

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bentuk jamak kata medium dari bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar. kata media juga sering ditafsirkan dalam bahasa latin medius yang bermakna tengah, perantara, atau pengantar (Nurfadhillah, 2021). Berkaitan dengan itu, menurut Makruf (sebagaimana dalam Achlikul Zahwa & Syafi'i, 2022) dalam bahasa Arab mengartikan kata media berasal dari lafal wassil persamaan dari lafal al washth yang memiliki makna “tengah” atau wasilah yang memiliki makna “yang mengantarai dua sisi tersebut”. Selain itu secara istilah media memiliki pengertian sebagai semua benda yang memiliki kegunaan dalam mengusung dan menyampaikan informasi antara informan dengan penerima informasi (Yaumi, 2018).

Briggs (dalam Indriana, 2011:14) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video dan lain sebagainya. Materi pelajaran merupakan pesan yang memerlukan media agar dapat tersampaikan, maka alat untuk menyampaikan pesan inilah yang disebut media pembelajaran.

Gagne (dalam Indriana, 2011:14) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen

dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan pendapat Gagne ini, dalam belajar, siswa membutuhkan stimulus atau motivasi sehingga dapat melakukan kegiatan belajar. Di sini stimulus atau motivasi tersebut berbentuk media pembelajaran yang memiliki bermacam-macam bentuk.

Schram (dalam Indriana, 2011:14) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sehingga media menjadi perluasan dari guru. Schram menyebut media pembelajaran sebagai perluasan dari guru, artinya guru memiliki perpanjangan tangan yang dapat membantu tersampainya pesan pembelajaran yang dibawakannya. Perpanjangan tangan guru tersebut berupa teknologi media pembelajaran, baik tradisional maupun modern.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dkk, 2006: 7). Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Arif Sadiman ini, sebuah pembelajaran terdiri dari pengirim pesan, pesan itu sendiri dan penerima pesan. Ketiga komponen ini berkaitan satu sama lain agar dapat dinamakan sebagai proses belajar. Proses penyaluran pesan dari pengirim ke penerima akan berlangsung dengan baik jika terdapat suatu perantara yang disebut

media pembelajaran, sehingga pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan setiap individu terangsang atau termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran.

Penyampaian informasi merupakan sesuatu yang penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menurut Gagne (seperti dikutip dalam Husein Batubara, 2022) merupakan fenomena atau kejadian yang sudah direncanakan dan berorientasi pada pencapaian hasil belajar. Selain itu pembelajaran adalah kegiatan pelibatan seseorang dalam suatu usaha menerima ilmu pengetahuan, keterampilan, budaya, serta etika yang berasal dari beragam sumber dalam suatu proses belajar (Purba, 2020).

Dari beberapa istilah tersebut jika digabungkan media pembelajaran adalah seperangkat perlengkapan dalam mempermudah guru berinteraksi kepada siswa (Denim, 1995). Sedangkan dari perspektif lain media pembelajaran merupakan kegiatan memanfaatkan benda guna memfasilitasi atau mempermudah proses pembelajaran, seperti benda-benda disekitar lingkungan kelas (Husein Batubara, 2022).

Lebih khususnya media pembelajaran merupakan segala bentuk alat grafis, fotografis, atau elektronis guna menangkap, mencerna dan mengungkapkan lagi informasi visual maupun verbal (Nurfadhillah,

2021). Jadi media pembelajaran merupakan benda atau alat yang menjadi perantara untuk mempermudah guru dalam melakukan transfer ilmu kepada siswa guna mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Selain itu pemilihan media pembelajaran memiliki beberapa beberapa prinsip dalam pemilihannya. Adapun prinsip tersebut adalah: (Nurfadhillah, 2021).

a. Prinsip efektivitas dan efisiensi

Efektivitas maksudnya keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan dikatakan efisien apabila proses pembelajaran membutuhkan biaya dan waktu seminim mungkin. Maka media efektif dan efisiensi adalah yang dapat membantu pencapaian pembelajaran secara maksimal.

b. Prinsip kemampuan berpikir siswa

Media pembelajaran merupakan sarana meringankan siswa dalam memahami konsep abstrak sehingga mampu memotivasinya dalam belajar. Media yang sederhana lebih mempermudah siswa dalam memahami pesan daripada media yang kompleks. Benda nyata lebih cocok dipakai sebagai media pembelajaran karena dapat mempermudah siswa dalam menafsirkan maksud informasi daripada benda abstrak. Maka pembuatan media pembelajaran harus melihat tingkat pemahaman siswa.

