

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Proses Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Proses Pembelajaran

Secara esensial, proses belajar termasuk sebuah proses yang dialami oleh individu di bawah bimbingan seorang pendidik untuk mencapai perubahan perilaku yang komprehensif menuju tingkat kedewasaan. Perubahan ini yakni hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar adalah kegiatan yang dialami oleh setiap manusia mulai dari lahir hingga dewasa dalam kehidupan. Belajar adalah suatu proses psikologis, yaitu perubahan perilaku peserta didik, baik berupa pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan.

Belajar adalah suatu perubahan perilaku. Pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, apabila seseorang tidak belajar, maka responnya cenderung menurun. Proses pembelajaran merupakan proses transformasi pengetahuan informasi maupun baik ilmu materi pembelajaran yang disampaikan guru ataupun sumber lain kepada siswa atau pun penerima informasi lain melalui alat atau media tertentu (Kwartolo, 2005). Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan mendidik siswa ke arah yang lebih baik. Peningkatan mutu pembelajaran itu sangat ditentukan oleh berbagai kondisi, baik kondisi intern maupun kondisi ekstern sekolah itu sendiri.

Menurut Arief S Sadiman dalam M.Sobry Sutikno (2007: 49) pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Menurut Iskandar dalam M.Sobry Sutikno (2007:50) pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Moh. Uzer Usman, 2006: 4).

Dari beberapa pengertian tentang proses belajar yang telah dikemukakan di atas, penulis menyimpulkan bahwa Proses Pembelajaran adalah kegiatan yang

dilakukan siswa untuk membangun pengetahuannya dalam memperoleh pengalaman dan perubahan tingkah laku.

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Proses Pembelajaran Efektif

Ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran efektif, diantaranya adalah faktor guru, siswa, sarana dan prasarana serta faktor lingkungan (Wina Sanjaya, 2006: 50).

1. Faktor guru

Guru dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia pendidikan dasar tak mungkin tergantikan oleh perangkat lain, sebab siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bantuan dan bimbingan orang dewasa.

2. Faktor siswa

Siswa adalah organisme yang unik. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, dan tiap anak memiliki tempo perkembangan yang tidak selalu sama. Proses pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama itu. Dengan demikian tiap anak memiliki kemampuan yang berbeda yang dapat dikelompokkan pada siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.

3. Faktor Sarana dan Pra-sarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah, dan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil. Kelengkapan sarana prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran

4. Faktor Lingkungan

Proses pembelajaran yang tidak memperhatikan lingkungan, bukan hanya menjauhkan peserta didik dari sadar lingkungan, juga tidak akan membuahkan hasil belajar yang maksimal (Tilaar, 2006: 43)

2.1.1.3 Tujuan Proses Pembelajaran

Tujuan belajar menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai sesuai dengan kompetensi dasar. Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada pembelajar untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar. Pembelajaran merupakan proses internal siswa, sedangkan pembelajaran memandang kondisi eksternal yang mempengaruhi proses pembelajaran. Kondisi eksternal yang mempengaruhi proses pembelajaran seperti bahan ajar, suasana pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar.

2.1.1.4 Indikator Proses Pembelajaran

1. Keterlibatan siswa

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2010), Keterlibatan siswa merupakan manifestasi dari prinsip aktivitas dalam belajar, di mana siswa secara aktif terlibat baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional. Siswa bukan sekadar penerima pasif, melainkan subjek yang mengalami sendiri proses pengolahan pesan atau informasi.

2. Interaksi guru-siswa

Menurut Sanjaya (2012), Interaksi guru-siswa merupakan proses komunikasi timbal balik yang terjadi di dalam kelas, di mana guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber informasi (*teacher-centered*). Interaksi yang baik adalah komunikasi dua arah yang menciptakan suasana edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara harmonis.

3. Kejelasan materi

Menurut Rusman (2017), Kejelasan materi merupakan sejauh mana bahan ajar yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami oleh siswa tanpa menimbulkan keraguan. Hal ini mencakup sistematika penyampaian materi, penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta pemberian contoh yang konkret.

4. Metode Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2012), Metode Pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode ini merupakan strategi atau "alat" yang dipilih guru untuk menyajikan materi agar mudah dikuasai siswa.

5. Media Pembelajaran

Menurut Rusman (2017), Media Pembelajaran merupakan segala bentuk alat fisik atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Media berfungsi untuk merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi secara lebih efektif dan efisien.

6. Evaluasi & umpan balik

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2010), Evaluasi & umpan balik merupakan Proses untuk menentukan nilai atau kualitas belajar siswa serta pemberian informasi mengenai kemajuan belajar tersebut. Umpan balik berfungsi sebagai dasar bagi guru untuk memperbaiki cara mengajar dan bagi siswa untuk memperbaiki cara belajar mereka.

