

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. KAJIAN TEORI

##### 1. Media Pembelajaran *PowerPoint*

###### a. Pengertian Media Pembelajaran *PowerPoint*

Menurut Heinic dalam Susilana (2007, h. 6) terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2011, h. 3) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, atau yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh keterampilan, pengetahuan, atau sikap. Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2010, h. 163) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Media Pembelajaran diartikan sebagai perantara terjadinya proses belajar, dapat berwujud sebagai perangkat keras maupun perangkat lunak.

Menurut Munadi (2010, h. 7) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. E. De Corte dalam WS.Winkel (2011, h. 23) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, untuk mencapai tujuan intruksional.

Dalam arti luas pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dan peserta didik. Di dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen antara lain tujuan, materi,

metode, media, sumber belajar, evaluasi, peserta didik, lingkungan, dan guru yang saling berhubungan satu sama lain serta berlangsung secara terencana dan sistematis.

Berdasarkan penjelasan di atas tentang pengertian media pembelajaran dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi yang mengandung tujuan instruksional kepada penerima pesan dalam pembelajaran secara sistematis, terarah sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat memberikan informasi yang mendorong keberhasilan proses belajar.

Microsoft powerpoint 2007 adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh microsoft di dalam paket aplikasi microsoft office. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, kalangan perkantoran, para pendidik, siswa, dan trainer. Dimulai pada versi microsoft office sytem 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 ke dalam paket microsoft office system 2007.

Menurut Jufriady Hidayat (2008, h. 65) : menyatakan bahwa: Microsoft *powerpoint* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program microsoft office. Program ini dirancang khusus 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 penggunaannya.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 kitainginkan, 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.

Menurut Daryanto (2010, h. 163) Media Power Point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer program ini biasanya sudah dikelompokkan dalam program microsoft office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan persentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Riyana (2008, h. 102) mengatakan “Microsoft Office Power Point memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi, serta suara”. Terdapat tiga tipe Microsoft Office Power Point yaitu personal presentation stand alone dan web based.

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

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran *PowerPoint***

Menurut Akhmad Sudrajat (2008, h. 65) penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat dan berdaya guna

- 2) Untuk mempermudah bagi guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik
- 3) Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima materi yang disampaikan oleh guru
- 4) Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

Menurut Arsyad (2011, h. 15) tujuan media pembelajaran *powerpoint* adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan keinginan belajar siswa
- 2) Memperjelas penyajian suatu materi

Dari penjelasan di atas menurut pendapat peneliti bahwa tujuan media pembelajaran *powerpoint* adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif
- 2) Mendorong siswa menjadi lebih banyak mengetahui materi yang disampaikan oleh guru

### **c. Manfaat Media Pembelajaran PowerPoint**

Selain dari fungsi dan tujuan penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses belajar siswa. Manfaat media pembelajaran yang dinyatakan oleh :

Sudjana dan Rifai (2011, h. 2) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
- 2) Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan

- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Dari pendapat di atas, media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena membantu mengatasi kejenuhan siswa dan lebih menarik perhatian siswa di kelas dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Anonimos (2007, h. 15) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Media pengajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan
- 2) Media pengajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar anak didik berdasarkan latar belakang sosial ekonomi
- 3) Media pengajaran dapat membantu anak didik dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain
- 4) Media pengajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami dalam kegiatan belajar mengajar mereka.
- 5) Media pengajaran dapat menumbuhkan kemampuan anak didik untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan
- 6) Media pengajaran dapat mengurangi adanya verbalisme dalam suatu proses (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

Dari penjelasan di atas menurut pendapat peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran *powerpoint* adalah sebagai berikut :

- 1) Menjadikan guru dan siswa lebih kreatif
- 2) Siswa dapat mempelajari sendiri hasil pembelajaran yang sudah di berikan oleh guru sesuai kenyamanan sendiri-sendiri
- 3) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

#### **d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Arsyad (2011, h. 36) mengemukakan, jenis media berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 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, film strips, 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. Media pembelajaran *powerpoint* termasuk media teknologi yang berdasarkan komputer.

#### **e. Pembuatan Media Pembelajaran *PowerPoint* dalam Pembelajaran Pendapatan Nasional**

Presentasi adalah sebuah keterampilan yang perlu dikuasai 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 :

### **Persiapan**

- 1) Menentukan topik materi yang akan dipresentasikan

### **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 flasdisk

### **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) Mangambil kesimpulan sesuai dengan materi yang telah disampaikan.

