.71
Aspek Afektif	5 item	0.73
Jumlah	28 item	0.75

3.7 Prosedur Pengumpulan Data



Prosedur pengumpulan data dalam kajian ini, terbahagi kepada dua iaitu:

- i) Pemerolehan kebenaran untuk menjalankan kajian
- ii) Kaedah pengumpulan data dijalankan

Berikut adalah huraian terperinci berkaitan fasa-fasa yang terlibat dalam prosedur kajian.

3.7.1 Pemerolehan Kebenaran



Sebelum kajian dijalankan pengkaji telah memperoleh kebenaran daripada:

- i) Institut Pengajian Siswazah (IPS, UPSI)
- ii) Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Aceh Utara
- iii) Pengetua dan guru-guru serta pelajar sekolah-sekolah yang terlibat

3.7.2 Kaedah Pengumpulan Data

Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif. Bagi kaedah kuantitatif penyelidik menggunakan kaedah tinjauan (survey) di mana borang soal selidik itu diberikan kepada guru-guru dan pelajar di sekolah yang terpilih. Penyelidik sendiri pergi ke sekolah-sekolah terpilih dalam kajian. Penyelidik akan menemui pengetua atau penolong kanan pentadbiran untuk menjelaskan pengenalan penyelidik, tujuan kajian



serta sasaran responden. Borang soal selidik ini akan diserahkan kepada pengetua atau kepada penolong kanan untuk diedarkan dan diisi oleh guru-guru dan pelajar. Untuk memastikan borang soal selidik itu difahami dengan jelas oleh responden, penyelidik memberi taklimat, panduan serta penerangan tentang tujuan dan cara menjawab borang soal selidik tersebut. Selepas itu guru dan pelajar berkenaan akan diberi tempoh selama tiga hari untuk mengisi dan mengembalikan semula borang soal selidik. Guru dan pelajar juga digalakkan mengisi borang soal selidik pada waktu lapang agar tidak mengganggu tugas mengajar guru dan belajar pelajar. Selepas tiga hari, penyelidik pergi semula ke sekolah-sekolah untuk mengambil borang soal selidik yang telah dikumpulkan oleh pengetua.

Manakala untuk analisis dokumen buku laporan pelajar penyelidik secara terus berjumpa dengan urus setia dan guru kelas di sekolah yang terpilih untuk meminta borang pengisian gred pelajar semester satu 2013/2014 bagi keperluan penyelidik dalam menganalisis gred pelajar.

3.8 Analisis Data

Analisis data membincangkan bagaimana analisis termasuk penyediaan data, kesahan, kebolehpercayaan, ujian *normality*, ujian *linearity*, ujian *multicollinearity*, ujian autokorelasi dan ujian *homogeneity* awal telah dijalankan. Bahagian kedua menerangkan analisis statistik yang digunakan berkaitan dengan penyelidikan soalan hipotesis termasuklah statistik deskriptif dan statistik inferensi iaitu menggunakan

kaedah regresi linear berganda (Stepwise) langkah demi langkah. Semua analisis menggunakan SPSS versi 19.0.



3.8.1 Penyediaan Data

Penyediaan data merupakan peringkat asas analisis data. Sebelum data digunakan untuk analisis, data diberi satu kod terlebih dahulu. Kemudian data borang soal selidik dimasukkan dalam program *Microsoft Excel* dan dipindahkan ke dalam program komputer *SPSS*. Keseluruhan data dianalisis dengan menggunakan *Statistical Packages for the Social Science* (SPSS).



3.8.2 Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menjawab soalan pertama dan kedua. Objektif kajian ini ialah untuk mendapatkan maklumat mengenai tahap penggunaan media *PowerPoint* dalam kalangan guru dan pelajar serta tahap motivasi belajar. Oleh itu, analisis deskriptif yang menggunakan peratusan dan taburan kekerapan, julat skor min dan sisihan piawai adalah paling sesuai digunakan agar pengkaji mendapat maklumat yang lebih luas dan menyeluruh, terperinci, dan tepat seperti mana yang dikehendaki dalam objektif kajian. Menurut Pallant (2007), sesuatu analisis kajian itu hendaklah bersesuaian dengan objektif kajian agar dapat maklumat yang lebih tepat,



Selain itu bagi menganalisis tahap pengukuran, julat skor min diukur berdasarkan Jadual 3.9 iaitu pengukuran julat skor min dan interpretasi Pallant (2007).

Jadual pengukuran tahap skor min oleh Pallant (2007) adalah berdasarkan kepada tiga tahap iaitu julat skor min 1.00 hingga 2.33 adalah pada tahap rendah, skor min 2.34 hingga 3.66 adalah pada tahap sederhana, dan skor min 3.67 hingga 5.00 adalah pada tahap tinggi. Menurut Pallant (2007), julat skor min tiga tahap adalah lebih sesuai dan lebih mudah untuk melihat perbezaan tahap.

Jadual 3.9

Interpretasinya Julat Skor Min

Skor Min	Interpretasi (Tahap)
1.00 – 2.33	Rendah
2.34 – 3.66	Sederhana
3.67 – 5.00	Tinggi

Sumber : Pallant (2007)

Walau bagaimanapun, terdapat juga kajian-kajian lain yang menggunakan lima tahap pengukuran julat skor min seperti kajian yang dijalankan oleh Nunnally dan Bernstein (1994), iaitu tahap rendah (julat skor min 1.00-2.00), tahap sederhana rendah (2.01-3.00), tahap sederhana tinggi (3.10-4.00) dan tahap tinggi (4.01-5.00). Oleh demikian, berdasarkan kepada pandangan Pallant (2007), Nunnally dan Bernstein (1994), pengkaji berpendapat bahawa tahap pengukuran julat skor min yang menggunakan tiga tahap oleh Pallant (2007) adalah sesuai dalam kajian ini. Ini adalah kerana ia lebih ringkas, tepat dan lebih bermakna berbanding menggunakan lima tahap yang mirip seperti peringkat dalam Skala Likert lima point.

Manakala untuk tahap prestasi pelajar pengkaji tetapkan mengikut hasil peperiksaan pada semester satu tahun ajaran 2013/2014, yang mana hasil ujian/peperiksaan pelajar. Jadual 3.10 menunjukkan interpretasi julat skor min tahap prestasi pelajar mengikut gred pelajar.

Jadual 3.10

Interpretasi Tahap Prestasi Pelajar/ Gred Pelajar

Gred Pelajar	Interpretasi Skor Min
87 hingga 100 (A)	Sangat Tinggi
65 hingga 86 (B)	Tinggi
51 hingga 64 (C)	Sederhana
37 hingga 50 (D)	Rendah
< 36 (E)	Sangat Rendah

3.8.3 Normality

Ujian *normality* merujuk kepada kaedah yang digunakan untuk memeriksa sama ada pemboleh ubah mempunyai kepentingan taburan normal, di mana sampel adalah mewakili populasi. Andaian kenormalan amat perlu dilakukan untuk membina pemboleh ubah normal dipandang serius, apabila andaian ini tidak diterima, adalah mustahil untuk membuat kesimpulan yang tepat dan boleh dipercayai mengenai kebolehpercayaan. Andaian normal juga perlu dipertimbangkan untuk pengesahan data yang dipersembahkan dalam literatur kerana ia menunjukkan sama ada ujian statistik yang betul telah digunakan (Ghasemi dan Zahediasl, 2012). Ujian utama

untuk menilai *normality* ujian *Kolmogorov-Smirnov (K-S)*. Data dengan taburan normal menunjukkan dengan $P > .05$. Sebelum menjalankan ujian *normality*, data mesti dibersihkan dahulu dari nilai ekstrem (*Outlier*). Jadual 3.11 Menunjukkan hasil dari satu sampel (*One-Sample*) ujian *Kolmogorov-Smirnov* selepas dibuang nilai ekstrem (*Outliers*).

Jadual 3.11

Ujian One-Sample Kolmogorov-Smirnov

	<i>Kolmogorov-smirnov Z</i>	<i>P</i>
<i>Unstandardized residual</i>	1.342	.064

Jadual 3.11 dapat disimpulkan bahawa data dalam penyelidikan ini tersebar dengan normal, $p = .064 > .05$.

3.8.4 Ujian *Linearity*

Ujian *linearity* digunakan sebagai asas untuk pra-syarat jika itu akan menjalankan ujian regresi linear. Ujian *linearity* bertujuan untuk menentukan sama ada dua atau lebih pemboleh ubah mestilah mempunyai hubungan yang linear. Dua atau lebih pemboleh ubah adalah linear apabila ujian *linearity* mendedahkan hasil yang signifikan. Ujian *linearity* dianalisis dengan menggunakan SPSS dengan aras signifikan .05. Kaedah-kaedah yang digunakan dalam menentukan hubungan jika $p < .05$ dan ianya dinyatakan linear, sedangkan jika $p > .05$, maka hubungan antara

pemboleh ubah bebas dan bersandar dinyatakan tidak linear (Hadi, 2000). Hasil ujian *linearity* dilaporkan dalam Jadual 3.12.

Jadual 3.12

Ujian Linearity

	Penggunaan <i>PowerPoint</i>			Motivasi belajar		
Prestasi Pelajar	<i>Df</i>	<i>F</i>	<i>P</i>	<i>Df</i>	<i>F</i>	<i>P</i>
<i>Linearity</i>	1	38.425	.000	1	28.002	.000
<i>Deviation from Linearity</i>	28	1.347	.000	48	1.206	.003
Jumlah	309			309		

Jadual 3.12 menunjukkan bahawa hubungan antara prestasi pelajar dan penggunaan *PowerPoint*, serta hubungan antara prestasi pelajar dan motivasi belajar adalah linier dengan $p = .00 < .05$ dan $p = .00 < .05$.

3.8.5 Ujian *Multicollinearity*

Multicollinearity merupakan satu fenomena statistik di mana wujud hubungan yang sempurna atau tepat antara pemboleh ubah bersandar. Freund dan Ramon (2000) menjelaskan *multicollinearity* ialah nilai korelasi yang sangat tinggi di antara pemboleh ubah-pemboleh ubah bebas. Ia biasanya berlaku apabila sejumlah besar pemboleh ubah bebas dimasukkan dalam model regresi. Kehadiran *multicollinearity*

akan memberi beberapa kesan kepada interpretasi hubungan antara pemboleh ubah-
 pemboleh ubah bebas dengan pemboleh ubah bersandar.

Mengesan *multicollinearity* boleh dilakukan dengan memeriksa metrik korelasi atau dengan menggunakan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF). VIF adalah indeks yang mengukur berapa banyak varian pekali regresi dijangkakan meningkat kerana *multicollinearity*. Menurut Draper dan Smith (2003), jika mana-mana nilai VIF melebihi 5 atau 10, ini menunjukkan bahawa pekali regresi berkaitan kurang baik dijangka kerana kesan *multicollinearity*. Dapatan ujian *multicollinearity* dilaporkan dalam Jadual 3.13.

Jadual 3.13

Ujian Multicollinearity

Variables	<u>Collinearity statistics</u>	
	<i>Tolerance</i>	VIF
Penggunaan <i>PowerPoint</i>	.800	1.251
Motivasi belajar	.800	1.251

Jadual 3.13 menunjukkan bahawa tidak ada wujud *multicollinearity* antara penggunaan *PowerPoint* dan motivasi belajar, $VIF = 1.251 < 10$.

3.8.6 Ujian Autokorelasi

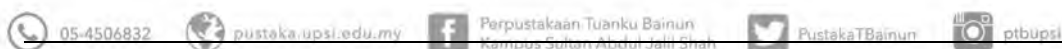


Ujian autokorelasi digunakan untuk menentukan sebarang penyelewengan data dari pemboleh ubah-pemboleh ubah dalam penyelidikan. Prasyarat yang mesti dipenuhi ialah tidak adanya autokorelasi dalam model analisis regresi. Kaedah-kaedah dalam menentukan ujian autokorelasi $p > .05$. Dapatan ujian autokorelasi dilaporkan dalam Jadual 3.14.

Jadual 3.14

Ujian Autokorelasi

<i>Test Value</i>	<i>P</i>
.07317	.069

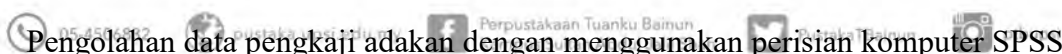


Jadual 3.14 menunjukkan bahawa data diedarkan secara rawak. oleh itu, tidak ada wujud autokorelasi antara pemboleh ubah $p = .069 > .05$.

3.9 Rumusan

Dengan menjalankan metodologi yang tepat dan bersesuaian dapat dipastikan tujuan penyelidikan akan tercapai dengan tepat. Prosedur ini perlu dibuat dengan hati-hati terutama dalam pengambilan data penyelidikan dan pengolahan data tersebut. Pengkaji berusaha membuat kajian ini dengan penuh perhatian dan ketelitian.

Pengolahan data pengkaji adakan dengan menggunakan perisian komputer SPSS sama



ada analisis demografi mahupun analisis inferensi untuk dapatan kajian kerana akan lebih mudah mendapati dan lebih tepat.



BAB 4

DAPATAN KAJIAN

4.1 Pengenalan

Dalam bab ini, pengkaji melaporkan dapatan kajian hasil berdasarkan objektif dan persoalan kajian yang dibuat. Dalam menjawab soalan kajian digunakan dua jenis analisis iaitu analisis deskriptif (min, kekerapan, peratusan dan sisihan piawai) dan analisis inferensi (regresi dan regresi *stepwise*). Analisis deskriptif digunakan untuk menerangkan profil responden, menjawab soalan kajian satu dan soalan kajian dua. Manakala analisis inferensi dan regresi *stepwise* digunakan dalam menjawab soalan kajian tiga, soalan kajian empat dan soalan kajian lima. Ia digunakan untuk menguji sama ada terdapat hubungan antara penggunaan media *PowerPoint* dengan prestasi pelajar, hubungan antara motivasi belajar dengan prestasi pelajar dan soalan kajian tiga sama ada terdapat pengaruh antara penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar juga dibuat.

4.2 Analisis Deskriptif



Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan ciri-ciri asas data dalam kajian. Ia menyediakan ringkasan mudah tentang sampel serta langkah-langkah dalam kajian. Bersama-sama dengan analisis sampel grafik, ia merupakan asas setiap analisis data kuantitatif (Pagano, 2010). Dalam bahagian ini, analisis deskriptif, min dan sisihan piawai dibentangkan untuk melihat ciri-ciri daripada responden berdasarkan Jantina, umur, tempat tinggal dan gred semester satu untuk tahun 2013/2014 pelajar.

4.2.1 Profil Responden



Responden dalam kajian ini terdiri atas guru dan pelajar. Pelaksanaan kajian ini telah melibatkan seramai 124 guru dan 321 pelajar pada empat buah sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara. Penganalisisan data mengenai profil responden meliputi aspek berikut iaitu, jantina, umur, tempat tinggal, tempat sekolah dan markah pelajar. Butiran profil responden guru ditunjukkan dalam Jadual 4.1. manakala profil responden pelajar ditunjukkan dalam Jadual 4.2.



4.2.2 Profil Responden Guru



Jadual 4.1

Profil Responden Guru (N=124)

Demografi	Kekerapan (<i>f</i>)	Peratus (%)
Jantina		
Lelaki	57	46.0
Perempuan	67	54.0
Umur		
20-25 tahun	6	4.8
26-30 tahun	28	22.6
31-35 tahun	38	30.6
36-40 tahun	22	17.7
41-45 tahun	14	11.3
46-50 tahun	10	8.1
51-55 tahun	3	2.4
56-60 tahun	3	2.4
Sekolah		
SMK Negeri 1 Dewantara	27	21.8
SMK Negeri 1 Tanah luas	24	19.4
SMK Negeri 1 Lhoksukon	45	36.3
SMK Negeri 1 Nisam	28	22.6

(bersambung)

Jadual 4.1 (*sambungan*)

Demografi	Kekerapan (<i>f</i>)	Peratus (%)
Tempat Tinggal		
Bandar	71	57.3
Luar Bandar	53	42.7
Jumlah	124	100.0

Berdasarkan profil responden guru daripada jadual 4.1 menunjukkan bahawa keseluruhan responden yang terlibat dalam kajian ini seramai 124 guru. Mendapati dari jumlah tersebut seramai 57 (46.0%) responden lelaki manakala seramai 67 (54.0%) responden guru perempuan. Ini bermakna responden kajian ini lebih di dominasi oleh guru perempuan. Seterusnya dapatan kajian mengikut purata umur, responden yang berada dalam lingkungan umur 31 tahun hingga 35 tahun iaitu seramai 28 (30.6%) responden lebih mendominasi dalam kajian ini. Selanjutnya di ikuti dengan responden yang berada pada lingkungan umur 26 tahun hingga 30 tahun iaitu seramai 28 (22.6%) responden. Dapatan kajian juga menunjukkan responden yang akan memasuki masa pension iaitu seramai 3 (2,4%) responden.

Manakala taburan responden mengikut tempat mengajar iaitu seramai 45 (36.3%) responden guru bertugas di sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Lhoksukon, diikuti seramai 28 (22.6%) responden bertugas pada sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Nisam. Guru yang bertugas di sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Dewantara seramai 27 (21.8%) responden serta selanjutnya bertugas di sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Tanah luas seramai 24 (19.4%) responden. Taburan responden guru mengikut tempat tinggal, mendapati seramai 71 (57.3%) responden

bertempat tinggal dalam lokasi Bandar, manakala seramai 53 (42.7%) responden bertempat tinggal di Luar Bandar.



4.2.3 Profil Responden Pelajar

Jadual 4.2

Profil Responden Pelajar (N=321)

Demografi	Kekerapan (f)	Peratus (%)
Jantina		
Lelaki	168	52.3
Perempuan	153	47.7
Umur		
15 tahun	53	16.5
16 tahun	130	40.5
17 tahun	90	28.0
18 tahun	35	10.9
19 tahun	13	4.0
Sekolah		
SMK Negeri 1 Dewantara	63	19.6
SMK Negeri 1 Tanah luas	62	19.3
SMK Negeri 1 Lhoksukon	135	42.1
SMK Negeri 1 Nisam	61	19.0

(bersambung)

Jadual 4.2 (*sambungan*)

Demografi	Kekerapan (<i>f</i>)	Peratus (%)
Tempat Tinggal		
Bandar	157	48.9
Luar Bandar	164	51.1
Gred Pelajar		
87-100 (A)	6	1.9
65-86 (B)	115	35.8
51-64 (C)	107	33.3
37-50 (D)	48	15.0
< 36 (E)	45	14.0
Jumlah	321	100.0

Berdasarkan Jadual 4.2 dapatan kajian menunjukkan bahawa keseluruhan responden yang terlibat dalam kajian ialah seramai 321 pelajar. Dari jumlah tersebut mendapati seramai 168 (52.3%) responden terdiri dari pelajar lelaki manakala seramai 153 (47.7%) responden dari pelajar perempuan. Mengikut purata umur, responden dalam lingkungan umur 16 tahun lebih mendominasi iaitu seramai 130 (40,5%) responden. Diikuti dalam lingkungan umur 17 tahun seramai 90 (28.0%) responden, manakala dalam lingkungan umur 15 tahun mendapati seramai 53 (16.5%) pelajar serta dalam lingkungan umur 19 tahun seramai 13 (4.0%) responden.

