

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran *Power Point*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Power Point*

Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2014, hlm. 3) “Media pembelajaran adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.” Adapun menurut Arsyad (2014, hlm. 2) “Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.”

Menurut Arsyad (2014, hlm. 164) mengatakan, “*Microsoft power point* merupakan salah satu program presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slidennya.” Menurut Rudi dan Cepi (2009, hlm. 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 salah satu program presentasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dari seorang pengajar kepada peserta didik yang mampu mendorong peserta didik untuk dapat berinteraksi secara aktif, sehingga tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2014, hlm. 25-27) yaitu:

- 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.

Adapun menurut Rudi dan Cepi dalam Munawar (2009, hlm. 9)) 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.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti mengatakan manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik agar menjadi lebih baku dan lebih jelas dengan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera sehingga memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan *visual*, *auditor*, dan *kinestetiknya*.

c. Kelengkapan Media Pembelajaran

Kelengkapan media pembelajaran menurut Arsyad Azhar (2014, hlm. 31-34) yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak.
Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.
- 2) Media hasil teknologi audio visual.
Teknologi audio visual adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
Teknologi berbasis komputer merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro prosesor.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.
Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti mengemukakan bahwa kelengkapan media pembelajaran *power point* merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan media *power point*.

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014, hlm. 15-17) ada tiga karakteristik media pembelajaran, yaitu:

1) Ciri Fiksatif

Kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.

2) 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.

3) 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 Munawar (2016, hlm. 13) mengemukakan, “Karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.”

Berdasarkan pendapat para ahli, maka peneliti menyatakan bahwa karakteristik dari media pembelajaran yaitu kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau obyek menjadi suatu informasi yang disajikan kepada peserta didik dan kemampuan media yang memungkinkan suatu obyek atau kejadian melalui ruang dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa.

e. Langkah-Langkah Media *Power Point* pada Sub Tema Koperasi

Langkah pembelajaran menggunakan media *power point* menurut Munawar (2016, hlm. 14) yaitu:

- 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.

Jika langkah-langkah media pembelajaran *power point* interaktif di atas di terapkan di sub tema koperasi pada mata pelajaran ekonomi, maka langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran, seperti laptop, LCD, dan proyektor.
- 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran sub tema koperasi pada mata pelajaran ekonomi yang akan dicapai.
- 3) Bersama-sama dengan peserta didik membahas materi pembelajaran sub tema koperasi pada mata pelajaran ekonomi dan contoh soal yang disajikan pada slide presentasi.
- 4) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran sub tema koperasi pada mata pelajaran ekonomi yang belum dimengerti.
- 5) Peserta didik mengerjakan soal latihan yang disajikan pada slide presentasi tentang sub tema koperasi pada mata pelajaran ekonomi.
- 6) Guru menunjuk salah satu peserta didik yang telah menyelesaikan soal tersebut, kemudian mempersentasikan hasil jawabannya di depan kelas.

f. Kelebihan Media Pembelajaran

Menurut Munawar (2016, hlm. 15-16) 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 dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

(<https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/viewFile/706/570>)

- 1) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Mempercepat proses belajar.
- 4) Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
- 5) Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

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.

g. Kelemahan Media Pembelajaran

Menurut Endarmoko dalam Munawar (2016, hlm. 17) mengemukakan beberapa kelemahan media pembelajaran *power point* interaktif, yaitu:

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

Adapun kelemahan penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif menurut Munawar Asep (2016, hlm. 19) sebagai berikut:

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

Dapat dinyatakan bahwa kelemahan media *power point* interaktif membutuhkan biaya dan ketrampilan khusus untuk mengoperasikan media *power point* agar dapat terlihat lebih menarik serta dapat menyampaikan pembelajaran secara efektif dan efisien.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Slameto (2015, hlm. 180) mengatakan “Minat merupakan suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.” Adapun menurut Sardiman dalam Susanto (2016, hlm. 57) 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.” Sukardi dalam Susanto (2016, hlm. 57) menyatakan “Minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran, atau kesenangan akan sesuatu.”