Dari beberapa teori pembahasan tadi maka dapat ditarik benang merah bahwa media pembelajaran adalah sebuah peralatan

atau alat bantu guru dalam proses transfer ilmu kepada siswa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dapat dikatakan baik apabila media pembelajaran berasaskan prinsip efektivitas dan efisiensi serta berdasar pada kemampuan berpikir siswa. Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada pertimbangan logis dan lengkap supaya media pembelajaran yang dipilih mampu digunakan dengan baik, efektif dan mampu memberi peningkatan terhadap hasil belajar

2. Tujuan Media Pembelajaran

Ilmu pengetahuan alam (IPA) pada kurikulum di Indonesia pada jenjang sekolah dasar menjadi salah satu mata pelajaran pokok. IPA khususnya disekolah dasar bermanfaat untuk siswa dalam mempelajari alam sekitarnya dan juga dirinya sendiri. Pembelajaran IPA memberikan penekanan pada pengalaman langsung yang diperoleh melalui aktivitas, untuk mengembangkan potensi siswa agar memahami dan mampu menjelajahi alam sekitar secara ilmiah (Wardani et al., 2021);(Kelana et al., 2022). Depdiknas (dalam Supradi, 2017). Kenyataan dilapangan menunjukan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran IPA siswa sering kali mengalami miskonsepsi diakrenakan ada beberapa materi IPA yang bersifat abstrak yang membuat siswa kesulitan dalam mencerna materi ajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran siswa juga cenderung pasif dikarenakan siswa tidak dilibatkan langsung dalam proses

pembelajarannya, siswa hanya mendengarkan guru yang menjelaskan saja dan guru juga kurang bisa memaksimalkan penggunaan media sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, dalam penggunaan media guru sering sekali hanya menggunakan media cetak seperti gambar dan buku, sehingga hal inilah yang membuat siswa memiliki pemahaman konsep IPA yang rendah. Pemahaman konsep menurut Purwanto (2008) adalah kemampuan siswa dalam memahami atau memaknai suatu konsep, situasi, dan fakta yang diketahui dan dapat menjelaskannya dengan bahasa sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya tanpa mengubah maknanya. Anderson dan Krathwol (dalam Sasmita & Hartoyo 2020) mengungkapkan indikator pemahaman konsep terdiri dari;

- 1) Menafsirkan;
- 2) Mencontohkan;
- 3) Mengklasifikasikan ;
- 4) Merangkum;
- 5) Menarik kesimpulan;
- 6) Membandingkan; dan
- 7) menjelaskan

Pemahaman konsep IPA yang rendah disekolah berdampak pula pada prestasi belajar sains di Indonesia, dimana tingkat sains di Indonesia

masih tergolong sangat rendah jika dibandingkan dengan negara- negara lain di dunia.

Hal ini dapat dilihat dari data *The Organization Cooperation and Development* (OECD), yang menyatakan bahwa peringkat Media pembelajaran power point berbasis Proyek Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD pada tahun 2015 Indonesia berada pada peringkat ke 64 dari 72 negara dengan perolehan skor 403. Selanjutnya data terakhir pada tahun 2018 yang diterbitkan pada tahun 2019 menyatakan bahwa peringkat IPAS di Indonesia berada pada peringkat ke 74 dari 79 negara dengan perolehan skor 371. Data ini membuktikan bahwa siswa di Indonesia pada prestasi belajar sainnya masih jauh jika dibandingkan dengan negara- negara lain.

Konsep pembelajaran IPA sebenarnya akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika guru mampu mengoptimalkan pembelajaran dengan menggunakan media pada pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang aktif, dan siswa dilibatkan langsung didalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusyan (dalam Supriyono, 2018) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membantu proses komunikasi yang lebih efektif dan efisien antara guru dan siswa. Lalu Depdikbud (dalam Supriyono, 2018) mengatakan bahwa pengaplikasian media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, menghindari dan mengurangi terjadinya pembelajaran yang monoton, membangkitkan

keberanian siswa dalam mengambil keputusan yang teratur dan sistematis, menumbuhkan atau mengembangkan nilai- nilai penting dalam diri siswa.

Penciptaan media pembelajaran itu sendiri pasti dilatar belakangi oleh beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penciptanya. Mengacu pada tujuan tersebut, (Sanaky, 2011) memperjelas beberapa tujuan penciptaan media pembelajaran antara lain.