### **f. Langkah-langkah Pembelajaran dengan *PowerPoint***

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menurut Alim Sumarmo (2011, h. 75) adalah sebagai berikut.

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

Berdasarkan langkah-langkah di atas, berikut merupakan ilustrasi pembelajaran dengan menggunakan media *Microsoft PowerPoint* pada penelitian ini.

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

## **1. Hasil Belajar**

### **a Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Sudjana (2009, h. 22) “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Menurut Rifai (2009, h. 85) “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik”. Menurut Arikunto (2010, h. 133) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses



belajar. Perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Menurut Handayani (2009, h. 12) hasil belajar terdiri dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif merupakan tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Hasil belajar afektif lebih berorientasi pada pembentukan sikap melalui proses pembelajaran. Sedangkan hasil belajar psikomotorik berkaitan dengan hasil kemampuan fisik siswa.

Riyana (2008, h. 103) mengatakan “Prosedur pengembangan media menggunakan *Microsoft Office Power Point* dilakukan melalui empat tahap yaitu identifikasi program, mengumpulkan bahan pendukung, proses pembuatan di *Microsoft Power Point* dan penggunaan program tersebut yang sebelumnya telah dilakukan *review* program”. Identifikasi program dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran dan sumber pendukung seperti animasi, gambar, video dan sebagainya. Mengumpulkan bahan pendukung dapat dilakukan dengan cara memproduksi sendiri bahan-bahan yang diperlukan dan dapat dilakukan dengan cara *browsing*. Setelah bahan terkumpul selanjutnya proses pengerjaan di *Microsoft Office Power Point* sampai selesai.

Di mensi-dimensi terkait pada *Toolbar Microsoft Power Point* adalah :

#### 1. Home

Dalam *Toolbar* ini terdapat berbagai fungsi seperti : *Copy, Paste, Cut, Font Size, Font Alligmnt, WordArt, AutoShopes, dll*. Tetapi dalam *toolbar* file masih dibiarkan original seperti aslinya agar mempermudah menyimpan dan *meload* data atau *sharing file*.

#### 2. Insert

Dalam *toolbar* ini digunakan untuk memasukkan gambar, video, atau suara kedalam persentase anda.

#### 3. Desain

Dalam *toolbar* ini adalah untuk mengatur desain presentasi anda secara manual atau otomatis. Anda disini juga membuat *background* presentasi anda dengan dengan manual sesuai dengan keinginan anda.

Thobroni (2011, h. 19) mengatakan “ Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi tertentu “. Slameto (2010,h.2) mengatakan “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Poerwanto (2009, h. 28) mengatakan “Hasil belajar adalah presentasi yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport”. Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya. Nasution (2010, h. 17) mengemukakan pengertian hasil belajar “Hasil belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat”. Hasil belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni kognitif, efektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan hasil kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka diungkapkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport seriap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar.

Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan prestasi atau nilai yang diperoleh setelah melakukan suatu kegiatan yang dimana akan menimbulkan suatu perubahan-perubahan pada diri individu. Perlu diketahui bahwa evaluasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam bidang penyuluhan, bimbingan, supervise, seleksi dan pembelajaran.

## **b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar**

Sudjana (2005, h. 83) mengutarakan tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
2. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
3. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.
4. Memberikan pertanggungjawaban (accountability) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Adapun tujuan penilaian hasil belajar menurut Arsyad (2008, h. 56) sebagai berikut :

### **a. Tujuan Umum :**

- 1) Menilai pencapaian kompetensi peserta didik.
- 2) Memperbaiki proses pembelajaran.
- 3) Sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar siswa.

### **b. Tujuan Khusus :**

- 1) Mengetahui kemajuan dan hasil belajar siswa.
- 2) Mendiagnosis kesulitan belajar.
- 3) Memberikan umpan balik/perbaikan proses belajar mengajar.
- 4) Penentuan kenaikan kelas.
- 5) Memotivasi belajar siswa dengan cara mengenal dan memahami diri dan merangsang untuk melakukan usaha perbaikan

Dari penjelasan di atas menurut peneliti tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Mengetahui kemampuan siswa dalam proses pembelajaran
- 2) Memotivasi siswa untuk lebih aktif di dalam kelas
- 3) Melatih kecakapan siswa di dalam kelas