Mengikut tempat bersekolah mendapati seramai 135 (42.1%) responden bersekolah di SMK Negeri 1 Lhoksukon. Selanjutnya seramai 63 (19.6%) responden terdiri dari SMK Negeri 1 Dewantara, responden kajian yang bersekolah di SMK

Negeri 1 Tanah Luas seramai 62 (19.3%) responden. Manakala responden yang bersekolah di SMK Negeri 1 Nisam iaitu seramai 61 (19.0%) responden.

Taburan responden dalam kalangan pelajar mengikut tempat tinggal, mendapati seramai 164 (51.1%) responden bertempat tinggal di lokasi Luar Bandar, manakala seramai 157 (48.9%) responden mendapati bertempat dalam kawasan Bandar. Seterusnya mengikut gred pelajar mendapati pelajar dengan gred 65 hingga 86 seramai 115 (35.8%) responden dan diikuti pelajar dengan gred antara 51 hingga 64 seramai 107 (33.3%) responden. Pelajar dengan gred yang tertinggi mendapati seramai 6 (1.9%) responden iaitu dengan gred 87 hingga 100. Sedangkan pada kategori pelajar yang mendapat gred terendah iaitu seramai 45 (14.0%) responden.

4.3 Analisis Persoalan Penyelidikan

Bahagian ini melaporkan hasil daripada analisis data menggunakan tiga kaedah statistik yang berbeza: (1) statistik deskriptif, (2) regresi sederhana dan (3) regresi linear pelbagai *stepwise*.

4.3.1 Persoalan Penyelidikan 1: Tahap Penggunaan Media *PowerPoint* Dalam Kalangan Guru

Tahap penggunaan media *PowerPoint* mengikut analisis dapatan skor min menunjukkan bahawa, purata tahap penggunaan media *PowerPoint* pada tahap tinggi iaitu dengan skor 4.00 (julat skor min tinggi: 3.67-5.00). Dapatan ini menunjukkan

bahawa guru bersetuju bahawa penggunaan media *PowerPoint* boleh menyumbang terhadap prestasi pelajar. Perincian dapatan julat skor min untuk tahap penggunaan media *PowerPoint* oleh guru dapat dilihat dalam Jadual 4.3.

Jadual 4.3

Min dan Sisihan Piawai Tahap Penggunaan Media PowerPoint Dalam kalangan Guru

Penggunaan <i>PowerPoint</i> oleh Guru	N	Min	SP	Tahap
Persepsi kemudahan Penggunaan <i>PowerPoint</i>	124	4.00	0.80	Tinggi
Persepsi kegunaan <i>PowerPoint</i>	124	4.01	0.76	Tinggi
Min Keseluruhan	124	4.00	0.78	Tinggi

N=Sampel, SP=Sisihan piawai.

Jadual 4.3 menunjukkan analisis julat skor min tahap penggunaan media *PowerPoint* dalam kalangan guru yang terbagi kepada dua sub skala iaitu persepsi kemudahan penggunaan *PowerPoint* dan persepsi kegunaan *PowerPoint*. Dapatan menunjukkan skor min tertinggi terdapat pada aspek kegunaan *PowerPoint* dengan julat skor min 4.01. Manakala untuk aspek kemudahan penggunaan *PowerPoint* menunjukkan julat skor min 4.00. Dapatan julat skor min secara keseluruhan boleh disimpulkan bahawa tahap penggunaan media *PowerPoint* dalam kalangan guru berada pada tahap tinggi ($M = 4.00$; $SP = 0.78$). Maka objektif kajian tercapai.

4.3.1.1 Persepsi Kemudahan Penggunaan Media *PowerPoint* Dalam Kalangan Guru



Bagi aspek kemudahan penggunaan *PowerPoint* dalam kalangan guru terdapat enam item telah dibina. Dapatan menunjukkan seramai 109 (87.9%) responden bersetuju terhadap kenyataan bahawa penggunaan *PowerPoint* boleh menarik minat pelajar dalam mengikuti aktiviti pembelajaran. Seterusnya seramai 93 (75.0%) responden bersetuju bahawa bahan pelajaran boleh disampaikan dengan jelas apabila menggunakan *PowerPoint*. Dapatan juga menunjukkan seramai 99 (76.6%) responden bersetuju dengan penggunaan *PowerPoint* membuat guru lebih yakin pada saat proses pengajaran dan pembelajaran, diikuti seramai 99 (79.9%) responden bersetuju akan penggunaan *PowerPoint* boleh membuat komunikasi dengan pelajar lebih berkesan. Seterusnya seramai 90 (72.5%) responden menjawab bersetuju *PowerPoint* boleh merangsang perkembangan minda pelajar dan seramai 94 (75.8%) responden bersetuju akan kenyataan matlamat aktiviti pembelajaran mudah dicapai dengan menggunakan *PowerPoint*.



Secara keseluruhan dapatan kajian berhubungan dengan persepsi guru terhadap kemudahan penggunaan *PowerPoint* memberikan julat skor min di antara 3.96-4.19 gred ini berada pada tahap tinggi. Purata julat skor min dan sisihan piawai (SP) bagi kesemua item ialah ($M = 4.00$; $SP = 0.80$) ini bermakna kemudahan penggunaan *PowerPoint* dapat menyumbang dalam meningkatkan prestasi pelajar. Perincian dapatan skor min untuk tahap persepsi guru terhadap penggunaan media *PowerPoint* dapat dilihat dalam Jadual 4.4.



Jadual 4.4



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

Kekerapan, Peratus dan Skor Min Persepsi Kemudahan Penggunaan Media PowerPoint Dalam Kalangan Guru

Bil	Pernyataan	STS	TS	TP	S	SS	Min	SP
		Bil	Bil	Bil	Bil	Bil		
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)		
S1	Penggunaan PowerPoint boleh menarik minat pelajar dalam mengikuti aktiviti pembelajaran.	- -	3 (2.4)	12 (9.7)	67 (54.0)	42 (33.9)	4.19	0.70
S2	bahan pelajaran boleh disampaikan dengan jelas apabila menggunakan PowerPoint	- -	6 (4.8)	25 (20.2)	61 (49.2)	32 (25.8)	3.96	0.81
S3	Saya lebih yakin dalam proses pengajaran apabila menggunakan PowerPoint	- -	3 (2.4)	26 (21.0)	65 (52.4)	30 (24.2)	3.98	0.74
S4	Komunikasi antara guru dan pelajar lebih berkesan dengan menggunakan PowerPoint	1 (0.8)	4 (3.2)	20 (16.1)	73 (58.9)	26 (21.0)	3.96	0.75
S5	Penggunaan PowerPoint boleh merangsang perkembangan minda pelajar	2 (1.6)	3 (2.4)	29 (23.4)	53 (42.7)	37 (29.8)	3.97	0.88
S6	Matlamat daripada aktiviti pembelajaran mudah dicapai dengan menggunakan PowerPoint	3 (2.4)	5 (4.0)	22 (17.7)	58 (46.8)	36 (29.0)	3.96	0.92
Min Keseluruhan							4.00	0.80

STS= Sangat tidak setuju, TS= Tidak setuju, TP= Tidak pasti, S= Setuju, SS= Sangat setuju.



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

4.3.1.2 Persepsi Kegunaan Media *PowerPoint* Dalam Kalangan Guru



Penggunaan media *PowerPoint* dapat membantu guru dalam menyampaikan bahan pelajaran agar lebih praktis, dapat memberangsang pola fikir pelajar dalam upaya pengembangan proses pengajaran dan pembelajaran agar lebih bervariasi. Bagi aspek persepsi guru terhadap kegunaan *PowerPoint* terdapat enam item yang telah dibina. Dapatan menunjukkan 99 (79.9%) responden bersetuju dengan kenyataan bahawa *PowerPoint* boleh meningkatkan semangat mereka semasa pengajaran. Seterusnya 108 (87.1%) responden bersetuju bahawa *PowerPoint* boleh membantu dalam menyampaikan bahan pelajaran dengan berkesan kepada ramai pelajar. Dapatan juga menunjukkan 100 (80.7%) responden bersetuju dengan menggunakan *PowerPoint* boleh meningkatkan produktiviti. Selanjutnya diikuti 61 (73.4%) responden yang menjawab bersetuju bahawa *PowerPoint* boleh bekerja rapat dengan pelajar, memainkan peranan sebagai fasilitator dalam memantapkan lagi pengajaran dan hanya 29 (23%) responden yang menjawab tidak pasti.

Seterusnya seramai 105 (84.7%) responden memberi jawapan bersetuju bahawa *PowerPoint* boleh meningkatkan kefahaman pelajar dalam memahami bahan pelajaran dan diikuti 96 (77.4%) responden bersetuju bahawa *PowerPoint* mempunyai potensi dalam meningkatkan pelajar menyerap bahan pelajaran dengan lebih mudah dan hanya 23 (18.5%) responden yang menjawab tidak pasti.

Secara keseluruhan dapatan kajian berhubungan dengan persepsi guru terhadap kegunaan *PowerPoint* memberikan julat skor min di antara 3.96-4.10 ini terletak pada tahap tinggi. Purata skor min dan sisihan piawai bagi kesemua item ini ialah (M

=4.01; SP =0.76) ini bermakna guru bersetuju terhadap kegunaan *PowerPoint* dalam menyumbang ke arah dalam meningkatkan prestasi pelajar. Perincian dapatan skor min untuk tahap persepsi guru terhadap kegunaan *PowerPoint* dapat dilihat dalam Jadual 4.5.

Jadual 4.5

Kekerapan, Peratus dan Skor Min Persepsi Kegunaan Media PowerPoint Dalam Kalangan Guru

Bil	Pernyataan	STS	TS	TP	S	SS	Min	SP
		Bil	Bil	Bil	Bil	Bil		
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)		
S7	Dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> meningkatkan semangat saya dalam pengajaran.	1 (0.8)	2 (1.6)	22 (17.7)	75 (60.5)	24 (19.4)	3.96	0.71
S8	Dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> boleh membantu saya dalam menyampaikan bahan pelajaran terhadap pelajar ramai.	1 (0.8)	5 (4.0)	10 (8.0)	72 (58.1)	36 (29.0)	4.10	0.77
S9	Dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> boleh meningkatkan produktiviti saya.	- -	3 (2.4)	21 (16.9)	70 (56.5)	30 (24.2)	4.02	0.71
S10	Dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> guru boleh bekerja rapat dengan pelajar, memainkan peranan sebagai fasilitator dalam memantapkan lagi pengajaran.	2 (1.6)	2 (1.6)	29 (23.4)	57 (46.0)	4 (27.4)	3.96	0.85

(bersambung)

Jadual 4.5 (sambungan)

Bil	Pernyataan	Bil	Bil	Bil	Bil	Bil	Min	SP
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)		
S11	Menggunakan <i>PowerPoint</i> yang sesuai boleh meningkatkan kefahaman pelajar dalam memahami bahan pelajaran	1 (0.8)	2 (1.6)	16 (12.9)	73 (58.9)	32 (25.8)	4.07 (0.8)	0.72 (1.6)
S12	<i>PowerPoint</i> mempunyai potensi dalam meningkatkan pelajar menyerap bahan pelajaran dengan lebih mudah.	- -	5 (4.0)	23 (18.5)	67 (54.0)	29 (23.4)	3.97	0.76
Min Keseluruhan							4.01	0.76

STS= Sangat tidak setuju, TS= Tidak setuju, TP= Tidak pasti, S= Setuju, SS= Sangat setuju.

4.3.2 Persoalan Penyelidikan 2: Tahap Penggunaan Media *PowerPoint* dan Motivasi Belajar Dalam Kalangan Pelajar

Tahap penggunaan media *PowerPoint* mengikut dapatan julat skor min menunjukkan bahawa, purata skor min tahap penggunaan media *PowerPoint* dalam kalangan pelajar bersetuju iaitu dengan julat skor min $M = 3.88$ (min tinggi = 3.41-4.20). Dapatan juga menunjukkan bahawa pelajar bersetuju dengan penggunaan media *PowerPoint* boleh meningkatkan prestasi. Manakala skor min untuk motivasi belajar yang terdiri dari tiga komponen mendapati julat skor min ($M = 3.68$; $SP = 0.96$). Perincian dapatan skor min dan sisihan piawai tahap penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar dalam kalangan pelajar dapat dilihat dalam Jadual 4.6.

Jadual 4.6



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

Min dan Sisihan Piawai Tahap Penggunaan Media PowerPoint dan Motivasi Belajar Dalam Kalangan Pelajar

Penggunaan <i>PowerPoint</i> dan Motivasi	N	Min	SP	Tahap
Penggunaan <i>PowerPoint</i>		3.88	0.88	Tinggi
Persepsi Kemudahan Penggunaan <i>PowerPoint</i>	321	3.80	0.92	
Persepsi Kegunaan <i>PowerPoint</i>	321	3.97	0.85	
Motivasi Belajar		3.68	0.96	Tinggi
Aspek Nilai	321	4.19	0.84	
Aspek Jangkaan	321	4.16	0.83	
Apek Afektif	321	2.70	1.21	

N= Sampel, SP= Sisihan piawai



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

Jadual 4.6 menunjukkan analisis julat skor min tahap penggunaan media *PowerPoint* dalam kalangan pelajar yang terbagi kepada dua sub skala, dapatan menunjukkan julat skor min tertinggi terdapat pada aspek kegunaan *PowerPoint* dengan skor (M =3.97; SP =0.85) manakala julat skor min paling rendah mendapati pada aspek kemudahan dalam penggunaan *PowerPoint* iaitu dengan skor (M =3.80; SP =0.92). Secara keseluruhan disimpulkan bahawa tahap penggunaan media *PowerPoint* dalam kalangan pelajar berada pada tahap tinggi (M =3.88; SP =0.88). Maka objektif kajian tercapai



pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi

4.3.2.1 Persepsi Kemudahan Penggunaan Media *PowerPoint* Dalam Kalangan Pelajar



Bagi aspek persepsi pelajar terhadap kemudahan penggunaan *PowerPoint* terdapat enam item yang telah dibina. Dapatan menunjukkan 251 (78.2%) responden bersetuju dengan kenyataan bahawa penggunaan *PowerPoint* boleh merangsang minda. Seterusnya 178 (55.4%) responden bersetuju dengan *PowerPoint* boleh membuat komunikasi dengan guru lebih berkesan dan hanya 94 (29.3%) responden yang menjawab tidak pasti, ini bermakna ada responden yang masih kurang bersetuju kalau *PowerPoint* itu membuat komunikasi dengan guru lebih berkesan. Dapatan kajian juga menunjukkan 217 (67.6%) responden bersetuju dengan menggunakan *PowerPoint* penyampaian bahan pelajaran oleh guru lebih jelas dan 75 (23.4%) responden menjawab tidak pasti. 229 (71.3%) responden bersetuju bahawa *PowerPoint* boleh memudahkan dalam mencapai matlamat pembelajaran dan 72 (22.4%) responden menjawab tidak pasti, 194 (60.5%) responden menjawab bersetuju bahawa *PowerPoint* membuat pelajar lebih yakin dalam mengikuti proses pembelajaran dan 100 (31.2%) responden menjawab dengan tidak pasti. Seterusnya 255 (60.5%) responden bersetuju bahawa penyampaian bahan pelajaran dengan *PowerPoint* lebih menarik bagi pelajar.

Secara keseluruhan dapatan kajian berhubungan dengan persepsi pelajar terhadap kemudahan penggunaan *PowerPoint* ini memberikan julat skor min di antara 3.53-4.12 skor ini terletak pada skala sederhana tinggi. Purata skor min dan sisihan piawai bagi kesemua item ini ialah ($M = 4.12$; $SP = 0.92$) ini bermakna pelajar bersetuju terhadap kemudahan penggunaan *PowerPoint* dalam meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran dengan berkesan. Perincian dapatan skor min untuk



tahap persepsi pelajar terhadap kemudahan penggunaan *PowerPoint* dapat dilihat dalam Jadual 4.7.

Jadual 4.7

Kekerapan, Peratus dan Skor Min Persepsi Kemudahan Penggunaan Media PowerPoint Dalam Kalangan Pelajar

Bil	Pernyataan	STS	TS	TP	S	SS	Min	SP
		Bil	Bil	Bil	Bil	Bil		
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)		
S1	Penggunaan <i>PowerPoint</i> dalam pembelajaran merangsang perkembangan minda saya.	3 (1.6)	27 (8.4)	50 (15.6)	138 (43.0)	113 (35.2)	3.79	0.86
S2	Komunikasi antara saya dan guru lebih berkesan dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> .	14 (4.4)	35 (10.9)	94 (29.3)	123 (38.3)	55 (17.1)	3.53	1.03
S3	Penyampaian bahan pelajaran oleh guru lebih jelas dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> .	11 (3.4)	18 (5.6)	75 (23.4)	127 (39.6)	90 (28.0)	3.83	1.01
S4	<i>PowerPoint</i> memudahkan saya dalam mencapai matlamat pembelajaran.	4 (1.2)	16 (5.0)	72 (22.4)	160 (49.8)	69 (21.5)	3.85	0.85
S5	Saya lebih yakin dalam proses pembelajaran apabila menggunakan <i>PowerPoint</i> .	3 (0.9)	24 (7.5)	100 (31.2)	135 (42.1)	59 (18.4)	3.69	0.88
S6	Penyampaian bahan pelajaran menggunakan <i>PowerPoint</i> lebih menarik bagi pelajar.	8 (2.5)	7 (2.2)	47 (14.6)	137 (42.7)	122 (38.0)	4.12	0.91
Min Keseluruhan							3.80	0.92

4.3.2.2 Persepsi Kegunaan Media *PowerPoint* Dalam Kalangan Pelajar



Bagi aspek persepsi pelajar terhadap kegunaan *PowerPoint* terdapat enam item yang telah dibina. Dapatan kajian menunjukkan 263 (82.2%) responden bersetuju *PowerPoint* memudahkan pemahaman terhadap bahan pelajaran. Seterusnya 240 (74.7%) responden bersetuju bahawa penggunaan *PowerPoint* dalam proses pengajaran dan pembelajaran boleh meningkatkan motivasi pembelajaran. Dapatan kajian juga menunjukkan 209 (64.9%) responden bersetuju dengan menggunakan *PowerPoint* boleh meningkatkan gred dan hanya 92 (28.7%) responden yang menjawab tidak pasti, 244 (76.0%) responden bersetuju bahawa *PowerPoint* dapat merangsang pelajar untuk lebih jauh mengetahui maklumat tentang bahan pelajaran. Seterusnya 250 (77.9%) responden menjawab bersetuju bahawa dengan *PowerPoint* boleh mengembangkan kreativiti pelajar dan 251 (78.2%) responden bersetuju bahawa *PowerPoint* boleh menarik minat pelajar dalam pembelajaran.

