

BAB II

KAJIAN TEORETIS DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin *Medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang artinya pengantar atau perantara. Dengan kata lain, media merupakan pengantar atau perantara pesan dari penyampai kepada penerima.

Dalam bukunya, Arsyad (2013, h. 3-4) menuliskan beberapa pendapat dari para ahli mengenai definisi media pembelajaran, yaitu:

1. Gerlach dan Ely

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

2. *Association of Education and Communication Technology* (AECT)

Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

3. Gagne dan Briggs

Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Sadiman (2008, h. 7) “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang

pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai macam alat yang membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik (1986) dalam Arsyad (2013, h. 19) mengemukakan bahwa :

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sadiman (2008, h. 17-18) menyatakan tentang kegunaan media pendidikan yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, bingkai, *film* atau model.
 - b) Objek yang kecil bisa dibantu dengan *proyektor mikro*, *film* bingkai, *film*, atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lewat rekaman *film*, *video*, *film* bingkai, foto maupun secara *verbal*.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk *film*, *film* bingkai, gambar, dan lain-lain.

- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk :
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya ini harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuan dalam:
 - a) Memberikan perangsang yang sama
 - b) Mempersamakan pengalaman
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang digambarkan harus mampu *mentransfer* keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya *verbalisme*.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran siswa dapat tertarik untuk lebih giat belajar, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Menurut Sudjana dan Rivai (2011, h. 2) manfaat media pembelajaran adalah :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas makna-nya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru untuk setiap jam mata diklat.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Kemp & Dayton

(1986, h. 3-4) dalam Arsyad (2013, h. 25-27) sebagai berikut :

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
2. Pembelajaran bisa lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
5. Pembelajaran dapat diberikan di mana diinginkan atau diperlukan
6. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
7. Peran guru dapat berubah kearah lebih positif

Berdasarkan pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran memudahkan anak siswa menerima materi pelajaran, mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi, dapat menarik perhatian siswa dan menimbulkan semangat atau minat belajar siswa.

2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (2013, h. 31) mengemukakan, jenis media berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu :

- a) Media hasil teknologi cetak
- b) Media hasil teknologi *audio-visual*
- c) Media teknologi yang berdasarkan komputer
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Sudjana dan Rivai (2008, h. 3) mengemukakan, bahwa ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, yaitu:

- a. Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media *grafis* sering juga disebut media dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain.
- c. Media *proyeksi* seperti *slide*, *filmstrips*, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Berdasarkan macam-macam media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran.

2.2 Media Microsoft Powerpoint

2.2.1 Pengertian Microsoft Powerpoint 2007

Pengertian Microsoft Powerpoint yang dinyatakan dalam <http://id.wikipedia.org/wiki/microsoft.powerpoint> Sebagai berikut :

Microsoft powerpoint 2007 adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *microsoft* didalam paket aplikasi *microsoft office*. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, kalangan perkantoran, para pendidik, siswa, dan trainer. Dimulai pada versi *microsoft office system 2003*, *microsoft* mengganti nama dari sebelumnya *microsoft powerpoint* saja menjadi *microsoft office powerpoint*. Versi terbaru dari *powerpoint* adalah versi 12

(*microsoft office powerpoint 2007*) yang tergabung kedalam *paket microsoft office system 2007*.

Sementara itu, menurut <http://pamongkasaba.wordpress.com/2009/29/>

[Pemanfaatan-microsoft-power-point-untuk-media-pembelajaran/](#)

menyatakan bahwa:

Microsoft powerpoint merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *microsoft office*. Program ini dirancang khususnya untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan maupun perorangan dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikannya sebagai media alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya, pada prinsipnya program *microsoft powerpoint* ini terdiri dari beberapa unsur dan pengontrolan operasionalnya. Unsur yang dimaksud terdiri dari *slide*, teks, gambar, dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai timing yang kita inginkan, atau berjalan secara manual, yaitu dengan mengklik tombol mouse. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kontrol operasionalnya menggunakan cara manual.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *microsoft powerpoint 2007* merupakan program aplikasi untuk presentasi. Untuk membuat presentasi diawali dengan membuat kerangka atau *outline* kemudian menyiapkan *slide* yang baik dengan tampilan yang menarik.