- a) Memudahkan proses pembelajaran dikelas;
- b) Menumbuhkan efisiensi dari proses pembelajaran;
- c) Meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penciptaan suatu media pembelajaran pasti memiliki manfaat yang dapat dinikmati oleh penggunanya. Mengacu pada pendapat (Hamid et al., 2020), secara psikologis media pembelajaran mampu mempengaruhi perkembangan psikologi anak dalam proses belajarnya. Ungkapan ini disebut karena secara psikologis media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi karena media dapat memfasilitasi pemahaman siswa tentang ide-ide abstrak menjadi nyata sehingga mudah dipahami. Selain mengacu pada perspektif psikologis, secara praktis media pembelajaran mempunyai beberapa macam manfaat sebagai berikut (Karo-Karo S & Rohani, 2018).

- a) Media pembelajaran menyederhanakan penguraian informasi materi sehingga dapat memudahkan proses dan meningkatkan hasil belajar.

- b) Menumbuhkan ketertarikan anak sehingga dapat memotivasi dan timbul kemandirian dalam belajar.
- c) Mampu menangani problem dependensi indera, tempat dan durasi dalam proses pembelajaran.
- d) Memberikan siswa paparan peristiwa aktual yang terjadi di lingkungan mereka, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Beberapa manfaat media pembelajaran yang disebutkan tadi, menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran esensial dalam proses pembelajaran. Atas kondisi tersebut, seiring berkembangnya zaman ilmu pengetahuan dan teknologi maka perlu disediakan media pembelajaran yang memiliki nilai kreatif dan inovatif.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan karakternya, media pembelajaran dipecah menjadi tiga macam. Media tersebut adalah

- a) Media yang dapat dilihat (visual), contohnya gambar diam maupun bergerak,
- b) media yang dapat mengeluarkan suara yang mampu merangsang siswa (audio),
- c) media yang menggabungkan keduanya (audio visual) (Rusman et al., 2012).

Selanjutnya (Husein Batubara, 2022) berpendapat media pembelajaran dibagi berdasarkan cara perolehannya, yakni

- a. Pemanfaatan media yaitu media yang siap pakai, contohnya seperti alat peraga dan benda nyata,
- b. media desain yaitu media yang dapat di buat atau dikembangkan oleh guru, contohnya seperti video, modul, kartu dan lain sebagainya.

Berdasarkan teknik pemakaiannya, (Purba, 2020) menyebutkan dua jenis yakni.

- a. Media yang dapat diatur, seperti film yang diproyeksikan dengan bantuan alat (LCD).
- b. Media yang permanen atau tidak dapat diatur seperti gambar, radio, lukisan, dan sebagainya.

Bedasarkan perspektif para ahli tersebut dengan demikian dapat dikatakan bahwa secara umum terdapat tiga jenis media pembelajaran, antara lain.

- a) Media audio, media yang hanya bisa diterima oleh indera pendengaran, contohnya seperti rekaman suara, radio, dan sejenisnya.
- b) Media visual, media yang dapat dicerna oleh mata, contohnya seperti foto, gambar, dan sejenisnya.
- c) Media audiovisual, merupakan penggabungan media yang dapat didengar dan dilihat, contohnya seperti video dan sejenisnya.

5. Pengertian PowerPoint Interaktif

Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan hasil dari kemajuan teknologi dan komunikasi periode revolusi industri 5.0 di dunia. PowerPoint merupakan program komputer atau perangkat lunak yang

digunakan untuk menyampaikan informasi dengan sajian menarik serta memanfaatkan proyektor LCD sebagai alat bantu (Wati & Rima, 2016). Sedangkan pendapat lain menyatakan *PowerPoint* merupakan sebuah program dari *Microsoft Office* yang dapat menyajikan konten multimedia dengan cara yang menarik secara visual, mudah dibuat dan digunakan, serta terjangkau karena tidak membutuhkan banyak bahan baku untuk dibuat. Selain itu *Microsoft PowerPoint* adalah perangkat lunak komputer yang di desain lebih mudah untuk menyiapkan materi dan menyajikannya secara efektif. (Luh et al., 2021).

Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick, dalam Suyanto, 2005:21). Ketiga elemen itu saling berkaitan, tidak berdiri sendiri. Oleh karena itu disebut kombinasi. Ketiga elemen itu saling melengkapi.

Hosfsetter (dalam Suyanto, 2005:21) memberi definisi lain dari multimedia yaitu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, interaksi, kreasi, dan komunikasi. Multimedia di sini mengalami penyempitan makna karena hanya menghususkan media pada komputer. Lebih khusus lagi, jika pengguna dapat berinteraksi dengan program yang terdapat dalam komputer, maka dapat disebut sebagai multimedia interaktif.