### **c. Pendekatan Hasil Belajar**

1. Assessment of learning merupakan penelitian yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai. Proses pembelajaran selesai tidak selalu terjadi di akhir tahun atau di akhir peserta didik menyelesaikan pendidikan jenjang tertentu. Setiap pendidik melakukan penilaian yang dimaksudkan untuk memberikan pengakuan terhadap pencapaian hasil belajar setelah proses pembelajaran selesai, berarti pendidik tersebut melakukan assessment of learning.
2. Assessment for learning dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan biasanya digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan proses belajar mengajar. Dengan assessment for learning pendidik dapat memberikan umpan balik terhadap proses belajar peserta didik, memantau kemajuan, dan menentukan kemajuan belajarnya. Assessment for learning juga dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan performan dalam memfasilitasi peserta didik. Berbagai bentuk penilaian formatif, misalnya tugas, presentasi, proyek, termasuk kuis merupakan contoh assessment for learning.
3. Assessment as learning mempunyai mempunyai fungsi yang mirip dengan assessment for learning, yaitu berfungsi sebagai formatif dan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Perbedaannya, assessment as learning melibatkan peserta didik juga dapat dilibatkan dalam merumuskan prosedur penilaian, kriteria, maupun rubrik/pedoman penilaian sehingga mereka mengetahui dengan pasti apa yang harus dilakukan agar memperoleh capaian belajar yang maksimal.

Dari penjelasan di atas peneliti menyimpulkan pendekatan hasil adalah sebagai berikut :

- 1) Pendekatan proses pembelajaran
- 2) Pendekatan hasil pembelajaran

#### **d. Macam-macam Penilaian Hasil Belajar**

Arsyad (2012, h. 56) menjelaskan bahwa macam-macam penilaian hasil belajar ada 3 macam yaitu:

##### **1. Kognitif**

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif memiliki enam jenjang atau aspek, yaitu:

1. Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*)
2. Pemahaman (*comprehension*)
3. Penerapan (*application*)
4. Analisis (*analysis*)
5. Sintesis (*syntesis*)
6. Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*)

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

##### **2. Afektif**

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila

seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.

Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu:

1. *Receiving atau attending* ( menerima atau memperhatikan)
2. *Responding* (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif”
3. *Valuing* (menilai atau menghargai)
4. *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan)
5. *Characterization by evaluate or calue complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai)

### **3. Psikomotorik**

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) tau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Ranah psikomotor adalah berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

Hasil belajar keterampilan (psikomotor) dapat diukur melalui:

- 1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung
- 2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap
- 3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya.

#### **e. Jenis-jenis Penilaian Hasil Belajar**

##### **1. Tes Lisan**

Thoha (2013, h. 61) menjelaskan bahwa tes ini termasuk kelompok tes verbal, yaitu tes soal dan jawabannya menggunakan bahasa lisan. Dari segi persiapan dan cara bertanya, tes lisan dapat dibedakan menjadi dua yakni:

- a) Tes lisan bebas adalah pendidik dalam memberikan soal kepada peserta didik tanpa menggunakan pedoman yang dipersiapkan secara tertulis
- b) Tes lisan berpedoman adalah pendidik menggunakan pedoman tertulis tentang apa yang akan ditanyakan kepada peserta didik.

## 2. Tes Tertulis

- a) Tes pilihan ganda terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Dan untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Tes pilihan ganda terdiri atas bagian keterangan (*stem*) dan bagian kemungkinan jawaban atau alternatif (*option*). Kemungkinan jawaban (*option*) terdiri atas satu jawaban benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh.
- b) *Tes Esay* biasa kita sebut dengan istilah tes isian, tes menyempurnakan, atau tes melengkapi. *Completion test* terdiri atas kalimat-kalimat yang ada bagian-bagiannya yang dihilangkan. Bagian yang dihilangkan atau yang harus diisi oleh murid ini adalah merupakan pengertian yang kita minta dari murid.

### f. Penetapan KKM di SMA Negeri 22 Bandung

#### a. Aspek Kompleksitas

Semakin kompleks (sukar) KD maka nilainya semakin rendah tetapi semakin mudah KD maka nilainya semakin tinggi.

#### b. Aspek Sumber Daya Pendukung

Semakin tinggi sumber daya pendukung maka nilainya semakin tinggi.

#### c. Aspek Intake

Semakin tinggi kemampuan awal siswa (intake) maka nilainya semakin tinggi.