2.2.2 Efektivitas Pembuatan Media Presentasi dengan *Microsoft Powerpoint*

Presentasi adalah sebuah keterampilan yang perlu dikuasai oleh setiap pekerja profesional saat ini. Bagi guru, presentasi dengan menggunakan

powerpoint dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan media presentasi menarik, guru dapat mengkomunikasikan dengan baik materinya.

Adapun hal yang perlu dilakukan dan diperhatikan pada saat pembelajaran yang menggunakan media presentasi dengan *powerpoint* yang efektif, sebagai berikut :

a. Persiapan

1. Menentukan topik yang akan dipresentasikan

b. Langkah-langkah bekerja dengan *Powerpoint*

1. Menentukan materi, latihan soal, gambar dan animasi yang sesuai
2. Mendesain semua materi, latihan soal, gambar dan animasi ke dalam tampilan *slide*
3. Menambahkan video yang disesuaikan dengan materi sebagai video pembuka
4. Menyimpan data dengan menggunakan *flashdisk*

c. Teknik Presentasi

1. Membuat suasana yang santai dan rileks untuk pendengar, misalnya dengan gauran yang relevan, atau ambil perhatian pendengar dengan bahasa tubuh atau peristiwa yang dramatik.
2. Menggunakan kata ganti “personal” (misalnya kita) memberikan presentasi.
3. Melakukan kontak mata dengan pendengar.
4. Mempresentasikan topik dengan menggunakan suara yang ramah/akrab.

5. Menggunakan kata/kalimat transisi yang memberitahukan pendengar bahwa kamu akan menuju ke pemikiran yang lain.
6. Berilah pertanyaan-pertanyaan kepada pendengar untuk melibatkan mereka.
7. Mengambil kesimpulan sesuai dengan materi yang telah disampaikan.

Media adalah salah satu komponen penting didalam proses pembelajaran disekolah. Media pembelajaran yang lebih maju dan variatif dapat dibuat dengan memanfaatkan kemajuan teknologi komputer. *Microsoft powerpoint* adalah salah satu program (*software*) yang menawarkan kemudahan membuat media presentasi pembelajaran audio-visual berbasis komputer. Berbagai trik perlu dipahami melalui belajar dan latihan tanpa mengenal rasa bosan untuk membuat dengan mudah media presentasi pembelajaran yang menarik.

Melalui media pembelajaran *microsoft powerpoint* sangat mendukung siswa untuk memahami konsep-konsep dari pokok bahasan mata pelajaran akuntansi ketika mereka mampu mengerti dan menerima konsep tersebut, tentu saja mereka mempunyai modal untuk mengerjakan soal-soal yang didukung juga dengan frekuensi latihan yang tinggi.

2.2.3 Keunggulan media *microsoft powerpoint*

Keunggulan media *microsoft powerpoint* yang dinyatakan dalam <http://pamongsakaba.wordpress.com/2009/09/29/pemanfaatan-microsoft-powepoint-untuk-media-pembelajaran/>, sebagai berikut :

- a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi, baik animasi teks, maupun animasi gambar atau foto.

- b) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- c) Pesan informasi secara *visual* mudah dipahami peserta didik.
- d) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- e) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- f) Dapat disimpan dalam data optik atau magnetik (*CD/disket/flashdisk*), sehingga praktis untuk dibawa kemana mana.