Secara keseluruhannya dapatan kajian berhubungan dengan persepsi pelajar terhadap kegunaan *PowerPoint* ini memberikan julat skor min di antara 3.82-4.06 gred ini terletak pada tahap tinggi. Purata skor min dan sisihan piawai bagi kesemua item ini ialah ($M = 3.97$; $SP = 0.85$). Ini bermakna pelajar bersetuju terhadap kegunaan *PowerPoint* dalam proses pengajaran dan pembelajaran guna meningkatkan tahap prestasi pelajar. Perincian dapatan skor min untuk tahap persepsi pelajar terhadap kegunaan *PowerPoint* dapat dilihat dalam Jadual 4.8.



Jadual 4.8



Kekerapan, Peratus dan Skor Min Persepsi Kegunaan Media PowerPoint Dalam Kalangan Pelajar

Bil	Pernyataan	STS	TS	TP	S	SS	Min	SP
		Bil	Bil	Bil	Bil	Bil		
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)		
S7	Dengan menggunakan PowerPoint memudahkan saya dalam memahami bahan pelajaran.	4 (1.2)	5 (1.6)	49 (15.3)	182 (56.7)	81 (25.5)	4.03	0.76
S8	Dengan menggunakan PowerPoint motivasi belajar saya meningkat.	2 (0.6)	13 (4.0)	66 (20.6)	158 (49.2)	82 (25.5)	3.95	0.82
S9	Dengan menggunakan PowerPoint gred akademik saya meningkat.	3 (0.9)	17 (5.3)	92 (28.7)	131 (40.6)	78 (24.3)	3.82	0.89
S10	Dengan menggunakan PowerPoint merangsang saya mengetahui lebih jauh maklumat tentang bahan pelajaran.	2 (0.6)	23 (7.2)	52 (16.2)	145 (45.2)	99 (30.8)	3.98	0.90
S11	Dengan menggunakan PowerPoint saya boleh mengembangkan kreativiti dalam pembelajaran.	3 (0.9)	11 (3.4)	57 (17.8)	152 (47.4)	98 (30.5)	4.03	0.84
S12	Menurut saya, PowerPoint boleh menarik minat saya dalam pembelajaran.	5 (1.6)	15 (4.7)	50 (15.6)	138 (43.0)	113 (35.2)	4.06	0.91
Min Keseluruhan							3.97	0.85

STS= Sangat tidak setuju, TS= Tidak setuju, TP= Tidak pasti, S= Setuju, SS= Sangat setuju.



4.3.3 Persoalan Penyelidikan 3: Tahap Motivasi Belajar Dalam Kalangan Pelajar

Tahap motivasi belajar mengikut dapatan julat skor min menunjukkan bahawa, purata skor min tahap motivasi belajar berada pada tahap tinggi iaitu dengan julat skor min $M = 3.68$ (min tinggi = 3.41-4.20). Perincian dapatan skor min dan sisihan piawai untuk tahap motivasi belajar dalam kalangan pelajar dapat dilihat dalam Jadual 4.9.

Jadual 4.9

Min dan Sisihan Piawai Tahap Motivasi Belajar Dalam Kalangan Pelajar

<i>Motivasi Belajar</i>	N	Min	SP	Tahap
Aspek Nilai	321	4.19	0.84	
Aspek Jangkaan	321	4.16	0.83	
Aspek Afektif	321	2.70	1.21	
Min Keseluruhan		3.68	0.96	Tinggi

N= Sampel, SP= Sisihan piawai

Jadual 4.9 menunjukkan analisis skor min tahap motivasi belajar yang terbahagi kepada tiga aspek mendapati julat skor min tertinggi terdapat pada aspek gred dengan skor ($M = 4.19$; $SP = 0.84$), diikuti aspek jangkaan ($M = 4.16$; $SP = 0.83$) dan skor min terendah mendapati pada aspek afektif ($M = 2.70$; $SP = 1.21$).

4.3.2.3 Komponen Motivasi Belajar Aspek Nilai



Bagi komponen motivasi belajar untuk aspek nilai terdapat 12 item yang telah dibina. Dapatan kajian menunjukkan 234 (72.8%) responden bersetuju mempelajari bahan pelajaran yang benar-benar mencabar, sehingga mereka boleh belajar sesuatu yang baharu. Selanjutnya seramai 268 (83.5%) responden menjawab bersetuju akan kenyataan responden lebih suka bahan pelajaran yang boleh menimbulkan rasa ingin tahu. Bagi item perkara yang paling memuaskan hati apabila dapat memahami bahan pelajaran seramai 258 (80.3%) responden memberi jawapan bersetuju dengan hal itu.

Selain itu hasil kajian juga menunjukkan 261 (88.8%) responden bersetuju dengan kenyataan apabila guru memberi tugas, pelajar akan melaksanakannya dengan sebaik-baiknya. Pemerolehan gred yang baik dalam kelas adalah perkara yang paling memuaskan hati pelajar seramai 285 (88.8%) responden menjawab bersetuju. 290 (90.3%) responden pula bersetuju akan kenyataan ingin mendapatkan gred yang lebih baik daripada rakan-rakan. Bagi item pelajar yang ingin berjaya dalam kelas untuk menunjukkan kebolehannya kepada guru, rakan-rakan dan keluarga, mendapati seramai 268 (83.5%) responden menjawab setuju dengan hal itu.

Seterusnya untuk item pembelajaran yang mendapati dalam kelas sangat berguna, responden memberi jawapan bersetuju dengan kekerapan 272 (84.4%) responden. Mengikut penting untuk menyelesaikan tugas yang diberi oleh guru seramai 267 (83.2%) responden bersetuju akan hal itu. Dapatan kajian menunjukkan seramai 192 (59.8%) responden tertarik dengan setiap bahan pelajaran yang diberikan oleh guru dan 106 (33.0%) responden yang memberi jawapan tidak pasti. Ini



bermakna bahan pelajaran yang diajarkan guru tidak semuanya menarik bagi responden. 287 (89.4%) responden bersetuju memahami setiap bahan pelajaran yang dikatakan sangat penting. Kenyataan dengan item suka dengan perkara-perkara yang diajarkan guru di kelas sebanyak 204 (63.5%) menjawab bersetuju dan 95 (29.6%) responden menjawab tidak pasti.

Secara keseluruhan dapatan kajian berhubungan dengan komponen motivasi belajar yang ditinjau dari aspek nilai (orientasi intrinsik, ekstrinsik dan nilai tugas) memberikan julat skor min 3.70-4.49 skor ini terletak pada tahap tinggi. Purata skor min dan sisihan piawai bagi kesemua item motivasi ditinjau dari aspek nilai ialah ($M = 4.19$; $SP = 0.84$). Perincian dapatan skor min untuk aspek nilai dapat dilihat dalam Jadual 4.10.

Jadual 4.10

Kekerapan, Peratus dan Skor Min Motivasi Belajar Aspek Nilai

Bil	Pernyataan	STS	TS	TP	S	SS	Min	SP
		Bil	Bil	Bil	Bil	Bil		
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)		
S13	Saya lebih suka bahan pelajaran yang benar-benar mencabar, jadi saya boleh belajar sesuatu yang baharu.	4 (1.2)	18 (5.6)	65 (20.2)	117 (36.4)	117 (36.4)	4.01	0.95
S14	Saya lebih suka bahan pelajaran yang boleh menimbulkan rasa ingin tahu.	5 (1.6)	8 (2.5)	40 (12.5)	121 (37.7)	147 (45.8)	4.24	0.87

(bersambung)

4.3.2.4 Komponen Motivasi Belajar Aspek Jangkaan



Motivasi belajar ditinjau daripada aspek jangkaan terdapat 11 item yang telah dibina. Dapatan kajian menunjukkan 289 (90.0%) responden sangat bersetuju dengan kenyataan iaitu jika belajar dengan baik akan dapat memahami isi bahan pelajaran yang diajarkan. Seterusnya 253 (78.8%) responden bersetuju merasa bersalah jika tidak mengikuti pembelajaran dalam kelas. Responden bersetuju jika belajar bersama-sama atau kumpulan akan mudah memahami bahan pelajaran sebanyak 250 (77.8%) responden. Dapatan kajian juga menunjukkan 287 (89.4%) responden sangat bersetuju akan kenyataan jika tidak rajin belajar akan menyesal pada masa hadapan. Kenyataan yakin akan menerima gred yang cemerlang dalam kelas sebanyak 229 (71.3%) responden menjawab bersetuju. 202 (62.9%) responden bersetuju yakin boleh memahami bahan pelajaran yang diajarkan dalam kelas meskipun sukar dan hanya 99 (30.8%) responden yang menjawab ragu-ragu atau tidak pasti.

Seterusnya bagi kenyataan yakin boleh melaksanakan tugas kalau dibimbing dengan baik iaitu 266 (82.9%) responden bersetuju akan perkara itu. Bagi item yakin boleh menjawab soalan ujian dengan baik memberi jawapan 254 (79.1%) responden bersetuju. Manakala untuk item berharap menjadi pelajar yang terbaik dalam kelas menjawab bersetuju sebanyak 268 (83.5%) responden. Seterusnya 257 (80.0%) responden bersetuju boleh meningkatkan kemahiran yang diajarkan oleh guru. Bagi item walaupun pembelajaran ini sukar, tetapi atas bimbingan dan usaha sendiri akan berjaya sebanyak 262 (81.6%) responden menjawab bersetuju.



Secara keseluruhan dapatan kajian untuk aspek jangkaan (kawalan kepercayaan dan efikasi kediri) memberikan julat skor min dan sisihan piawai bagi semua item motivasi ialah ($M=4.16$; $SP=0.83$) di mana julat skor min ini berada pada tahap tinggi. Perincian julat skor min untuk aspek jangkaan dapat dilihat dalam Jadual 4.11.

Jadual 4.11

Kekerapan, Peratus dan Skor Min Motivasi Belajar Aspek Jangkaan

Bil	Pernyataan	STS	TS	TP	S	SS	Min	SP
		Bil	Bil	Bil	Bil	Bil		
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)		
S25	Jika saya belajar dengan baik, maka saya akan dapat memahami semua bahan pelajaran yang diajarkan.	4 (1.2)	4 (1.2)	24 (7.5)	97 (30.2)	192 (59.8)	4.46	0.79
S26	Saya merasa bersalah jika tidak mengikuti setiap pembelajaran dalam kelas.	11 (3.4)	10 (3.1)	47 (14.6)	105 (32.7)	148 (46.1)	4.15	1.01
S27	Saya akan mudah memahami bahan pelajaran, jika belajar bersama-sama dengan rakan-rakan.	1 (0.3)	11 (3.4)	59 (18.4)	159 (49.5)	91 (28.3)	4.02	0.79
S28	Jika saya tidak rajin belajar, saya akan menyesal pada masa hadapan.	2 (0.6)	10 (3.1)	22 (6.9)	65 (20.2)	222 (69.2)	4.54	0.80
S29	Saya yakin akan menerima gred yang cemerlang dalam kelas.	1 (0.3)	7 (2.2)	84 (26.2)	134 (41.7)	95 (29.6)	3.98	0.82

(bersambung)

Jadual 4.11 (sambungan)

Bil	Pernyataan	Bil (%)	Bil (%)	Bil (%)	Bil (%)	Bil (%)	Min	SP
S30	Saya yakin boleh memahami bahan pelajaran yang diajarkan dalam kelas meskipun sukar.	5 (1.6)	15 (4.7)	99 (30.8)	151 (47.0)	51 (15.9)	3.71	0.84
S31	Saya yakin boleh melaksanakan tugas kalau dibimbing dengan baik.	2 (0.6)	6 (1.9)	47 (14.6)	118 (36.8)	148 (46.1)	4.26	0.82
S32	Saya yakin boleh menjawab soalan ujian dengan baik.	1 (0.3)	9 (2.8)	57 (17.8)	149 (46.4)	105 (32.7)	4.08	0.80
S33	Saya berharap menjadi pelajar yang terbaik dalam kelas.	4 (1.2)	3 (0.9)	46 (14.3)	109 (34.0)	159 (49.5)	4.30	0.83
S34	Saya yakin boleh meningkatkan kemahiran yang diajarkan oleh guru dalam kelas.	3 (0.9)	10 (3.1)	51 (15.9)	142 (44.2)	115 (35.8)	4.11	0.84
S35	Walaupun pembelajaran ini sukar, tetapi atas bimbingan daripada guru dan usaha sendiri, saya akan berjaya.	0 (0)	7 (2.2)	52 (16.2)	117 (36.4)	145 (45.2)	4.25	0.80
Min Keseluruhan							4.16	0.83

STS= Sangat tidak setuju, TS= Tidak setuju, TP= Tidak pasti, S= Setuju, SS= Sangat setuju.

4.3.2.5 Komponen Motivasi Belajar Aspek Afektif

Motivasi belajar ditinjau dari Aspek afektif iaitu terdapat lima soalan yang telah dibina. Ketika responden mengambil peperiksaan merasa kurang baik berbanding

dengan pelajar lain seramai 85 (26.5%) responden menjawab bersetuju dan 96 (29.9%) responden menjawab ketidakpastian. Bagi item ketika mengambil peperiksaan, responden sering memikirkan soalan lain yang tidak boleh dijawab, seramai 99 (30.8%) responden memberi jawapan tidak pasti dan 131 (41.0%) menjawab tidak bersetuju.

Seterusnya bagi item responden kerap memikirkan tidak akan lulus apabila peperiksaan seramai 72 (22.4%) responden menjawab tidak setuju, dan memberi jawapan tidak pasti seramai 70 (21.8%) responden. Dapatan kajian juga menunjukkan merasa tidak selesa, dan kecewa saat mengambil peperiksaan seramai 88 (20.6%) responden memberi jawapan akan tidak pasti, dan 86 (26.8%) responden menjawab tidak setuju. Manakala untuk item responden merasa hati berdebar-debar apabila mengambil keputusan peperiksaan seramai 88 (27.4%) responden memberi jawapan tidak pasti dan seramai 86 (26.8%) responden menjawab tidak setuju. Dalam aspek afektif iaitu kebimbangan saat mengambil peperiksaan mendapati semua sisihan piawai (SP) adalah tinggi ini menunjukkan jawapan responden kurang sepakat sehingga sisihan piawai menjadi tinggi. Justeru ini dapat disimpulkan bahawa responden memiliki kecenderungan yang baik saat mengambil peperiksaan.

Secara keseluruhan dapatan dari aspek afektif (kebimbangan saat mengambil peperiksaan memberikan skor min 2.80-3.06 skor ini terletak pada tahap yang rendah. Purata skor min dan sisihan piawai (SP) bagi semua item motivasi belajar ditinjau dari aspek afektif ialah ($M = 2.70$; $SP = 1.21$). Perincian dapatan skor min untuk aspek afektif dapat dilihat dalam Jadual 4.12.

Jadual 4.12

*Kekerapan, Peratus dan Skor Min Motivasi Belajar Aspek Afektif*

Bil	Pernyataan	STS	TS	TP	S	SS	Min	SP
		Bil	Bil	Bil	Bil	Bil		
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)		
S36	Ketika saya mengambil peperiksaan, saya merasa kurang baik berbanding dengan pelajar lain.	44 (13.7)	96 (29.9)	96 (29.9)	48 (15.0)	37 (11.5)	2.81	1.19
S37	Ketika mengambil peperiksaan, saya sering memikirkan soalan lain yang tidak boleh saya jawab.	53 (16.5)	78 (24.5)	99 (30.8)	63 (19.6)	28 (8.7)	2.80	1.18
S38	Saya kerap memikirkan bahawa saya tidak akan lulus apabila peperiksaan.	52 (16.2)	70 (21.8)	72 (22.4)	62 (19.3)	65 (20.2)	3.06	1.36
S39	Saya merasa tidak selesa, dan kecewa bila saya mengambil peperiksaan.	47 (14.6)	86 (26.8)	88 (27.4)	66 (20.6)	34 (10.6)	2.86	1.21
S40	Saya merasa hati saya berdebar-debar apabila mengambil keputusan peperiksaan.	47 (14.6)	86 (26.8)	88 (27.4)	66 (20.6)	34 (10.6)	2.86	1.21
Min Keseluruhan							2.70	1.21

STS= Sangat tidak setuju, TS= Tidak setuju, TP= Tidak pasti, S= Setuju, SS= Sangat setuju.

4.3.4 Persoalan Penyelidikan 4: Tahap Prestasi Pelajar

Tahap prestasi pelajar mengikut dapatan julat skor min menunjukkan bahawa, purata skor min tahap prestasi pelajar berada pada tahap sederhana iaitu dengan julat skor min $M = 2.97$ (min sederhana = 2.34-3.66). Perincian dapatan skor min dan sisihan

piawai tahap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan dapat dilihat dalam Jadual



Jadual 4.13

Min dan Sisihan Piawai Tahap Prestasi Pelajar

<i>Tahap prestasi pelajar</i>	N	Min	SP	Tahap
Prestasi pelajar	321	2.97	1.07	Sederhana

N= Sampel, SP= Sisihan piawai

4.3.5 Persoalan Penyelidikan 5: Hubungan Antara Penggunaan Media *PowerPoint* dengan Prestasi Pelajar



Bahagian ini akan membentangkan hasil daripada hubungan antara penggunaan media *PowerPoint* dan prestasi pelajar. Hubungan antara kedua-dua pemboleh ubah telah dibincangkan dalam bab II.

H_{o1} : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media *PowerPoint* dengan prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara

Untuk menguji H_{o1} , analisis regresi digunakan. Ringkasan analisis regresi dapat dilihat dalam Jadual 4.14.



Jadual 4.14



Hubungan Antara Penggunaan Media PowerPoint dengan Prestasi Pelajar

Peramal	<i>R</i>	<i>P</i>
Penggunaan <i>PowerPoint</i>	.328**	.000

** $p < .01$

Jadual 4.14 melaporkan hubungan penggunaan media *PowerPoint* (persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan) dengan prestasi pelajar mendapati signifikan ($p < .01$). Penggunaan media *PowerPoint* mempunyai hubungan yang positif dengan prestasi pelajar dengan pekali korelasi $R = .328$. Oleh itu, H_{o1} ditolak. Ini bermakna penggunaan media *PowerPoint* terdapat hubungan dengan prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara.



4.3.6 Persoalan Penyelidikan 6: Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Prestasi Pelajar

Bahagian ini akan membentangkan hasil daripada hubungan antara motivasi belajar dengan prestasi pelajar. Hubungan antara kedua-dua pemboleh ubah telah dibincangkan dalam bab II.

H_{o2} : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara.