2.1.2 Media Pembelajaran (*PowerPoint*)

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran (*PowerPoint*)

Media Pembelajaran (*PowerPoint*) sudah mencapai popularitas yang signifikan dan penggunaannya tidak terbatas pada lingkungan profesional, tetapi juga sudah meluas ke sektor pendidikan. Menurut Hamka, (2018), bahwa Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Wibawanto, (2017) mengemukakan bahwa, Media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Pada proses pembelajaran, media merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan (guru). Dengan menggunakan media diharapkan anak didik mempermudah dalam mencerna dan memahami suatu pelajaran yang disampaikan oleh guru. Maka peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Menurut Ruth Lautfer (1993), media pembelajaran adalah salah satu alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan

motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, menurut (Zaini:2017:2) dengan media pembelajarn, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Menurut (Miftah: 2013: 98) mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar

Berlandaskan berbagai definisi tersebut, bisa disimpulkan bahwasanya Media Pembelajaran (*PowerPoint*) yakni benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan.

2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fadilah, dkk. (2023) menekankan bahwa media bukan sekadar alat peraga, melainkan instrumen psikologis untuk menjembatani kesenjangan kognitif.

- a. Fungsi Stimulasi Intelektual: Media berfungsi memicu rasa ingin tahu siswa melalui penyajian visual yang dinamis. Dalam era 2024-2026, stimulasi ini diperkuat dengan penggunaan infografis interaktif dan video pendek yang sesuai dengan rentang perhatian (*attention span*) generasi Z dan Alpha.
- b. Standardisasi Pengalaman Belajar: Tanpa media, setiap siswa mungkin memiliki persepsi berbeda berdasarkan imajinasi masing-masing. Media berfungsi sebagai "titik temu" persepsi sehingga seluruh kelas memiliki pemahaman yang seragam terhadap satu konsep yang sulit.

2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan

Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan,
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik,
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga,
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik,
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja,
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran,
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

2.1.2.4 Indikator Media Pembelajaran (*PowerPoint*)

1. Kesesuaian Materi
Menurut Arsyad, (2019) Kesesuaian Materi dalam media harus memiliki kaitan yang kuat dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Media dinyatakan sesuai jika isi yang disajikan benar-benar mendukung ketercapaian kompetensi dasar dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Sejauh mana isi/pesan yang disampaikan dalam media selaras dengan kurikulum, target kompetensi (Tujuan Pembelajaran), serta tingkat perkembangan kognitif siswa. Materi tidak boleh terlalu luas atau terlalu sempit agar efektivitas belajar terjaga.
2. Tampilan Visual
Menurut Munadi, (2013) Tampilan Visual merupakan aspek estetika yang melibatkan indera penglihatan, di mana keindahan desain, kejelasan garis, dan harmoni warna digunakan untuk memperjelas pesan serta mempermudah siswa dalam menangkap inti dari materi yang divisualisasikan.
3. Kejelasan Informasi
Menurut Sadiman, dkk., (2012) Kejelasan Informasi merupakan kondisi di mana pesan atau simbol dalam media dapat dipahami oleh penerima pesan tanpa menimbulkan kesalahan interpretasi. Ini menyangkut penggunaan bahasa yang sederhana, logis, dan komunikatif agar komunikasi antara guru dan siswa berjalan efektif.
4. Daya tarik & motivasi
Menurut Arsyad, (2019) Daya tarik & motivasi merupakan kemampuan media untuk membangkitkan rangsangan kegiatan belajar dan memberikan pengaruh psikologis yang positif sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti seluruh proses pembelajaran tanpa paksaan.

5. Pemahaman Materi

Menurut Munadi, (2013) Pemahaman Materi merupakan tingkat efektivitas media dalam membantu transisi informasi dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang, sehingga siswa tidak sekadar menghafal tetapi mampu mengonstruksi makna dari apa yang dipelajari.

6. Konsistensi Penggunaan

Menurut Sadiman, dkk., (2012) Keajegan atau ketetapan penggunaan format, tata letak, dan simbol-simbol tertentu dalam media agar tidak membingungkan pengguna. Konsistensi membantu siswa mengenali pola belajar sehingga mereka lebih fokus pada isi materi daripada teknis penggunaan medianya.