Isroi (2003) dalam (Arif Hakim, 2010, h. 35) menyatakan, bahwa ada beberapa keunggulan *microsoft powerpoint* dibandingkan program lain, sebagai berikut :

- a. Menyediakan banyak pilihan media presentasi :
 1. *Overhead Transparancies* (transparansi *Overhead*) : menggunakan *Slide proyektor* atau *OHP*.
 2. *Slide Show Presentation* (presentasi *Slide Show*) : menggunakan *LCD* dan *Infocus*.
 3. *Online Presentation* (Presentasi Online), melalui internet atau *LAN*.
 4. *Print Out* dan *Handout* : presentasi dicetak dan dibagikan pada peserta.
- b. Presentasi Multimedia : kita dapat menambahkan berbagai multimedia pada *slide* presentasi, seperti *clip art*, *picture*, gambar animasi (*GIF* dan *Flash*), background audio atau *music*, narasi, *movie* (*video clip*)
- c. Pemaketan *slide* presentasi ke dalam *CD*, *Powerpoint 2007* memiliki fasilitas untuk memaket *slide* presentasi ke dalam *CD*. Presentasi ini dapat ditampilkan langsung (*autorun*) dan masih dapat ditampilkan walaupun tidak *terinstall* program *powerpoint*.
- d. Modus *Slide Show* yang lengkap.
- e. *Custom animation*. *Powerpoint* memiliki fasilitas *custom animation* yang sangat lengkap. Dengan fasilitas ini presentasi dapat menjadi lebih ‘hidup’, menarik, dan interaktif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *microsoft powerpoint* mempunyai keunggulan dalam menyampaikan informasi materi ajar melalui presentasi yang menarik dengan berbagai animasi, sehingga peserta didik semangat saat mengikuti proses belajar mengajar.

2.2.4 Kelemahan Media *Microsoft Powerpoint*

Menurut <http://kumpulan-cerpen-salmah.blogspot.com/2010/05/media-pembelajaran-berbasis-teknologi.html>, mengatakan bahwa kelemahan media *powerpoint* adalah :

- a. Biaya lebih mahal. Berbeda dengan media gambar yang murah karena bisa dibuat atau diambil dengan mudah lewat kamera dan tinggal dicetak, media *powerpoint* memerlukan sedikit biaya lebih karena berbasis teknologi. Sehingga perlu adanya komputer, lalu dalam pembuatannya pun kadang perlu terhubung internet untuk mendapatkan hasil terbaik, dan penggunaannya pun *LCD* sehingga secara peralatan media ini memerlukan peralatan yang cukup banyak.
- b. Apabila penyajian *slide* tidak menarik, akan cepat membosankan. Pada dasarnya *powerpoint* juga merupakan media *visual* tetapi lebih menarik daripada media gambar karena gambar pada *slide powerpoint* bisa saja dibuat bergerak, lalu bisa ditambah suara atau bahkan video yang berarti media ini menjadi tidak hanya sekedar media *visual* tapi bisa juga campuran. Namun demikian, segala pencampuran itu akan terlihat jelek dan membosankan apabila seorang guru tidak mampu menggabungkan atau membuat *slide* yang baik.
- c. Perlu kreativitas yang lebih. Seperti diungkapkan pada point pertama bahwa *slide* yang tidak menarik akan menjadikan siswa cepat bosan. Sehingga diperlukan kreativitas dari guru untuk membuat *slide* yang menarik.
- d. Membutuhkan keterampilan di bidang komputer. Sebenarnya program *microsoft powerpoint* adalah program yang sederhana dan dasar dalam komputer bahkan untuk mengoperasikannya juga mudah, tetapi kadang ada pendidik yang kesulitan untuk membuatnya karena tidak mengenal komputer.

Menurut Ouda Teda Ena (2000) dalam Arif Hakim (2010, h. 35) dalam penelitiannya LCIC (*Indonesia Language and Culture Intensive Coures*) mengemukakan beberapa keterbatasan media *microsoft Powerpoint* sebagai berikut :

- a. Keterbatasan program ini adalah pada umpan balik yang berupa tulisan. Program ini tidak mempunyai fasilitas yang memungkinkan pembelajar memberikan umpan balik dalam bentuk tulisan atau suara. Namun demikian keterbatasan program dalam menyediakan fasilitas untuk umpan balik suara ini bisa diatasi dengan strategi pembelajaran gabungan, yaitu

menggabungkan pembelajaran mandiri dan berpasangan. Sesudah menjalankan program komputer, pembelajar diberi tugas untuk berinteraksi dengan pembelajar yang lain. Sedangkan untuk mengatasi keterbatasan dalam memberikan umpan balik berupa tulisan dapat diatasi dengan mempergunakan fasilitas *hyperlink*. Pada waktu ada tugas menulis pembelajar dihubungkan dengan program yang mempunyai fasilitas menulis seperti *Microsoft Word* misalnya.