Untuk menguji H_{o2} , analisis regresi digunakan. Ringkasan analisis regresi



Jadual 4.15

*Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Prestasi Pelajar*

Peramal	<i>R</i>	<i>P</i>
Motivasi Belajar	.285**	.000

** $p < .01$

Jadual 4.15 melaporkan hubungan motivasi belajar (aspek nilai, aspek jangkaan dan aspek afektif) dengan prestasi pelajar mendapati signifikan ($p < .01$). Motivasi belajar memiliki hubungan positif dengan prestasi pelajar dengan pekali korelasi $R = 0.285$. Oleh itu, H_{02} ditolak.

4.3.7 Persoalan Penyelidikan 7: Pengaruh Antara Penggunaan Media PowerPoint dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajar



Bahagian ini membentangkan hasil daripada sumbangan penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar. Pengaruh penggunaan media *PowerPoint* dan Motivasi telah dibincangkan dalam bab II.

H_{03} : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara.

Untuk menguji H_{03} , analisis regresi *stepwise* digunakan. Ringkasan analisis regresi *stepwise* dapat dilihat dalam Jadual 4.16.



Jadual 4.16



Ringkasan Analisis Regresi Pelbagai Stepwise Penggunaan PowerPoint dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajar

	<i>B</i>	<i>SE B</i>	β
Constant	45.687	4.615	
Penggunaan <i>PowerPoint</i>	0.592	0.097	0.328

**
 $p < .01$

Jadual 4.16 melaporkan ringkasan analisis regresi *stepwise*. Penggunaan *PowerPoint* terpilih sebagai peramal dalam menyumbang prestasi pelajar dengan *unstandardized* koefisien $B = .592$. Analisis regresi *stepwise* juga menjelaskan bahawa standard koefisien β dalam menilai kepentingan relatif dari pemboleh ubah peramal terhadap pemboleh ubah kriteria. Pemboleh ubah dengan dampak terbesar pada total skor prestasi pelajar adalah satu dengan yang terbesar standard koefisien β . Dalam kajian ini, pemboleh ubah penggunaan media *PowerPoint* memiliki standard koefisien β terbesar iaitu ($\text{Beta} = 0.328$). Oleh itu, H_{03} ditolak. Hal ini kerana penggunaan *PowerPoint* ditemukan menjadi peramal signifikan dalam menyumbang prestasi pelajar ($p < .01$).

4.4 Rumusan

Analisis deskriptif dan inferensi dijalankan dalam bab ini guna menjawab soalan dan hipotesis kajian. Dapatan kajian menunjukkan guru bersetuju dengan penggunaan *PowerPoint* boleh menyumbang dalam meningkatkan Prestasi pelajar. Manakala penggunaan media *PowerPoint* oleh pelajar juga mendapati bersetuju bahawa media



PowerPoint boleh meningkatkan prestasi belajar, dan motivasi belajar pelajar sekolah menengah kejuruan berada pada tahap bersetuju. Oleh itu H_{o1} dan H_{o2} ditolak. Ini

bererti ada terdapat hubungan antara penggunaan media *PowerPoint* dengan prestasi pelajar dan antara motivasi belajar dengan prestasi pelajar. Selain itu, hasil dari regresi *stepwise* mendedahkan bahawa penggunaan media *PowerPoint* mendapati menjadi faktor peramal yang signifikan daripada motivasi belajar. Oleh itu, H_{o3} ditolak.



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

BAB 5

PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN



5.1

Pengenalan



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

Seperti yang telah dihuraikan pada bab sebelum ini, bahawa penyelidikan ini untuk mengenal pasti pengaruh penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara. Bab ini mempunyai huraian ringkasan dapatan kajian, perbincangan dapatan kajian, implikasi kajian, cadangan kajian dan rumusan.



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

5.2 Ringkasan Kajian



Salah satu kaedah untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya ialah proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan pelajar dalam situasi pendidikan. Penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran sudah menjadi kemestian yang tidak boleh ditangguhkan lagi. Pelbagai paparan boleh digunakan secara optimum oleh guru sebagai sarana penyampaian bahan pelajaran yang tidak mungkin untuk digambarkan dengan keadaan sebenar dalam kehidupan sehari-hari. Dengan ini, pembelajaran lebih lengkap dan menarik dengan tersedianya pelbagai aplikasi yang boleh dimanfaatkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Memuat turun bahan pelajaran yang sesuai untuk dipaparkan dengan *PowerPoint* dalam sesuatu tajuk pengajaran



Kajian ini pada keseluruhannya menggunakan reka bentuk kuantitatif dengan kaedah tinjauan yang menggunakan pengumpulan set-set data dari satu kumpulan /subjek bagi bertujuan untuk menentukan hubungan antara data-data, mengukur sikap, pendapat dan pencapaian ataupun prestasi sesuatu fenomena (Wiersma, 2000). Instrumen dalam kajian ini terdiri daripada set soal selidik yang terbahagi kepada dua bahagian iaitu:

- i) Penggunaan media *PowerPoint* untuk melihat tahap penggunaan di kalangan guru (persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan *PowerPoint*).
- ii) Penggunaan media *PowerPoint* di kalangan pelajar (persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan *PowerPoint*) serta komponen motivasi belajar (aspek nilai, aspek jangkaan dan aspek afektif).



Saiz sampel kajian ini melibatkan seramai 124 orang guru dan 321 orang pelajar sebagai responden dari empat buah sekolah menengah kejuruan (SMK) di Aceh Utara, Indonesia. Keempat-empat sekolah tersebut berada di Aceh Utara, Provinsi Aceh, Indonesia. Nama-nama sekolah tersebut adalah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Lhoksukon, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tanah Luas, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Dewantara dan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Nisam. Data hasil kajian dianalisis dengan menggunakan perisian “*Statistical Package of The Social Sciences*” (SPSS versi 19.0). Analisis deskriptif (kekerapan, peratus dan min) dijalankan bagi mendapatkan gambaran latar belakang demografi responden. Manakala analisis statistik inferensi digunakan untuk menentukan kekuatan hubungan dan pengaruh antara pemboleh ubah.

Mengikut daripada itu, adalah amat penting untuk mengkaji pengaruh penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara. Kajian ini juga bertujuan untuk:

- a) Mengenal pasti tahap penggunaan media *PowerPoint* dalam kalangan guru sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara. Dapatan kajian menunjukkan tahap penggunaan media *PowerPoint* yang dikaji dari persepsi kemudahan dan kegunaan media *PowerPoint* berada pada tahap tinggi ini bermakna objektif kajian tercapai.
- b) Mengenal pasti tahap penggunaan media *PowerPoint*, motivasi belajar dan prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara. Dapatan kajian menunjukkan untuk penggunaan media *PowerPoint* di kalangan pelajar untuk kedua-dua persepsi berada pada tahap tinggi. Seterusnya untuk komponen motivasi yang dikaji dari aspek nilai, aspek jangkaan, dan aspek afektif

dapatan kajian menunjukkan berada pada tahap tinggi kecuali pada aspek afektif berada pada tahap sederhana tinggi, ini bermakna objektif kajian tercapai

- c) Menentukan hubungan antara penggunaan media *PowerPoint* terhadap Prestasi, hasilapatan kajian menunjukkan terdapat hubungan antara penggunaan media *PowerPoint* ke atas prestasi pelajar di sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara. Ini bermakna hipotesis ditolak.
- d) Menentukan hubungan antara motivasi belajar dengan prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat hubungan antara motivasi belajar ke atas prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara. Ini bermakna hipotesis ditolak.
- e) Menentukan pengaruh penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara, hasilapatan ujian regresi linear pelbagai *Stepwise* menunjukkan bahawa penggunaan media *PowerPoint* yang paling mempengaruhi terhadap prestasi pelajar sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara. Ini bermakna hipotesis ditolak.

5.3 Perbincangan Dapatan Kajian

Perbincangan dapatan kajian ini diuraikan mengikut soalan kajian. Perbincangan dimulakan dengan tahap penggunaan media *PowerPoint* dalam kalangan guru, tahap penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar dalam kalangan pelajar, selanjutnya hubungan penggunaan media *PowerPoint* terhadap Prestasi pelajar,

hubungan antara motivasi belajar terhadap prestasi pelajar dan akhir sekali melihat pengaruh antara penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar turut dibincangkan.

5.3.1 Tahap Penggunaan Media *PowerPoint* Dalam Kalangan Guru

Secara keseluruhan dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap penggunaan *PowerPoint* yang ditinjau dari persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan *PowerPoint* dalam kalangan guru dari empat buah sekolah menengah kejuruan didapati berada pada tahap tinggi. Ini selari dengan dapatan kajian Zainuddin Hassan *et al.* (2007) yang mendapati kebanyakan guru-guru menggunakan alat bantu mengajar pada setiap kali pengajaran semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Penguasaan pengetahuan bahan yang berteknologi merupakan prasyarat bagi seseorang guru untuk menguasai lebih banyak ilmu pengetahuan pada zaman globalisasi ini. Guru perlu mempunyai pengetahuan yang baik dalam penggunaan teknologi pendidikan bagi melaksanakan tugas-tugas peribadi atau pengurusan dan sebagai satu kelebihan untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran di sekolah.

Christina Andin dan Hazman Ali (2010); Hasnuddin Ab. Rahman *et al.* (2015) mendapati tahap pengetahuan ICT dalam kalangan guru adalah tinggi. Guru juga mempunyai sikap yang positif dalam penggunaan ICT semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan ICT dalam pengajaran akan menarik minat pelajar dalam mata pelajaran yang diajar kerana ICT mempunyai kepelbagaian corak pengajarannya,

umpamanya pengajaran secara simulasi yang membolehkan pelajar melihat dan merasai seperti situasi yang sebenar.

Kajian ini mendapati bahawa guru-guru bersetuju penggunaan media *PowerPoint* sebagai bahan bantu mengajar boleh meningkatkan prestasi. Ini selari dengan kajian Shaharom Noordin dan Nur Faizah (2010) menyatakan bahan bantu mengajar bukan hanya sahaja dianggap sebagai bahan yang membantu pengajaran guru, malahan juga sebagai bahan penyalur maklumat kepada pelajar. Selain itu, bahan bantu mengajar juga dianggap sebahagian daripada proses pengajaran dan pembelajaran kerana membantu dan mempercepatkan proses pemahaman pelajar yang bersifat abstrak melalui bahan konkrit. Ini sejajar dengan hasrat negara dalam melahirkan masyarakat saintifik. Oleh itu, bahan bantu mengajar memainkan peranan penting dalam meningkatkan pengetahuan dan kefahaman pelajar melalui wadah BBM yang betul, praktikal dan dapat menyampaikan idea pengajaran dengan lebih berkesan.

Noor Azlan dan Nurdalina Daud (2010), Johari Hassan dan Fazlina Rashida (2011) melaporkan bahawa tahap penggunaan bahan bantu mengajar ini penting kerana guru dapat menyampaikan pengajarannya dengan mudah dan menarik perhatian pelajar. Penggunaan bahan bantu mengajar juga secara tidak langsung akan menjadikan pelajar lebih menumpukan perhatian. Menurut Hairun Najuwah *et al.* (2015), penggunaan multimedia dalam membangunkan bahan bantu mengajar melalui komputer juga sangat mudah, menjimatkan masa serta kos. Penggunaan multimedia dalam menyampaikan bahan pelajaran seperti ilustrasi gambar, animasi, video, audio boleh menarik perhatian pelajar dan mengekalkan minat pelajar.

5.3.2 Tahap Penggunaan Media *PowerPoint* dan Motivasi Belajar Dalam Kalangan Pelajar

Berdasarkan dapatan kajian yang diperoleh, pengkaji mendapati kesemua responden sangat bersetuju bahawa penggunaan media *PowerPoint* membantu dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat daripada analisis menunjukkan penggunaan media *PowerPoint* dalam kalangan pelajar berada pada tahap tinggi. Ini bermakna penggunaan media *PowerPoint* boleh memudahkan pelajar dalam memahami bahan pelajaran. Dapatan ini selari dengan hasil kajian yang dijalankan oleh Komang *et al.* (2014) mendapati bahawa peningkatan prestasi pelajar, kerana pengajaran berbantuan media *audio-visual* memberikan sumbangan yang positif dalam peningkatan kualiti pendidikan. Penggunaan *audio-visual* sebagai bahan bantu mengajar membolehkan pelajar meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan dan juga menimbulkan suasana yang lebih menarik dan menghasilkan tumpuan terhadap apa yang ingin dipelajari.

Menurut Zamri Mahamod dan Nur Aisyah (2011), kemampuan multimedia dalam menyajikan sesuatu maklumat dengan cepat, tepat dan mampu menjadikan daya tarik bagi mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan. Kajian Ana (2012) dan Khamim (2012) menyatakan penggunaan media *PowerPoint* boleh menjadikan pembelajaran lebih menarik, disebabkan oleh *PowerPoint* yang menjadikan bahan pelajaran yang abstrak menjadi nyata. Media *PowerPoint* boleh dijadikan sebagai media pembelajaran dengan mengoptimumkan fasiliti yang terdapat dalam perisian dan boleh disesuaikan dengan bahan pelajaran yang akan disampaikan seperti animasi, audio, video, ilustrasi gambar sehingga menjadikan pembelajaran lebih bervariasi.

Seterusnya Novia Ardianti (2013) dan Setiyoningsih (2012) pula, mendapati terdapat peningkatan prestasi pelajar apabila pengajaran dan pembelajaran didedahkan dengan menggunakan *PowerPoint*. Penggunaan *PowerPoint* boleh memudahkan pelajar dalam mengikuti pengajaran dan pembelajaran, kerana kemudahan yang terdapat dalam perisian *PowerPoint* seperti animasi, *audio-visual* boleh menarik perhatian pelajar. Ini selari dengan apa yang diperkatakan oleh Abdul Wahab *et al.* (2006) iaitu, kaedah pengajaran dengan berbantuan komputer boleh dipelbagaikan mengikut keadaan pelajar.

Motivasi pelajar adalah penting untuk pengajaran dan pembelajaran berjalan dengan lancar. Dapatan komponen motivasi belajar dalam kalangan pelajar semua aspek menunjukkan tahap yang tinggi kecuali pada aspek afektif yang meliputi kebimbangan pada masa mengambil peperiksaan. Manakala komponen motivasi dari aspek afektif iaitu kebimbangan saat mengambil peperiksaan berada pada tahap sederhana. Dapatan ini selari dengan dapatan kajian Mohd. Azrien dan Mohd. Alwee (2009) terhadap pelajar Universiti Malaya dalam mengenal pasti faktor yang mempengaruhi prestasi akademik pelajar. Mengikut ujian korelasi *Pearson* dapatan kajian menunjukkan semua faktor motivasi (aspek nilai dan aspek jangkaan) kecuali aspek afektif (kegelisahan saat mengambil peperiksaan) tidak berkait rapat secara signifikan ke atas prestasi akademik pelajar.

5.3.3 Hubungan antara Penggunaan Media *PowerPoint* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajar

Secara keseluruhan, kajian ini melihat hubungan antara penggunaan media *PowerPoint*, motivasi belajar terhadap prestasi pelajar. Dapatan kajian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan penggunaan media *PowerPoint* dengan prestasi pelajar. Dapatan kajian ini turut disokong oleh Nor Ilyana *et al.* (2012), beliau mendapati bahawa penggunaan komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran adalah penting memandangkan penggunaannya mampu membantu pelajar dalam memahami maklumat yang disampaikan oleh guru dengan baik.

Dapatan kajian ini juga disokong oleh dapatan kajian Didit (2012) dan Sapto Haryoko (2009) mendapati terdapat hubungan penggunaan media *PowerPoint* terhadap prestasi. Proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan media *PowerPoint* boleh berlangsung kondusif dan lebih efektif. Dapatan kajian juga menunjukkan penggunaan media *PowerPoint* boleh meningkatkan keaktifan pelajar. Ini bermakna bahawa penggunaan media *PowerPoint* sebagai alat bantuan mengajar didapati terdapat hubungan ke atas prestasi pelajar.

Manakala motivasi belajar terhadap prestasi didapati terdapat hubungan yang signifikan. Ini bermakna bahawa komponen motivasi belajar terdapat hubung kait ke atas prestasi pelajar. Ini selari dengan dapatan kajian Setyowati (2007) yang mendapati bahawa sebanyak 29.7 peratus hasil pembelajaran dari pelajar dipengaruhi oleh faktor motivasi. Kajian-kajian lain yang menyokong dapatan kajian ini ialah seperti kajian yang dijalankan oleh Rita Handayani (2010); Hajar Nur (2010); Suflakam (2011); Doni (2013) dan Ice Syafsensi *et al.* (2013) yang mendapati bahawa

terdapat hubungan yang signifikan motivasi belajar dengan prestasi pelajar. Walaupun terdapat beberapa kajian yang mendapati motivasi berkait terhadap prestasi namun terdapat juga dapatan kajian yang berbeza dengan dapatan kajian ini, seperti kajian yang dijalankan Saemah dan Phillips (2006); Kamaruddin Ilias *et al.* (2010); Amrai *et al.* (2011); Yusuf (2013) dan Puteri Rahmi (2013) mendapati tidak terdapat hubungan langsung antara motivasi belajar terhadap prestasi. Kajian mengenai motivasi dalam bidang pendidikan secara konsisten menunjukkan hubungan yang positif antara motivasi terhadap prestasi pelajar.

5.3.4 Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajar

Untuk melihat pengaruh penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar terhadap prestasi pelajar analisis regresi linear pelbagai dengan model *stepwise* dijalankan. Dapatan kajian dari ujian analisis regresi pelbagai mendapati penggunaan media *PowerPoint* mempunyai pengaruh lebih besar dalam menyumbang prestasi ke atas pelajar sekolah di empat buah sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara. Dapatan kajian ini turut disokong oleh Suka Rahmadi (2009); Reda Taradipa *et al.* (2013); Chandra (2013); Mufida Ratnasari dan Ani Widayati (2012) mendapati bahawa penggunaan *PowerPoint* berpengaruh dalam menyumbangkan prestasi kepada pelajar. pembelajaran dengan *PowerPoint* boleh menampilkan konsep-konsep yang abstrak menjadi nyata, membuat perhatian pelajar tertumpu pada bahan pelajaran sehingga memudahkan pelajar dalam menerima maklumat yang disampaikan oleh guru.

Ahmad *et al.* (2008) dan Aszaura (2007) mendapati penggunaan media *PowerPoint* dalam proses pengajaran dan pembelajaran boleh membuat pelajar tidak mempunyai masalah seperti hilang tumpuan. Selari dengan itu Akdag dan Tok (2008) mendapati pengajaran dan pembelajaran dengan *PowerPoint* boleh membuat bahan ajar menjadi lebih jelas dan teratur, memudahkan pengambilan nota, menggalakkan pelajar ikut pernyataan dalam kelas dan pembelajaran dengan ceramah serta disokong *PowerPoint* memberi kesan kepada mendorong pelajar semasa pembelajaran lebih berkesan. Manakala Selimoglu dan Arsoy (2009) menyatakan penyampaian isi kursus melalui pembentangan *PowerPoint* boleh menarik minat pelajar dan memberikan suasana yang berbeza dan sisi lain memberi beberapa kelebihan kepada guru/pensyarah sebagai alat dalam menyimpan atau mengemas kini bahan-bahan pengajaran.

