

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2014, hlm.3). Menurut Asyhar (2012, hlm. 4) “Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak yang berarti “perantara” atau “pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan”. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Disisi lain kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris, yaitu “*instruction*” diartikan sebagai proses interaksi antara guru (pengajar) dan peserta didik (pelajar) yang berlangsung secara dinamis. Menurut Asyhar (2012, hlm. 7) “Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidikan dengan peserta didik”.

Media pembelajaran menurut Arsyad (2014, hlm.4) “Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran”.

Pendapat para ahli tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu sumber belajar yang digunakan oleh guru atau pengajar dalam proses belajar mengajar, dimana didalamnya terdapat media atau alat yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam menguasai materi yang disampaikan oleh pengajaran atau guru.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Asyhar dalam Anang (2015, hlm. 11-12) menyatakan bahwa media pembelajaran terbagi dalam 4 jenis yaitu :

- 1) Media pembelajaran Audio adalah media yang digunakan hanya mengandalkan indra pendengaran.
- 2) Media pembelajaran visual adalah media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan.
- 3) Media pembelajaran audio visual adalah media yang menggunakan indra penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam suatu proses pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran multimedia adalah media yang menggabungkan beberapa media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2014, hlm. 31) membagi jenis-jenis media pembelajaran menjadi 4 jenis yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang berasal dari buku dan materi visual.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual adalah cara menyampaikan informasi melalui pandangan dan pendengaran lewat mesin-mesin elektronik seperti film, dan proyektor visual yang lebar.
- 3) Media hasil teknologi berdasarkan komputer adalah cara menyampaikan informasi melalui sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor, misal informasi yang disimpan dalam bentuk digital bukan dalam cetakan.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer adalah cara menyampaikan informasi melalui penggabungan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. bertanggung jawab.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis dapat mengambil keputusan bahwa jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

- 1) Media visual, yaitu media yang mengalkan indera penglihatan peserta didik seperti buku, modul dan Lembar kerja.
- 2) Media audio, yaitu media yang mengandalkan indera pendengaran dari para siswa saja, misalnya radio atau CD player.
- 3) Media audiovisual, yaitu media yang sudah melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa ketika proses belajar mengajar, misalnya film atau video.
- 4) Media multimedia, yaitu media yang sudah mengadopsi beberapa gabungan dan jenis-jenis media lain dan peralatan yang digunakan saat proses belajar mengajar.

c. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran hendaknya guru atau pengajar memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media pembelajaran dapat mencapai hasil yang baik. Menurut Sudjana dalam Anang (2015, hlm. 14) menyatakan bahwa Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat, artinya sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang lebih sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sudah sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan anak didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat; artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana lainnya yang ada.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan alat (Media) pada waktu yang tepat dan dalam situasi yang tepat.

Prinsip penggunaan media pembelajaran menurut Gerlack dan Ely dalam Asyhar (2012, hlm. 82-85) ada 11 yaitu:

- 1) Kesesuaian, media harus sesuai dengan karakteristik peserta didik dari materi yang dipelajari.
- 2) Kejelasan sajian, media yang digunakan harus mudah dipahami oleh peserta didik
- 3) Kemudahan akses, media yang digunakan haruslah mudah untuk diakses dan dimanfaatkan oleh peserta didik supaya proses belajar mengajar tercapai lancar.
- 4) Keterjangkauan, pada alokasi penggunaan dana yang dibutuhkan untuk mendapatkan media tersebut.
- 5) Ketersediaan, ada atau tidaknya media yang akan digunakan untuk mengaplikasikan media yang dipersiapkan
- 6) Kualitas, kualitas media mempengaruhi proses pembelajaran dengan media tersebut.
- 7) Ada alternatif, media yang digunakan hendaknya harus ada pilihan lain sewaktu media yang diharapkan bermasalah .
- 8) Interaktif, hendaknya media yang dipakai menimbulkan komunikasi dua arah saat proses mengajar.
- 9) Organisasi, hendaknya dari pihak sekolah harus mendukung penggunaan media yang terkait.
- 10) Kebaruan, media yang digunakan haruslah mengikuti perkembangan IPTEK.
- 11) Berorientasi siswa, diartikan bahwa media yang digunakan harus menguntungkan siswa.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut maka dapat dinyatakan bahwa :

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat.
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat.
- 3) Menyediakan media dengan tepat sesuai dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana yang ada.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan alat (media) pada waktu yang tepat dan dalam situasi yang tepat.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Asyhad dalam Anang (2015, hlm. 17) manfaat media pembelajaran terbagi menjadi 4 manfaat yaitu :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman terhadap siswa.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka dapat dikatakan

Bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Memperluas cakrawala pengetahuan yang diterima peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik, seperti kegiatan karyawisata ke industri.
- 3) Menyajikan sesuatu hal yang sulit diadakan, misalkan seperti sistem tata surya ataupun virus.
- 4) Menghadirkan suatu objek yang terlalu berbahaya di lingkungan belajar melalui sample dari objek tersebut.
- 5) Menambahkan ketertarikan peserta didik
- 6) Dapat memaksimalkan penggunaan waktu untuk proses pembelajaran.
- 7) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri.

