

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Anitah (2008, hlm, 2) mendefinisikan bahwa “Media secara umum merupakan perantara penyampaian pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima pesan”. Adapun Miarso (2004, hlm. 3-4) menjelaskan bahwa “Pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali”. Pendapat ini kemudian dipertegas oleh Sakany (2013, hlm 4) menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar”.

Briggs dalam Suryani (2018, hlm. 4) menyatakan “Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar”. Adapun Sakany (2013, hlm. 4) mendefinisikan “Media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran”. Kemudian sejalan dengan Musqofin (2012, hlm. 4) mengatakan “Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal”.

Maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan pesan/informasi bahan ajar pembelajaran dari guru ke peserta didik. Dan dapat dijadikan alat bantu untuk menjelaskan pembelajaran yang sulit secara verbal.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sakany dalam Suryani (2018, hlm. 8-9) menjelaskan tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut Asyhar dalam Suryani (2018, hlm. 9) mengemukakan bahwa cara komunikasi memengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%, sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%. Hubungan daya ingat peserta didik dan berbagai cara komunikasinya, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1

Tabel Daya Ingat Peserta Didik dengan Komunikasi Verbal dan Media

Komunikasi Verbal	Media Visual	Daya ingat (%)	
		3 jam	3 hari
√		70	10
	√	72	20
√	√	85	65

Sumber: diadaptasi dari Rayandra Asyhar, 2011

Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan Asyhar dalam Suryani (2018, hlm. 9) bahwa penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sakany dalam Suryani (2018, hlm. 9-10) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya
- 2) Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret
- 4) Menyamakan persepsi
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Dari pendapat diatas, media pembelajaran berfungsi dalam proses pembelajaran karena dapat mendorong guru untuk mengadakan objek pembelajaran, mempermudah menyamakan persepsi agar tidak memakan banyak waktu, dan memberi suasana menarik saat belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai dalam Suryani (2018, hlm. 14) berpendapat bahwa media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain-lain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:
 - a) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar.
 - b) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis.
 - c) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
 - d) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain.
 - e) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan.
 - f) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan
 - g) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan.
 - h) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:
 - a) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar.
 - b) Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri.
 - c) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media.
 - d) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran.
 - e) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad dalam Suryani (2018, hlm 48-54) berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media komputer.

- 1) Media Berbasis Manusia

Di antara beberapa jenis media, media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Media manusia dapat mengarahkan dan memengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis siswa waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Sering kali dalam suasana pembelajaran, siswa pernah mengalami pengalaman belajar yang jelek dan memandang belajar sebagai sesuatu yang negatif. Instruktur manusia “sebagai media” secara intuitif dapat merasakan kebutuhan siswa dan memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

2) Media Berbasis Cetakan

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad dalam Suryani (2018, hlm. 50) bahwa “Media berbasis cetakan yang umum dikenal adalah buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas”. Dalam media berbasis cetakan terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, data tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Materi media berbasis cetak menurut Kustandi dan Sutjipto dalam suryani (2018, hlm. 50) “merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang mempunyai ciri sebagai berikut”.

- a) Teks dibaca secara linear.
- b) Teks ditampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- c) Teks ditampilkan statis.
- d) Pengembangan sangat bergantung pada prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
- e) Teks juga berorientasi pada siswa.
- f) Informasi dapat diatur dan ditata ulang oleh pemakaian.

3) Media Berbasis Visual

Seperti halnya media berbasis cetak, media visual menurut Kustandi dan Sutjipto dalam Suryani (2018, hlm. 51) “Tak jauh berbeda dengan media berbasis cetak. Persamaan mendasarnya juga merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya yang memiliki karakteristik sebagai berikut”.

- a) Visual diamati berdasarkan ruang.
- b) Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- c) Visual juga ditampilkan statis.
- d) Persepsi visual digunakan sebagai acuan dalam prinsip-prinsip kebahasaan media berbasis teks.
- e) Media visual juga berorientasi pada siswa.
- f) Informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai.

4) Media Berbasis Audio-Visual

Teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual. Karakteristik media berbasis audio-visual menurut Kustandi dalam Suryani (2018, hlm. 52) adalah sebagai berikut.

- a) Bersifat linear.
- b) Menyajikan visualisasi yang dinamis.
- c) Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
- d) Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak.
- e) Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif.

- f) Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan siswa yang interaktivitasnya rendah.

5) Media Berbasis Komputer

Teknologi berbasis computer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Media berbasis computer menurut Kustandi dan Sutjipto dalam Suryani (2018, hlm. 54) memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a) Dapat digunakan secara baik, nonsekuensial, atau secara linear.
- b) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancangan atau pengembang sebagaimana direncanakannya
- c) Gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik.
- d) Prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
- e) Pembelajaran berorientasi pada siswa dan melibatkan interaksi siswa yang tinggi.

f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menentukan media ini, guru tidak boleh serta-merta memilih media karena alasan hanya suka dengan media tersebut tanpa mempedulikan alasan kemanfaatannya. Arsyad dalam Suryani, Ahmad dan Aditin (2018, hlm. 59) menjelaskan bahwa “Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan.” Kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut Arsyad adalah sebagai berikut.