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

NO	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Miftahul Rahman dan Nurfadilah Mahmud (2018)	"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 3 Majene "	Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya terdapatnya pengaruh signifikan diantara penggunaan media pembelajaran <i>powerpoint</i> pada hasil belajar matematika peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Majene tahun ajaran 2016/2017" Analisis data dengan menggunakan uji t sampel independen menghasilkan nilai sig sebesar 0,027 pada tingkat signifikansi 0,05, menunjukkan bahwasanya nilai (sig = 0,027 \ a value = 0,05) cukup signifikan untuk	Variabel X yaitu Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek Penelitian • Metode Penelitian • Variabel Y yaitu Hasil Belajar

NO	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			menolak H ₀ dan menerima H _a . Besarnya kontribusi penggunaan media pembelajaran <i>PowerPoint</i> terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Majene yakni 33.3 %.		
2.	Vivi Putri Yani1, Syahrul Azmi, Wahidaturrahmi, Muhammad Turmuzi (2023)	“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”	Hasil penelitian menunjukkan terdapatnya pengaruh media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> terhadap hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bima tahun ajaran 2022/2023, yang mana rata-rata hasil belajar matematika kelas eksperimen > rata-rata hasil belajar matematika kelas kontrol. Menurut uji N-Gain, terdapat dampak <i>PowerPoint</i> sebesar 69% terhadap hasil pembelajaran matematika siswa, dan terdapat perbedaan kategori substansial antara skor pra- dan pascates kelas eksperimen	Variabel X yaitu Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek Penelitian • Metode Penelitian • Variabel Y yaitu Hasil Belajar

NO	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3.	Siti Nurkholis, Parijo, Bambang Budi Utomo (2015)	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di Sma	Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya "media pembelajaran <i>powerpoint</i> efektif pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi" ini terlihat pada uji-t, t hitung < t tabel (-3,112 < 2,003) dengan perhitungan effect size senilai 0,7975 termasuk kategori tinggi. sehingga "media pembelajaran <i>powerpoint</i> efektif pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi."	Variabel X yaitu Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek Penelitian • Metode Penelitian • Variabel Y yaitu Hasil Belajar

2.3 KERANGKA PEMIKIRAN

Kegiatan belajar di lingkungan sekolah termasuk salah satu aktivitas fundamental dalam dunia pendidikan. Proses ini memiliki manfaat yang signifikan bagi siswa sebagai bekal untuk masa depan mereka, memungkinkan mereka untuk memberi kontribusi yang positif bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya.

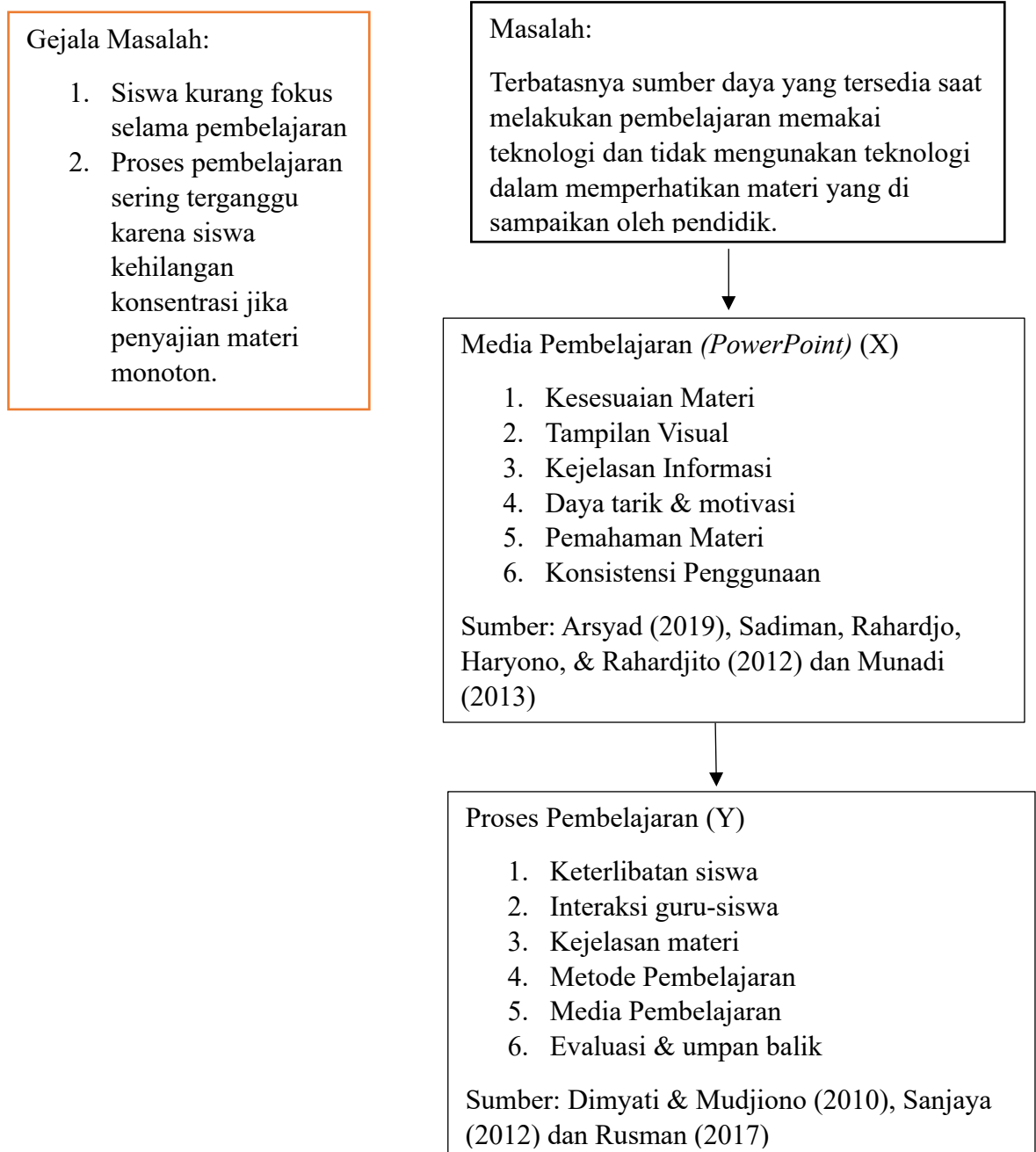
Kegiatan pembelajaran mendapat respon positif dari siswa ketika terjadi interaksi dengan guru dalam proses pembelajaran. Interaksi yang terjalin dalam kegiatan belajar siswa memberikan ruang pemahaman yang lebih mendalam terhadap isi pembelajaran.