2. Media Pembelajaran Template *Powerpoint*

a. Pengertian *Powerpoint*

Microsoft Powerpoint adalah aplikasi milik *Microsoft office* selain *microsoft word* dan *microsoft excel* yang telah dikenal banyak orang. *Microsoft Powerpoint* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dengan fasilitas animasi sebuah slide bisa dimodifikasi agar menarik perhatian peserta didik. Begitu juga dengan adanya fasilitas *front picture*, *sound* dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus dan menarik. Bila produk slide ini disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan secara khusus untuk menyampaikan presentasi dengan baik. Menurut Sanaky (2009, hlm. 127-128) Media *Microsoft Powerpoint* adalah “program aplikasi yang ditampilkan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor”. Mardi dkk dalam Anang (2015, hlm. 19) mengemukakan bahwa *Microsoft Powerpoint* adalah salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

b. Fungsi *Powerpoint*

Software Microsoft powerpoint sangat berguna dalam mendukung kesuksesan sebuah presentasi. Dalam *Microsoft powerpoint*, kita dapat memasukan elemen-elemen seperti *front picture*, *sound* dan *effect* yang dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus dan menarik, yaitu elemen yang sangat mudah untuk di mengerti oleh Peserta didik. Dengan menggunakan *powerpoint* menjadikan siswa lebih tertarik dan fokus terhadap pembelajaran yang dilakukan didalam kelas guna tercapainya tujuan pembelajaran

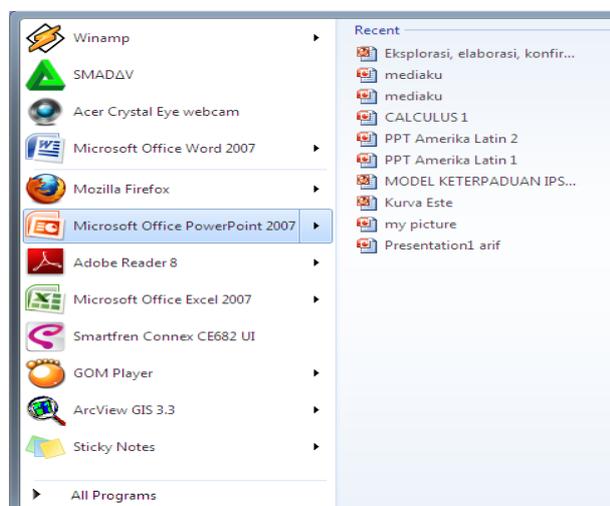
c. Cara Membuat Media *PowerPoint*

Hal-hal yang perlu ditempuh dalam proses pembuatan presentasi *Powerpoint* Menurut Dina Indriana dalam Esti (2013, hlm. 25) yaitu sebagai berikut:

- 1) mengidentifikasi program, memilih sesuai dengan materi, sasaran, latar belakang kemampuan siswa, usia dan tingkat pendidikan serta mengidentifikasi sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dan sebagainya.
- 2) mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran, seperti video, gambar, animasi, dan suara.
- 3) setelah mengumpulkan bahan dan materi sudah diringkas, maka masukkan ke dalam program *Powerpoint*.
- 4) setelah selesai semuanya, maka diteliti kembali setiap *slide* dari penyusunan materi tersebut.

Hal-hal yang mendasar yang perlu diperhatikan, agar dapat menguasai dalam membuat media *Powerpoint* Rosari dalam Esti(2013, hlm. 26) menyatakan bahwa:

- 1) memahami *menu* dan fungsi beberapa *menu* atau *tool* serta menguasai cara pengoperasiannya. Pengoperasian pertama yaitu cara membuka program Microsoft *Powerpoint*.



Gambar 2.1

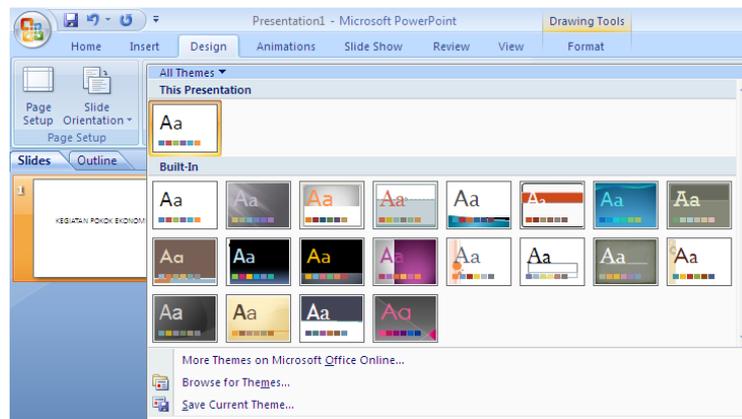
Pengoprasian *powerpoint*

- 2) Memperbanyak literatur dengan melakukan *browsing* di internet, agar menumbuhkan kreativitas dan memperkaya ide-ide tampilan presentasi, seperti mengunggah gambar-gambar pendukung pembelajaran.