1) Sesuai dengan tujuan

Media pembelajaran yang digunakan disesuaikan berdasarkan tujuan pembelajaran dan mengacu setidaknya dua dari tiga ranah; kognitif,

afektif, dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. media pembelajaran juga bukan hanya mampu memengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain, yaitu sikap dan perbuatan. Cara tepat dalam menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan adalah guru harus memahami betul apa tujuan media pembelajaran tersebut digunakan. Tanpa memahami tujuan dengan baik, dikhawatirkan kegiatan pembelajaran akan berjalan tanpa arah. Contoh sederhana misalnya, meskipun guru memiliki kemampuan dalam menguasai komputer, belum pasti aplikasi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran jika hanya menuruti selera guru dalam memilih aplikasi yang tidak disesuaikan dengan kondisi yang ada.

- 2) Tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi

Tidak semua materi dapat disajikan secara gamblang melalui media pembelajaran, terkadang harus disajikan dalam konsep, symbol atau sesuatu yang lebih umum baru kemudian disertakan penjelasan. Kegiatan ini memerlukan proses dan keterampilan khusus dari siswa secara langsung untuk memahami hingga menganalisis materi yang disajikan. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam memahami isi materi. Contoh sederhananya adalah pada pelajaran matematika yang di dalamnya terdapat materi dengan pemahaman konsep mendasar. Jika materi tersebut hanya disampaikan melalui media saja tanpa ada pendampingan dari guru, maka dengan adanya kemampuan daya tangkap siswa yang beragam akan terjadi ketimpangan pemahaman yang sangat jauh antara siswa yang memiliki daya tangkap tinggi dan rendah.

- 3) Praktis, luwes, dan bertahan

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Salah satu pertimbangan utama memilih media pembelajaran adalah simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus.

4) Guru mampu dan terampil menggunakan media

Apa pun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakan media tersebut dengan lancar. Nilai dan kemanfaatan, media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat ditularkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

5) Pengelompokan sasaran

Siswa di suatu sekolah biasanya terdiri dari banyak kelompok belajar yang heterogen. Antara kelompok satu dengan yang lain tentu tidak akan sama dari segi kemampuan menangkap pesan pembelajaran. Untuk itu, pemilihan media pembelajaran tidak dapat disamaratakan. Media pembelajaran tertentu yang bersifat universal memang masih dapat digunakan, namun untuk penjelasan materi dengan menggunakan media yang lebih khusus masing-masing kelompok belajar harus mempertimbangkan pemilihan media pembelajarannya. Hal yang perlu diperhatikan mengenai penentuan media yang tepat terhadap kelompok belajar siswa sebagai sasaran ini, misalnya besar kecilnya kelompok yang bias digolongkan menjadi 4, yaitu kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan. Latar belakang secara umum tiap kelompok juga perlu diperhatikan, seperti latar belakang ekonomi, sosial, budaya, dan lain-lain. Kemampuan

belajar masing-masing siswa dalam kelompok juga menjadi pertimbangan untuk memilih media pembelajaran mana yang tepat untuk dipilih.

6) Mutu teknis.

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Guru tidak bias begitu saja menentukan media pembelajaran meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Tiap produk yang dijadikan media pembelajaran memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan. Jika suatu produk belum memiliki standar khusus, guru harus mampu menentukan standar untuk produk tertentu agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Secara sederhana kriteria dalam pemilihan media pembelajaran dijelaskan oleh Setyosari dalam Suryani, Achmad dan Aditin (2018, hlm. 62), antara lain sebagai berikut.

- 1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.
- 3) Kesesuaian media dengan lingkungan belajar.
- 4) Kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media.
- 5) Dapat menjadi sumber belajar
- 6) Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu, tenaga, dan biaya.
- 7) Keamanan bagi siswa.
- 8) Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa.
- 9) Kemampuan media dalam mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan.
- 10) Kualitas media.

Hakikat pemilihan media pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu adalah mempertimbangan ketercapaian tujuan pembelajaran. Tidak ada ketentuan baku dalam pemilihan media pembelajaran. Media

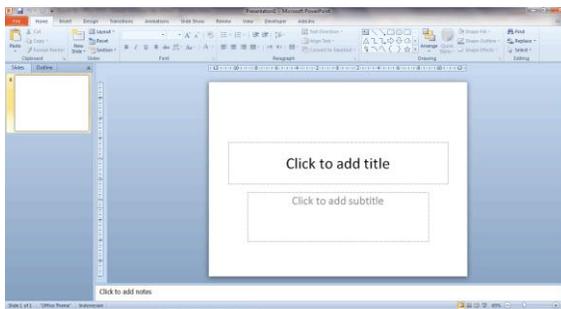
pembelajaran yang tepat adalah ketika dapat merangsang dan melibatkan peserta didik agar aktif, kreatif, dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Microsoft Office PowerPoint

a. Pengertian PowerPoint

Menurut Suryani, Setiawan, dan Putria (2018, hlm. 77), menyatakan tentang *Microsoft PowerPoint* dari bukunya sebagai berikut :

