

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1. Media Pembelajaran Power Point Interaktif

2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran Power Point Interaktif

Menurut Sadiman, dkk (2014, h. 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjadi. Tri Siswaryanti (2012, h. 28) power point adalah software yang dibuat dan dikembangkan oleh microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Menurut Rudi dan Cepi (2009, h. 23) interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran, yakni interaksi yang menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program, siswa berinteraksi dengan mesin dan mengatur interaksi antara siswa secara teratur tapi tidak terprogram.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran power point interaktif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan yang berbentuk software yang dibuat dan dikembangkan oleh microsoft yang dapat menciptakan siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

2.1.2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013, h. 25-27) adalah, sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan pengetahuan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat kerana kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk menjelaskan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Menurut Rudi dan Cipi (2009, h. 9) mengatakan manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu *verbalisitis*.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan *visual*, *auditori* dan *kinestetiknya*.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dapat dinyatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu guru dalam penyampaian pelajaran menjadi lebih baku

sehingga menimbulkan gairah belajar dan dapat menciptakan interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.

2.1.3. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013, h. 15-17) ada tiga karakteristik media pembelajaran, yaitu:

- a. Ciri Fiksatif
Kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.
- b. Ciri Manipulatif
Kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik *time-lapse recording*). Atau sebaliknya, suatu kejadian/peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan-urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut.
- c. Ciri Distributif
Kemampuan media yang memungkinkan suatu obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Adapun Menurut Kemp dalam Sadiman, dkk (2014, h. 28) juga mengemukakan bahwa karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.

Dapat dinyatakan bahwa karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan menyimpan, merekam, merekonstruksi suatu peristiwa atau kejadian dalam mengatasi masalah ruang dan waktu dan secara bersama kejadian itu disesuaikan dengan penentuan strategi pembelajaran.

2.1.4. Langkah-Langkah Media Pembelajaran Power Point Interaktif

Langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran menurut Tri Siswaryanti (2012, h. 17-18) adalah, sebagai berikut :

- a) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
- b) Jelaskan tujuan yang akan dicapai.
- c) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran.
- d) Hindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu perhatian/konsentrasi dan ketenangan peserta didik.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, berikut merupakan ilustrasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Power Point interaktif pada penelitian ini:

- a. Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran, seperti laptop, LCD dan proyektor.
- b. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- c. Bersama-sama dengan peserta didik membahas materi pembelajaran dan contoh soal yang disajikan pada slide presentasi.
- d. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti.
- e. Peserta didik mengerjakan soal latihan yang disajikan pada slide presentasi.
- f. Guru menunjuk salah satu peserta didik yang telah menyelesaikan soal tersebut, kemudian mempersentasikan hasil jawabannya di depan kelas.

Jika langkah-langkah media pembelajaran power point interaktif di atas di terapkan di materi pertolongan pertama pada kecelakaan kerja, maka langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran, seperti laptop, LCD, dan proyektor.
- b) Menjelaskan tujuan pembelajaran pertolongan pertama pada kecelakaan kerja yang akan dicapai.
- c) Bersama-sama dengan peserta didik membahas materi pembelajaran pertolongan pertama pada kecelakaan kerja dan contoh soal yang disajikan pada slide presentasi.
- d) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran pertolongan pertama pada kecelakaan kerja yang belum dimengerti.
- e) Peserta didik mengerjakan soal latihan yang disajikan pada slide presentasi tentang pertolongan pertama pada kecelakaan kerja.
- f) Guru menunjuk salah satu peserta didik yang telah menyelesaikan soal tersebut, kemudian mempersentasikan hasil jawabannya di depan kelas.

2.1.5 Kelebihan Media Pembelajaran Power Point Interaktif

Menurut Siska Nurdia (2014, h. 22) mengemukakan beberapa kelebihan media pembelajaran power point interaktif :

1. Materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran lebih menarik.
2. Dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. Materi pembelajaran disampaikan secara utuh melalui pointer-pointer materi

Adapun kelebihan penggunaan media pembelajaran power point interaktif sebagai berikut:

(<http://indri220410.blogspot.co.id/2012/12/media-pembelajaran-powepoint.html>)

- a. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- b. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- c. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- d. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang ulang
- e. Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/ Disket/ Flashdisk), sehingga praktis untuk di bawa ke mana-mana.
- f. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.