Lain lagi dengan Robin dan Linda (dalam Suyanto, 2005:21) yang mendefinisikan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Berdasarkan definisi ini dapat diketahui bahwa untuk dapat disebut multimedia, paling sedikit harus ada dua media. Gabungan dari suara dan gambar, atau gambar dan teks, atau animasi.

Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001). Teori yang dikemukakan oleh Linda dan Robin mirip dengan teori Hofsetter karena membatasi multimedia pada presentasi yang interaktif sehingga dapat disebut sebagai multimedia interaktif.

Vaughan (dalam Binanto, 2010:2) mengatakan bahwa multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.

Indriana (2011:96) mengatakan bahwa multimedia merupakan suatu sistem penyampaian pesan menggunakan jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu unit atau paket. Menurut definisi Indriana, multimedia merupakan sebuah sistem atau suatu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen di dalamnya di mana antar komponen tersebut saling berkaitan.

Berdasarkan definisi dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah sebuah sarana penyampaian pesan yang terdiri dari teks, suara dan gambar, animasi dan video yang dapat dirancang dan digunakan dengan bantuan komputer.

Multimedia secara umum memiliki pengertian sebagai penggabungan antara data, suara, video, audio, animasi dan grafik yang mampu divisualisasikan melalui komputer (Supardi, 2018). Selain itu multimedia berdasar cara penampilan kepada pengguna dikategorikan menjadi dua yakni multimedia linear dan non linear (interaktif). Multimedia linear menampilkan konten secara berurutan serta tidak memiliki tombol navigasi atau monitor yang dapat digunakan oleh konsumen untuk berinteraksi. Sedangkan multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang memiliki navigasi untuk dapat dioperasikan oleh penggunanya sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan maksimal (Budiawan, 2019).

Dari beberapa pemaparan teori tersebut, *PowerPoint* bisa dikatakan media pembelajaran interaktif apabila dalam penyajiannya mampu memberikan suasana saling berinteraksi antara media dengan pengguna. Pemberian tombol navigasi membuat pengguna dapat menggunakan PowerPoint dengan leluasa dan mampu memberikan interaksi dua arah (media dan user).

6. Manfaat PowerPoint Interaktif

PowerPoint merupakan sebuah *software* yang memberikan banyak manfaat kepada para penggunanya. Asas dalam pembuatan *PowerPoint* sendiri memang dirancang untuk mempermudah kegiatan presentasi, memberi kesan interaktif dan dapat terintegrasi dengan web (Rusman et al., 2012). Selain itu, media pembelajaran *PowerPoint* ini menawarkan keuntungan bagi siswa, termasuk kemampuan untuk

menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik perhatian mereka karena materi pembelajaran terlihat lebih nyata, dan memotivasi mereka untuk mempelajari materi secara lebih rinci. (Khaerunnisa et al., 2018)

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* memiliki banyak manfaat. Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh ketika diintegrasikan dengan pembelajaran adalah :

- a) Membantu guru dalam menyampaikan materi;
- b) Memberikan suasana pembelajaran yang interaktif;
- c) Mampu menampilkan gambar, animasi, video dan suara yang dapat membantu penyampaian informasi menjadi lebih efektif;
- d) Memberikan suasana belajar yang kondusif;
- e) Memberikan pengalaman pembelajaran lebih bermakna.

3. Kelebihan dan Kekurangan PowerPoint

Materi yang disajikan melalui multimedia memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan materi yang disajikan dengan metode yang biasa misalnya ceramah. Ada beberapa kelebihan dan kekurangan ketika menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*. Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari *PowerPoint*: (Daulay et al., 2022)

- a) Visualisasi menarik karena ada perpaduan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- b) Lebih menstimulasi siswa mencari tahu informasi lebih lanjut tentang bahan ajar yang disajikan.
- c) Menurut teori quantum learning, siswa memiliki modalitas belajar yang dibedakan menjadi tiga tipe yaitu visual, auditif dan kinestetik. Keberagaman modalitas ini dapat diatasi dengan menggunakan perangkat media dengan system multimedia
- d) Siswa memiliki perbedaan individual dalam menerima materi yang disampaikan. Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk mengulang-ulang kembali materi yang disajikan dengan multimedia interaktif secara mandiri karena dalam penyajiannya, multimedia interaktif memang dirancang untuk belajar pembelajaran mandiri meskipun tidak menutup kemungkinan digunakan dalam pembelajaran kelompok.