PowerPoint atau *Microsoft PowerPoint* adalah sebuah program yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi olah data, *Microsoft Office*. Aplikasi *Microsoft PowerPoint* pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai *Presenter* untuk perusahaan bernama Forethought, Inc. yang kemudian berubah namanya menjadi *PowerPoint*. *Microsoft Office PowerPoint* versi pertama dikeluarkan pada tahun 1987, lebih dari 20 versi telah dikeluarkan hingga tahun 2017. Dalam *PowerPoint*, seperti halnya perangkat lunak pengolah presentasi lainnya, objek teks, grafik, suara, dan objek-objek lainnya diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut dengan “slide”. Setiap *slide* dicetak atau ditampilkan pada layar dan dapat diperintah oleh *presenter*.



Gambar 2.1

Tampilan *Microsoft Powerpoint 2010*

Selanjutnya Arsyad (2016, hlm. 65), mengemukakan bahwa *Microsoft PowerPoint* adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan mudah. *Microsoft PowerPoint* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan

jelas. Manfaat program *PowerPoint* di antaranya adalah: 1. Materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik, 2. Penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, 3. Materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas, dan cepat melalui pointer-pointer materi.

b. Keunggulan Microsoft PowerPoint

Keunggulan yang dimiliki oleh *Microsoft PowerPoint* adalah sebagai berikut.

- 1) Terdapat *Undo* untuk membatalkan perlakuan dan fasilitas *Redo* untuk mengembalikan yang sudah dibatalkan.
- 2) Menampilkan struktur presentasi yang sudah disusun sebelumnya
- 3) Dapat menambahkan grafik, tabel, *clip art*, musik, film, dan lainnya ke dalam *slide* presentasi
- 4) Dapat diubah sebagai *handout* presentasi
- 5) Memudahkan pembuatan *slide* presentasi
- 6) Menambahkan *header* (kepala halaman) dan *footer* (kaki halaman ke *slide* presentasi
- 7) Dilengkapi banyak *tools* untuk membuat sebuah presentasi yang bagus
- 8) Dilengkapi fitur *export* ke pdf
- 9) Adanya fitur kolaborasi
- 10) Dilengkapi fitur *Cloud service* dari *Microsoft*
- 11) Menggunakan *Task pane* untuk membuat presentasi baru, mencari dokumen, menggunakan *desain template*, *layout*, serta menambahkan efek transisi dan animasi.
- 12) Menampilkan presentasi dengan menggunakan layar komputer, proyektor digital dan atau melalui *website*.

c. Kekurangan Microsoft PowerPoint

Di samping kelebihan yang ditawarkan, terdapat kekurangan *Microsoft PowerPoint* yang harus dicermati. Kekurangan tersebut adalah.

- 1) *Microsoft Office PowerPoint* ini hanya dapat dijalankan pada OS Windows saja.

- 2) Perubahan tampilan dokumen pada versi *PowerPoint* baru berbeda dengan versi yang lama.
- 3) Harga *Microsoft Office* cukup tinggi.
- 4) Video yang disisipkan *PowerPoint* apabila digunakan pada PC lain harus diikutsertakan pada folder yang sama dengan file Ppt.
- 5) Tidak dapat menampilkan symbol matematika dalam format *equation* dapat diedit seperti dalam Ms. Word, melainkan hanya dalam format gambar.

d. Membuat *Slide Presentasi PowerPoint* Yang Baik Dan Menarik

Langkah-langkah yang perlu dilakukan sebagai berikut.

1) Menyiapkan Konten

Langkah pertama inilah yang perlu disiapkan konten adalah elemen utama yang harus disiapkan sebaik mungkin sebelum membuat *Slide*, bahkan sebelum berfikir tentang desain yang akan dibuat.

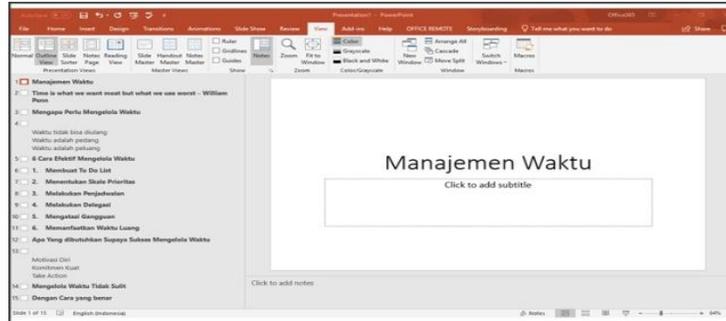
Untuk menyiapkan konten atau materi presentasi, bisa menggunakan *brainstorming*, *main map* dan *logical structure*. Cara-cara ini dilakukan untuk mendapatkan ide-ide yang akan anda kembangkan menjadi materi presentasi

Setelah ide terkumpul, silahkan seleksi mana ide-ide yang akan digunakan dan mana yang tidak. Setelah itu rapikan ide-ide dan. Setelah memiliki ide-ide yang sudah terstruktur dengan baik, kemudian kembangkan ide-ide tersebut menjadi materi presentasi yang utuh.