Dapat dinyatakan bahwa kelebihan media power point interaktif adalah dapat membuat materi yang disampaikan lebih menarik, siswa dapat lebih mudah memahami materi, serta dapat dipakai secara berulang-ulang.

2.1.6. Kelemahan Media Pembelajaran Power Point Interaktif

Menurut Eko Endarmoko dalam Siska Nurdia (2014, h. 22) mengemukakan beberapa kelemahan media pembelajaran power point interaktif:

- a. Untuk mengoperasikan microsoft power point seseorang membutuhkan keterampilan khusus tentang komputer pada umumnya dan microsoft power point pada khususnya.
- b. Microsoft power point harus dijalankan dengan komputer yang mana membutuhkan biaya yang cukup tinggi untuk mendapatkannya.

Adapun kelemahan penggunaan media pembelajaran power point interaktif sebagai berikut:

(<http://indri220410.blogspot.co.id/2012/12/media-pembelajaran-power-point.html>)

- a. Membutuhkan keahlian yang lebih untuk dapat membuat power point yang benar dan menarik.
- b. Dibutuhkan kesabaran dan tahap demi tahap untuk menyusun dan membuat power point sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- c. Anak didik terkadang lebih memperhatikan animasi dalam power point dibandingkan materinya jadi jangan gunakan animasi yang tidak perlu.

2.2. Minat Belajar

2.2.1. Pengertian Minat Belajar

Suatu PBM dikatakan berhasil jika minat belajar yang dihasilkan dalam suatu PBM tersebut memuaskan. Menurut Slameto (2013, h. 180)

bahwa minat merupakan suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Adapun menurut Sardiman dalam Ahmad Sutanto (2013, h. 2) menyatakan, “Minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri”.

Pendapat para ahli di atas dapat dinyatakan bahwa minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri dalam proses pembelajaran.

2.2.2. Tujuan Minat Belajar

Menurut Slameto (2013, h. 180) tujuan minat belajar adalah agar dapat membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Adapun menurut Ahmad Susanto (2013, h. 64) tujuan minat belajar adalah untuk mendorong dan mengarahkan individu siswa untuk menemukan serta aktif dalam kegiatan-kegiatan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dinyatakan tujuan minat belajar adalah agar dapat membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu untuk menemukan serta aktif dalam kegiatan-kegiatan tertentu.

2.2.3. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Pendapat yang diungkapkan oleh Muhibbin Syah dalam Dwi Yuniarti (2012, h. 18) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar, adalah:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi psikologi individu siswa yang berkaitan dengan pemusatan perhatian, motivasi, dan kebutuhan siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam Ali Mashun (2012, h. 33) berpendapat bahwa, “Untuk mendapatkan minat belajar dalam bentuk perubahan harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan dari luar diri individu”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diketahui bahwa pada faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dari tiga faktor utama, yakni faktor internal (faktor dalam diri siswa) pemusatan perhatian, motivasi, dan kebutuhan siswa, faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa) seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.2.4. Cara Menumbuhkan Minat

Menurut Slameto (2013, h. 180) minat tidak dibawa setiap individu sejak lahir melainkan diperoleh dari belajar, kemudian minat terhadap sesuatu dipelajari dan dipengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi

penerimaan minat-minat baru. Adapun selain itu menurut Sukartini dalam Ahmad Susanto (2008, h. 192) berpendapat bahwa minat dapat dicapai tergantung pada kesempatan belajar yang dimiliki seseorang.

Pendapat para ahli di atas dapat dinyatakan bahwa cara menumbuhkan minat belajar adalah minat tidak dibawa setiap individu sejak lahir melainkan tergantung pada kesempatan belajar yang dimiliki seseorang, kemudian minat terhadap sesuatu dipelajari dan dipengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru.