- e) Pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa.
- f) Guru tidak perlu menjelaskan terlalu banyak mengenai bahan ajar yang sedang dibawakan.
- g) Dapat disebar massal sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang kali.
- h) Praktis, dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetic (CD/Disket/Flashdisk).

Selain itu berikut adalah kekurangan dari PowerPoint.

- a) Menggunakan arus listrik sangat tinggi.
- b) Terlalu bergantung pada penyaji materi.

7. Cara Pembuatan PowerPoint Interaktif

A. Sejarah *Power point*

Pada tahun 1984, sebuah perusahaan bernama Forethought. Inc, bersama timnya mengembangkan sebuah program bernama Presenter. Aplikasi ini menjadi cikal bakal *Power point*. Powerpoint 1.0 diluncurkan untuk komputer Macintosh pada tahun 1987. Pada saat itu *power point* masih hitam putih. *Power point* versi berwarna baru muncul setahun kemudian. Akhir tahun 1987 *Power point* dan perusahaan tersebut dibeli oleh Microsoft. Tahun 1990 muncul *Power point* versi Windows pertama dan *Power point* resmi bergabung dengan keluarga *Microsoft Office*. Hingga saat ini, *power point* terus

berkembang dengan fasilitas dan kemampuan yang semakin baik (Pascal, 2007: 113).

B. Beberapa Tipe Penggunaan Powerpoint.

a) *Personal Presentation*

Pada umumnya *power point* digunakan untuk presentasi dalam classical learning, seperti kuliah, training, seminar, workshop dan lain-lain. Penyajian ini tidak menuntut pengguna untuk terlibat aktif dalam pengoperasian *power point* atau bersifat satu arah.

b) *Stand Alone*

Pada pola penyajian ini, *power point* dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individual yang bersifat interaktif. Meskipun kadar interaktifnya tidak terlalu tinggi namun *power point* mampu menampilkan feedback yang sudah diprogram. Penggunaan *power point* pada pola *stand alone* bersifat dua arah, menuntut pengguna untuk terlibat aktif dalam pengoperasian *power point*. Slide atau halaman pada *power point* dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang dapat akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian *power point*. Pengguna dapat memilih menu apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang-ulang materi sesuai kehendaknya apabila merasa belum memahami materi yang ada

C. *Web Based*

Power point dapat diformat menjadi file *web* (html) sehingga program yang muncul berupa browser yang dapat menampilkan internet. Hal ini didukung dengan adanya fasilitas dari *power point* untuk mempublish hasil pekerjaan menjadi *web*.

Pemilihan media pembelajaran untuk jenjang SD/MI perlu melihat karakteristik dari siswa secara aktual. Sekarang merupakan eranya manusia generasi Z. Generasi Z disebut sebagai iGeneration atau generasi internet. Sejak lahir mereka sudah berdampingan dan berinteraksi dengan teknologi yang secara tidak langsung berdampak pada karakter kepribadian. Anak generasi Z sangat fashih terhadap penggunaan teknologi, secara sosial mereka lebih suka berinteraksi pada media sosial dan memiliki kemampuan multitasking (Wijoyo et al., 2020).

Pembuatan dari media pembelajaran *Power Point* agar efektif dan mampu menarik juga harus memperhatikan beberapa prinsip pembuatan. Prinsip tersebut menurut (Rusman et al., 2012) antara lain.

- a) Perpaduan yang proporsional dari berbagai unsur. Maksudnya seperti penggunaan teks, gambar, video, suara dan animasi secara terkonsep dan tidak berlebihan
- b) Penggunaan warna-warna *soft* pada tampilan latar belakang (background) dengan kreasi sendiri.

- c) Keseimbangan penggunaan background terang harus berdampingan dengan teks warna gelap, begitu juga sebaliknya. Ini harus diperhatikan supaya teks dapat dibaca dengan jelas.
- d) Tampilan setiap slide harus menggunakan warna maksimal 3 jenis. Penggunaan warna ini sangat berpengaruh terhadap fokus sajian materi.
- e) Menggunakan font yang memiliki karakter jelas dan tegas. Untuk ukurannya minimal 16 agar bisa terbaca dari jarak jauh.
- f) Menggunakan kalimat singkat, padat dan jelas inti dari poin setiap materi. Maksudnya tidak boleh berbentuk paragraf utuh.
- g) Menggunakan bagan dengan alur yang jelas dalam penjelasan materi.