2) Membuat *Outline*

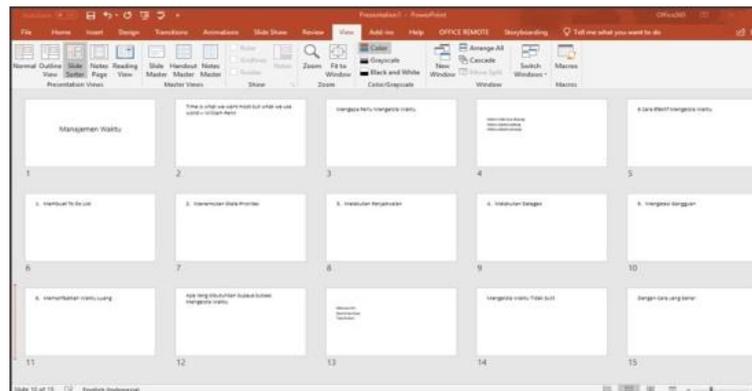
Outline adalah kerangka atau gambaran dari konten presentasi dan jumlah *Slide* presentasi yang akan digunakan. Ini bertujuan untuk melihat kontenapa saja yang akan ditampilkan pada semua *Slide* dan berapa jumlah *Slide* yang akan digunakan. Karena pada umumnya jumlah *Slide* bisa lebih banyak, bisa sama atau bisa lebih sedikit dari rancangan materi atau alur awal materi presentasi.

Cara membuat *Outline* dengan sederhana. Membuatnya bisa dengan menggunakan dengan fitur *Outline Mode* atau *Outline View* di *PowerPoint* seperti gambar berikut ini :



Gambar 2.2
Outline View

Dengan membuat *Outline Mode* seperti contoh di atas maka akan memiliki poin-poin utama yang akan ditampilkan dalam tiap *Slide*. Dengan demikian akan memiliki urutan dari *Slide* presentasi yang akan dibuat. Jika dilihat melalui *Slide Sorter* maka tampilannya akan seperti gambar di bawah ini.

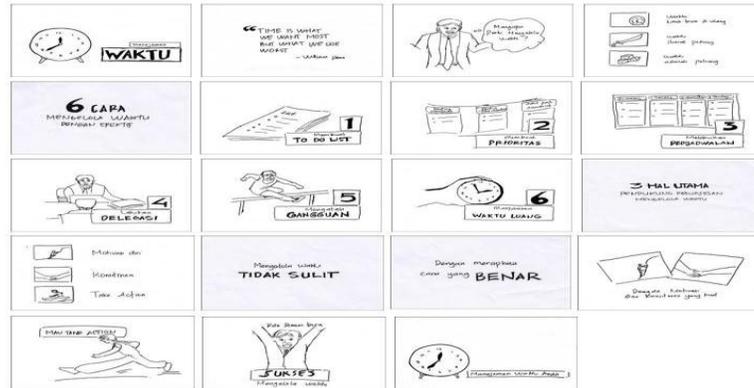


Gambar 2.3
Slide Sorter

3) Membuat Sketsa Gambar

Setelah *Outline* dibuat selanjutnya membuat sketsa gambar untuk tampilan desain yang akan dibuat nantinya. Ini akan memudahkan dan

akan mempercepat proses memdesain *Slide* nantinya. Terkait gambar tidak harus bagus, yang terpenting maksud gambar yang disampaikan dapat dimengerti dan mengilustrasikan pesan dan visual yang akan disampaikan. Contohnya seperti berikut ini.



Gambar 2.4
Contoh Sketsa

4) Siapkan Visual Yang Diperlukan

Visual disini bisa berupa foto, vector, icon, atau video. Hal ini ditujukan supaya saat membuat desain, tidak terganggu dengan mencari visual untuk *Slide*, karena itu bisa membuat pekerjaan menjadi lebih lama memakan waktu.

5) Mendesain *Slide*

Setelah semua tahapan sudah dilakukan, selanjutnya desain *Slide* presentasi sesuaikan dengan sketsa gambar. Contohnya seperti berikut ini.



Gambar 2.5

Desain Slide

Pengembangan desain tidak harus sama persis dengan sketsa gambar diatas. Karena kadang proses mendesain, ada ide-ide kreatif itu berdatangan. Kemudian hal penting dari mendesain *Slide*, optimalkan setiap elemen yang dipakai pada *Slide-slide* presentasi. Misalnya seperti menggunakan gambar pastikan gambar yang dipakai berkualitas dan relevan dengan kontennya. Jika menggunakan grafik, maka pastikan grafik tersebut sesuai dengan data yang ada. Kemudian masalah warna, gunakan warna yang kontras tidak buram. Dan saat memakai animasi gunakan animasi seperlunya tidak berlebihan. (<http://www.ronapresentasi.com/cara-membuat-slide-pesentasi-powerpoint-yang-baik-dan-menarik/>) 03.20 senin 22 april 2019

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2016, hlm. 38) mendefinisikan “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Adapun menurut Winkel dalam Purwanto (2016, hlm. 39) bahwa “Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interkasi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap”. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan

karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman. Para behavioris meyakini bahwa hasil belajar akan lebih baik dikuasai kalau dihafal secara berulang-ulang.