- b. Keterbatasan utamanya ialah pembelajar tidak bisa berinteraksi langsung untuk menuliskan komentar ataupun menjawab pertanyaan yang ada. Fasilitas yang ada hanya memfasilitasi tanggapan dalam menawarkan fasilitas yang cukup untuk membuat sebuah program pembelajaran dengan mudah dengan hasil yang menarik.

Berdasarkan berbagai pernyataan di atas dicermati dan ditarik kesimpulan bahwa media *Microsoft Powerpoint* diciptakan khusus untuk merancang suatu presentasi secara naratif, dalam menjelaskan fakta, konsep maupun prinsip yang dapat didesain sedemikian rupa oleh guru sesuai dengan situasi, kondisi siswa, karakteristik materi pembelajaran, waktu dan tempat yang bertujuan untuk meningkatkan semangat pada saat proses pembelajaran.

2.3 Hasil belajar

2.3.1 Pengertian hasil belajar

Menurut Nana Sudjana (2010, h. 213) dalam bukunya *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* mendefinisikan, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah pengalaman belajarnya. R.Gagne (dalam Sudjana, 2010, h. 213), mengemukakan bahwa hasil belajar harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku, melalui stimulus respon dan hasil belajar bersyarat.

Sebagai pertanda bahwa seseorang telah melakukan proses belajar adalah perubahan perilaku tersebut misalnya, dari tidak tahu sama sekali menjadi samar-

samar, kurang mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi terampil, anak pembangkang menjadi penurut, dan lain-lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil proses pembelajaran diri sendiri dan pengaruh lingkungan, baik perubahan kognitif, afektif maupun psikomotor dalam diri siswa.

2.3.2 Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Muhibbin Syah (2010, h. 129-137) adalah sebagai berikut :

a. Faktor internal siswa

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, meliputi dua aspek yakni :

1) Aspek fisiologis

Kondisi umum jasmani dan tonus (tenaga otot) yang menambah tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah, apalagi jika disertai sakit kepala misalnya, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang atau tidak berbekas.

2) Aspek psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa. Namun diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang esensial itu adalah sebagai berikut :

a. Intelegensi siswa

Intelegensi siswa pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat (Reber, 1988). Jadi intelegensi sebenarnya bukan persoalan kualitas otak saja, melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya. Tingkat intelegensi (IQ) siswa tidak dapat diragukan lagi sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

b. Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*respons tendency*) dengan

cara yang relatif terhadap objek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

c. Bakat siswa

Secara umum, bakat (*atitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang (Chaplin, 1972 : Reber, 1988). Bakat akan mempengaruhi rendahnya prestasi belajar.

d. Minat siswa

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat seperti yang dipahami dan dipakai orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu.

e. Motivasi siswa

Motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu : 1) motivasi intrinsik; 2) motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam motivasi intrinsik perasaan menyenangkan terhadap materi pembelajaran. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Pujian dan hadiah, peraturan/tata tertib sekolah, suri teladan orang tua, guru dan seterusnya merupakan contoh-contoh konkret motivasi ekstrinsik yang dapat mendorong siswa untuk belajar.

b. Faktor eksternal siswa

Faktor eksternal siswa terdiri dari dua macam, yaitu :

1. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti guru, para tenaga kependidikan (kepala sekolah dan wakil-wakilnya) dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Selanjutnya yang termasuk lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman se-permainan di sekitar perkampungan siswa tersebut. Lingkungan sosial yang banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri.