8. Motivasi Belajar

Motivasi erat kaitannya dengan kata “motif” yang memiliki arti kekuatan seseorang dalam melakukan sesuatu. Dorongan seseorang untuk mengambil tindakan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu disebut sebagai motif mereka. Kata motivasi diciptakan dari kata motif dan dipahami sebagai kekuatan pendorong aktif karena didasarkan pada kegigihan dalam mencapai suatu tujuan. (Sardiman, 2016). Singkatnya motivasi ini adalah energi dorongan dari individu yang dapat mempengaruhi perbuatan individu dalam mencapai tujuannya

Manusia memiliki energi kejiwaan yang mempengaruhi setiap pekerjaannya. Energi ini yang kerap disebut dengan motivasi. Seperti yang

dikatakan oleh Bernard yang berpendapat bahwa motivasi merupakan fenomena dalam diri manusia yang timbul karena adanya stimulus tindakan yang mengarahkan pada suatu tujuan tertentu yang sebelumnya masih belum muncul pergerakan pada pencapaian tujuan tersebut (Prawira, 2012).

Selain itu Mc. Donal berpendapat bahwa motivasi adalah pergeseran energi yang didahului oleh reaksi terhadap kehadiran tujuan dan ditandai dengan munculnya feeling. Dari pendapat ini terlihat bahwa kata motivasi merupakan kata yang masih kompleks. Ini ditandai dengan kandungan elemen pentingnya sebagai berikut (Sardiman, 2016).

- a) Motivasi adalah awal dari terjadinya perubahan energi jiwa setiap individu. Perkembangan dari motivasi akan menimbulkan perubahan daya kekuatan dalam diri individu. Meskipun begitu output dari motivasi ini adalah kegiatan fisik individu.
- b) Lahirnya motivasi ditandai dengan kemunculan feeling terlebih dahulu. Motivasi berkaitan dengan kondisi psikologi, empati dan emosi yang dapat mempengaruhi tingkah-laku individu.
- c) Kemunculan motivasi diakibatkan oleh adanya tujuan yang berkaitan dengan kebutuhan yang ingin dicapai oleh individu. Motivasi sendiri merupakan bentuk tanggapan dari suatu aksi. Dari beberapa perspektif diatas kata motivasi bisa juga dikatakan

sebagai serangkaian upaya untuk menjadikan kondisi-kondisi tertentu, sehingga individu berkehendak untuk melakukan sesuatu. Motivasi sendiri juga bisa dirangsang dari luar individu yang selanjutnya pertumbuhan motivasi dapat terjadi didalam diri individu.

Seorang individu akan melakukan sesuatu apabila ada motif yang melatarbelakanginya. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi sangat berpengaruh pada perkembangan siswa. Untuk dapat memberikan proses belajar yang baik maka diperlukan motivasi yang baik pula. Motivasi tidak akan baik apabila tujuan yang ingin dicapai tidak baik. Contohnya seperti saat siswa belajar karena takut dihukum, suasana ini membuat siswa tertekan dan pembelajaran kurang efektif sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang kurang maksimal dan bermakna dibandingkan dengan suasana belajar berasaskan pemberian motif yang menyenangkan (Sardiman, 2016). Jelas dikatakan bahwa dalam pemberian suasana pembelajaran yang menyenangkan memunculkan motivasi yang baik bagi siswa.

Persoalan motivasi berkaitan dengan konteks minat. Pemberian motivasi yang baik kepada siswa akan memberikan dampak yang positif kepada siswa. Motivasi bertindak sebagai katalisator untuk upaya dalam mencapai tujuan. Maka motivasi ini juga berbanding lurus dengan

pencapaian hasil belajar siswa, semakin baik motivasi maka akan semakin optimal prestasi siswa (Sardiman, 2016).

Telah dinyatakan dalam beberapa deskripsi bahwa motivasi memainkan peran penting dan berpengaruh dalam semua aspek perilaku manusia, termasuk pembelajaran. Karena diyakini memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan siswa untuk belajar secara efektif dan meningkatkan tingkat kualitas mereka, motivasi belajar merupakan komponen penting dari proses pembelajaran. Salah satu tujuan dalam upaya guru menghasilkan siswa berkualitas tinggi adalah dengan menumbuhkan motivasi belajar. Pemberian motivasi yang baik menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan memberi dampak yang optimal.