2.2.5. Indikator Minat Belajar

Menurut Safari dalam (<http://eprints.uny.ac.id/9511/3/bab%202-06209241010.pdf>) indikator minat ada empat sebagai berikut:

1. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

2. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

4. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Nina Siti (2014, h. 29) merumuskan indikator tentang minat belajar siswa, sebagai berikut : (1) bergairah untuk belajar, (2) tertarik pada pelajaran, (3) tertarik pada guru, (4) mempunyai inisiatif untuk belajar, (5) kesegaran dalam belajar, (6) konsentrasi dalam belajar, (7) teliti dalam belajar, (8) punya kemauan dalam belajar, (9) ulet dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diketahui bahwa indikator minat adalah suatu yang dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya yaitu : (1) Perasaan senang, (2) bergairah untuk belajar, (3) perhatian siswa, dan (4) mempunyai inisiatif untuk belajar.

2.2.6. Aspek – Aspek Minat Belajar

Seperti yang telah di kemukakan bahwa minat belajar dapat diartikan sebagai suatu ketertarikan terhadap suatu objek yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni segala hal yang berkaitan dengan minat belajarnya tersebut. Minat belajar yang diperoleh melalui adanya suatu proses belajar dikembangkan melalui proses menilai suatu objek yang kemudian menghasilkan suatu penilaian. Penilaian tertentu terhadap objek yang menimbulkan minat belajar seseorang.

Penilaian-penilaian terhadap objek yang diperoleh melalui proses belajar itulah yang kemudian menghasilkan suatu keputusan mengenai adanya ketertarikan atau ketidaktertarikan seseorang terhadap objek yang dihadapinya. Minat belajar merupakan hasil dari pengalaman atau proses.

Minat belajar memiliki dua aspek, yaitu :

(<http://infopendidikan17.blogspot.co.id/2015/12/pengertian-dan-aspek-aspek-minat-belajar.html>)

1. Aspek kognitif

Aspek kognitif didasarkan atas konsep yang dikembangkan siswa mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Misalnya, aspek kognitif dari minat siswa terhadap sekolah. Bila mereka menganggap sekolah sebagai tempat mereka dapat belajar tentang hal-hal yang telah menimbulkan rasa ingin tahu mereka dan tempat mereka akan mendapat kesempatan untuk bergaul dengan teman sebaya yang tidak didapat dimasa prasekolah. Minat mereka terhadap sekolah akan sangat berbeda dibandingkan bila minat itu didasarkan atas konsep sekolah dan kerja keras untuk menghafal pelajaran. Konsep yang membangun aspek kognitif minat didasarkan atas pengalaman pribadidan apa yang dipelajari di rumah, di sekolah, dan di masyarakat, serta dari berbagai jenis media massa. Dari sumber tersebut siswa belajar apa saja yang akan memuaskan kebutuhan mereka.

2. Aspek afektif

Aspek afektif atau bobot emosional konsep yang membangun aspek kognitif dalam sikap terhadap kegiatan yang ditimbulkan minat. Seperti

halnya aspek kognitif, aspek afektif berkembang dari pengalaman pribadi, dari sikap orang yang penting yaitu orang tua, guru, dan teman sebaya terhadap kegiatan yang berkaitan dengan minat tersebut, dan dari sikap yang dinyatakan atau tersirat dalam berbagai bentuk media massa terhadap kegiatan itu. Sebagai contoh siswa yang mempunyai hubungan yang menyenangkan dengan para guru, biasanya mengembangkan sikap yang positif terhadap sekolah.

Adapun menurut Nina Siti (2014, h. 31) aspek minat terdiri atas aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif berupa konsep yang dikembangkan anak mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Aspek afektif tampak rasa suka atau tidak senang terhadap objek tersebut.

Dapat dinyatakan pendapat menurut yang di atas bahwa minat belajar terdiri atas dua aspek yaitu: (1) aspek kognitif berupa konsep positif terhadap suatu objek yang berkaitan dengan minat belajar, dan (2) aspek afektif berupa konsep yang membangun aspek kognitif dalam sikap terhadap kegiatan yang ditimbulkan minat.