Dapatan kajian lain yang menyokong kajian ini seperti kajian yang dijalankan oleh Siti Fatimah dan Ab. Halim (2010); Erdemir (2011); Ngin (2012); Muhammad Ruzaini (2012); Rajabi dan Ketabi (2012); Irene (2012); Mattar dan Khoury (2011) yang mendapati bahawa proses pengajaran dan pembelajaran melalui pembentangan dengan slaid *PowerPoint* boleh membantu guru dalam mengintegrasikan pembentangan pengajaran. *PowerPoint* juga membolehkan pelajar mengembangkan kemahiran mendengar, bercakap, membaca serta menulis.

Selanjutnya Sharifah Nor Puteh dan Kamarul Azman (2011); Azura dan Sabariah (2014); Chistopher (2012) dapatan kajian menunjukkan penggunaan bahan yang bersifat *visual* boleh digunakan untuk mempertingkatkan pencapaian murid. Pengajaran yang berbantuan multimedia membantu dalam mempengaruhi sikap

pelajar kerana boleh membantu dalam memotivasikan pelajar semasa pengajaran dan pembelajaran dan membantu mempermudah pelajar dalam memahami maklumat yang disampaikan oleh guru sehingga boleh meningkatkan prestasi mereka. Ini sesuai dengan dapatan kajian yang dijalankan oleh Shah dan Khan (2015) dan Liu *et al.* (2014) ke atas penggunaan *PowerPoint* dalam meningkatkan prestasi pelajar.

5.4 Implikasi Kajian

Dapatan daripada kajian ini akan membawa beberapa implikasi bagi pihak-pihak dan lembaga yang berkaitan dengan peningkatan prestasi pelajar. Antara implikasi yang ditunjukkan adalah terutama implikasi bagi pelajar dan guru di sekolah. Berikut ini diuraikan mengenai implikasi daripada dapatan kajian.

5.4.1 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kementerian Pelajaran)

Sebagai sebuah institusi yang tinggi dalam sistem pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merupakan pihak yang berkuat kuasa dalam menentukan hala tuju kemajuan pendidikan. Dapatan kajian ini boleh memberi maklum balas bagi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia mengenai peranan alat bantuan mengajar khususnya Media *PowerPoint* di sekolah-sekolah bagi menyokong dalam meningkatkan prestasi pelajar. Oleh itu, berdasarkan dapatan kajian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan boleh mengambil kira perkara tersebut pada pelajar yang berada di kawasan-kawasan lainnya. Kajian ini juga boleh memberi maklumat sama ada berlaku hal yang sama dengan pelajar di daerah Aceh Utara, lebih baik atau

mungkin lebih teruk lagi dalam penggunaan media khususnya *PowerPoint*.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai penguat kuasa perlu meneruskan dan membuat pelbagai siasatan dan rancangan program dalam memaksimumkan perkara tersebut. Seterusnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan perlu mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran yang lebih kerap lagi sehingga boleh meningkatkan prestasi pelajar yang lebih baik.

5.4.2 Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Aceh Utara

Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Aceh Utara mempunyai tanggung jawab penuh untuk sebarang isu yang timbul berkaitan dengan pendidikan. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga hendaklah sentiasa memantau dan memantapkan peranan guru, terutama sekali kebolehan guru dalam menerapkan dan menggunakan media pembelajaran berasaskan pada teknologi. Perkara tersebut boleh dijalankan oleh Jabatan Pelajaran dengan kuasa yang ada padanya dalam menilai guru. Walaupun demikian, dengan penilaian sahaja tentunya tidak boleh mengoptimumkan penggunaan media dalam proses pengajaran dan pembelajaran, akan tetapi pengadaan media, pengadaan bengkel, kursus penggunaan media, latihan dan program lainnya perlu dijalankan oleh Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga. Dengan adanya program tersebut tentu akan menyumbang kepada peningkatan penggunaan alat bantuan mengajar (*PowerPoint*) di sekolah-sekolah.

5.4.3 Pihak Sekolah



Pihak sekolah hendaklah berusaha untuk mewujudkan suasana pengajaran dan pembelajaran yang lebih selesa dan menyeronokkan. Proses pengajaran dan pembelajaran sebagai satu aktiviti yang menyeronokkan untuk pelajar sehingga pelajar senang dalam mengikuti pengajaran dan pembelajaran. Bagi pihak pentadbir pula, mereka perlu menjadi lebih kreatif dalam menangani masalah yang timbul. Ini kerana setiap pelajar mempunyai sifat dan keperluan masing-masing. Terdapat keperluan dalam melaksanakan pembelajaran secara bersungguh-sungguh sehingga mencapai hasil pembelajaran lebih baik



5.4.4 Guru

Guru adalah orang berperanan penting di sekolah, terutama dalam memberi pengajaran kepada pelajar. Profesion guru adalah sangat mulia dan penting bagi bangsa dan negara. Sayangnya apabila dalam kalangan guru, ia tidak mencerminkan sikap yang profesional, terutama dalam kemahiran penggunaan alat bantuan mengajar. Setiap guru perlulah mempunyai kemahiran dalam menggunakan media yang berasaskan teknologi dalam menyokong profesionnya sebagai pengajar. Mengikut dapatan kajian, penggunaan media *PowerPoint* mempengaruhi prestasi pelajar. Oleh itu, untuk meningkatkan penggunaan media yang lebih berkesan dan yang menarik untuk pelajar, terlebih dahulu daripada guru mesti mempunyai kemahiran dalam menggunakan alat bantuan mengajar itu.



Selari dengan itu guru juga disarankan untuk memberi motivasi kepada pelajar, kerana motivasi boleh menceriakan suasana aktiviti pembelajaran, menggalakkan pelajar dalam mengikuti proses pengajaran dan pembelajaran, meningkatkan frekuensi pelajar untuk bertanya pada guru, pelajar juga rajin dalam mengerjakan tugas serta boleh meningkatkan tahap kehadiran di sekolah. Peranan guru di sekolah penting untuk membantu meningkatkan prestasi pelajar. Guru hendaklah membimbing dan menggalakkan pelajar-pelajar untuk saling berinteraksi semasa proses pengajaran dan pembelajaran bagi meningkatkan prestasi dan pengetahuan akademiknya. Interaksi sangat diperlukan bagi pelajar kerana mereka akan lebih memiliki rasa empati dan peduli terhadap orang yang berada di persekitarannya.

5.4.5 Pelajar

Bagi pelajar-pelajar supaya dapat belajar lebih baik dan lebih semangat. Penggunaan media *PowerPoint* yang lebih kerap oleh guru, berdasarkan kepada dapatan kajian boleh meningkat prestasi terhadap pelajar. Pelajar juga diharapkan aktif mengikuti proses pengajaran dan pembelajaran, mengerti instruksi guru, memahami keperluan intelektualnya dengan menanyakan hal-hal yang belum difahami. Pelajar juga diharapkan memahami tugas dan kewajipan dalam belajar agar dorongan motivasi belajar meningkat, sebab pelajar yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan melakukan aktiviti belajar dalam memenuhi tugas dan kewajibannya dalam belajar.

5.5 Cadangan Kajian Lanjutan



Dapatan daripada kajian ini dapat menjadi sumber bagi menjalankan kajian lanjutan yang lebih mendalam dan menyeluruh. Untuk dapatan kajian yang lebih tepat, kajian lanjutan boleh dijalankan secara komprehensif pada tempat dan di sekolah yang lain. Cadangan kajian-kajian lanjutan yang pengkaji boleh cadangkan mengikut dapatan daripada kajian ini iaitu:

- i) Kajian ini dijalankan pada empat buah sekolah sahaja di Aceh Utara, Provinsi Aceh, Indonesia. Dengan dapatan hasil kajian daripada empat buah sekolah tersebut tidak boleh dijadikan sebagai generalisasi bagi semua pelajar yang ada di Provinsi Aceh dan Provinsi lainnya di Indonesia. Oleh itu, kajian lanjutan yang sama dicadangkan mengambil kira lebih banyak sekolah dari pelbagai Kota dan Kabupaten di Provinsi Aceh, Indonesia untuk mendapati hasil yang lebih menyeluruh dan komprehensif.
- ii) Dalam kajian ini melihat pengaruh penggunaan media *PowerPoint*, iaitu persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan *PowerPoint* terhadap prestasi pelajar. Dicadangkan pada kajian lanjutan untuk menjalankan kajian dengan lebih banyak pemboleh ubah atau faktor-faktor lainnya yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran, misalnya kekerapan penggunaan, pengaruh media terhadap minat, dan faktor-faktor lainnya.
- iii) Dicadangkan juga pada kajian lanjutan untuk mengkaji pengaruh pemboleh ubah bebas yang lebih banyak ke atas prestasi pelajar seperti faktor-faktor yang menyumbang prestasi pelajar, faktor pelajar memilih sekolah menengah kejuruan, persekitaran bengkel tahap pendidikan ibu bapa, sosioekonomi, kecerdasan emosi, minat pelajar, dan jenis media pembelajaran lainnya. Dalam



kajian ini hasil analisis pengaruh penggunaan media *PowerPoint* ke atas prestasi pelajar, didapati 33 peratus sahaja sumbangan prestasi pelajar yang dipengaruhi oleh penggunaan media *PowerPoint*. Hal ini bermakna masih banyak lagi faktor lain yang menyumbang dalam meningkatkan prestasi pelajar.

5.6 Rumusan

Dapatan daripada kajian ini dapat dirumuskan bahawa penggunaan media *PowerPoint* pada sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Dewantara, sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Nisam, sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Lhoksukon, dan sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Tanah Luas berada pada tahap tinggi. Manakala motivasi belajar iaitu faktor nilai dan faktor jangkaan berada pada tahap tinggi dan untuk faktor afektif berada pada tahap sederhana. Penggunaan media *PowerPoint* mendapati terdapat hubungan dengan prestasi pelajar. Pengaruh penggunaan media *PowerPoint* dan motivasi belajar ke atas prestasi pelajar mendapati hanya penggunaan media *PowerPoint* yang mempengaruhi terhadap prestasi pelajar. Mengikut dapatan kajian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi semua pihak yang berhubung kait dengan pendidikan untuk dapat terus membina pelajar menjadi individu yang mampu bersaing pada era globalisasi dan memiliki prestasi belajar yang tinggi. Di samping itu, guru dapat mempelbagaikan kaedah pengajaran yang inovatif untuk kreativiti pelajar-pelajar, kemahiran berfikir, menggalakkan peningkatan pengetahuan melalui penerokaan dengan penggunaan media dan pembelajaran berpusat pelajar.

RUJUKAN

- 05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
- Achsin, A. (1986). *Media pendidikan dalam kegiatan belajar-mengajar*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang.
- Anas, M. A. (2013, January 5). Guru produktif smk masih minim. *Serambi Indonesia*. Diakses daripada <http://aceh.tribunnews.com/2013/01/05/guru-produktif-smk-masih-minim>
- Agus, S. (2010). *Cooperative learning teori dan aplikasi paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Abu Ahmadi. (1998). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- AECT, (1994) *Educational technology: A glossary of terms*. Washington: AECT.
- Ary, D., Jacobs, L. C., & Razavieh, A. (2002). *Introduction to research in education* (6 th ed.). Belmont, CA. Wadsworth/Thomson Learning.
- Abdul Razaq. (2007). *Belajar sendiri Microsoft PowerPoint 2007*. Surabaya: Indah.
- Arief, S., Raharjo, R., & Anung Haryono. (2009). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Diknas dan PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Ahmad Nazir Muhd. Ali. (2006). *Penyelidikan tentang pembelajaran visual dalam mempertingkatkan pemahaman murid*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, Johor.
- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2004). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akdag, M., & Tok, H. (2008). The effects of traditional instruction and PowerPoint presentation-supported instruction on student's achievement. *Journal Education and Science*, 33(147), 27-34.
- Alfian. (2010). *Membuat presentasi menakjubkan dengan Microsoft PowerPoint 2007*. Jakarta: Mediakita.
- Almegta, N. R. (1996). *Relationship of self-efficacy, causal attribution, and emotions to female college students' academic self-evaluation*. (Tesis Ph.D (tidak diterbitkan). University of Arizona, United States. (UMI: 9720596)
- Amrai, K., Motlagh, S. E., Zalani, H. A., & Parhon, H. (2011). The relationship between academic motivation and academic achievement students. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 15, 399-402. doi:10.1016/j.sbspro.2011.03.111

- Ahmad, R. M., Mohd. Zaid Mustafa., & Lutfan Jaes. (2008). *Impact of teaching and learning method with multimedia application aided*. The 6th International Malaysian Studies Conference. August, 2008. <http://eprints.uthm.edu.my/2296/1/IMPACT_OF_TEACHING_AND_LEARNING_Ahmad_Rizal_Madar.pdf>.
- Ana, F. N. (2012). *Media PowerPoint dalam peningkatan hasil belajar pada pembelajaran sains di Kelas IV MI Ma'had Islamy Kotagede Yogyakarta*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Andi. (2007). *Panduan praktis Microsoft PowerPoint*. Semarang: Wahana Komputer.
- Anjayani Yulianti. (2013). *Pengaruh fasilitas belajar terhadap motivasi belajar pada matapelajaran produktif administrasi perkantoran di SMK Negeri Bandung*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Ari Prasmono. (2010). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran komputer multimedia dan digital video disc terhadap prestasi belajar listening ditinjau dari motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama di Kabupaten Wonogiri*. (Tesis Master (tidak diterbitkan). Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Azizi Yahya, Shahrin Hashim, Jamaludin Ramli, Yusuf Boon., & Abdul Rahim Hamdan. (2006). *Mengusai penyelidikan dalam pendidikan*. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.
- Asep, H. H., Zaman Badru., & Riyana Cepi. (2007). *Media pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Asih, W. H. (2011). *Effective & powerful presentasion with PowerPoint 2010*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Abdul Wahab, I. G., Kamaliah Hj. Siarap., & Hasrina Mustafa. (2006). Penggunaan komputer dalam pengajaran-pembelajaran dalam kalangan guru sekolah menengah: Satu kajian ked di Pulau Penang. *Kajian Malaysia*, xxiv(1&2).
- Asmara. (2009). *Prestasi belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Aszoura, M. S. (2007). *Keberkesanan kaedah pembelajaran berbantuan komputer (penggunaan perisian PowerPoint interaktif) terhadap peningkatan penguasaan konsep sains dalam tajuk sel untuk sains tingkatan satu*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universiti Terbuka Malaysia. Kuala Lumpur.
- Azhar Arsyad. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azura Mohd Nor., & Sabariah Sharif. (2014). Penggunaan bahan visual di kalangan guru teknikal. *Jurnal Pemikir Pendidikan*, 5, 79-98.

Azwar, S. (2007). *Tes prestasi: Fungsi dan pengembangan pengukuran prestasi belajar*. (Edisi ke-10). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Baker, T. L. (1994). *Doing social research* (2nd ed.). New York : McGraw-Hill Inc.

Barbbie, E. R. (1979). *The practice of social research* (2nd ed.). California: Wad Worth.

Boekaerts, M. (2001). Context Sensitivity: Activated motivational beliefs, current concerns and emotional arousal. In: S. Volet, & Jarvela, S. (Eds.), *Motivation in learning contexts: Theoretical advances and methodological implications* (pp. 17-31). Amsterdam: Elsevier.

Brink, H. (1996). *Fundamentals of research methodology for health care professionals*. Kenwyn: Juta & Co.

Brophy, J. (2004). *Motivating student learning*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Bigge, M.L. & Shermis, S.S. (1998). *Learning theories for teachers*, (6th Ed). United States: Longman.

Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge: Harvard University.

Bruner, J. S. (1971). *The relevance of education*. New York: Norton.

Budy Setyawan. (2014). Pengaruh media PowerPoint terhadap peningkatan prestasi belajar biologi siswa kelas IX-G SMP Negeri 39 Surabaya. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, 4, 1-12.

Baharuddin, A., Mohd, Bilai, A., Norah Md. Noor., Mohd. Nihra., Haruzuan Mohd. Said., & Noor Azean Atan. (2003). *Sains komputer: Teknik dan teknologi*. Selangor: Venton Publishing (M) Sdn. Bhd.

Butler, D. L. (2002). Individualizing instruction in self-regulated learning. *Theory Into Practice*, 41(2), 81-92.

Bartlett, J. E., kotrlik, J. W., & Higgins, C. C. (2001). Organizational research: Determining appropriate Sample size in survey research. *Information Technology, Learning and Performance Journal*, 19 (1), 43-50 (spring).

Boon, P. Y., & Ragbir, K. (1998). *Psikologi II*. Kuala Lumpur: Fajar Bakti.

Boyle, T. (1997). *Design for multimedia learning*. London: Prentice Hall.

Caplin, J. P. (1999). *Kamus lengkap psikologi* (Terjemahan Dr. Kartini Kartono), Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Cecep Kustandi., & Bambang Sutjipto. (2011). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Cochran, W. G. (1977). *Sampling techniques* (3rd ed.). New York: John Wiley & Sons.

Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research methods in education*. (6th ed.). USA: Routledge.

Chandra, P. T. (2013). Pengaruh kreativitas belajar, penggunaan media pembelajaran *PowerPoint*, dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora tahun ajaran 2012/2013 (motivasi belajar sebagai variabel intervening). *Economic Education Analysis Journal*, 2(2), 15-23.

Cristina Andin., & Hazman Ali (2009). *Penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dalam kalangan guru-guru Sekolah Kebangsaan*. (Tesis Sarjana Muda (tesis tidak diterbitkan). Universiti Teknologi Malaysia, Skudai, Johor.

Christopher, L. W. W. (2012) Kesan penggunaan bahan bantu mengajar visual dalam pengajaran subjek sains tahun tiga. *Seminar penyelidikan Tindakan IPG KBL*. pp. 87-101.

Chua, Y. P. (2006). *Kaedah Penyelidikan: Kaedah dan statistik penyelidikan-buku 2*. Kuala Lumpur: McGraw-Hill Sdn. Bhd.

Creswell, J. W. (2007). *Educational reserach: Planning, condungting, and evaluatig quantitative and qualitative research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc.

Chua, S. G. (2002). *Pembinaan PPBK perkakasan komputer bagi subjek pendidikan komputer*. (Latihan Ilmiah (tidak diterbitkan). Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.

Dalgarno, B. (2001). Interpretations of constructivism & consequences for computer assisted learning. *British Journal of Educational Technology*, 32(2), 183-194.