9. Indikator Peningkatan Motivasi Belajar

Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam suksesnya siswa dalam fase perkembangan perubahan tingkah laku. Beberapa indikator yang bisa dikenali apabila siswa sudah memiliki motivasi belajar menurut Handoko (dalam Suprihatin, 2015) menyebutkan ada empat indikator dalam mengetahui daya motivasi belajar yakni:

- a) Kokohnya kemauan dalam berbuat;
- b) Memberikan waktu yang disediakan untuk belajar;
- c) Mengorbankan pekerjaan yang lain untuk belajar;
- d) Tekun dalam mengerjakan tugas.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian kali ini antara lain:

- a) Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sains SD (tesis) yang disusun oleh Suyoto, mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2010. Multimedia Pembelajaran Sains SD tersebut dibuat dengan program Macromedia *Flash*. Multimedia tersebut memungkinkan pengguna menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan dan memilih menu apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Berdasarkan hasil ujicoba kompetensi yang dilakukan terhadap 39 siswa, diperoleh 20 siswa mencapai ketuntasan belajar dengan skor rata-rata pre-test 55,59 dan setelah proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan ketuntasan belajar meningkat sebanyak 30 siswa dengan skor rata-rata post-test 79,95. Data tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan mempunyai efek positif untuk digunakan guru dalam pembelajaran sains di SD. Melihat perbandingan hasil belajar antara pre-test dan post-test maka diketahui bahwa pembelajaran dengan multimedia lebih efektif.
- b) Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada. Penelitian ini dilakukan oleh Dyah Ayu Prihatini, mahasiswa Program Pascasarjana UNY pada tahun 2010. Multimedia yang dibuat dengan program Macromedia *Flash* tersebut memungkinkan pengguna memilih menu apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya serta mengulang-ulang materi sesuai kehendaknya apabila merasa belum memahami materi yang ada.

Pengguna juga akan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran pneumatic terbukti efektif berdasarkan evaluasi sumatif dengan membandingkan antara kelas ujicoba dengan kelas control dengan selisih skor rata-rata 10,5.

- c) Penelitian mengenai media interaktif yang dilakukan oleh Arif Mahya Fanny dan Siti Partini Suardiman dalam Jurnal Prima Edukasia pada mata pelajaran IPS dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V”. Penelitian ini bertujuan untuk

(1) mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi dan

(2) mengetahui kelayakan produk dari aspek materi, aspek tampilan dan aspek kemenarikan untuk pembelajaran IPS SD. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap kelayakan multimedia dengan rerata skor 4,08 (baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran IPS yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi alternatif sumber belajar IPS khususnya siswa kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi.

- f). Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Syavira, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD” dengan

kebaharuan penelitian ini media pembelajaran berbasis PPT interaktif materi sistem pencernaan manusia akan menarik perhatian siswa untuk belajar karena dilengkapi dengan animasi dan warna dan sesuai dengan karakteristi siswa kelas V. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Interaktif melalui pendekatan saintifik pada mata pelajaran IPS kelas V” dengan kebaharuan penelitian ini penggunaan media pembelajaran berbasis *Power Point* Interaktif ini memberikan gambaran konkret mengenai pembelajaran IPS yang bersifat abstrak melalui pendekatan saintifik yang disinambungkan dengan metode observasi.