Nilai C (cukup) dimulai dari 75. Predikat di atas Cukup adalah Baik dan Sangat Baik. Panjang interval nilai untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat ditentukan dengan cara:

(Nilai maksimum – Nilai KKM) : 3

**g. Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran  
*PowerPoint***

Upaya guru meningkatkan hasil belajar melalui media pembelajaran powerpoint hal pertama yang harus dilakukan yaitu guru memahami karakter setiap peserta didik agar dapat menyesuaikan media pembelajaran apa saja yang cocok untuk diterapkan pada materi dan karakter peserta didik sehingga guru harus lebih kreatif dalam menampilkan *powerpoint* di depan kelas dan siswa menjadi ingin mengetahui lebih banyak tentang materi yang di sampaikan oleh guru.



## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1  
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Ika Nurzanah (2012)	Hubungan Penggunaan Media PowerPoint dengan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kecamatan Buay Pemuka Pelitung	Hasil Belajar IPS Terpadu adalah kecakapan dan perubahan dalam diri siswa dalam memahami berbagai konsep IPS dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari meliputi prestasi akademik serta nonakademik.	Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan menggunakan multimedia yang menjadi fokus utama penelitian.	Variabel X dan objek penelitian tidak sama
2	Yanti Waryanti (2011)	Pengaruh Penggunaan Media <i>Microsoft</i>	Penggunaan media <i>microsoft powerpoint</i> berpengaruh positif	1. Unit analisis siswa 2. Kajian teori	Variabel dependen penelitian terdahulu Peningkatan Minat

		<i>PowerPoint</i> Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa SMA Pasundan Majalaya	terhadap peningkatan minat belajar siswa.	mengenai <i>microsoft</i> <i>powerpoint</i>	Belajar Siswa
3	Yenyen U'Yainah (2011)	Hubungan Media <i>powerpoint</i> dengan Prestasi Belajar siswa SMA Pasundan 7	Prestasi belajar siswa kelas XII IPS di SMA Pasundan 7 Bandung termasuk cukup	1. Unit analisis siswa 2. Metode yang digunakan	Variabel dependen penelitian terdahulu Prestasi Belajar Siswa

### C. Kerangka Pemikiran

Menurut Susilana (2007, h. 99) menyatakan bahwa power point merupakan program aplikasi persentasi dalam komputer. Power point dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Pada dasarnya mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran di mana pembelajarannya bersifat abstrak dan terkadang di luar kehidupan sehari-hari (belum pernah dialami langsung oleh siswa). Media power point adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak. Dalam hal ini komputer dengan dukungan multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks yang tidak monoton dan lebih menarik serta lebih interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna lebih leluasa memilih, menyaring, dan memahami pengetahuan yang ingin diketahuinya.

Pada umumnya para guru hanya menggunakan metode konvensional (ceramah dan pemberian tugas), bahkan media yang digunakan dominan buku teks, dan white board sehingga mengakibatkan siswa malas dan terlambat masuk kelas untuk mengikuti pembelajaran, di dalam kelas juga mereka sibuk dengan *handphone* mereka masing-masing dan dampak dari hal tersebut nilai ulangan siswa menjadi rendah ( dibawah KKM ). Media pembelajaran Power point bisa membantu kejenuhan siswa dan dapat meningkatkan daya ingat siswa.