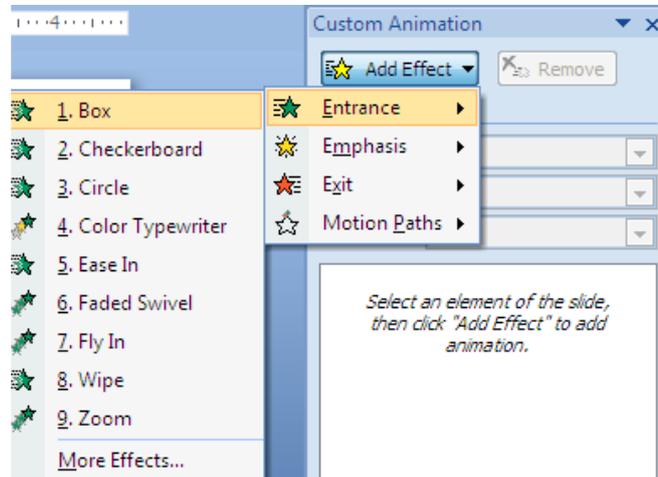


Gambar 2.2
Literatur hasil *browsing*

- 3) melakukan eksperimen dengan mengkombinasikan beberapa fasilitas yang ada, misalnya: kombinasi dengan *design layout*, animasi, *style*, dan sebagainya. Dapat memilih tampilan *design layout* pada menu *design* menambahkan animasi pada menu *animations*.



Gambar 2.3
Menu *Design*



Gambar 2.4
Menu *Custom Animation*

d. Langkah-Langkah Menyajikan Media Pembelajaran Template *Powerpoint*

Langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran menurut Tri Siswaryanti dalam Rahyu 2013 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.

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

- 1) Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran, seperti laptop, LCD dan proyektor.
- 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- 3) Bersama-sama dengan peserta didik membahas materi pembelajaran dan contoh soal yang disajikan pada slidepresentasi.
- 4) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti..
- 5) Guru menunjuk salah satu peserta didik yang telah menyelesaikan soal tersebut, kemudian mempersentasikan hasil jawabannya di depan kelas.

Jika langkah-langkah media pembelajaran tamplate *powerpoint* di atas di diterapkan 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 slidepresentasi.
- 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.

e. Keunggulan *PowerPoint*

Sanaky (2009, hlm. 135-136) mengungkapkan bahwa aplikasi *PowerPoint* mempunyai keunggulan, diantaranya adalah:

- (1).Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- (2).Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
- (3).Memberikan kemungkinan padaa penerima pesan untuk mencatat.
- (4).Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi.
- (5).Dapat digunakan berulang-ulang.
- (6).Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- (7).Lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis dan OHP.

f. Kelemahan *PowerPoint*

Menurut Sanaky (2009, hlm. 136) mengatakan bahwa selain mempunyai kelebihan, *PowerPoint* juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah :

- 1) Pengadaan alat mahal dan tidaak semua sekolah memiliki.
- 2) Memerlukan perangkat keras (Komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan yang matang.
- 3) Memerlukan persiapan yang matang.
- 4) Diperlukan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer *Powerpoint* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- 5) Menurut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer *Powerpoint* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- 6) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.

3. Keterampilan Berpresentasi Siswa

a. Pengertian Keterampilan Berkomunikasi Peserta Didik

Keterampilan menurut Syah (2003, hlm. 121) mengungkapkan kegiatan yang berhubungan dengan urat syaraf dan otot-otot yang biasanya tampak dalam kegiatan jasmani seperti menulis, mengetik, olahraga, dan sebagainya. Siswa dalam pergerakan motorik harus ada kesadaran dan koordinasi, sehingga akan mewujudkan keterampilan. Keterampilan peserta didik sangat dibutuhkan untuk mendukung tujuan dari belajar itu sendiri. Peserta didik akan melakukan tindakan baru dalam keadaan sadar. Tindakan tersebut akan bermanfaat bagi dirinya dan orang lain, seperti peserta didik menyampaikan informasi positif kepada teman-teman yang lainnya.