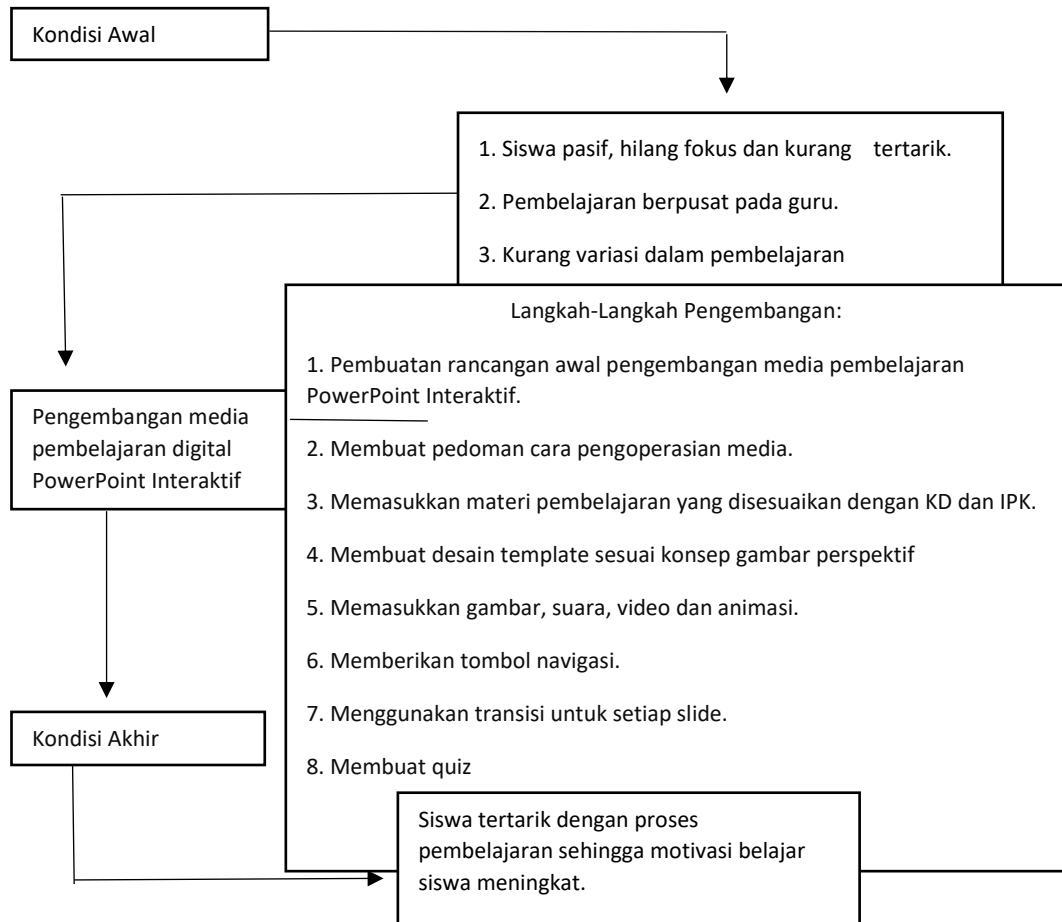
g). Penelitian yang dilakukan oleh (Badariah, 2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Berbasis Projek Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Konsep (IPAS) Kelas V SD Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar” dengan kebaharuan penelitian ini media pembelajaran *Power Point* Interaktif berbasis pendekatan saintifik yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan komputer, selain itu konten pembelajaran disajikan menggunakan langkah pendekatan saintifik yang memberikan keterlibatan langsung siswa dalam menggali dan menemukan konsep berdasarkan fakta yang mereka temukan. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Cahyani, Ade Dwi & Khaq, 2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Karakter Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita

Pada Subtema 2 Kelas V SD dengan kebaharuan penelitian PowerPoint materi dapat divisualisasikan dengan animasi atau gambar yang ditampilkan sehingga memudahkan siswa dalam belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Setiawan et al., 2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Power Point Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar” kebaharuan penelitian ini media divisualisasikan melalui gambar atau animasi.

Kelima penelitian di atas mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang memungkinkan pengguna memilih menu apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya serta mengulang-ulang materi sesuai kehendaknya apabila merasa belum memahami materi yang ada. Pengguna juga akan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Ketiga penelitian di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif menghasilkan output yang lebih unggul daripada proses pembelajaran yang belum menggunakan multimedia interaktif.

C. Kerangka Pikir

Apalagi untuk materi Teknologi diintegrasikan ke dalam pendidikan dan pembelajaran yang berpusat pada siswa harus diprioritaskan. Seorang guru harus mampu menawarkan inovasi yang dapat mendorong siswa untuk mengalami proses pembelajaran dalam lingkungan belajar yang aktif. Pada penelitian ini lebih berfokus pada pembuatan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Pengembangan media ini dimaksudkan untuk mengatasi tantangan pembelajaran abad ke-21 dan menawarkan alternatif pembelajaran yang menarik bagi siswa sesuai pada *multiple intelligence*. Demikian nantinya diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Adapun konsep kerangka berpikir terdapat pada gambar 2.1 berikut ini



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir dalam Pengembangan

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban sementara terhadap permasalahan, penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Sukardi (2013:41) Hipotesis adalah alat yang mempunyai kekuatan dalam proses inkuri.

Rumus Hipotesis sebagai berikut:

Ho : Media power point interaktif untuk meningkatkan kemampuan konsep IPAS di SD Negeri 08 potai Tahun Pelajaran 2023/2024 Efektif digunakan.

Ha : Media power point interaktif untuk meningkatkan kemampuan konsep IPAS di SD Negeri 08 potai Tahun Pelajaran 2023/2024 Tidak Efektif digunakan