Kiranya dapat ditegaskan di sini bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan-kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya (Susanto, 2016, hlm. 58)

Menurut 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 sehingga menimbulkan kesukaan, kegemaran, dan kesenangan.

b. Macam-Macam Minat Belajar

Menurut Kuder dalam Susanto (2016, hlm. 61) mengelompokan jenis-jenis minat ini menjadi sepuluh macam, yaitu:

- 1) Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan.
- 2) Minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik.
- 3) Minat hitung menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan.
- 4) Minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan problem.
- 5) Minat persuasif, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan untuk memengaruhi orang lain.
- 6) Minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan.
- 7) Minat leterer, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis berbagai karangan.
- 8) Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser dan memainkan alat-alat musik.
- 9) Minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain.
- 10) Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

Melihat pendapat para ahli mengenai macam-macam minat, dapat dinyatakan bahwa minat timbul dari diri sendiri yang dapat menimbulkan manfaat yang positif untuk pekerjaan ataupun minat terhadap ilmu pengetahuan untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan problem.

c. Tujuan Minat Belajar

Slameto (2015, hlm. 180) mengatakan “Tujuan minat belajar adalah agar dapat membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu.” Adapun menurut Susanto (2016, hlm. 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

d. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Pendapat yang diungkapkan oleh Muhibbin dalam Munawar (2016, hlm. 19) 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 Susanto (2016, hlm. 63) “Lingkungan bermain, teman sebaya, dan pola asuh orang tua merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan minat seseorang.” Djamarah dalam Munawar (2016, hlm. 19) mengatakan “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 minat 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.

e. Ciri-Ciri Minat Belajar

Selanjutnya, dalam hubungannya dengan ciri-ciri minat, Elizabeth dalam Susanto (2016, hlm. 62) mengatakan ada tujuh ciri minat, yang masing-masing dalam hal ini tidak dibedakan antara ciri minat secara spontan maupun terpola yaitu:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat seseorang.
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang.
- 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- 5) Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat mempengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.
- 6) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat dinikmatinya.
- 7) Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyatakan bahwa ciri-ciri minat belajar yaitu minat dipengaruhi budaya, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur. Minat juga dipengaruhi perasaan maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat dinikmatinya.

f. Indikator Minat Belajar

Slameto (2015, hlm. 180) mengatakan bahwa, “Beberapa indikator minat belajar perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.” Dari definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut, maka dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

1) Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyatakan bahwa indikator minat belajar dipengaruhi perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Dengan kata lain, Minat dan perhatian siswa merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang alain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tertentu.

g. Cara Menumbuhkan Minat Belajar

Menurut Slameto (2015, hlm. 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.” Sukartini dalam Susanto (2016, hlm. 63) mengatakan “Minat dapat dicapai tergantung pada kesempatan belajar yang dimiliki seseorang.”

Oleh karena itu, minat erat kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan metode dan media pembelajaran seperti pendapat Hartono dalam Susanto (2016, hlm. 67) “Minat memberikan sumbangan besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Bahan pelajaran, pendekatan, ataupun metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik menyebabkan hasil belajar tidak optimal.” Dengan demikian, minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu (Susanto, 2016, hlm. 66).

Berdasarkan 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.

h. Cara Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Menurut Tanner dan Tanner dalam Susanto (2016, hlm. 181) cara meningkatkan minat siswa, yaitu:

Menyarankan agar para pengajar juga berusaha membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang.

Adapun menurut Susanto (2016, hlm. 181) menyatakan, “Pengajar dapat memakai insentif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Insentif merupakan alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik.”