Berdasarkan teori belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri mahasiswa dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku individu yang belajar. Menurut Winkel dalam Purwanto (2016, hlm. 45) mendefinisikan “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Perubahan perilaku hasil belajar itu merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Oleh karenanya hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajarannya.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan

dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.

b. Tujuan Pendidikan dan Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2016, hlm. 46) hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat actual. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.

Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar.

Menurut Zainal Arifin (2014, hlm. 5) evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan keputusan.

Meskipun pembelajaran dapat terjadi di lingkungan manapun namun satu-satunya pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dilakukan di sekolah. Satu-satunya perbedaan antara pembelajaran yang dilakukan di sekolah dengan lingkungan lainnya adalah adanya tujuan pendidikan yang direncanakan untuk membuat perubahan perilaku. Tujuan pendidikan di sekolah mengarahkan semua komponen seperti metode mengajar, media, materi, alat evaluasi, dan sebagainya dipilih sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar.

c. Domain Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2016, hlm. 48), belajar menimbulkan perubahan perilaku dan pembelajaran adalah usaha mengadakan perubahan perilaku dengan mengusahakan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Perubahan dalam kepribadian ditunjukkan oleh adanya perubahan perilaku akibat belajar.

Dalam usaha memudahkan memahami dan mengukur perilaku maka perilaku kejiwaan manusia dibagi menjadi tiga domain atau ranah: kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar menimbulkan perubahan perilaku, maka hasil belajar merupakan hasil perubahan perilakunya. Oleh karena perubahan perilaku menunjukkan perubahan perilaku kejiwaan dan perilaku kejiwaan meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik maka hasil belajar yang mencerminkan perubahan perilaku meliputi hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selanjutnya untuk kepentingan pengukuran perubahan perilaku akibat belajar akan mencakup pengukuran atas domain kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil belajarnya. Domain mana yang menjadi area untuk diukur sangat tergantung pada tujuan pendidikannya.

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan dibagi dalam 3 domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Potensi perilaku untuk diubah, perubahan perilaku dan hasil perubahan perilaku dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2.2
Domain Hasil Belajar

Input	Proses	Hasil
Siswa : 1. Kognitif 2. Afektif	Proses belajar mengajar	Siswa : 1. Kognitif 2. Afektif

3. Psikomotorik		3. Psikomotorik
Potensi perilaku yang dapat diubah	Usaha mengubah perilaku	Perilaku yang telah berubah : 1. Efek pengabaran 2. Efek pengiring

Setiap siswa mempunyai potensi untuk dididik. Potensi itu merupakan perilaku yang dapat diwujudkan menjadi kemampuan nyata. Potensi yang dapat dirubah melalui pendidikan meliputi domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan atau pembelajaran adalah usaha mengubah potensi perilaku kejiwaan akan mewujudkan menjadi kemampuan. Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (Instructional effect) maupun hasil sampingan pengiring (nurturant effect). Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai. Misalnya setelah mengikuti pelajaran siswa menyukai pelajaran matematika yang semula tidak disukai karena siswa senang dengan cara mengajar guru.

d. Taksonomi Hasil Belajar Kognitif

Menurut Purwanto (2016, hlm. 50), hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi sehingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Oleh karena itu belajar melibatkan otak

maka perubahan perilaku akibatnya juga terjadi dalam otak berupa kemampuan tertentu oleh otak untuk menyelesaikan masalah.

Hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal. Kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif meliputi beberapa tingkat atau jenjang. Banyak klasifikasi dibuat para ahli psikologi dan pendidikan, namun klasifikasi yang paling banyak digunakan adalah yang dibuat oleh Benjamin S Bloom (Good dan Brophy, 1990: 722; Subino, 1987: 57; Azwar, 1987: 59- 61; Arikunto, 1995: 155- 117; Gronlund dan Linn, 1990: 506; Suciati, 2001: 17). Bloom membagi dan menyusun secara hirarkhis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi tingkat maka makin kompleks dan penguasaan suatu tingkat mempersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkat itu adalah hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6).