Danusastro. (2003). *Strategi belajar mengajar efektif*. Jakarta: Media Pratama.

Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching*. (3rd ed.). New York: The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc.

Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use and user acceptance of informationn technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-339.

Davis, N. (2001). *The virtual community of teachers: Issues in teaching using ICT*. (Leask, M. (Ed)). London and New York: Routledge Falmer.

Devellis, R. F. (1991). *Scale development: Theory and applications, applied social research methods series 26*. Sage: Newbury Park.

Didit, S. D. (2012). *Pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap perstasi belajar ilmu pengetahuan alam pada siswa kelas v SD Negeri Ngebun Beran tahun ajaran 2011/2012*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta.

Dede Rosyada. (2008). *Media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

Dimiyati., & Mudjiono. (1994). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.

Dimiyati., & Mudjiono. (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Dimiyati., & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Doni, T. A. (2013). *Hubungan antara persepsi siswa tentang atraksi interpersonal guru, fasilitas belajar dan lingkungan belajar dengan motivasi belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah Prambanan tahun ajaran 2012/2013*. (Tesis Master (tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Solo.

Draper, N. R., & Smith, H. (2003). *Applied regression analysis*. (3rd ed.). Wiley: New York.

Drucker, P. F. (1999). *Management challenges for the 21st century*. London: Butterworth-Heinemann.

Dickinson, L. (1997). *Self-instructions in language learning*. Cambridge University Press.

Erdemir, N. (2011). The effect of PowerPoint and traditional lectures on students' achievement in physics. *Journal of Turkish Science Education*, 8(3), 176-189.

Fink, A., & Kosekoff, J. (1985). *How to conduct surveys: A step-by step guide*. Beverly Hills, CA: Sage.

Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2009). *How to design and evaluate research in education*. New York: McGraw-Hill.

Forcier, R. C. (1999). *The computer as an educational tool: productivity and problem solving*. (2nd ed.). New Jersey: Prentice Hall.

Freund, R. J., & Ramon, C. I. (2000). *SAS system for regression* (3rd ed.). Cary, NC: SAS Institute.

Fuller. R. (1999). *Do university students' conceptions of learning really influence their learning?* Retrived July 17, 2001

Gay, L. R., & Airasian, P. (2000). *Educational research*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.



Gay, L. R., & Airasian, P. (2003). *Educational research: Competencies for analysis and applications*. (3rd ed.). New Jersey: Merrill Prentice-Hall.

Gerlach, V. G., & Ely, D. P. (1971). *Teaching and media: A systematic approach*. (2nd ed.). New Jersey: Prentice Hall Inc.

Good, T. L., & Brophy, J. E. (1990). *Educational psychology: A realistic approach*. (4th ed.). White Plains, New York: Longman.

Garavalia, L. S., & Gredler, M. E. (2002). An exploratory study of academic goal setting, achievement calibration and self-regulated learning. *Journal of Instructional Psychology*, 29(4), 221-230.

Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: A guide for non-statisticians. *International Journal Endocrinology Metabolism*, 10(2), 486-489. doi: 10.5812/ijem.3505

Glosary of Term, <http://www.neiu.edu/~dbehrlic/hrd408/glossary.htm>

Hackbarth, S. (1996). *The educational technology handbook*. Englewood Cliffs. New-Jersey: Educational Technology Publications Inc.



Hadi, S. (2000). *Metodologi reserach*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Hajar Nur, F. R. (2010). *Hubungan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar mata kuliah askeb 3 mahasiswa prodi D IV kebidanan FK UNS tahun ajaran 2009/2010*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universitas Sebelas Maret, Solo.

Hamzah, B. U. (2008) *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hanggani, R. M. (2011). *Media pendidikan: Penggunaan "Media" dalam pembelajaran membantu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar*. Surabaya: CV. Karunia.

Hasnuddin Ab. Rahman., Norfaizuryana Zainal., & Nor Azzarahton Ab. Karim. (2015). Keberkesanan penggunaan ICT di dalam pengajaran dan pembelajaran pendidikan islam bagi Sekolah Kebangsaan Desa Pandan Kuala Lumpur. *Proceeding of IC-ITS 2015. International Conference on Information Technology & Society* (pp. 238-252). Kuala Lumpur, Malaysia.

Hazman Ali. (2009). *Penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dalam kalangan guru-guru Sekolah Kebangsaan*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universiti Teknologi Malaysia, Skudai, Johor.



Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1982). *Instructional media and the new technologies of instruction*. (3rd ed.). New York: Macmillan Publishing Co.

Henson, R. K. (2001). Understanding internal consistency reliability estimates: A conceptual primer on coefficient alpha. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 34, 177-188.

Herzberg, F. (1959). *The motivation to work*. New York: John Wiley and Sons.

Hofstetter, F. T. (1999). *Multimedia literacy*. England: Milton.

Hugey, D. W., Chawla, S. K., & Khan, Z. U. (2003). Measuring the quality of university computer labs using SERVQUAL: A longitudinal study. *Quality Management Journal*, 10(3), 33-44.

Hairun Najuwah, J., Awatif Abd. Rahman., & Ku Fatahiyah, K. A. (2015). Tahap penggunaan bahan bantu mengajar dalam pembelajaran dan pengajaran Bahasa Arab di USIM, UNISZA dan Pusat Asasi UIAM. *The e-Journal of Sultan Alauddin Sulaiman Shah*. 2(1).

Haris, M. (2008). *Belajar mandiri*. Surakarta: UNS Press.

Hujair Sanaky, AH. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

I Kadek Suartama. (2010). Pengembangan multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43(3), 253-265.

Ice Syafsensi., Syahron Lubis., & Chairul Israr. (2013). Kontributor motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran gambar bangunan siswa SMK Negeri 2 Solok. *CiVED ISSN 2302-3341*, 1(1), 43-51.

Isroi. (2008). Presentasi Efektif dengan Ms PowerPoint. <http://isroi.wordpress.com/2008/04/03/presentasi-efektif-dengan-ms-powerpoint>. Diakses pada 16 May, 2016.

Irene, T. A. L. (2012). Keberkesanan penggunaan PowerPoint ke atas murid tahun tiga yang berpenapaian sederhana lemah dalam sains di Kuching. *Seminar penyelidikan tindakan IPG KBL*. pp. 71-86.

Ibrahim Ahmad., Baharuddin Aris., & Jamaluddin Harun. (2004). Pembangunan perisian multimedia berasaskan proses pembelajaran berasaskan masalah dalam subjek sains komputer. *Persidangan Antarbangsa Pertama UPSI-UPI*, Kuala Lumpur. pp. 712-727.

Jackson, S. L. (2003). *Research methods and statistic: A critical thinking approach*. USA: Thomson Wadson Wadsworth.

Jamaludin Mohaiadin. (1999). Konstruktivisme: Aplikasinya dalam reka bentuk pembelajaran berasaskan web. *Dalam Prosiding Konvesyen Teknologi Pendidikan ke-12* (m.s.11 - 4). Port Dickson: Persatuan Teknologi Pendidikan.

Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir (2003). *Multimedia dalam pendidikan*. Pahang: PTS Publications & Distributors.

Johanson, G. A., & Brooks, G. P. (2010). Initial scale development: Sample size for pilot studies. *Educational and Psychological Measurement*, 70(3), 394-400.

Jaelani. (2011). *Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Waru 05 Kecamatan Parung*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA), Jakarta.

Jamalludin Harun., & Zaidatun Tasir. (2003). *Multimedia dalam pendidikan*. Bentong: PTS Publications & Distribution Sdn Bhd.

Jonassen, D., Mayers, T., & McAlesse, R. (1993). *A manifesto for a constructivist approach to technology in higher education*. New Jersey, Ohio: Prentice Hall.

Jonassen, D. (1996) *Computer in the modern classroom: Mindstood for critical thinking*. New Jersey, Ohio: Prentice Hall.

Jonassen, D.H. (1991). Objectivism versus constructivism: Do we need a new philosophical paradigm? *Educational Technology Research and Development*, 39(3), 5-14.

Jamaludin Badusah., Muhammad Hussin., & Abd. Rasid Johar. (2000). *Inovasi dan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran*. Selangor: AJM Publishing Enterprise.

Johari Hassan., & Fazliana Rashida. (2011). Penggunaan ICT dalam proses pengajaran dan pembelajaran di kalangan pendidik fakulti pendidikan Universiti teknologi Malaysia Skudai, Johor. *Jurnal of Technical, Vocational & Engineering Education*, 4, 22-37.

Kamaruddin Ilias., Rashidah Abd. Rahman., Mubin Md. Noor., & Nurul Azwa, S. (2010). Pengaruh gaya pembelajaran terhadap motivasi dan pencapaian akademik pelajar pra ijazah sarjana muda perguruan Institut Pendidikan Guru Kampus Ipoh. *Jurnal Pendidikan Dedikasi jilid*, 2, 141-153.

Kementerian Pendidikan Malaysia. (2006). *Pelan Induk Pembangunan Pendidikan 2006-2010*. Putrajaya: Kementerian Pelajaran Malaysia.

Kempton, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producing instructional media* (5th ed.). New York: Harper & Row, Publishers.

Kerlinger, F. N. (1964). *Foundation of behavioral research*. New York: Holt Rinehart and Winson.

Kamus Dewan. (2007). Dewan Bahasa dan Pustaka. Edisi Keempat. Kuala Lumpur:

Dewan Bahasa dan Pustaka.



Khamim. (2012). *Efektivitas penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 3 Bantul*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

Komang, A. T., I Wayan, D., & I Komang, N. W. (2014). Penerapan pembelajaran inkuiri berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ips siswa kelas V SD No. 3 Tibubeneng, Kuta Utara. *E-Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1-10.

Kustiyono. (2000). *Media pembelajaran*. Semarang: Aneka Ilmu.

Lee, L. H. (1997). Goal orientation, goal setting, and academic performance in college student: Anintegrated model of achievement motivation inschool setting. *Dissertation Abstracts International*, 59(06), 1905A. (UMI 9835095).

Lee, M., & Winzenried, A. (2009). *The use of instructional technology in schools*. Victoria, Australian: Council for Educational Research Ltd.

Liu, X., Xu, Y., & Pange, J. (2014). Teachers' use of PowerPoint in kindergarten: An empirical investigation in China. *Journal Education and Information Technologies*, 21(2), 425-441. doi: 10.1007/s10639-014-9330-z



LoBiondo-Wood, G., & Haber, J. (1998). *Nursing research: Methods and critical appraisal for evidence-based practice* (7th ed.). St. Louis: Mosby Elsevier.

M. Kafit. (2009). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ipa kelas VIII Mts Nu Hasyim Asy'ari 03 Honggosoco Jekulo Kabupaten Kudus*. (Tesis Master (tidak diterbitkan). Universitas Sebelas Maret.

Martinis Yamin. (2007). *Strategi pembelajaran berbasis kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.

M Ngalm, P. (2006). *Psikologi pendidikan*. (Edisi ke-11). Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mai, N., & Ken, T. K. N. (2001). Innovative teaching: Using multimedia in a problem-based learning environment. *Educational Technology & Society*, 4(4), 19-31.

Maizurah Omar. (2000). *Teacher's skills of using visual material*. (Tesis Ph.D (tidak diterbitkan), University of Bath. Uk.

Malhotra, N. K. (2004). *Marketing research: An applied orientation*. (4th ed.). Pearson Education, Inc: New Jersey.

- Matter, D., & Khoury, R.E. (2011). Effectiveness of PowerPoint: Quantitative vs. qualitative courses. *International Journal of Art & Sciences*, 4(25), 287-298.
- McClelland, D. C. (1987). *Human motivation*. New York: Cambridge University Press.
- McBride, D. M. (2010). *The process of research in psychology*. United States of America: Sage Publication.
- Mohd Azrien Mohd. Adnan., & Mohd. Alwee, Y. (2009). Motivasi, pembelajaran pengaturan sendiri dan prestasi akademik: Satu kajian di kalangan pelajar asasi Pengajian Islam Universiti Malaya Nilam Puri. *Jurnal At-Tamadun*, 4, 1-6.
- Mohammad Ruzaini. (2012). Penggunaan PowerPoint dalam penambahan huruf alif pada akhir perkataan dalam kvt+kv. *Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL*, pp. 141-153.
- Mohd. Majid Konting. (1998). *Kaedah penyelidikan pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mohd. Majid Konting. (2009). *Kaedah penyelidikan pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Murphy, K. R., & Davidshofer, C. O. (1988). *Psychologi testing: Principles and application*. Boston: Prentice Hall.
- Mohammad Suyanto. (2005). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. (Edisi ke-2). Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Mufida Ratnasari., & Ani Widayati. (2012). *Pengaruh persepsi siswa tentang profesionalisme guru dan penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi pelajar akuntansi keungan siswa kelas XI program keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Depok tahun ajaran 2011/2012*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Univesitas Negeri Yogyakarta.
- Munadi, Y. (2008). *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Muhammad Hamid. (2013). *Kilas balik Dunia Pendidikan di Indoensia*. <http://www.prestasi-iiief.org/index.php/id/feature/68-kilas-balik-dunia-pendidikan-di-indonesia>. Diakses pada 13 October, 2014.
- Muhammad Ibrahim., & Muhammad Nur. (2005). *Pengajaran berdasarkan masalah*. Surabaya: University Press.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Munir. (2008). *Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Murjono. (1996). Intelegensi dalam hubungannya dengan prestasi belajar. *Anima Indonesia Psychological Journal*, 2(42), 174-183.

Nana Sudjana. (2003). *Perencanaan pengajaran*. Jakarta: P2LPTK.

Nana Sudjana. (2005). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nasution, S. (1996). *Metode penelitian naturalistik-kualitatif*. Bandung: Tarsito.

Nanang., & Cucu. (2009). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.

Nawawi. (2001). *Dasar-dasar perencanaan pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Ngainun Naim. (2009). *Menjadi guru inspiratif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Niken Ariani. (2010). *Pembelajaran multimedia di sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Nor Ilyana, H., Ahmad Fauzi Mohd. Ayub., & Fadzilah Ab. Rahman. (2012). Keberkesanan penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran tatabahasa. *Jurnal pendidikan Bahasa Melayu*, 2(1), 31-42.

Norton., & Wiburg. (2003). Teaching with technology. www.trentontidwell.com/lib/Edu518.Presentation02ppt. Diakses pada 12 Dec, 2015.

Ng Wai-Kong. (1999). Konstruktivisme dalam teknologi pengajaran. *Kertas Kerja Konvesyen Teknologi Pendidikan ke-12*. Port Dickson, Negeri Sembilan. pp. 238-252.

Ngin, W. H. (2012). Keberkesanan penggunaan PowerPoint terhadap penguasaan konsep sains bagi murid tahun 5. *Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL*. pp. 61-70.

Novia Ardianti (2013). *Pemanfaatan Microsoft PowerPoint pada pembelajaran luas bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan), Universitas Tanjungpura, Pontianak.

Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory*. (3rd ed.). Mcgraw-Hill: New York.

Nurtian., & Andi. (2000). *Evaluasi pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Nur Amaliya. (2013). *Hubungan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa kelas X mata pelajaran melakukan persiapan pengolahan di SMK Negeri 6 Yogyakarta*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Noor Azlan., & Nurdalina Daud. (2010). *Penggunaan bahan bantu mengajar di kalangan guru pelatih UTM yang mengajar mata pelajaran matematik*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universiti Teknologi Malaysia, Skudai, Johor.
- Nur Hayati, Y. (2005) *Media pengajaran*. Surabaya: Dakwah Digital Press.
- Oemar Hamalik. (2008). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- On Purpose Associates. (2001). Fundastanding. [Http://www.funderstanding.com/constructivism.cfm](http://www.funderstanding.com/constructivism.cfm). Diakses pada 26 March, 2014.
- Pallant, J. (2007). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using SPSS for Windows (version 10)*. NSW, Australia: Allen & Unwin.
- Parker, L. L. (2008). *Technology-mediated learning environments for young English language learners: connections in and out of schools*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Pagano, R. R. (2010). *Understanding statistics in behavioral science*. USA: Wadworth.
- Philips, B. S. (1971). *Social research, strategy and tactics*. New York: Collier Macmillan Canada. Ltd.
- Pintrich, P. R., Smith, D. A. F., Garcia, T., & McKeachie, W. J. (1991). *A manual for the use of the motivated strategies for learning questionnaire (MSLQ)*. The University of Michigan: Ann Arbor, Michigan.
- Pintrich, P. R., Roeser, R., & De Groot, E. (1994). Classroom and individual differences in early adolescents' motivation and self-regulated learning. *Journal of Early Adolescence*, 14(2), 139-161.
- Pintrich, P. R. (1999). The role of motivation in promoting and sustaining self-regulated learning. *International Journal of Educational Research*, 31(6), 459-470.
- Piran Wiroatmojo., & Sasonoharjo, (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: LAN RI
- Polit, D. F., Beck, C. T., & Hungler, B. P. (2001). *Essential of nursing reserach: Method, appraisal, and utilization* (5th ed.). Philadelphia: Lippincott.
- Purnomo, C. H. (2009). *Panduan belajar otodidak Microsoft PowerPoint 2007 mudah, praktis, dan lengkap*. Jakarta: Mediakita.

Pajares, F. (2002). Gender and perceived self-efficacy in self-regulated learning. *Theory into Practice*, 41(2), 116-125 (spring).

Puteri Rahmi. (2013). *Hubungan motivasi dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK PGRI 8 Medan tahun pembelajaran 2012/2013*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universitas Negeri Medan.

Rajabi, S., & Ketabi, S. (2012). Enhancing students' use of cohesive devices: Impacts of PowerPoint presentations on EFL academic writing. *Journal of Language Teaching and Research*, 3(6), 1135-1143.

Ramlee Mustapha. (2013). Transforming education toward K-Economy in Malaysia. *International Journal For Educational Studies*, 1(16), 1-5.

Rao, N., Moely, B., & Sachs, J. (2000). Motivated beliefs, study strategies, and mathematics attainment in high and low-achieving Chinese secondary school student. *Contemporary Educational Psychology*, 25(3), 287-316.

Rubin, A., & Babbie, E. (2001). *Research methods for social work*. (4th ed.). California: Wadsworth Brooks.

Reda Taradipa., Siswandari., & Sri Sumaryati. (2013). Pengaruh kombinasi media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah teknologi pembelajaran akuntansi. *Jupe UNS*, 2(1), 146-154.

Rita Handayani. (2010). *Hubungan motivasi belajar terhadap prestasi belajar geografi siswa kelas X dan XI IPS SMA Negeri 1 Minggir Sleman tahun ajaran 2009/2010*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta.

Robiah Sidek. (2003). Pembudayaan sains dan teknologi: Satu cadangan piawai. *Jurnal Pendidikan*, 28, 47-63.