Survei lapangan yang dilakukan peneliti menemukan bahwasanya preferensi siswa terhadap Media Pembelajaran *PowerPoint* sebagai alat bantu pembelajaran menjadi perhatian baik bagi siswa maupun instruktur di SMA Pasundan 3 Bandung. Ini disebabkan oleh peningkatan keterlibatan, interaktivitas,

dan kejelasan yang ditawarkan media ini dalam menyajikan materi. Gambar, animasi, serta video membantu siswa lebih mudah mengingat informasi. Karena kontennya bisa diakses dan ditinjau kapan saja dan dari mana saja, *PowerPoint* juga memberikan kesempatan untuk belajar mandiri.

Mengingat tantangan ini, diperlukan model pembelajaran yang ideal dalam peningkatan hasil belajar. Proses pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan mudah dipahami bisa diwujudkan dengan mengadopsi paradigma pembelajaran berbasis *PowerPoint*.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh (Yani, V. P., Azmi, S., & Turmuzi, M. 2023; Rahman. M., & Mahmud, N., 2018), adapun penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap Proses Pembelajaran.



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

2.4 ASUMSI DAN HIPOTESIS

2.4.1 Asumsi

Asumsi yakni dasar dari suatu pemikiran yang diakui kebenarannya oleh peneliti. Adapun asumsi berperan sebagai fondasi dalam penyusunan hipotesis. Dengan demikian, asumsi yang diajukan pada penelitian bisa berupa teori-teori, bukti-bukti, atau bisa juga berasal dari ide-ide peneliti. Penyampaian asumsi dituangkan dalam kalimat yang bersifat deklaratif, bukan dalam bentuk pertanyaan, instruksi, harapan, atau saran (KTI FKIP Unpas, 2022, hlm. 23). Penulis menetapkan asumsi sebagai berikut:

- a. Pengaruh media pembelajaran (*PowerPoint*) dalam meningkatkan hasil Pembelajaran
- b. Hasil pembelajaran yakni faktor penting dalam mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran.

2.4.2 Hipotesis

Hipotesis yakni solusi sementara untuk suatu isu atau sub-isu yang sudah dikembangkan dalam kerangka teoritis dan kini validitasnya harus dievaluasi memakai pendekatan empiris. Guna memutuskan apakah akan menerima ataupun menolak suatu hipotesis, peneliti memakai pengujian hipotesis. Hipotesis bukanlah pertanyaan, arahan, rekomendasi, atau kalimat harapan; melainkan kalimat positif. Alternatif untuk hipotesis yakni pertanyaan penelitian pada penelitian yang tidak berbasis hipotesis. (KTI FKIP Unpas, 2022, hlm. 23).

Berlandaskan hal tersebut di atas, masuk akal untuk berasumsi bahwasanya hipotesis yakni teori kerja seorang penulis tentang isu yang diteliti. Di sisi lain, penelitian harus terlebih dahulu menetapkan validitas hipotesis melalui pengujian sebelum bisa diterima atau ditolak. Inilah mengapa peneliti memunculkan teori ini:

- H1 : Terdapat pengaruh secara signifikan antara media pembelajaran (*powerpoint*) terhadap proses pembelajaran di SMA Pasundan 3 Bandung.