Kata komunikasi berasal dari bahasa latin '*communis*' yang berarti 'bersama' (Inge Hutagalung, 2007, hlm. 65). Pendapat lain oleh Sadirman (2011, hlm. 7-8) mengartikan bahwa istilah komunikasi yang berasal dari perkataan '*communicare*' berarti 'berpartisipasi', 'memberitahukan', 'menjadi milik bersama'. Menurut Ngainun (2011, hlm. 17)

Kata "komunikasi" berasal dari kata Latin *cum*, yaitu kata depan yang berarti dengan dan bersama dengan, dan *unus*, yaitu kata bilangan yang berarti satu. Dari kedua kata itu terbentuk kata benda *communio* dalam bahasa inggris menjadi *communion* yang berarti kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan, hubungan.

Komunikasi secara konseptual itu sendiri sudah mengandung pengertian-pengertian menyebarkan berita, pengetahuan, pikiran-pikiran, dan nilai-nilai dengan maksud menggugah partisipasi, mempermudah untuk memberitahukan kepada teman, dan selanjutnya akan mencapai persetujuan mengenai sesuatu pokok ataupun masalah yang menunjukkan kepentingan bersama.

Gary Cronkhitr dalam Ngainun (2011, hlm. 19) merumuskan empat asumsi pokok komunikasi dinyatakan sebagai berikut :

- 1) Komunikasi adalah suatu proses (*communication is a process*)
- 2) Komunikasi adalah pertukaran pesan (*communication is transctive*)
- 3) Komunikasi adalah interaksi yang bersifat multidimensi (*communication is multi-dimensional*). Artinya, karakteristik sumber (*sources*), saluran (*channels*), pesan (*message*), audiensi, dan efek dari pesan, semuanya berdimensi kompleks. Suatu pesan, misalnya mempunyai efek yang yang berbeda-beda di antar audiensi. Tergantung pada keyakinan, nilai-nilai, kepribadian, motif maupun pola-pola perilaku yang spesifik, seperti kebiasaan mendengar, membaca, berbicara, menulis dan pilihan *refrence group* (kelompok eksternal yang menjadi orientasi)
- 4) Komunikasi merupakan interaksi yang mempunyai tujuan-tujuan atau maksud-maksud ganda (*communication is multiproposeful*)

Pendapat lain dari Cangara (2016, hlm. 113-129), didalam keterampilan berpresentasi siswa terhadap dua macam kode yaitu:

- 1) Kode Verbal

Kode verbal menggunakan bahasa, bahasa merupakan seperangkat kata yang telah disusun secara terstruktur sehingga menjadi himpunan kalimat yang mempunyai arti. Bahasa dalam menciptakan komunikasi yang efektif, mempunyai tiga fungsi, yaitu untuk mengetahui sikap dan perilaku, untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan pewarisan nilai-nilai budaya, serta untuk menyusun sebuah ide yang sistematis.

2) Kode Nonverbal

Kode Nonverbal ialah bahasa isyarat atau bahasa diam. Kode ini mempunyai beberapa fungsi, yaitu meyakinkan sesuatu yang diucapkan, menunjukkan perasaan dan emosi yang tidak bisa diutarakan dengan kata-kata, menunjukkan jati diri, dan menambah atau melengkapi ucapan-ucapan yang dirasakan belum sempurna.

Dari beberapa deskripsi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian keterampilan berkomunikasi Peserta didik merupakan partisipasi Peserta didik untuk mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, ataupun informasi baru yang dimilikinya berupa verbal dan nonverbal, Dalam proses belajar dan pembelajaran keterampilan berkomunikasi siswa lebih dikenal dengan keterampilan berpresentasi karena pada saat peserta didik mengemukakan pendapat dan menjelaskan materi yang didapatkan didepan kelas sering disebut dan di simbolkan dengan presentasi. Semua itu akan memudahkan peserta didik yang lainnya untuk memahami materi pelajaran serta menambah pengetahuan bagi siswa yang menyampaikan gagasan.

b. Teori Berkomunikasi

Menurut Wahab (2009, hlm. 30) bahwa teori berkomunikasi berpengaruh pada teori belajar. Menyatakan bahwa untuk mengajar yang baik memerlukan komunikasi yang baik pula. Teori berkomunikasi adalah pertimbangan penting dalam memilih strategi mengajar.

Guru harus menyampaikan pesan kepada berbagai siswa yang berbeda. Berbagai kombinasi media yang digunakan, seperti lisan, tulisan, drama, dan lain-lain. Pesan yang disimpulkan rumit, karena bukan hanya materi pembelajaran saja melainkan juga sikap, gagasan, dan masalah lainnya. Belum lagi jika dihubungkan dengan perkembangan media telekomunikasi yang semakin canggih dan cepat

menyebabkan guru merasa tertinggal dari siswanya terhadap data dan informasi baru (Wahab, 2009, hlm. 30).