2. Lingkungan non-sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non-sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

c. Faktor pendekatan belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai keefektifan segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar materi. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu (Lawson, 1991). Disamping faktor-faktor internal dan eksternal

siswa sebagaimana yang telah dipaparkan, faktor pendekatan belajar siswa berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses belajar siswa.

2.3.3 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada tujuan, materi, pelajaran, sarana dan prasarana kondisi belajar, media pembelajaran, lingkungan belajar, metode pembelajaran dan evaluasi.

Merujuk penjelasan di atas, bahwa media pembelajaran adalah salah satu yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan proses belajar mengajar. Fungsi utama dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Microsoft Powerpoint merupakan perangkat lunak yang mudah dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Dalam *Powerpoint* terdapat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan. Media ini dibuat untuk merangsang timbulnya semacam motivasi dalam diri siswa untuk lebih memperhatikan materi pelajaran sehingga ada rasa keterkaitan dalam belajar karena tidak merasa jenuh, sehingga terjadinya komunikasi antara siswa dengan guru.

2.4 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penelitian/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penilitan	Persamaan	Perbedaan
1.	Chrissendy Felicia/2011	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Microsoft Powerpoint</i> Terhadap Hasil	SMA Laboratorium Upi Bandung	Metode Ekperimen	Bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa	1. Unit analisis siswa 2. Efektivitas pembuatan media presentasi dengan <i>Microsoft Powerpoint</i>	1. Mata pelajaran pada saat penelitian 2. Tempat Penelitian 3. Metode yang digunakan

		Belajar Siswa					
2.	Yanti Waryanti/2011	Pengaruh Penggunaan Media <i>Microsoft Powerpoint</i> Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa	SMA Pasundaan Majalaya	Metode Quasi <i>Ekserimenta l Design</i>	Penggunaan Media <i>Microsoft powerpoint</i> berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa	1. Unit analisis siswa 2. Kajian teori mengenai <i>Microsoft powerpoint</i>	1. Variabel Dependen penelitian terdahulu Peningkatan Minta Belajar Siswa 2. Mata pelajaran pada saat penelitian

							3. Tempat Penelitian 4. Metode yang digunakan
3.	Yenyen U'Yainah/2011	Hubungan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Dengan Presentasi Belajar Siswa	SMA Pasundan 7	Metode Asosiatif Kausal	Presentasi belajar Siswa kelas XII IPS di SMA Pasundan 7 Bandung termasuk cukup	1. Unit analisis siswa 2. Metode Penelitian yang digunakan	1. Variabel Depeneden peneliatian terdahulu Presentasi Belajar Siswa 2. Mata pelajaran pada saat

							penelitian 3. Tempat penelitian
4.	Gustina/2013	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa	SMA Pasundan 4	Metode Asosiatif Kausal	Hasil penelitian dari penggunaan media pembelajaran <i>microsoft powerpoint</i> menunjukkan 77% berada dalam kategori kuat	1. Metode penelitian yang digunakan	1. Tempat penelitian

2.5 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan judul penelitian yang digunakan, yaitu Pengaruh Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Pasundan 2 Kota Cimahi, maka terdapat dua konsep utama yang memerlukan penjelasan yang akan di ukur melalui variabel-variabel penelitian berdasarkan teori yang melandasinya, konsep tersebut media pembelajaran *microsoft powerpoint* dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil proses pembelajaran diri sendiri dan pengaruh lingkungan, baik perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotor dalam diri siswa.

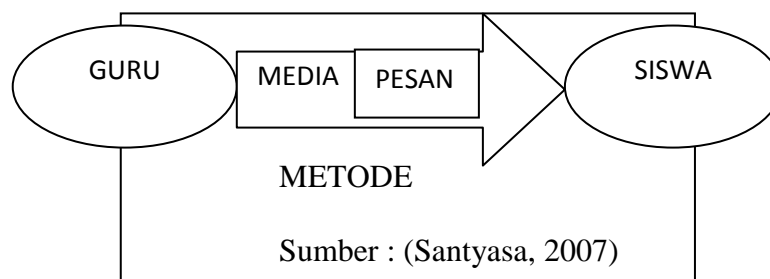
R.Gagne (dalam Sudjana, 2010, h. 213), mengemukakan bahwa “hasil belajar harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku, melalui stimulus respon dan hasil belajar bersyarat”. Pengertian tersebut memberikan gambaran kepada kita bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Keberhasilan sebuah pembelajaran pun bergantung pada tujuan, materi, pelajaran, sarana dan prasarana kondisi belajar, media pembelajaran, lingkungan belajar, metode pembelajaran dan evaluasi. Oleh karena itu hendaknya guru pandai memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga siswa merasa berminat untuk belajar akuntansi dengan suasana yang menyenangkan.