Kemampuan menghafal (knowledge) merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah. Kemampuan ini merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespon suatu masalah. Dalam kemampuan tingkat ini fakta dipanggil kembali persis seperti ketika disimpan. Misalnya hari proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia adalah 17 agustus. Kemampuan pemahaman (comprehension) adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Menghafal fakta tidak lagi cukup karena pemahaman menuntut pengetahuan akan fakta dan hubungannya, Misalnya memahami proses terjadinya hujan. Kemampuan penerapan (application) adalah kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus, dan sebagainya dan menggunakan untuk memecahkan masalah. Misalnya sebuah bak air dengan panjang 2 meter, lebar 1,5 meter dan tinggi 1 meter, berapa volume yang dapat dimuat? Kemampuan analisis (analysis)

adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur. Kemampuan sintesis (synthesis) adalah kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian kedalam kesatuan. Kemampuan evaluasi (Evaluation) adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.

e. Taksonomi Hasil Belajar Afektif

Menurut Purwanto (2016, hlm. 51), taksonomi hasil belajar afektif dikemukakan oleh Krathwohl (Winkel, 1996: 247; Sudjana, 1990: 29-30; Subino, 1987: 23-26; Gronlund dan Linn, 1990: 508; Suciati, 2001: 19). Krathwohl membagi hasil belajar efektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Hasil belajar disusun secara hirarkhis mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks.

Penerimaan (receiving) atau menaruh perhatian (attending) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya. Partisipasi atau merespon (responding) adalah kesediaan memberikan respon dengan berpartisipasi. Pada tingkat ini siswa tidak hanya memberikan perhatian kepada rangsangan tapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan. Penilaian atau penentuan sikap (valuing) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut. Organisasi adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku. Internalisasi nilai atau karakterisasi (characterization) adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

f. Taksonomi hasil belajar psikomotorik

Menurut Purwanto (2016, hlm. 52), beberapa ahli mengklasifikasikan dan menyusun hirarkhi hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar disusun dalam urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi dan kompleks. Hasil belajar tingkat yang lebih tinggi hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Harrow misalnya (Subino, 1987: 26-28; Sudjana, 1990: 30-31). Menurut Harrow hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam: gerakan refleks, gerakan fundamental dasar, kemampuan perseptual, kemampuan fisis, gerakan keterampilan, dan komunikasi tanpa kata. Namun, taksonomi yang paling banyak digunakan adalah taksonomi hasil belajar psikomotorik dari Simpson (Winkel, 1996: 249 - 250; Gronlund dan Linn, 1990: 510) yang mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan keativitas.

Persepsi (perception) adalah kemampuan hasil belajar psikomotorik yang paling rendah. Persepsi adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain. Kesiapan (set) adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Misalnya kesiapan menempatkan diri sebelum lari, menari, mengetik, memperagakan sholat, mendemonstrasikan penggunaan termometer dan sebagainya. Gerakan terbimbing (guided response) adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan. Gerakan terbiasa (mechanism) adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan. Gerakan kompleks (adaptation) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat. Kreativitas (origination) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.

Tujuan pendidikan merupakan perubahan perilaku yang direncanakan dapat dicapai melalui proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

Domain-domain dalam perilaku kejiwaan bukanlah kemampuan tunggal. Untuk kepentingan pengukuran hasil belajar domain-domain disusun secara hirarkhis dalam tingkat-tingkat mulai dari yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks. Dalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Dalam domain afektif hasil belajar meliputi level: penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan domain psikomotorik terdiri dari level: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu ialah hasil dari penelitian yang menjelaskan hal-hal yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Hasil penelitian terdahulu ditujukan untuk membandingkan penelitian yang akan dihasilkan penulis dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti terdahulu. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat

melaksanakan penelitian dengan lebih baik dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu

Oleh karena itu peneliti tertarik melaksanakan sebuah penelitian mengenai “Media Pembelajaran dengan *PowerPoint* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Kelas X Akuntansi 1 & Kelas X Akuntansi 2 di SMK Pahlawan Toha Bandung)”. Adapun persamaan dan perbedaan terhadap penelitian terdahulu dan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis sebagai berikut:

Tabel 2.3
Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Subjek penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Setyowati (2007)	Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VII SMP Negeri 13 Semarang	Siswa Kelas VII tahun ajaran 2006/2007	<ul style="list-style-type: none"> Besarnya motivasi belajar yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VII SMPN 13 Semarang besarnya 29,766% sedangkan 71,344% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti dikarenakan keterbatasan dana, waktu, serta kemampuan. 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian ini menggunakan Hasil Belajar sebagai Variabel Y. 	<ul style="list-style-type: none"> Variabel X yaitu motivasi Belajar. Subjek penelitian berbeda.
2	Astri Rahayu (2012)	Pengaruh Media Pembelajaran dengan Power Point Terhadap	Siswa Kelas X semester 2 tahun ajaran	<ul style="list-style-type: none"> Pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria sebelum menerapkan media pembelajaran dengan <i>power point</i> diperoleh sebesar 68,75% atau 22 siswa yang memenuhi nilai KKM dan 32,25% 	<ul style="list-style-type: none"> Penelitian ini menggunakan Media Pembelajaran dengan <i>PowerPoint</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Variabel Y yaitu Pencapaian Kompetensi metode

		Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria di SMK Negeri 1 Pengasih, Kulon Progo, Yogyakarta.	2011/2012	<p>atau 10 siswa yang belum memenuhi nilai KKM dengan nilai tertinggi 80, nilai terendah 69, rata-rata 75,50.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria setelah menerapkan media pembelajaran dengan <i>power point</i> diperoleh sebesar 100% atau 32 siswa yang sudah memenuhi nilai KKM dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 80, rata-rata 86,34. • Pengaruh penerapan media pembelajaran dengan <i>power point</i> di tunjukkan pada hasil uji t sebesar -49.184 dengan $dk = 31$ dan $p = 000$. Karena nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ ($-49.184 - 2.040$) maka H_0 di tolak dan nilai $P < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga ada pengaruh menerapkan media pembelajaran dengan <i>power point</i> 	<p>sebagai variabel X</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjek penelitian yaitu kelas X 	<p>penelitian yang digunakan yaitu penelitian semu eksperimen <i>one group pretest posttest</i> yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding</p>
--	--	---	-----------	---	---	--

				terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria.		
3	Ana Fitrotun Nisa (2012)	Media PowerPoint dalam meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Sains di Kelas IV MI Ma'had Islamy, Kotagede Yogyakarta.	Siswa Kelas IV MI Ma'had Islamy tahun ajaran 2011/2012	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan tindakan yang dilakukan dalam penerapan media <i>Powerpoint</i> monoton atau mati, disertai dengan gambar dan animasi, video, dan siswa dapat berinteraksi langsung dengan alat musik yang telah disediakan guru. • Peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif yang dicapai siswa pada siklus pertama, kedua, ketiga, dan keempat secara berturut-turut sebagai berikut: 5,6; 6,6; 7,1 dan 8,9. 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X menggunakan media pembelajaran <i>powerpoint</i> sebagai variabel • Variabel Y juga menggunakan hasil belajar siswa sebagai variabel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian berbeda • Metode penelitian ini menggunakan kombinasi (<i>mixed methode</i>), yaitu mengkombinasikan antara kualitatif dan kuantitatif.

C. Kerangka Pemikiran

Pada kegiatan kurikulum 2013, guru harus memperkuat proses pembelajaran dan memberikan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan, sehingga tujuan pembelajaran dapat sesuai dengan sasaran serta mendorong siswa lebih mampu dalam mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan.

Adapun permasalahan yang ditemukan oleh peneliti adalah hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi dan bisnis. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus merancang pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan perhatian siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran dengan PowerPoint ini masih termasuk dalam bagian media pembelajaran berbasis presentasi. Menurut Suryani, Setiawan, dan Putria (2018, hlm. 77), “Media presentasi merupakan kegiatan yang menyampaikan atau menjelaskan ide-ide, laporan atau informasi mengenai apa saja kepada orang lain”. Presentasi yang baik harus dipersiapkan dengan baik, berisi materi yang dikemas dengan rapih dan dapat ditampilkan dengan materi yang menarik. Maka, untuk mencapai kegiatan tersebut diperlukan perangkat keras dan perangkat lunak yang mampu mendukung kegiatan tersebut. Perangkat keras yang sering digunakan lapangan antara lain Komputer atau Laptop dan Proyektor, adapun perangkat lunak pendukung yang utama adalah *Software* Presentasi. Ada banyak *Software* yang bisa digunakan untuk presentasi, pada penelitian ini peneliti menggunakan Microsoft PowerPoint.

Pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkat belajar siswa serta memberikan pesan mengenai materi yang disampaikan karena fungsi media pembelajaran sebagai penyampai informasi dari sumber (guru) kepada penerima (peserta didik), dan keuntungan media pembelajaran dapat membuat peserta didik memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis baik di kelas maupun mandiri serta membuat guru memiliki variasi metode dan media dalam penyajian materi pelajaran.

Menurut Arsyad (2016, hlm. 70), pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula:

1. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/atau audio);
2. Kemampuan mengakomodasikan respons siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/atau kegiatan fisik);
3. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik;
4. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk menyajikan informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama). Misalnya, untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan.

