

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki posisi yang menentukan keberhasilan pembelajaran, Karena fungsi utama guru adalah merancang, mengelola dan mengevaluasi pembelajaran. Guru mempunyai kedudukan yang sangat strategis dan menentukan dalam kegiatan belajar mengajar. Kedudukannya strategis Karena guru menentukan kedalaman dan keluasan materi subjek dan bersifat menentukan Karena gurulah yang memilih dan memilih materi subjek yang akan disajikan kepada peserta didik. Salah satu factor yang mempengaruhi guru dalam memperluas dan memperdalam materi subjek adalah rancangan pembelajaran yang dibuat atau dipilihnya,. Melalui kondisi ini, proses pembelajaran yang efektif, efisien, menarik dan hasil pembelajaran yang bermutu tinggi akan dapat dicapai oleh setiap guru.

Media adalah bentuk jamak dari medium. Menurut Heinich dan Ibrahim dalam Daryanto (2016:4) medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut Criticos dalam Daryanto (2016:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Sadiman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu

mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

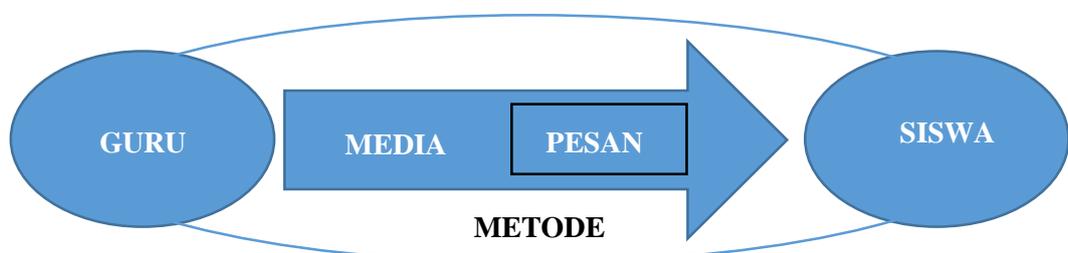
Selanjutnya Schramm dalam Putri (2011: 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran.

Sejalan pula dengan Arsyad (2016:3) mengatakan, “Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Secara lebih khusus media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memroses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif sehingga pembelajaran dapat lebih efektif.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru/pendidik) menuju penerima (siswa/peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut;\



Gambar 2.1.

Fungsi Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

Sudrajat dalam Putri (2011: 20) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu:

- 1) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa
- 2) media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas
- 3) media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan
- 4) media menghasilkan keseragaman pengamatan
- 5) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistik
- 6) media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
- 7) media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Fungsi media yang dipaparkan oleh Sudrajat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran didalam kelas.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2014:25-27) 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 (2009:9) 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

Hamalik dalam Arsyad (2002: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Paparan fungsi media pengajaran Hamalik di atas menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa serta siswa dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

c. Kelebihan Media Pembelajaran

Menurut Munawar (2016:15-16) 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 *powerpoint* interaktif adalah dapat membuat materi yang disampaikan lebih menarik, siswa dapat lebih mudah memahami materi, serta dapat dipakai secara berulang-ulang.

d. Kelemahan Media Pembelajaran

Menurut Endarmoko dalam Munawar (2016:17) mengemukakan beberapa kelemahan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, yaitu:

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

Adapun kelemahan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif menurut Munawar Asep (2016:19) 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 *powerpoint* sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit.

- 3) Anak didik terkadang lebih memperhatikan animasi dalam *powerpoint* 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 *powerpoint* agar dapat terlihat lebih menarik serta dapat menyampaikan pembelajaran secara efektif dan efisien.

2. Media Microsoft Powerpoint

a. Pengertian Microsoft Powerpoint

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

Microsoft powerpoint 2007 adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *microsoft* 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*.

Sementara itu, menurut (JufriadyHidayat,2008 : <https://oniravindra.wordpress.com/>) 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 penggunanya.pada prinsipnya program *microsoft powerpoint* ini terdiri dari beberapa unsur dan pengontrolan operasionalnya. Unsur yang dimaksud terdiri dari slide, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai timing yang 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.