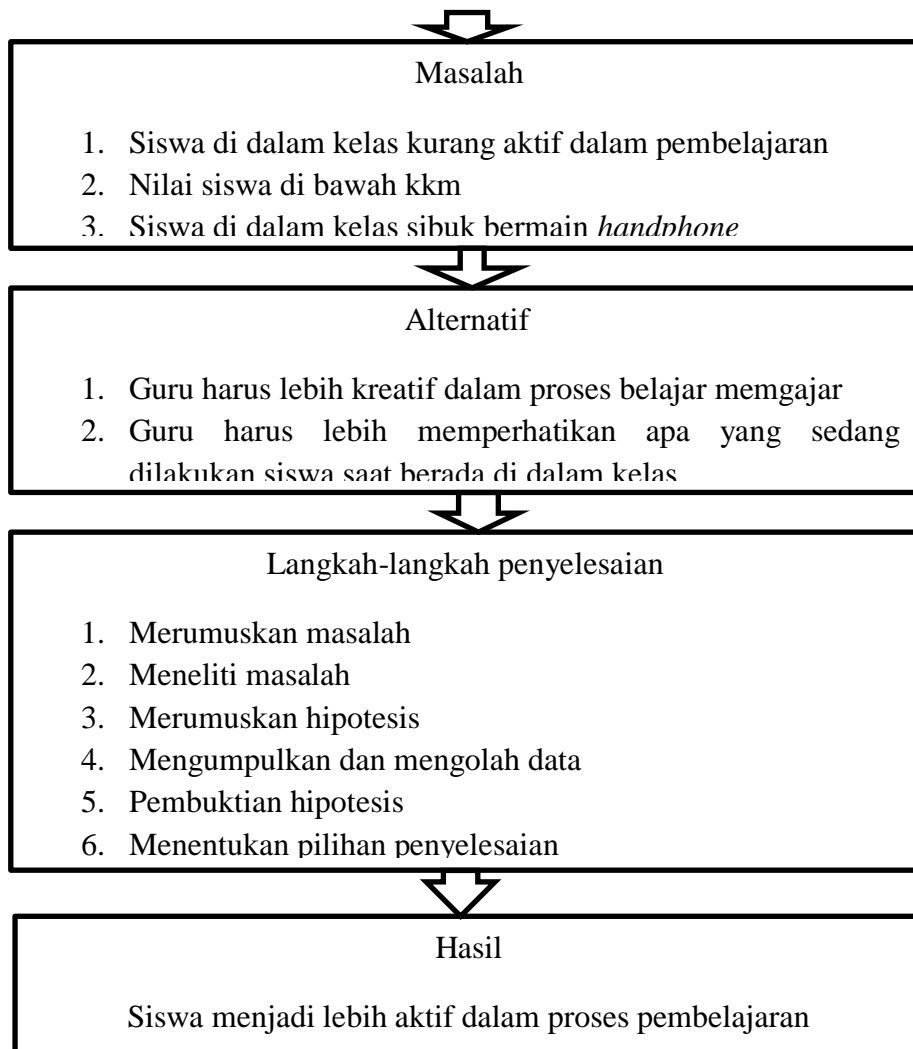
Penggunaan teknologi dan multimedia menjadi sebuah cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi. Komputer merupakan satu teknologi informasi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam pembelajaran ekonomi.

Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi serta kondisi di dalam kelas yang masih sangat sulit untuk di kondisikan. Setelah dalam pembelajaran digunakan

#### Gejala Masalah

1. Metode pembelajaran masih bersifat konvensional

media pembelajaran *powerpoint* kondisi kelas menjadi aktif, memperhatikan dan memahami materi pembelajaran. Kerangka berpikir dalam penelitian dapat dilihat pada:



Gambar 2.1

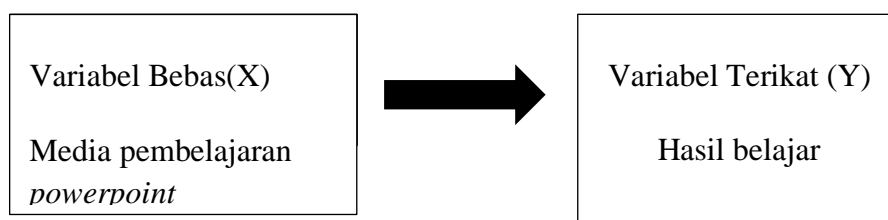
Pengaruh media pembelajarn powerpoint terhadap hasil belajar

Dalam proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting dimiliki oleh seorang guru yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Pemakaian media pengajaran dalam

proses mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar. Pada penelitian ini penulis menilai

1. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya.
2. Media merupakan alat bantu untuk proses belajar mengajar.
3. Hasil belajar merupakan penilaian pada peserta didik dan merupakan indikator pada keberhasilan dalam pembelajaran,

Dari uraian tersebut dapat diungkapkan pada suatu paradigma penelitian sebagai berikut :



Gambar 2.2

#### Paradigma Penelitian

Keterangan :

Variabel X = Variabel Independen

Variabel Y = Variabel Dependen

Garis Panah : Garis Penghubung

### D. Asumsi dan Hipotesis

#### 1. Asumsi

Asumsi merupakan sesuatu yang dianggap konstan atau tidak mempengaruhi, asumsi dapat berhubungan dengan syarat-syarat, kondisikondisi dan tujuan, asumsi memberikan petunjuk dan arah argumentasi. Asumsi menurut pengertian Arikunto (2010, h. 106) adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas. Asumsi merupakan anggapan dasar atau sesuatu yang dianggap benar dengan tujuan membantu untuk

memcahkan masalah yang dihadapi. Berdasarkan pengertian diatas, maka akan mempermudah peneliti dalam menyusun asumsi sebagai berikut:

1. Guru di anggap memiliki kemampuan dan keterampilan membuat media pembelajaran yang memadai.
2. Sarana dan prasarana untuk membuat media pembelajaran di anggap memadai.
3. Siswa di anggap mampu menerima berbagai macam media pembelajaran

## **2. Hipotesis**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *powerpoint* diterapkan terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 22 Bandung.