Berdasarkan penjelasan mengenai teori komunikasi di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi di dalam kelas mendukung semua guru menggunakan media untuk mengajarkan materi kepada peserta didik yang berbeda-beda untuk hal tersebut dikarenakan daya tangkap siswa yang berbeda-beda untuk menerima sesuatu yang baru, sehingga menggunakan media sebagai alat atau perantara yang bisa menyatukan persepsi peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

c. Motif Komunikasi Peserta didik

Motif komunikasi peserta didik merupakan alasan-alasan yang mendorong peserta didik menyampaikan pesan kepada teman atau gurunya. Prinsip dari komunikasi, yaitu: mengandung unsur kesengajaan, tetapi pada kenyataannya siswa terdiri dari alam sadar memiliki sifat proaktif, relatif, terencana, sedangkan motif yang datang dari alam bawah sadar sifatnya yaitu muncul seketika, reaktif, relatif tidak terencana (Erdiansyah, dalam Rahyu 2013).

Motif komunikasi peserta didik yang terencana berupa penyampaian, pendapat, berdiskusi, bertanya, dan memahami masalah dalam kehidupan masyarakat. Hal itu akan mendukung dalam pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Motif komunikasi jarang tiba-tiba muncul pada setiap peserta didik, sehingga perlu adanya dorongan untuk memunculkan motif pada siswa.

Dari deskriptif motif komunikasi peserta didik di atas, dapat disimpulkan bahwa motif komunikasi siswa merupakan alasan-alasan yang mendorong peserta didik menyampaikan pesan kepada teman atau gurunya dengan kesadaran yang penuh. Adapun bentuk tindakannya, seperti penyampaian pendapat, berdiskusi, bertanya, dan memahami masalah dalam pelajaran khususnya umumnya pada kehidupan masyarakat.

d. Presentasi

Menurut Rully Indrawan (2016, hlm. 212) menyatakan bahwa Presentasi merupakan mempublikasikan temuan penelitian secara lisan. Presentasi memiliki beberapa karakteristik unik yang membedakan antara presentasi dengan jenis berbicara didepan umum lainnya seperti pidato, dsb. Presentasi memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, terutama pada materi yang disampaikan lebih mendalam dan berdasarkan ilmiah. Rully Indrawan (2016, hlm.212) menyatakan bahwa Presentasi terdiri dari beberapa tahap yaitu:

1) Persiapan

Pada tahap perencanaan presentasi, penyaji perlu mempertimbangkan dua hal, yakni pertama menyangkut jenis media atau *audiovisual* (AV) yang akan digunakan. Penyajian penelitian menggunakan *powerpoint* atau perangkat lunak membutuhkan persiapan yang matang, sebagaimana juga dengan menyajikan alat bantu visual *nonelectronic* lainnya. Kedua penyaji harus menetapkan apakah materi sajian akan dibatasi pada substansi temuan dan fokus pada temuan lapangan saat penelitian, atau mengembangkan ke arah isu-isu hangat yang berlangsung saat presentasi.

2) Penyampaian

Bagian ini merupakan bagian inti dari presentasi hasil penelitian. Penyajian menghadapi tantangan nyata dalam berkomunikasi secara efektif. Penyampaian harus berpola pada isi sajian materi. Paparan penyampaian dibagi dalam tahap sebagai berikut.

a) Pembukaan

Pembukaan sebuah pertanyaan singkat dengan menyampaikan hal yang dapat langsung mengundang perhatian peserta.

b) Bagian isi

Penyampaian materi sajian menurut penyaji untuk menghafal semua temuan secara detail. Mempersiapkan hal ini berisiko karena kemungkinan besar ada bagian-bagian yang terlupakan.

Maka sebaiknya pada saat penyampaian, penyaji melengkapi diri dengan berbagai catatan dan dokumentasi pendukung.

c) Rekomendasi

Rekomendasi dapat diikuti dengan referensi kesimpulan yang mengarah kepada materi.

3) Diskusi

Diskusi merupakan sesi pertanggungjawaban ilmiah atas metodologi yang dipilih serta temuan penelitian yang diajukan oleh peneliti. Penyaji ada baiknya membuka diri untuk menerima masukan, pertanyaan, atau sanggahan yang diajukan oleh peserta diskusi. Bagian ini penting untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta untuk mendapatkan implikasi serta tindak lanjut dari hasil penelitian yang dipublikasikan.

e. Kegiatan Presentasi yang Dilakukan Pada KBM

Presentasi yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar terdiri dari 3 tahap seperti berikut:

1) Tahap persiaan

Siswa dibagi menjadi 3 kelompok besar sesuai dengan sub materi yang telah ditentukan oleh guru, setiap kelompok diberi kesempatan untuk mencari materi dari berbagai sumber seperti buku paket, LKS, internet, observasi, dsb.