Presentasi merupakan kegiatan yang sangat penting dalam komunikasi suatu gagasan pada orang lain dengan berbagai tujuan. Adapun alat perangkat lunak dalam komputer yang bisa digunakan untuk melakukan presentasi adalah *powerpoint*. Media *powerpoint* adalah salah satu program untuk slide presentasi yang sangat mudah dioperasikan (Adi Kusrianti, 2007: 5). Lewat *powerpoint* orang dapat menuangkan ide dalam bentuk visual yang menarik dalam waktu singkat.

Powerpoint bisa dipresentasikan berbasis teknologi web, sehingga bahan presentasi dapat ditayangkan lewat internet. Selain itu, di *powerpoint* ada fitur-fitur yang dapat disisipkan seperti teks, gambar, foto, suara, dan film. Penambahan fitur-fitur pada *powerpoint* membuat presentasi lebih menarik. Presentasi *powerpoint* bertujuan untuk menjelaskan segala sesuatu. Konsep dasar penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran sejarah lebih ditekankan pada proses pemahaman materi yang ditampilkan oleh guru.

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

b. Efektifitas Pembuatan Media Presentasi dengan *Microsoft Powerpoint*

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 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) Mengambil kesimpulan sesuai dengan materi yang telah disampaikan.

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

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

c. Keunggulan *Microsoft Powerpoint*

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

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.

- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6) Dapat disimpan dalam data optik atau magnetik. (CD/Disket/Flasdisk), sehingga praktis untuk di bawa ke mana-mana.

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

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

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

d. Kelemahan Media *Microsoft Powerpoint*

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

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

tetapi kadang ada pendidik yang kesulitan untuk membuatnya karena tidak mengenal komputer.

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

- 1) Keterbatasan program ini adalah pada umpan balik yang berupa tulisan. Program ini tidak mempunyai fasilitas yang memungkinkan pembelajar memberikan umpan balik dalam bentuk tulisan atau suara. Namun demikian keterbatasan program dalam menyediakan fasilitas untuk umpan balik suara ini bisa diatasi dengan strategi pembelajaran gabungan, yaitu menggabungkan pembelajaran mandiri dan berpasangan. Sesudah menjalankan program komputer, pembelajar diberi tugas untuk berinteraksi dengan pembelajar yang lain. Sedangkan untuk mengatasi keterbatasan dalam memberikan umpan balik berupa tulisan dapat di atasi dengan mempergunakan fasilitas hyperlink. Pada waktu ada tugas menulis pembelajar dihubungkan dengan program yang mempunyai fasilitas menulis seperti *microsoft word* misalnya.
- 2) Keterbatasan utamanya ialah pembelajar tidak bisa berinteraksi langsung untuk menuliskan komentar ataupun menjawab pertanyaan yang ada. Fasilitas yang ada hanya memfasilitasi tanggapan dalam menawarkan fasilitas yang cukup untuk membuat sebuah program pembelajaran dengan mudah dengan hasil yang menarik.

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

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

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

Sebagai pertanda bahwa seseorang telah melakukan proses belajar adalah perubahan perilaku tersebut misalnya, dari tidak tahu sama sekali menjadi samar-samar, kurang mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi terampil, anak pembangkang menjadi penurut, dan lain-lain.

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

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

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

1) Faktor internal siswa

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

a) Aspek fisiologis

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

b) Aspek Psikologis

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

i. Intelegensi siswa

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

ii. Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons (*respons tendency*) dengan cara yang relatif terhadap objek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

iii. Bakat siswa

Secara umum, bakat (**aptitude**) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang (Chaplin, 1972; Reber, 1988) yang dikutip dari buku psikologi pendidikan (2010). Bakat akan mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

iv. Minat siswa

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat seperti yang dipahami dan dipakai

orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu.

v. Motivasi siswa

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

2) Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal terdiri dari dua macam yaitu:

a) Lingkungan Sosial

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

b) Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang

digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

3) Faktor Pendekatan Belajar

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

4. Pengaruh Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa

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

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

Microsoft Powerpoint merupakan perangkat lunak yang mudah dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Dalam Powerpoint terdapat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan.

Media ini dibuat untuk merangsang timbulnya semacam motivasi dalam diri siswa untuk lebih memperhatikan materi pelajaran sehingga ada rasa keterkaitan dalam belajar karena tidak merasa jenuh, sehingga terjadinya komunikasi antara siswa dengan guru.