Tabel 2.4

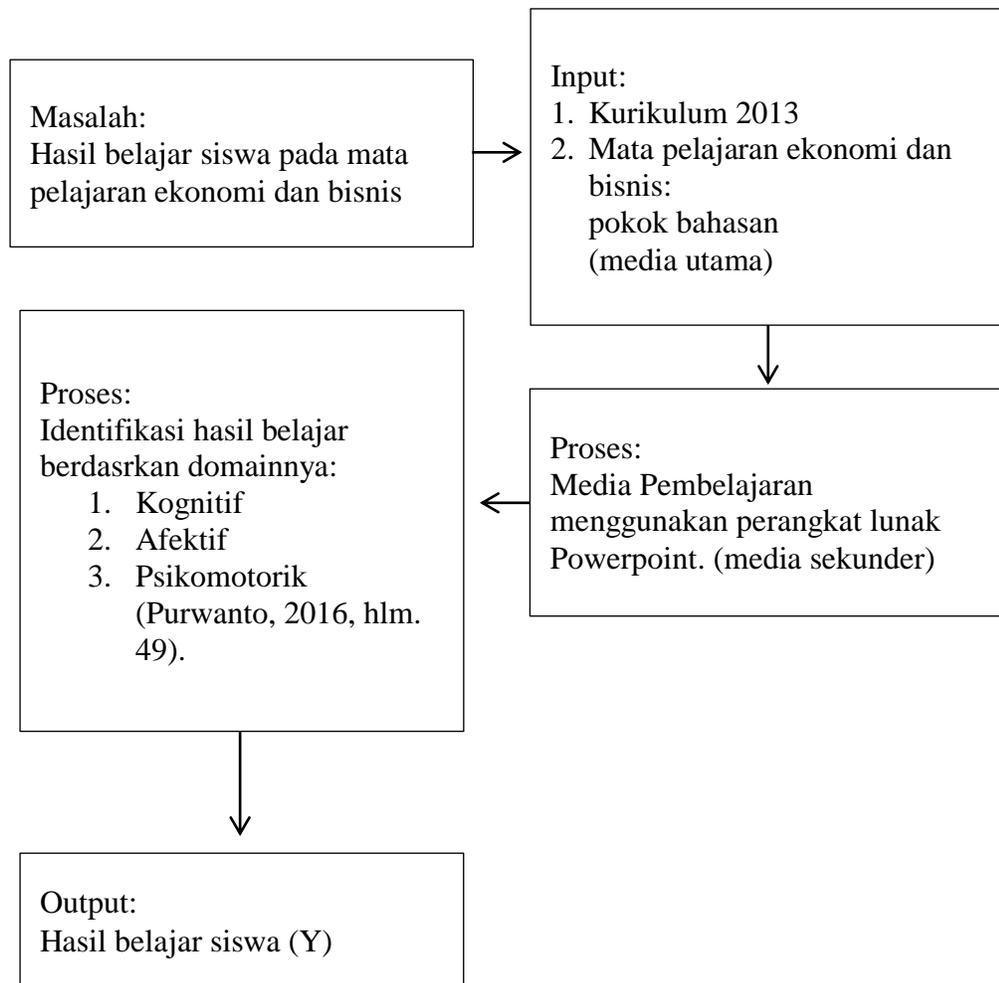
Pemilihan media utama dan media sekunder

Penyajian Informasi		Latihan/Tes	
Utama	Sekunder	Utama	Sekunder
Guru/Instruktur	Proyektor	Komputer/Laptop	Pengawas/
	Software PowerPoint		
Media cetakan/ buku teks/lembaran lepas	Guru/instruktur	Bimbingan sejawat	Kertas/lembar kegiatan/kartu bantu

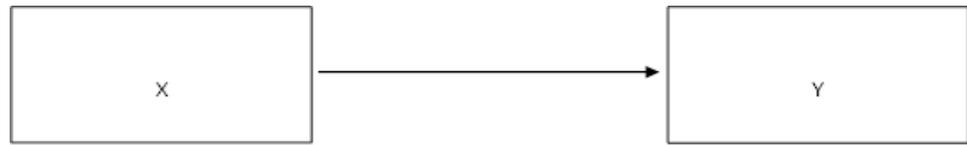
Menurut Purwanto (2016, hlm. 82), “Pengumpulan data hasil belajar adalah model pengumpulan data yang dipengaruhi oleh cara bekerja pengumpulan data dalam ilmu alam yang dilakukan dengan mengukur”. Adapun prosedur pengembangan tes hasil belajar melibatkan kegiatan:

1. Identifikasi hasil belajar.
2. Deskripsi materi.
3. Pengembangan spesifikasi.
4. Menuliskan butir-butir tes dan kunci jawaban.
5. Mengumpulkan data uji coba.
6. Menguji kualitas tes (butir dan perangkat).
7. Melakukan kompilasi.

Dengan demikian kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan seperti skema berikut ini:



Gambar 2.6
Kerangka pemikiran



Gambar 2.7

Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y

X = Media Pembelajaran

Y = Hasil Belajar

→ = Pengaruh

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Arikunto (2014, hlm. 104) menyatakan “Peneliti harus dapat memberikan sederetan asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahannya. Asumsi yang harus diberikan tersebut, diberi nama asumsi dasar atau anggapan dasar”. Maka dari itu penulis berasumsi sebagai berikut:

- a) Sebelum menggunakan media pembelajaran dengan PowerPoint hasil belajar siswa masih belum tercapai sepenuhnya.
- b) Setelah menggunakan media pembelajaran dengan PowerPoint hasil belajar siswa tercapai sepenuhnya.
- c) Adanya pengaruh antara media pembelajaran PowerPoint terhadap hasil belajar.

2. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen (kelas X Akuntansi 1) dan kelas kontrol (kelas X Akuntansi 2).
- b) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas eksperimen (kelas X Akuntansi 1) dan kelas kontrol (kelas X Akuntansi 2).