Siswa menyajikan hasil materinya menggunakan media pembelajaran *powerpoint*.

2) Tahap Penyampaian

Pada tahap ini setiap kelompok menunjuk pemateri, moderator, dan notulen. Presentasi dilakukan dengan 3 kegiatan yaitu pembuka yang dibawakan oleh moderator, bagian isi yang disampaikan pemateri dan kesimpulan/rekomendasi yang dibacakan oleh notulen.

3) Tahap Diskusi

Sebelum notulen membacakan kesimpulan hasil presentasi setiap kelompok di beri kesempatan untuk berargumen, menanya, mengkritik dan atau menambahkan materi yang kurang ataupun belum tersampaikan oleh kelompok. Pada tahap ini diharapkan semua peserta didik berbicara mengemukakan pendapat, bertanya, mengkritik ataupun berargumen.

f. Manfaat Keterampilan Berpresentasi

Keterampilan berpresentasi siswa yang tinggi mempunyai beberapa manfaat oleh Mery Noviyanti (2011, hlm. 2) yaitu:

- 1) Mempermudah siswa untuk berdiskusi
Siswa dalam berdiskusi melakukan berbagai tindakan, seperti bertanya, menjawab, berkomentar, mendengar penjelasan, dan menyanggah (Martinis Yamin dan Bansu I. Ansari, 2009, h. 59).
- 2) Mempermudah untuk mencari informasi
Seorang individu yang mempunyai motif untuk mengetahui sesuatu yang baru, maka mereka akan segera mencari informasi tersebut.
- 3) Mempercepat mengevaluasi data
Keterampilan berpresentasi mendukung siswa untuk dapat mengevaluasi data yang ada. Data tersebut, misalnya berbagai pendapat yang muncul dalam diskusi kemudian siswa menyimpulkannya.
- 4) Melancarkan membuat hasil kerja atau laporan
Keterampilan berpresentasi akan mendukung hasil belajar siswa. Guru dapat menilai dari hasil laporan siswa saat diskusi.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan manfaat keterampilan berpresentasi , yaitu mempermudah siswa untuk berdiskusi, mempermudah untuk mencari informasi, mempercepat mengevaluasi data, dan memperlancar membuat hasil kerja.

e. Cara Meningkatkan Keterampilan Berpresentasi

Cara untuk meningkatkan keterampilan berpresentasi siswa melalui media berbasis komputer salah satunya dengan media *Template PowerPoint* Menurut Azhar Arsyad (2011, h. 100-101) menyatakan bahwa sebagai berikut:

- 1) Mempertimbangkan untuk menggunakan rancangan yang berpusat pada masalah, studi kasus, atau simulasi
- 2) membuat instruksional singkat, kemudian meminta siswa untuk memikirkan informasi yang disajikan
- 3) memberikan kesempatan untuk berinteraksi sekurang-kurangnya setiap tiga atau empat layar tayangan, atau setiap satu atau dua menit
- 4) mempertimbangkan desain yang mendukung siswa untuk berinteraksi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan mengenai cara meningkatkan keterampilan berpresentasi , yaitu merancang pembelajaran menggunakan masalah, membuat instruksional singkat memberikan kesempatan untuk berinteraksi, serta mempertimbangkan desain yang mendukung siswa untuk berinteraksi. Dalam RPP kurikulum 2013 penilaian keterampilan dapat dilihat dari beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Kemampuan menyampaikan pendapat
2. Kemampuan memberikan argumentasi
3. Kemampuan memberikan kritik
4. Kemampuan mengajukan pertanyaan
5. Kemampuan Analisis
6. Kemampuan menyimpul-kan
7. Kelancaran berbicara
8. Kemampuan menggunakan bahasa yang baik

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan informasi dasar rujukan yang penulis gunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan survei yang penulis lakukan, dari sumber-sumber tersebut peneliti melihat beberapa persamaan dan perbedaan variabel yang digunakan dalam penelitian ini namun peneliti tetap memiliki ciri khas penulisan dan pembahasan dalam proses penyusunan penelitian yaitu pada variabel Y keterampilan presentasi yang berfokus pada komunikasi verbal siswa dimana keterampilan presentasi belum banyak yang meneliti terfokus hanya kepada siswa. Beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan yang peneliti lakukan, adapun penelitian-penelitian tersebut adalah:

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti/ Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Anang Nugroho /2015	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i> dengan video dan animasi terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa	SMK PI RI 1 Yogyakarta	Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar setelah penggunaan media belajar	Variabel X yaitu pengaruh penggunaan media <i>powerpoint</i>	Variabel yang akan diteliti adalah keterampilan presentasi peserta didik berbeda dengan variabel Y yang diteliti oleh Anang Nugroho
2	Rahayu,Esti Lilla/2013	Presentasi <i>powerpoint</i> untuk meningkatkan keterampilan komunikasi belajar	IPS pada siswa kelas VII A SMP Negeri 4 kalasan	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan komunikasi siswa setelah perlakuan menggunakan media belajar	Persamaan terletak pada variabel X dimana meneliti dengan menggunakan media belajar <i>powerpoint</i>	Waktu dan tempat penelitian yang berbeda dan objek yang diteliti pada penelitian ini meneliti siswa SMP sedangkan pada penelitian saya meneliti siswa SMA pada materi Ekonomi
3	Asep/ 2016	Pengaruh media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktifterhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran etika profesi	Kelas X AK 3 di SMKN 3 Bandung	Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh minat belajar siswa dengan menggunakan mmedia pembelajaran	Persamaan terletak pada variabel X yaitu penggunaan media pembelajaran <i>powerpoint</i>	Variabel yang akan diteliti adalah keterampilan presentasi peserta didik berbeda dengan variabel Y yang diteliti oleh Anang Nugroho

C. Kerangka Pemikiran

Proses belajar mengajar masih menjadi topik yang menarik untuk dilaksanakannya sebuah penelitian karena dalam proses belajar mengajar terdiri dari berbagai macam unsur kompleks yang tidak akan habis untuk dijadikan penelitian. Proses belajar mengajar saat ini tidak hanya terfokus pada hasil belajar berupa nilai pengetahuan saja tetapi lebih luas yaitu penilaian sikap dan keterampilan. Dalam kurikulum 2013 siswa dituntut lebih aktif kreatif dan mandiri dalam proses belajar pembelajaran, aktif disini siswa dituntut untuk lebih bisa mengeksplor kemampuannya dalam mencari, meremuskan, menyampaikan dan menanggapi materi yang di pelajari. Pada observasi yang saya lakukan pada kelas X IPS 2 di SMAN 16 masih banyak siswa yang tidak mampu untuk aktif dalam menyampaikan pendapat bertanya maupun mempresentasikan hasil kerja dan tugas yang telah siswa dapatkan.

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 siswa menguasai dan mampu mengajar di depan kelas dengan menggunakan metode dan media yang sesuai dengan mata pelajaran.

Dalam pembelajaran Ekonomi dirasa keterampilan berpresentasi adalah hal yang Penting dalam pembelajaran hal ini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya metode dan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini menuntut kreativitas seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran, agar mata pelajaran Ekonomi 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 template *powerpoint*. Dipilih karena

dalam proses pembelajarannya siswa dapat menemukan dan mentransformasikan informasi.

Menurut Arsyad (2014, hlm. 3) menyatakan bahwa “media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya”. Manfaat media pembelajaran Template *powerpoint* menurut Sanaky (2009, hlm. 135-136) mengungkapkan bahwa aplikasi *Powerpoint* mempunyai keunggulan, diantaranya adalah:

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat.
- 4) Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi.
- 5) Dapat digunakan berulang-ulang.
- 6) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- 7) Lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis dan OHP.