B. Penelitian Terdahulu

Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Tahun
Asep Munawar	Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Etika Profesi Kelas X AK 3 SMK 3 Bandung	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran power point interaktif dapat (1) meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam menerima materi (2) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi (3) Meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap pelajaran	2012
Rahma Anugerah Falaah	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Microsoft Powerpoint</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di Sma Bina Dharma 1 Bandung	Hasil penelitian dari penggunaan media pembelajaran <i>microsoft powerpoint</i> menunjukkan 77% berada pada kategori baik. Hasil penelitian dari hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata 80,48% berada pada kategori sangat baik. Dari hasil uji regresi dapat diketahui pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>microsoft</i>	2013

		<p>powerpont terhadap hasil belajar siswa sebesar 63,5%. Pengaruh tersebut berasal dari media pembelajaran <i>microsoft powerpoint</i> yang digunakan secara tepat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil penelitian dapat dinyatakan dari kesimpulan adalah media pembelajaran <i>microsoft powerpoint</i> dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran.</p>	
--	--	---	--

C. Kerangka Pemikiran

Kondisi awal peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah di kelas menyebabkan peserta didik tidak aktif. Tidak aktifnya peserta didik dikelas Karena pemebelajaran masih mengandalkan ceramah, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran karena peserta didik cenderung pasif dan inferior, menurut peserta didik kels X IPS 3 SMAN 9.

Untuk meningkatkan hasil belajar, pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran harus merumuskan kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tindakan yang dilakukan untuk membuat peserta didik aktif, dan efektivitas pembelajaran meningkat adalah dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Dengan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, guru mengharapkan

keaktifan dan minat peserta didik didalam kelas sehingga ke efektifan pembelajaran dapat terwujud.

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

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media Pembelajaran menurut Munawar (2016:14) adalah sebagai berikut:

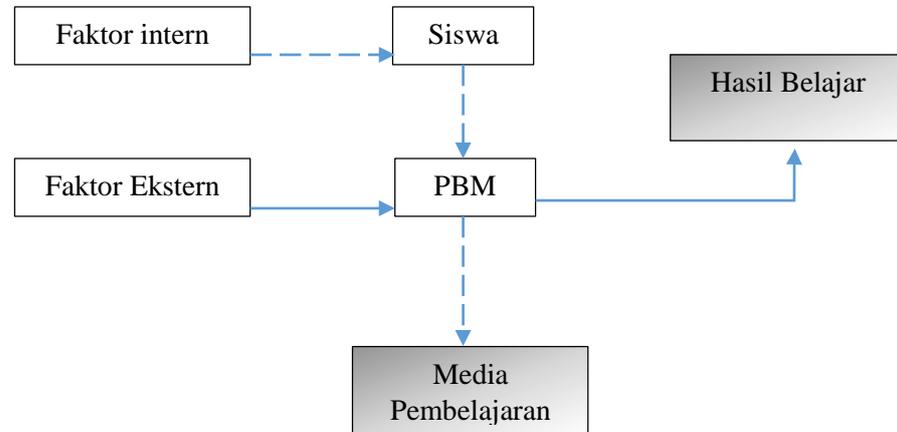
- 1) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
- 2) Jelaskan tujuan yang akan dicapai.
- 3) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran.
- 4) Hindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu perhatian/konsentrasi dan ketenangan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

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

Dengan demikian media pembelajaran *powerpoint* 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.

Setelah dalam pembelajaran digunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif , kondisi akhir adalah siswa aktif, ketercapaian ketuntasan belajar, ketercapaian hasil belajar siswa.

Kerangka berfikir dalam penelitian dapat dilihat pada bagan berikut :



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

Keterangan:

-----> Kerangka yang tidak diteliti

————> Kerangka yang diteliti

■ Fokus Penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMAN 9 Bandung

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



Keterangan:

X : Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif

Y : Efektifitas Belajar

————> : Pengaruh

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Riduwan dalam Munawar (2016:29) 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 *Powerpoint* 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 *Powerpoint* Interaktif belum pernah digunakan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis berasumsi:

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

2. Hipotesis

Moh. Nazir (2013:151) mengemukakan, “Hipotesis tidak lain dari jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya harus diuji secara empiris”, maka langkah berikutnya adalah merumuskan hipotesis. Sugiyono (2011:64) 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.

- Ho = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran power point interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 3 di SMAN 9 Bandung
- Ha = Terdapat pengaruh media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 3 di SMAN 9 Bandung