Sadiman (2008, h. 7) “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima

komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Kehadiran media adalah proses belajar mengajar mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan dapat di bantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, tanpa media yang tepat komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal.

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran



Gambar 2.1

Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran

Semua bentuk sarana pendidikan disyaratkan mampu membantu peserta didik memahami bahan ajar yang diberikan oleh guru. Disamping harus mampu membangkitkan semangat pada proses belajar mengajar. Sarana pendidikan sebagai media pendidikan harus mampu membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, serta penciuman. Untuk tujuan tersebut maka

seorang guru perlu memiliki sebuah media pembelajaran yang memadai, agar bahan ajar dapat diserap peserta didik dengan sebaik-baiknya.

Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Media memungkinkan siswa menyaksikan obyek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantaraan gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan siswa memperoleh gambaran yang nyata.

Pembelajaran dengan menggunakan media *microsoft powerpoint* diharapkan akan dapat mempresentasikan materi ajar yang menarik dan mampu meningkatkan minat untuk belajar. Menurut Arsyad (2013, h. 193) berpendapat sebagai berikut :

Microsoft powerpoint merupakan salah satu *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program itu sudah dikelompokkan dalam program *microsoft office*. Program itu sudah dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai *fitur* menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikannya media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi- animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaannya.

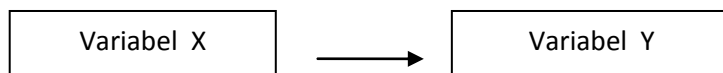
Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media *microsoft powerpoint* diciptakan khusus untuk merancang sesuatu presentasi secara naratif, dalam menjelaskan fakta, maupun prinsip yang dapat di desain sedemikian rupa oleh guru sesuai situasi, kondisi siswa, karakteristik materi pembelajaran, waktu dan tempat yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

Kerumitan bahan ajar dapat disampaikan pada peserta didik dapat di bantu dengan menggunakan media *microsoft powerpoint* untuk mempresentasikan yang

sulit guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat dapat direalisasikan dengan kehadiran media *microsoft powerpoint*.

Pembelajaran akuntansi dapat dilakukan dengan menggunakan media *microsoft powerpoint* untuk menyajikan materi ajar menjadi lebih menarik sehingga siswa merasa lebih semangat pada saat proses belajar mengajar akuntansi dengan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan dengan paradigma penelitian sebagai berikut :



Sumber : Sugiyono (2016, h. 42)

2.6 Asumsi dan Hipotesis

2.6.1 Asumsi

Menurut Ari Kunto (2010, h. 107), "Asumsi adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas". Sedangkan menurut Surakhmad (dalam Arikunto 2010, h. 104), "Asumsi adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik".

Berdasarkan penelitian tersebut diatas, maka asumsi yang penulis rumuskan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Akuntansi di SMA Pasundan 2 Kota Cimahi .
- b. Guru mata pelajaran Akuntansi dianggap telah menggunakan media *microsoft powerpoint*.

- c. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi dianggap kurang memuaskan dan masih terdapat siswa yang belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

2.6.2 Hipotesis

Hipotesis dijadikan dasar berpijak bagi peneliti sebagai jawaban sementara yang akan dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Pengertian hipotesis seperti dikemukakan oleh Arikunto (2010, h. 110) bahwa : “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

$H_0 : p = 0$: Tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

$H_1 : p \neq 0$: Terdapat pengaruh antara media pembelajaran *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.