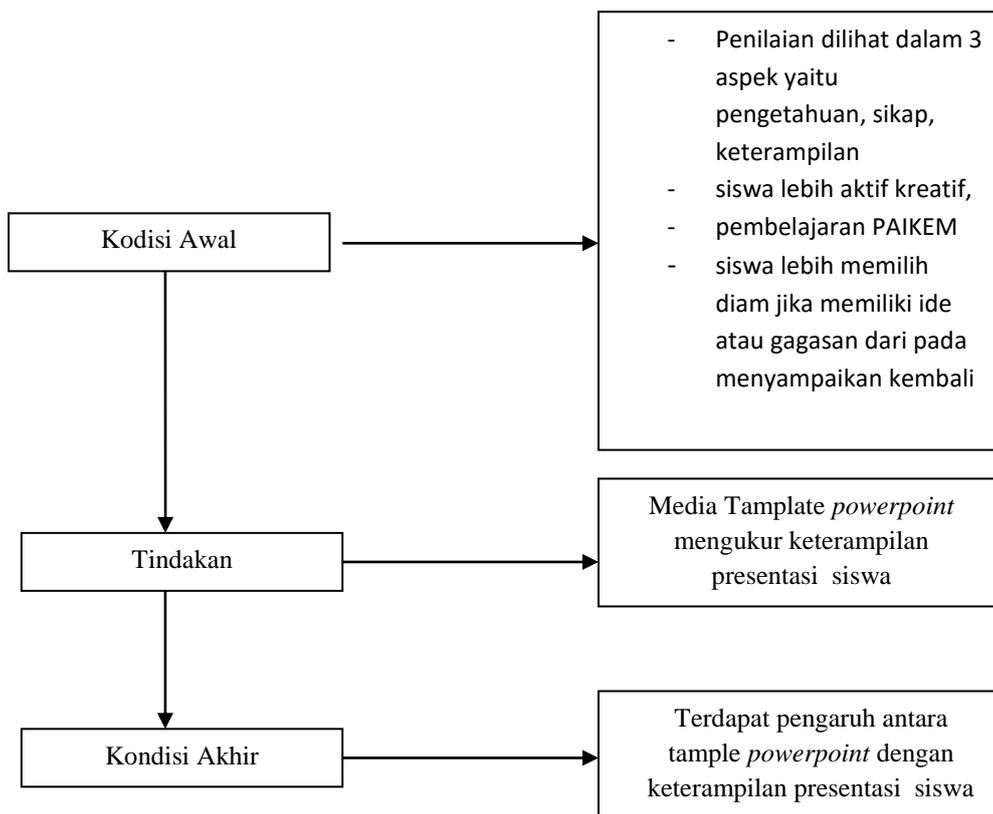
Cangara (2016, hlm. 113-129), Menyatakan bahwa didalam keterampilan berpresentasi siswa terhadap dua macam kode yaitu kode verbal dan nonverbal. Media presentasi *Powerpoint* merupakan salah satu media yang mempunyai keunggulan, yaitu dapat mendorong siswa untuk lebih tertarik untuk belajar dan memecahkan masalah, adanya visualisasi dari materi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat, meningkatkan komunikasi siswa dengan guru serta lingkungan belajarnya, media dapat menampilkan gambar besar atau kecil, dapat memperlihatkan berbagai macam objek yang akan membuat pembelajaran lebih menarik, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan ataupun tanpa suara, membantu pemahaman siswa tentang suatu objek, dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok dan memperbaiki kualitas belajar siswa, meliputi: tingkat keseriusan

yang tinggi, keinginan bertanya dan menjawab pertanyaan guru lebih baik, serta menjawab dan menanggapi pertanyaan teman pada tingkat yang cukup. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa meningkatnya keterampilan berpresentasi dipengaruhi oleh penggunaan media presentasi *Powerpoint*.

Indikator-indikator yang dapat dilihat ketika diterapkannya media presentasi *Powerpoint*, yaitu keterampilan berpresentasi verbal meliputi: melakukan diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, menuliskan hasil akhir diskusi, tata bahasa yang baik, pembicaraan singkat, jelas dan mudah dimengerti serta suaranya terdengar jelas, sedangkan keterampilan berpresentasi nonverbal meliputi: melihat lawan bicara, ekspresi wajah yang ramah, dan gerakan tangan yang sesuai dengan kata-kata yang diucapkan.

Pendapat diatas dapat dibuktikan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* adalah media pembelajaran yang mendukung terjadinya belajra pembelajran yang merangsang siswa untuk lebih aktif, kreatif dan memiliki keterampilan. (Esti thn. 2013)

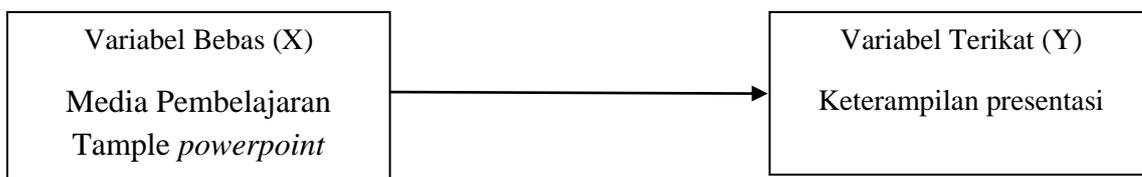
Dari apa yang sudah dipaparkan sebelumnya, kerangka pemikiran dapat divisualisasikan dalam skema sebagai berikut:



Bagan 2.1
Kerangka Pemikiran

D. Paradigma penelitian

Berdasarkan paparan kerangka pemikiran diatas , dalam penelitian ini hubungan antar variabel penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.2
Paradigma Pengaruh Media Pembelajaran Tample *powerpoint* Terhadap Keterampilan Presentasi

Keterangan :

X = Media pembelajaran Tample *powerpoint*

Y = Keterampilan presentasi

→ = Pengaruh

E. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Riduwan (2009, hlm. 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 memahami dan menguasai penggunaan berbagai macam media pembelajaran.
- 3) Fasilitas yang digunakan dalam belajar pembelajara memadai untuk menampilkan Tamplate *powerpoint*.

2. Hipotesis

Sugiyono (2015, hlm. 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.

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori dan kerangka pemikiran diatas, maka hipotesis dalam penelitian yang diajukan ini adalah penggunaan media pembelajaran tamplate *powerpoint* dapat berpengaruh pada keterampilan berpresentasi siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMA Negeri 16 Bandung.