Dianjurkan pula oleh Nurkencana dalam Susanto (2016, hlm. 67-68) bahwa, usaha untuk meningkatkan minat belajar yaitu:

- 1) Meningkatkan minat anak-anak; setiap guru mempunyai kewajiban untuk meningkatkan minat siswanya. Karena minat merupakan komponen yang penting dalam kehidupan pada umumnya dan dalam pendidikan, serta pembelajaran di ruang kelas pada khususnya.
- 2) Memelihara minat yang timbul; apabila anak-anak menunjukkan minat yang kecil, maka tugas guru untuk memelihara minat tersebut.
- 3) Mencegah timbulnya minat terhadap hal-hal yang tidak baik; sekolah merupakan lembaga yang menyiapkan peserta didik untuk hidup dalam masyarakat, maka sekolah harus mengembangkan aspek ideal agar anak-anak menjadi anggota masyarakat yang baik.
- 4) Sebagai persiapan untuk memberikan bimbingan kepada anakanak tentang lanjutan studi atau pekerjaan sesuai baginya; minat merupakan bahan pertimbangan untuk mengetahui kesenangan anak, sehingga kecenderungan minat terhadap sesuatu yang baik perlu bimbingan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa cara menngkatkan minat siswa yaitu dengan berusaha memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu.

B. Hasil 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 Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Penggunaan Dana Bank (Siswa Kelas X Akuntansi 4 di SMK Negeri 3 Bandung) tahun ajaran 2015/2016. (Veri Ariyanto S 2016)	Asosiatif Kausal	Terdapat Media Pembelajaran Audiovisual memberikan pengaruh sebesar 65% terhadap minat belajar siswa	1. Variabel Y (Minat Belajar Siswa)	1. Variabel X (Medai Pembelajaran Audio-Visual) 2. Subjek Penelitian 3. Objek Penelitian.
2	Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X	Asosiatif kausal	Terdapat perbedaan minat belajar antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan	1. Variabel Y (Minat Belajar) 2. Metode penelitian	1. Variabel X (Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>) 2. Subjek penelitian 3. Objek Penelitian.

	Di SMK NEGERI Kadipaten Tahun Ajaran 2012/2013 (Ali Mashun 2012)		metode pembelajaran <i>role playing</i> dan siswa yang tidak menggunakan pembelajaran dengan metode pembelajaran <i>role playing</i> .	yang digunakan (Asosiatif Kausal)	
3	Penerapan Media <i>Power Point</i> Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pkn Siswa Kelas IV SD Islam Muhammadiyah Delanggu Klaten (Atik Mardhiyah 2012)	Asosiatif kausal	Media <i>Power Point</i> Interaktif mampu meningkatkan Minat belajar siswa lebih baik.	1. Variabel X (Media <i>Power Point</i> Interaktif) 2. Variabel Y (Minat Belajar) 3. Metode Penelitian yang digunakan (Asosiatif Kausal)	1. Subjek penelitian 2. Objek penelitian.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu, secara umum terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif kausal, terdapat persamaan di variabel X yaitu media *power point* interaktif, sampel siswa sebagai objek dalam penelitian, variabel Y yaitu minat belajar siswa, sedangkan perbedaannya yaitu tempat pelaksanaan penelitian, metode penelitian serta variabel X yaitu model pembelajaran dan variabel Y yaitu prestasi belajar siswa.

Perbedaan utama penelitian yang akan dilakukan dibandingkan dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan media audio visual film dalam mengaktifkan siswa pada proses belajar mengajar sub pokok bahasan koperasi matapelajaran ekonomi kelas X.

C. Kerangka Pemikiran

Mata Pelajaran Ekonomi sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan sosial yang dipelajari di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) 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 sub tema koperasi pada mata pelajaran ekonomi 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 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 *power point* interaktif. Dipilih karena dalam proses pembelajarannya siswa dapat menemukan dan mentransformasikan informasi.

Menurut Arsyad (2014, hlm. 164) mengatakan, “Microsoft *power point* merupakan salah satu program presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slidanya.”

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media Pembelajaran menurut Munawar (2016, hlm. 14) 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.