Roblyer, M. D., & Schwier, R. (2003). *Integrating educational technology into teaching*. Toronto: Prentice Hall.

Rohmawati. (2012). Pengaruh cara belajar dan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal kajian pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2), 208-225.

Rusman. (2011). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta.

Rusman., Deny, K., & Cepi, R. (2012). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: Mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Rosjidan. (2001). *Belajar dan pembelajaran*. Malang: Depdiknas.

Rozinah Jamaludin. (2000). *Asas-asas multimedia dalam pendidikan*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors.

Sabri, A. (1996). *Psikologi pendidikan kurikulum asional IAIN Fakultas Tarbiyah*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.

Sukmadinata. (2003). *Landasan psikologi proses pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Saemah, R., & Phillips, J. A. (2006). Hubungan antara metakognisi, motivasi dan pencapaian akademik pelajar universiti. *Jurnal Pendidikan*, 31, 21-39.

Sardiman, A. M. (2000). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sardiman, A. M. (2005). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

Sulaiman, N. R. (1996). *Analisis data dalam penyelidikan pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Salkind, N. (2009). *Exploring research* (7th Ed.). United States of America: Leah Jewel.

Skinner, B. F. (1974). *About behaviorism*. New York, NY: Random House.

Sapto Haryoko. (2009). Efektivitas pemanfaatan media audio visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi @Elektro*, 5(1), 1-10.

Saud, U. S. (2009). *Pengembangan profesi guru*. Bandung: Alfabeta.

Schramm, W. (1977). *Big media little media: Tools and technologies for instruction (people and communication)*. London: SAGE Publications.

Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional technology: The definition and domain of the field*. (0th ed.). Washington, DC: Information Age Publishing.

Selimoglu, S. K., & Arsoy, A. P. (2009). The effect of PowerPoint preferences of student on their performance: A research in Anadolu University. *Journal Turkish Online Journal of Distance Educations-TOJDE*, 10(1), 114-129.

Setyosari, P., & Sihkabuden. (2005). *Media pembelajaran*. Malang: Pionir Jaya.

Setyowati. (2007). *Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 13 Semarang*. (Tesis Sarjana Muda). Universitas Negeri Semarang.

- Shah, I., & Khan, M. (2015). Impact of multimedia-aided teaching on students' academic achievement and attitude at elementary level. *Journal US-China Education Review A*, 5(5), 349-360. doi: 10.17265/2161-623x/2015.05.006
- Sharifah Nor Puteh., & Kamarul Azman Abd. Salam (2011). Tahap kesediaan penggunaan ICT dalam pengajaran dan kesannya terhadap hasil kerja dan tingkah laku murid prasekolah. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 36(1), 25-34.
- Syaiful, B. J. (2008). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santrock, J. W. (2007). *Psikologi pendidikan*. (Edisi ke-2). Penerjemah Tri Wibowo B. S. Jakarta: Kencana.
- Silberman, M. (2006). *Active learning: A handbook of techniques, design, case, examples, and tips*. (3rd ed.). San Fransisco: Pfeiffer.
- Siti Fatimah, A., & AB. Halim, T. (2010). Persepsi guru terhadap penggunaan bahan bantu mengajar berasaskan teknologi multimedia dalam pengajaran j-QAF. *Journal of Islami and Arabic Education*, 2(2), 53-64.
- Siti Zaleha Che Omar. (2008). *Keberkesanan kounseling kelompok terhadap tekanan dalam kalangan pelajar miskin yang mempunyai pencapaian akademik rendah*. (Latihan Ilmiah (tidak diterbitkan). Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugihartono., Kartika, N. F., Farida, H., Farida, A. S., & Siti, R. N. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan r & d*. Jakarta: Penerbit Alfabeta.
- Suharno, W. N. (2007). *Bermain sains dengan komputer*. Jakarta: Bina Sumber Daya MIPA.
- Suka Rahmadi. (2009). *Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran OHP dan komputer menggunakan program PowerPoint terhadap prestasi belajar fisika ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas XII sekolah menengah atas Negeri di Kecamatan Wonosari Kabupaten Gunungkidul*. (Tesis Master (tidak diterbitkan). Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Setiyoningsih. (2012). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint dan DVD terhadap prestasi belajar sosiologi ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas x SMA Negeri di Kabupaten Pati*. (Tesis Master (tidak diterbitkan). Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Sulihin, B. S. (2012). Pengaruh Blended Learning terhadap motivasi Belajar dan Hasil belajar siswa tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368-378.

Suriani, M. (2014). Pensampelan. Mohamed Nor Azhari dan Ramlee Mustapha. *Pendidikan teknikal & vokasional*. (pp. 108-109). Tanjong Malim, UPSI.

Suparno, P. (2001). *Filsafat konstruktivisme dalam pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.

Spiro, R. J., Coulson, R. L., Feltovich, P. J., & Anderson, D. (1988). Cognitive flexibility theory: advanced knowledge acquisition in ill-structured domains. Proceeding of the 10th Annual Conference of the Cognitive Science Society. Hillsdale, NJ: Erlbaum. <http://www.ilt.columbia.edu/ilt/papers/spiro.html>. Diakses pada 12 May, 2015.

Sufaklam. (2011). *Studi korelasi motivasi belajar dengan prestasi belajar mata pelajaran fikih siswa kelas VIII semester gasal di MTSs Tarbiyatul Islamiyah Klakahkasihan Gembong Pati tahun pelajaran 2100/2011*. (Tesis Sarjana Muda (tesis tidak diterbitkan). Institut Agama Islam Negeri Walisongo, Semarang.

Shaharom Noordin., & Nur Faizah. (2010). penggunaan bahan bantu mengajar dalam kalangan bakal guru fizik semasa latihan mengajar. http://eprints.utm.my/10259/2/Nur_Faizah_binti_Zainal_Abiden.pdf. Diakses pada 29 March, 2016.

Syaiful, B. D., & Aswan, Z. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Syaiful, B. D., & Aswan, Z. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tapscott, D. (2003). Educating the net generation. Dlm. Ornstein, A. C., Behar-Horestein, L. & Pajak, E. F (pnyt). *Contemporary issues in curriculum*. Edisi ke-3, 268-272. Boston: Pearson Education.

Tobias, S. (1985). Test anxiety: Interference, defective skills, and cognitive capacity. *educational psychologist*, 20(3), 135-142. doi: 10.1207/s15326985ep2003-3

Tajul Ariffin., & Nor'ain Dan. (1998). *Pemikiran dalam pendidikan teknologi dan vokasional*. Technology and Vocational Education: Fakulti Pendidikan UKM.

Thorndike, R., & Hagen, E. (1986). *Measurement and evalution in psychologi and education*. (4th ed.). New York: Wiley.

Thursan, H. (2008). *Belajar secara efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadana Nusantara.

Teguh Wahyono. (2005). *Sistem informasi: Konsep dasar, analisis desain dan implementasi*. Jakarta: Graha Ilmu.

Thoifuri. (2007). *Menjadi guru inisiator*. Semarang: Media Group.

Tri Retno, H. (2010). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran VCD dan media cetak terhadap prestasi belajar biologi ditinjau dari motivasi belajar pada siswa SMP*. (Tesis Master (tidak diterbitkan). Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Tulus Tu'u. (2004). *Peran disiplin pada perilaku dan prestasi siswa*. Jakarta: PT. Grasindo.

Tim Penyusunan BAPPEDA. (2013). *Rencana Anggaran Pendidikan Daeran Aceh: Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Aceh (BAPPEDA Aceh)*.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Vaughan, T. (2006). *Multimedia making it work*. (6th ed.). McGraw: Hill Company Inc.

Waspada Online. (2103). Guru Produktif SMK Aceh Kurang. <http://waspadaonline.com>. Diakses pada 25 Januari, 2014.

Wiersma, W. (2000). *Research methods in education: An introduction*. Boston: Allyn and Bacon.

Windarti. (2012). *Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar biologi siswa melalui strategi pembelajaran contextual teaching and learning dengan media PowerPoint dan outdoor pada siswa kelas X2 SMA Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2010/2012*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Solo.

Wikipedia. (2013). https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint. Diakses pada 6 July, 2014.

Winkel, W. S. (1996). *Psikologi pengajaran*. Jakarta: Grasindo.

Wlodkowski, R. J. (1985). *Enhancing adult motivation to learn: A guide to improving instruction and increasing learner achievement*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.

Wolters, C. A., & Rosenthal, H. (2000). The relation between students' motivational beliefs and their use of motivational regulation strategies. *International Journal of Educational Research*, 33(7&8), 801-820.

Warschauer, M. (1996). *Computer-assited language learning: An introduction*. Tokyo: Logos International.

Wasty Soemanto. (2006). *Psikologi pendidikan landasan kerja pemimpin pendidikan*. Bandung: Rineka Cipta,

Woolfolk, A. (2004). *Educational psychology*. (9th ed.). Allyn & Bacon, Boston, MA.

Woro Widyaningsih. (2012). *Pengaruh kecerdasan emosional dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK Negeri 1 Dewantara Kabupaten Aceh Utara tahun ajaran 2011/2012*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universitas Negeri Medan.

Yamaguchi, J., Kumagai, Y., & Kawasaki, Y. (1999). Perceived control, autonomy, and self-regulated learning strategies among Japanese high school student. *Psychological Report*, 85 (3), 779-798.

Yusuf, H. M. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana Media Group.

Yusuf, H. B. (2013). *Hubungan antara motivasi belajar, sikap siswa dan gaya belajar dengan prestasi belajar Bahasa Arab siswa kelas xi SMA 1 Pejagoan Kebumen*. (Tesis Sarjana Muda (tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

Zailinawati AH., Schattner P., & Mazza, D. (2006). Doing a pilot study: Why is it essential? *Malaysian Family Physician*, 1(2&3), 70-73.

Zamri Mahamod., & Nur Aisyah Mohd. N. (2011). Persepsi guru tentang penggunaan aplikasi multimedia dalam pengajaran komponen sastra Bahasa Melayu. *Gema OnlineTM Journal of Language Studies*, 11(3), 163-177

Zaini Abdullah. (November/2013). Menuju pendidikan bermutu dan islami. *Tabloid Tabangun Aceh*. 38(4), pp 3-5.

Zikmund, W. G. (2003). *Business research methods*. (7th ed.). Thompson South-Western: Ohio.

Zainudin Hassan., Suhashila Langjuna., Mohad Najib Abdul Ghaffar., & Hamdan Said. (2007). Tahap penggunaan alat bantu mengajar di kalangan guru pelatih. *Seminar Penyelidikan Pendidikan Institut Perguruan Batu Lintang Tahun 2007*. Kuching, Sarawak, pp. 1-9.

Zulkarnaini. (2013, May 24). Banyak siswa tidak lulus, pengumuman UN ditempel di polsek. *Kompas.com*. Diakses daripada <http://edukasi.kompas.com/read/2013/05/24/18410430/Banyak.Siswa.Tak.Lulus..Pengumuman.UN.Ditempel.di.Polsek>

Zarul Akmar Abu Bakar. (2002). *Pembangunan perisian pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer (PPBK): Mengenal papan induk*. (Latihan Ilmiah (tidak diterbitkan). Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.

LAMPIRAN A



Institut Pengajian Siswazah

Rujukan Tuan :

Rujukan Kami :

Tarikh :

196

UPSI/IPS-1/623.5

21 Januari 2015

KEPADA SESIAPA YANG BERKENAAN

Tuan/Puan ,

PENGESAHAN PELAJAR UNTUK MEMBUAT PENYELIDIKAN

Perkara di atas adalah dirujuk dengan segala hormatnya.

2. Adalah dimaklumkan pelajar sebagaimana nama dan nombor matrik seperti di bawah adalah pelajar Program Pengajian Siswazah , Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI);

Nama Pelajar	: Taufik Hidayah
No. Kad Pengenalan	: A 2731051
No. Matrik	: M20121000996
Program Pengajian	: Ijazah Sarjana Sains (Pendidikan Teknikal dan Vokasional)
Bidang Pengajian	: MT127 - Pendidikan Teknikal dan Vokasional
Fakulti	: Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional
Sesi Kemasukan	: Semester 1 Sesi 2012/2013

3. Sehubungan itu, pihak kami memohon jasa baik pihak tuan supaya dapat membenarkan pelajar tersebut membuat kajian serta penyelidikan di tempat tuan/puan bagi memenuhi pengajian beliau di UPSI.

Sekian, untuk makluman.

" KOMITED MEMBAWA PERUBAHAN DALAM PENDIDIKAN "

Yang benar,

(PROFESOR DR. MAHZAN BIN ARSHAD)

Dekan
Institut Pengajian Siswazah



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH UTARA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA

Jalan Mayjen Nyak Adam Kamil No. 7 Telp. (0645) 43423 – 40173 Fax. (0645) 45310
LHOKSEUMAWE 24313

197

IZIN PENELITIAN

Nomor : 800.2/ 568

1. Sehubungan dengan Surat Dekan Institut Pengajian Siswazah Universiti Pendidikan Sultan Idris Nomor : UPSI/IPS-1/623.5 tanggal 21 Januari 2015.
2. Untuk maksud tersebut di atas Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Aceh Utara dapat memberi Izin Penelitian kepada :

Nama : **Taufik Hidayah**

No.Kad Pengenalan : A 2731051

Program Pengajian : Ijazah Sarjana Sains (Pendidikan Teknikal dan Vokasional)

Bidang Pengajian : MT 127 – Pendidikan Teknikal dan Vokasional

Fakulti : Fakultas Pendidikan Teknikal dan Vokasional

Dalam rangka menyelesaikan Tesis dengan judul : "**Pengaruh Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajar Sekolah Menengah Vokasional di Aceh Utara**".

3. Demikian Surat Izin Penelitian ini kami keluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya .

Lhokseumawe, 9 April 2015

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga
Kabupaten Aceh Utara



Razali, S.Pd

Pembina Tk.I

Nip. 19591210 198309 1001



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH UTARA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMK NEGERI 1 LHOKSUKON



Program Keahlian: Agribisnis Produksi Tanaman, Teknik Otomotif,
Keuangan, Teknik Komputer Jaringan, Agribisnis Produksi Ternak.
Jln. B. Aceh-Medan Km.307 Ds. Alue Buket-Lhoksukon. Tel./Fax: 0645- 32141,
Email: smkn1lsk@yahoo.com, Website: <http://smkn1lsk.sch.co.id> NIPS : 10101355

198

Nomor : 800.2/164/2015
Lamp : -
Perihal : Telah Melakukan Penelitian

Yang tersebut namanya dibawah ini :

Nama : TAUFIK HIDAYAH
NO.Kad Pengenalan : A 2731051
Program Pengajian : Ijazah Sarjana Sains (Pendidikan Teknikal dan Vokasional
Bidang Pengajian : MT 127 – Pendidikan dan Vokasional
Fakulti : Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional

Sehubungan dengan surat Dekan Institut Pengajian Siswazah Universiti Pendidikan Sultan Idris Nomor : UPSI/IPS-1/623.5 tanggal 21 Januari 2015, maka kami menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut telah melaksanakan Penelitian tesis dengan judul **“Pengaruh Penggunaan PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajar Sekolah Menengah Vokasional di Aceh Utara”** pada tanggal 14 s.d 17 April 2015 di SMK Negeri 1 Lhoksukon

Demikianlah surat ini kami perbuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lhoksukon, 17 April 2015
Kepala,

Dra. Nur Azizah, M.Pd
NIP. 19601231 198603 2 033





PEMERINTAH KABUPATEN ACEH UTARA 199
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMK NEGERI 1 TANAH LUAS

Jalan Exxon Mobil A-1 Landing Rayeuk Meunye Tanah Luas Telp&Fax (0645) 86328
www.smkn1-tanahluas.schl Email:smkn1tanahluas@yahoo.co.id, post.24385

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.5/040/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)
Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **TAUFIK HIDAYAH**

No. Matrik : **M20121000996**

No.Kad Pengenalan : **A 2731051**

Program Pengajian : **Ijazah Sarjana Sains (Pendidikan Teknikal dan
Vokasional)**

Bidang Pengajian : **MT127 – Pendidikan Teknikal dan Vokasional**

Fakulti : **Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional (UPSI)**

Telah melakukan penelitian pada SMK Negeri 1 Tanah Luas Kabupaten Aceh Utara
mulai dari tanggal 15 April s/d 18 April 2015 dengan judul **"Pengaruh Penggunaan
Power Point Sebagai Media Pembelajaran dan motivasi Belajar Terhadap Prestasi
Pelajar Sekolah Menengah Vokasional Di Aceh Utara.**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tanah Luas, 20 April 2015
Kepala SMK N 1 Tanah Luas

Teuku Miftahuddin, S.Pd,M.Pd
NIP. 19651019 198901 1 001



200

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 422/110/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK Negeri I Dewantara, menerangkan bahwa :

Nama : Taufik Hidayah
No. Kad Pengenalan : A 2731051
No. Matrik : M20121000996
Program Pengajian : Ijazah Sarjana Sains (Pendidikan Teknikal dan Vokasional)
Fakulti : Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional
Judul Tesis : “ Pengaruh Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajar Sekolah Menengah Vokasional di Aceh Utara”.

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di SMK Negeri I Dewantara pada Tanggal 13 April s.d 16 April 2015.