2.3. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan informasi dasar rujukan yang penulis gunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan survei yang penulis lakukan, ada beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan yang peneliti lakukan, adapun penelitian-penelitian tersebut adalah:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

| No | Penelitian | Pendekatan dan Metode | Hasil | Kesamaan | Perbedaan |
|----|--|-----------------------|---|---|--|
| 1 | Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Power Point Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI Di SMA SUMATRA 40-1 BANDUNG (Siska Nurdia Lestari 2015) | Kuasi Eksperimen | Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia power point dalam menciptakan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi, besarnya kontribusi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia power point mencapai 48,5% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. | 1. Variabel X (Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Power Point). | 1. Variabel Y (Prestasi Belajar) 2. Metode penelitian yang digunakan (Kuasi eksperimen) 3. Subjek Penelitian 4. Objek Penelitian. |
| 2 | Pengaruh Penerapan | Asosiatif kausal | Terdapat perbedaan minat belajar antara | 1. Variabel Y (Minat | 1. Variabel X (Metode |

| | | | | | |
|---|--|-------------------------|---|---|---|
| | <p>Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X Di SMK NEGERI Kadipaten Tahun Ajaran 2012/2013 (Ali Mashun 2012)</p> | | <p>siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i> dan siswa yang tidak menggunakan pembelajaran dengan metode pembelajaran <i>role playing</i>.</p> | <p>Belajar) 2. Metode penelitian yang digunakan (Asosiatif Kausal)</p> | <p>Pembelajaran <i>Role Playing</i>) 2. Subjek penelitian 3. Objek Penelitian.</p> |
| 3 | <p>Penerapan media Power Point interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Pkn Siswa Kelas IV SD Islam Muhammadiyah Delanggu Klaten</p> | <p>Asosiatif kausal</p> | <p>Media Power Point Interaktif mampu meningkatkan Minat belajar siswa lebih baik.</p> | <p>1. Variabel X (Media Power Point Interaktif) 2. Variabel Y (Minat Belajar) 3. Metode</p> | <p>1. Subjek penelitian 2. Objek penelitian.</p> |

| | | | | | |
|--|--------------------------|--|--|--|--|
| | (Atik Mardhiyah 2012) | | | Penelitian yang digunakan (Asosiatif Kausal) | |
|--|--------------------------|--|--|--|--|

2.4. Kerangka Pemikiran

Etika Profesi sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan sosial yang dipelajari di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional.

Keberhasilan proses belajar mengajar biasanya diukur dengan keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diberikan. Guru berperan sebagai pendidik dan pembimbing dalam pembelajaran, seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik bila menguasai dan mampu mengajar di depan kelas dengan menggunakan metode dan media yang sesuai dengan mata pelajaran.

Dalam pembelajaran pertolongan pertama pada kecelakaan kerja dibutuhkan minat dan pemahaman siswa sebagai dasar untuk mengembangkan materi lebih lanjut hal ini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya metode dan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini menuntut kreativitas seorang guru dalam pertolongan pertama pada kecelakaan kerja, agar mata pelajaran etika profesi tidak menjadi mata pelajaran yang membosankan.

Agar pembelajaran di sekolah dapat menarik siswa maka guru harus menggunakan berbagai model, metode atau media pembelajaran, agar tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu media yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa adalah media pembelajaran power point interaktif. Dipilih karena dalam proses pembelajarannya siswa dapat menemukan dan mentransformasikan informasi.

Tri Siswaryanti (2012, h. 28) power point adalah software yang dibuat dan dikembangkan oleh microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media Pembelajaran menurut Tri Siswaryanti (2012, h. 17-18) adalah sebagai berikut :

1. Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
2. Jelaskan tujuan yang akan dicapai.
3. Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran.
4. Hindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu perhatian/konsentrasi dan ketenangan peserta didik.

Aktivitas belajar dalam media pembelajaran power point interaktif memungkinkan siswa untuk dapat melatih kecakapannya berkomunikasi, dapat belajar tanggung jawab, menumbuhkan kerjasama, persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar.