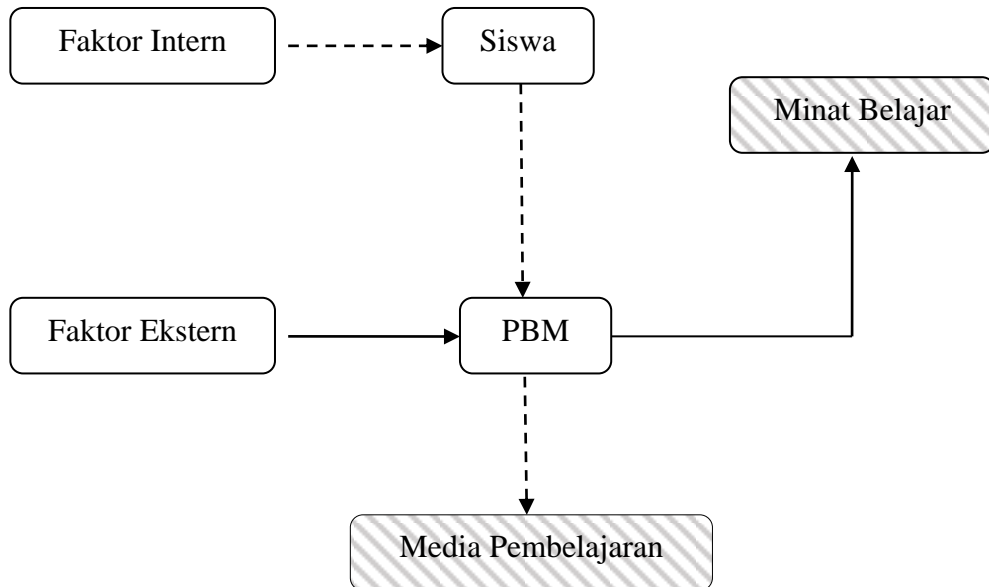
Aktivitas belajar dalam media pembelajaran *power point* interaktif memungkinkan siswa untuk dapat melatih kecakapannya berkomunikasi, dapat belajar tanggung jawab, menumbuhkan kerjasama, persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar.

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 ekonomi.

Menurut Munawar Asep (2016, hlm. 28) 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 :

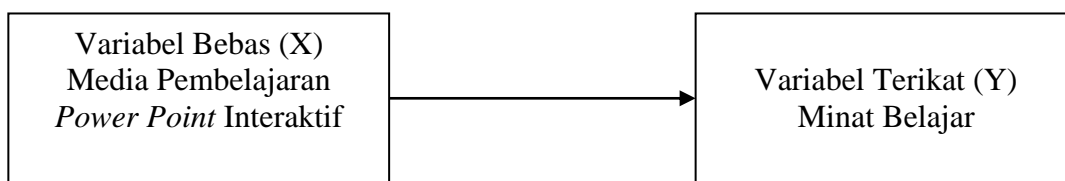
—————> : kerangka yang akan diteliti

- - - - -> : kerangka yang tidak diteliti

 : Fokus Penelitian Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point*

Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Ekonomi Kelas X di SMAN 16 Bandung.

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



Gambar 2.17

**Paradigma Pengaruh Pembelajaran Media *Power Point*
Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa**

Keterangan:

X = Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif

Y = Minat Belajar Siswa

→ = Pengaruh

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Riduwan dalam Munawar (2016, hlm. 29) 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:

- a. Kegiatan pembelajaran masih terpusat pada guru
- b. Guru mengetahui media pembelajaran *power point* interaktif
- c. Metode pembelajaran yang digunakan guru hanya ceramah, sehingga siswa menjadi pasif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.
- d. Pada mata pelajaran ekonomi media pembelajaran *power point* interaktif belum pernah digunakan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis berasumsi:

- 1) Guru memiliki pengetahuan dan ketrampilan menerapkan berbagai media pembelajaran secara memadai.
- 2) Sarana dan prasarana untuk menerapkan media pembelajaran *power point* interaktif yang dianggap memadai.

2. Hipotesis

Moh. Nazir (2014, hlm. 132) mengemukakan “Hipotesis tidak lain dari jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya harus diuji secara empiris”, maka langkah berikutnya adalah merumuskan hipotesis. Sugiyono (2016, hlm. 96) 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. Hipotesis yang diajukan penelitian ini adalah “terdapat pengaruh media pembelajaran *power point* interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.”