Surat Keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Krueng Geukueh, 16 April 2015

Kepala Sekolah,

NURLEILA, S.Pd, M.Pd
Nip. 19700812 199412 2001



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH UTARA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMK NEGERI 1 NISAM**

BIDANG KEAHLIAN AGRIBISNIS DAN AGROTEKNOLOGI,
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI,
TEKNOLOGI DAN REKAYASA

Jalan Cot Mambong Km. 09 Nisam Kecamatan Nisam Kabupaten Aceh Utara
Provinsi Aceh Kode Pos :24376 HP.085260880045 E-mail : smkn.nisam@yahoo.com



204

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 070 / 651 /2015

Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Nisam Kabupaten Aceh Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Taufik Hidayah
No. Kad Pengenalan : A 2731051
Program Pengajian : Ijazah Sarjana Sains (Pendidikan Teknikal dan Vokasional)
Bidang Pengajian : MT 127 – Pendidikan Teknikal dan Vokasional
Fakulti : Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional

Benar telah selesai melaksanakan penelitian tentang “ **Pengaruh Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajar Sekolah Menengah Vokasional di Aceh Utara**”, sejak tanggal 10 s.d 14 April 2015 dengan baik.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Nip. 19641005 200312 1 002

LAMPIRAN B

Tanda Tangan	
Nama Penuh	PM Dr. Ahmad bin Mohamed Sharif
Pengalaman Bekerja	35 Tahun
Tugas Khas	—
Kelayakan	Phd. (PTV)
Nama dan Alamat Majikan	Dekan FPTV UPSI
Cop Rasmi	Prof. Madya Dr. Ahmad Mohd Sidiq Pensyarah Jabatan Teknologi Kejuruteraan Fakulti Pendidikan Teknikal & Vokasional Universiti Pendidikan Sultan Idris 35900 Tanjong Malim, Perak.
Tarikh	31/3/2015

203

Pengesahan Instrumen Kajian

Tajuk Instrumen Kajianr:

Pengaruh Penggunaan *PowerPoint* Sebagai Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajar Sekolah Menengah Vokasional di Aceh Utara

Adalah diakui bahawa instrumen kajian seperti tajuk diatas telah di semak dan hasilnya adalah seperti berikut :

Sila bulatkan jawapan anda

No.	Kenyataan	Sangat Tidak Jelas	Tidak Jelas	Kurang Jelas	Jelas	Sangat Jelas
1.	Format instrument kajian	1	2	3	4	5
2.	Makna setiap item	1	2	3	4	5
3.	Bahasa yang digunakan	1	2	3	4	5
4.	Saiz tulisan	1	2	3	4	5
5.	Arahan yang diberikan	1	2	3	4	5
6.	Petunjuk bagi skala pengukuran	1	2	3	4	5
7.	Objektif instrumen	1	2	3	4	5

Ulasan Am:



mana dia items bagi
mengukur prestasi pelajar sebagai
parabndubal bersanda (DV)

Tanda Tangan	
Nama Penuh	Dr. Che Ghani Che Kob
Pengalaman Bekerja	16 Tahun
Tugas Khas	Ketua Jabatan Jabatan Teknologi Kejuruteraan Fakulti Pendidikan Teknikal & Vokasional
Kelayakan	Doktor Pendidikan
Nama dan Alamat Majikan	Fakulti Pendidikan Teknikal & Vokasional Universiti Pendidikan Sultan Idris Jl. Malim Perak
Cop Rasmi	Dr. Che Ghani bin Che Kob Ketua Jabatan Teknologi Kejuruteraan Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional, UPSI
Tarikh	25/3/2015

205

Pengesahan Instrumen Kajian

206

Tajuk Instrumen Kajian:

Pengaruh Penggunaan *PowerPoint* Sebagai Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajar Sekolah Menengah Vokasional di Aceh Utara

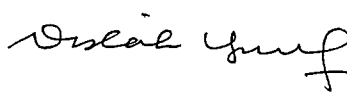
Adalah diakui bahawa instrumen kajian seperti tajuk diatas telah di semak dan hasilnya adalah seperti berikut :

Sila bulatkan jawapan anda

No.	Kenyataan	Sangat Tidak Jelas	Tidak Jelas	Kurang Jelas	Jelas	Sangat Jelas
1.	Format instrument kajian	1	2	3	4	5
2.	Makna setiap item	1	2	3	4	5
3.	Bahasa yang digunakan	1	2	3	4	5
4.	Saiz tulisan	1	2	3	4	5
5.	Arahan yang diberikan	1	2	3	4	5
6.	Petunjuk bagi skala pengukuran	1	2	3	4	5
7.	Objektif instrumen	1	2	3	4	5

Ulasan Am:

Peslu penambah baik penggunaan
bahasa dan disemakan dgn
jawab responden

Tanda Tangan	
Nama Penuh	QISMULLAH YUSUF
Pengalaman Bekerja	sebagai guru sejak tahun 1970-sekarang
Tugas Khas	FPPM - UPSI
Kelayakan	
Nama dan Alamat Majikan	UPSI, FPPM
Cop Rasmi	ASSOC. PROF. DR. QISMULLAH YUSUF Faculty of Education & Human Development Sultan Idris Education University
Tarikh	March 9, 2015

Pengesahan Instrumen Kajian

Tajuk Instrumen Kajian :

Pengaruh Penggunaan PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Pelajar Sekolah Menengah Vokasional di Aceh Utara

Adalah diakui bahawa instrumen kajian seperti tajuk diatas telah di semak dan hasilnya adalah seperti berikut :

Sila bulatkan jawapan anda

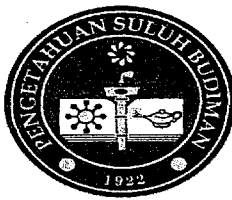
No.	Kenyataan	Sangat Tidak Jelas	Tidak Jelas	Kurang Jelas	Jelas	Sangat Jelas
1.	Format instrument kajian	1	2	3	④	5
2.	Makna setiap item	1	2	3	⊗ 4	5
3.	Bahasa yang digunakan	1	2	3	④	5
4.	Saiz tulisan	1	2	3	④	5
5.	Arahan yang diberikan	1	2	3	④	5
6.	Petunjuk bagi skala pengukuran	1	2	3	④	5
7.	Objektif instrumen	1	2	3	④	5

Ulasan Am:

Perlu adanya uraian yang lebih jelas sehingga
makna setiap item sama antara pengkaji, guru dan
siswa.

Ornela Yusuf

LAMPIRAN C



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
اونڤورسيتي قنديديقن سلطان ادريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

**Pengaruh Penggunaan Media Persembahan dan Motivasi Belajar Terhadap
Prestasi Pelajar Sekolah Menengah Kejuruan Di Aceh Utara**

Salam Hormat,

Saya Taufik Hidayah, mahasiswa dari Fakultas Pendidikan Teknikal dan Vokasional, Universiti Pendidikan Sultan Idris-Malaysia yang akan melaksanakan penelitian terhadap siswa-siswi sekolah menengah kejuruan di Aceh Utara. Tidak ada risiko terkait dengan partisipasi anda dalam penelitian ini.

Jawaban yang anda berikan bersifat rahasia dan kerahasiaan akan dipertanggung jawabkan oleh peneliti. Jika hasil penelitian ini diterbitkan, dalam naskah publikasi tidak akan dimasukkan nama atau informasi mengenai identitas anda. Untuk menyelesaikan borang soal selidik ini akan menggunakan waktu sekitar lima belas sampai dua puluh menit. Informasi latar belakang dan *inform consent* (surat persetujuan) yang dikumpulkan akan digunakan untuk tujuan analisis data dalam penelitian.

Terimakasih atas partisipasi anda dalam penelitian ini. Anda bebas untuk mengajukan pertanyaan jika anda merasa belum mengerti dan dapat menghubungi saya ke alamat e-mail taufikhidayahismail@gmail.com.

Inform Consent

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media persembahan dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar di sekolah menengah kejuruan. Tidak ada risiko yang terkait dengan partisipasi dalam penelitian ini, namun ada kemungkinan bahwa peserta mengetahui informasi tentang diri mereka sendiri yang sebelumnya tidak pernah diketahui. Jawaban anda bersifat rahasia dan kerahasiaan anda akan dilindungi. Informasi latar belakang dari anda yang dikumpulkan akan digunakan hanya untuk tujuan analisis data dan untuk mendapatkan gambaran umum dari populasi yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Anda dapat menghentikan pengisian borang soal selidik jika anda menganggap kerahasiaan anda terganggu, dan anda bebas untuk mengajukan pertanyaan kepada peneliti terkait dengan penelitian. Anda dapat menghubungi peneliti melalui e-mail taufik.hidayahismail@gmail.com atau prakhash@fptv.upsi.edu.my

Hormat saya,

Di bawah bimbingan

Taufik Hidayah

Dr. Sethuprakash a/l Vengidason

Peneliti

Penyelia Utama

Saya setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti di bawah supervisi Departemen FPTV di UPSI, Tanjung Malim, Perak, Malaysia. Saya telah diberitahu secara lisan, secara tertulis atau keduanya, tentang prosedur dalam pengisian soal selidik. Peneliti juga telah menjelaskan mengenai prosedur penelitian ini, termasuk manfaat dari partisipasi saya.

Partisipan

(Tanda tangan)

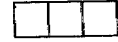
Tanggal:

LAMPIRAN D



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
لونیورسیتی قندیقین سلطان ادریس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY



BORANG SOAL SELIDIK GURU

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERSEMBAHAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI PELAJAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN DI ACEH UTARA

Salam Hormat,

Saya Taufik Hidayah, pelajar master dari Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional (FPTV), Universiti Pendidikan Sultan Idris-Malaysia yang akan melaksanakan penyelidikan pada guru di sekolah menengah kejuruan (SMK). Tidak ada risiko terkait dengan partisipasi anda dalam penelitian ini.

Jawapan yang anda berikan bersifat rahasia dan kerahasiaan akan dipertanggung jawabkan oleh penyelidik. Jika hasil penyelidikan ini diterbitkan, dalam naskah publikasi tidak akan dimasukkan nama atau informasi mengenai identiti anda. Untuk menyelesaikan soal selidik ini akan menggunakan waktu sekitar lima belas sampai dua puluh menit.

Terimakasih atas partisipasi anda dalam penyelidikan ini. Anda bebas untuk mengajukan pertanyaan jika anda merasa belum mengerti dan dapat menghubungi saya ke alamat e-mail taufikhidayahismail@gmail.com.

Taufik Hidayah,
Pelajar Master Pendidikan Teknikal dan Vokasional,
Universiti Pendidikan Sultan Idris – Perak, Malaysia.

A. MAKLUMAT GURU

Arahan: Sila tandakan (✓) bagi setiap jawapan anda pada ruang yang disediakan.

1. Jantina:

1. Lelaki _____

2. Perempuan _____

2. Umur _____ Tahun

3. Lokasi Sekolah:

1. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri I Dewantara _____

2. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri I Tanah Luas _____

3. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri I Lhok Sukon _____

4. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri I Nisam _____

4. Lokasi tempat tinggal (rumah anda):

1. Bandar _____

2. Luar Bandar _____

Arahan: Sila bulatkan skor yang disediakan

Tafsiran skor adalah seperti berikut:

1 – Sangat Tidak Setuju

2 – Tidak Setuju

3 – Tidak Pasti

4 – Setuju

5 – Sangat Setuju

Persepsi Kegunaan <i>PowerPoint</i> oleh Guru		
No	ITEM	SKOR
1.	Dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> meningkatkan semangat saya dalam pengajaran.	1 2 3 4 5
2	Dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> boleh membantu saya dalam menyampaikan bahan pelajaran terhadap pelajar ramai.	1 2 3 4 5
3.	Dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> boleh meningkatkan produktiviti saya.	1 2 3 4 5
4.	Dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> guru boleh bekerja rapat dengan pelajar, memainkan peranan sebagai fasilitator dalam memantapkan lagi pengajaran.	1 2 3 4 5
5.	Menggunakan <i>PowerPoint</i> yang sesuai boleh meningkatkan kefahaman pelajar dalam memahami bahan pelajaran.	1 2 3 4 5
6.	<i>PowerPoint</i> mempunyai potensi dalam meningkatkan pelajar menyerap bahan pelajaran dengan lebih mudah.	1 2 3 4 5

Persepsi Kemudahan Penggunaan <i>PowerPoint</i> oleh Guru		
No	ITEM	SKOR
7.	Penggunaan <i>PowerPoint</i> boleh menarik minat pelajar dalam mengikuti aktiviti pembelajaran.	1 2 3 4 5
8.	Bahan pelajaran boleh disampaikan dengan jelas apabila menggunakan <i>PowerPoint</i> .	1 2 3 4 5
9.	Saya lebih yakin semasa dalam proses pengajaran apabila menggunakan <i>PowerPoint</i> .	1 2 3 4 5
10.	Komunikasi antara guru dan pelajar lebih berkesan dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> .	1 2 3 4 5
11.	Penggunaan <i>PowerPoint</i> boleh merangsang perkembangan minda pelajar.	1 2 3 4 5
12.	Matlamat daripada aktiviti pembelajaran mudah dicapai dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> .	1 2 3 4 5

~Terima kasih kerana mengambil bahagian dalam penyelidikan ini~



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
لونیورسیتی قندییقن سلطان ادریس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY



BORANG SOAL SELIDIK PELAJAR

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERSEMBAHAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI PELAJAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN DI ACEH UTARA

Salam Hormat,

Saya Taufik Hidayah, pelajar master dari Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional (FPTV), Universiti Pendidikan Sultan Idris-Malaysia yang akan melaksanakan penyelidikan pada pelajar-pelajar di sekolah menengah kejuruan (SMK). Tidak ada risiko terkait dengan partisipasi anda dalam penyelidikan ini.

Jawapan yang anda berikan bersifat rahasia dan kerahasiaan akan dipertanggung jawabkan oleh penyelidik. Jika hasil penyelidikan ini diterbitkan, dalam naskah publikasi tidak akan dimasukkan nama atau informasi mengenai identiti anda. Untuk menyelesaikan soal selidik ini akan menggunakan waktu sekitar lima belas sampai dua puluh menit.

Terimakasih atas partisipasi anda dalam penyelidikan ini. Anda bebas untuk mengajukan pertanyaan jika anda merasa belum mengerti dan dapat menghubungi saya ke alamat e-mail taufikhidayahismail@gmail.com.

Taufik Hidayah,

Pelajar Master Pendidikan Teknikal dan Vokasional,
Universiti Pendidikan Sultan Idris – Perak, Malaysia.

A. MAKLUMAT PELAJAR

Arahan: Sila tandakan (✓) bagi setiap jawapan anda pada ruang yang disediakan.

1. Jantina:

1. Lelaki _____

2. Perempuan _____

2. Umur _____ Tahun

3. Lokasi Sekolah:

1. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri II Dewantara _____

2. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri II Tanah Luas _____

3. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri II Iltek Sukon _____

4. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri II Nissam _____

4. Lokasi tempat tinggal (rumah anda):

1. Bandar _____

2. Luar Bandar _____

Arahan: Sila bulatkan skor yang disediakan

Tafsiran skor adalah seperti berikut:

1 – Sangat Tidak Setuju

2 – Tidak Setuju

3 – Tidak Pasti

4 – Setuju

5 – Sangat Setuju

Bahagian B: Persepsi Kegunaan <i>PowerPoint</i> oleh Pelajar						
No	ITEM	SKOR				
1.	Dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> memudahkan saya dalam memahami bahan pelajaran.	1	2	3	4	5
2.	Dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> motivasi belajar saya meningkat.	1	2	3	4	5
3.	Dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> prestasi akademik saya meningkat.	1	2	3	4	5
4.	Dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> merangsang saya mengetahui lebih jauh maklumat tentang bahan pelajaran.	1	2	3	4	5
5.	Dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> saya dapat mengembangkan kreativiti dalam pembelajaran.	1	2	3	4	5
6.	Menurut saya, <i>PowerPoint</i> dapat menarik minat saya dalam pembelajaran.	1	2	3	4	5

Bahagian B: Persepsi Kemudahan Penggunaan <i>PowerPoint</i> oleh Pelajar						
No	ITEM	SKOR				
7.	Penggunaan <i>PowerPoint</i> dalam pembelajaran merangsang perkembangan minda saya.	1	2	3	4	5
8.	Komunikasi antara saya dan guru lebih berkesan dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> .	1	2	3	4	5
9.	Penyampaian bahan pelajaran oleh guru lebih jelas dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> .	1	2	3	4	5
10.	<i>PowerPoint</i> memudahkan bagi saya untuk mencapai matlamat pembelajaran.	1	2	3	4	5
11.	Saya lebih yakin dalam proses pembelajaran apabila saya menggunakan <i>PowerPoint</i> .	1	2	3	4	5
12.	Penyampaian bahan pelajaran oleh guru lebih menarik dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> .	1	2	3	4	5

Komponen Nilai						
No	ITEM	SKOR				
13.	Saya lebih suka bahan pelajaran yang benar-benar mencabar, supaya saya boleh belajar sesuatu yang baharu.	1	2	3	4	5
14.	Saya lebih bahan pelajaran yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu saya.	1	2	3	4	5
15.	Perkara yang paling memuaskan hati saya apabila saya dapat memahami bahan pelajaran.	1	2	3	4	5
16.	Apabila guru memberi tugas dalam kelas, saya akan melaksanakan dengan sebaik-baiknya.	1	2	3	4	5
17.	Mendapat gred yang baik dalam kelas adalah perkara yang paling memuaskan hati saya.	1	2	3	4	5
18.	Jika boleh, saya mahu mendapatkan gred lebih baik daripada rakan-rakan lainnya.	1	2	3	4	5
19.	Saya mahu berjaya dalam kelas kerana penting bagi saya untuk menunjukkan kebolehan kepada, guru, rakan-rakan dan keluarga.	1	2	3	4	5
20.	Saya merasa pelajaran yang saya peroleh di kelas sangat berguna bagi diri saya.	1	2	3	4	5
21.	Penting bagi saya untuk membuat setiap tugas yang diberikan oleh guru.	1	2	3	4	5
22.	Saya tertarik pada setiap bahan pelajaran yang diajarkan oleh guru di kelas.	1	2	3	4	5
23.	Memahami setiap bahan pelajaran adalah sangat penting bagi diri saya.	1	2	3	4	5
24.	Saya suka perkara-perkara yang diajarkan oleh guru di kelas.	1	2	3	4	5

sambungan →

Komponen Jangkaan		
No	ITEM	SKOR
25.	Jika saya belajar dengan baik, maka saya akan dapat memahami semua bahan pelajaran yang diajarkan.	1 2 3 4 5
26.	Saya merasa bersalah jika tidak mengikuti setiap pembelajaran dalam kelas.	1 2 3 4 5
27.	Saya akan mudah memahami bahan pelajaran, jika belajar bersama-sama dengan rakan-rakan.	1 2 3 4 5
28.	Jika saya tidak rajin belajar, saya akan menyesal pada masa hadapan.	1 2 3 4 5
29.	Saya yakin akan menerima gred cemerlang dalam kelas.	1 2 3 4 5
30.	Saya yakin boleh memahami bahan pelajaran yang diajarkan dalam kelas meskipun sukar.	1 2 3 4 5
31.	Saya yakin boleh melaksanakan tugas kalau dibimbing dengan baik.	1 2 3 4 5
32.	Saya yakin boleh menjawab soalan ujian dengan baik.	1 2 3 4 5
33.	Saya berharap boleh menjadi pelajar yang terbaik dalam kelas.	1 2 3 4 5
34.	Saya yakin boleh meningkatkan kemahiran yang diajarkan guru dalam kelas.	1 2 3 4 5
35.	Walaupun pelajaran ini sukar, tetapi atas bimbingan guru dan upaya sendiri, saya akan berjaya.	1 2 3 4 5

Komponen Afektif		
No	ITEM	SKOR
36.	Ketika saya mengambil peperiksaan, saya merasa kurang baik berbanding dengan pelajar lain.	1 2 3 4 5
37.	Ketika mengambil peperiksaan, saya sering kali memikirkan soalan-soalan lain yang tidak boleh saya jawab.	1 2 3 4 5
38.	Saya kerap memikirkan bahawa saya tidak akan lulus apabila peperiksaan.	1 2 3 4 5
39.	Saya merasa tidak selesa, dan kecewa bila saya mengambil peperiksaan.	1 2 3 4 5
40.	Saya rasa jantung saya berdegup pantas ketika menduduki peperiksaan.	1 2 3 4 5

~Terima kasih sudah terlibat dalam penyelidikan ini~