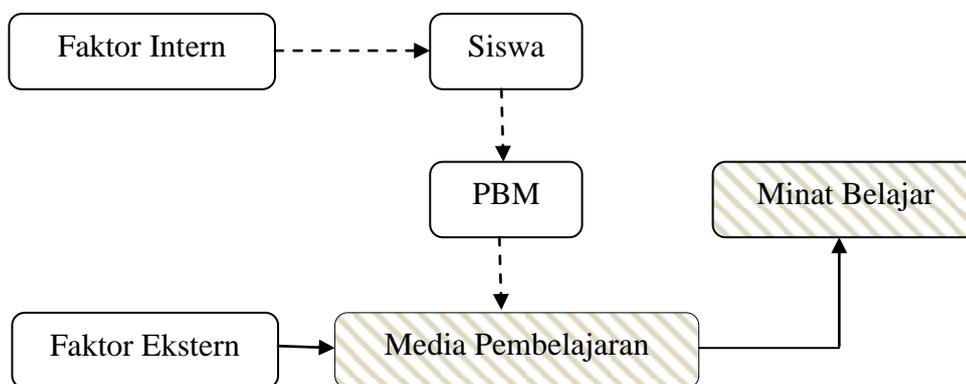
Dengan demikian media pembelajaran power point interaktif merupakan media pembelajaran yang melibatkan siswa sebagai subjek belajar yang memiliki

sifat aktif, konstruktif, mampu merencanakan, mencari, mengolah informasi, menganalisis, mengidentifikasi, memecahkan, menyimpulkan, dan melakukan transforming dalam proses pembelajaran pertolongan pertama pada kecelakaan kerja karena penggunaannya disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran etika profesi.

Hal diatas ditunjang oleh peneliti-peneliti yang terdahulu salah satunya:

Menurut Atik Mardhiyah (2012, h. 54) Media Power Point Interaktif mampu meningkatkan Minat belajar siswa lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu terdapat pengaruh media pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa. Dengan kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa langkah dari guru yang melaksanakan model dan media pembelajaran dengan baik dalam minat belajar siswa sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal.

Secara skematik kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1

Kerangka Pemikiran

Keterangan :

—————→ : kerangka yang akan diteliti

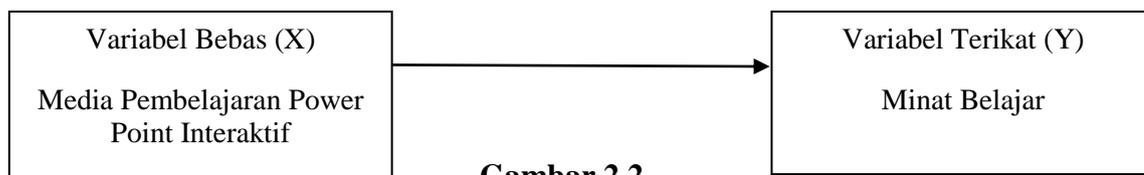
- - - - -→ : kerangka yang tidak diteliti



: Fokus Penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Power Point

Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Etika Profesi Kelas X AK Di SMKN 3 Bandung.

Berdasarkan paparan tersebut, dalam penelitian ini hubungan antar variabel penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2

Paradigma Pengaruh Media Pembelajaran Point Interaktif Terhadap Minat Belajar

X = Media Pembelajaran Point

y = Minat belajar siswa

Interaktif

→ = Pengaruh

2.5. Asumsi dan Hipotesis

2.5.1. Asumsi

Menurut Riduwan (2009, hal. 194) menyebutkan bahwa asumsi merupakan teori atau prinsip yang kebenarannya tidak diragukan lagi oleh peneliti saat itu, tujuannya adalah untuk membantu dan memecahkan masalah yang dihadapi. Berdasarkan pengertian asumsi tersebut, maka untuk mempermudah penelitian, penyusun menentukan asumsi sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran masih terpusat pada guru
- 2) Guru mengetahui media pembelajaran Power Point Interaktif
- 3) Metode pembelajaran yang digunakan guru hanya ceramah, sehingga siswa menjadi pasif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.
- 4) Pada mata pelajaran etika profesi media pembelajaran Power Point Interaktif belum pernah digunakan.
- 5) Jika siswa diposisikan sebagai pusat dalam proses pembelajaran maka siswa akan menjadi aktif untuk berpikir tentang suatu persoalan dan mencari cara penyelesaiannya dengan menggunakan kemampuan pengetahuannya.

2.5.2. Hipotesis

Moh. Nazir (2013, h. 151) mengemukakan, “Hipotesis tidak lain dari jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya harus diuji secara empiris”, maka langkah berikutnya adalah merumuskan hipotesis. Sugiyono (2011, h. 64) menyebutkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Jadi hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh positif media pembelajaran power point interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran etika profesi kelas X AK 3 di SMKN 3 Bandung”.