

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah sebuah interaksi yang bernilai normatif yang menjadi suatu proses yang dilakukan dengan sadar dan bertujuan yang mana tujuan belajar itu sendiri adalah sebagai pedoman kearah mana peserta didik akan dibawa ke proses belajar mengajar. Belajar juga merupakan adanya perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat dengan adanya interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus sendiri adalah apa saja yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Oleh karena itu, apa yang diberikan oleh guru yang disebut stimulus dan apa yang diterima oleh peserta didik yang disebut sebagai respon harus diaamati dan diukur. Menurut Djamarah dan Zain (2013:10-11) mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan yang artinya belajar itu sendiri adalah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Selanjutnya ada pendapat Faturrohman dan Sulityorini (2012:8) yang menyatakan bahwa “belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang.

Pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, di modifikasi dan berkembang disebabkan belajar”. Kemudian ada pendapat lain yang dikemukakan oleh Husamah dkk (2016:4) yang menyatakan bahwa “belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman mengenai suatu proses atau kegiatan yang bertujuan bukan hanya mengingat, tetapi memiliki makna lebih luas yang dialami oleh sebuah organisasi sehingga mengakibatkan berubahnya perilaku atau tingkah laku organisasi tersebut. Selanjutnya, Rusman dkk (2013:7) menyimpulkan bahwa belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu yang sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian diatas mengenai belajar, dapat disimpulkan bahwasannya belajar merupakan proses yang aktif dan dapat merealisasi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu yang dapat diarahkan dengan tujuan untuk melihat, mengamati dan memahami sesuatu.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa dan juga pembelajaran itu

sendiri bertujuan untuk membangun dan menambah wawasan ilmu pengetahuan siswa di dalam dunia pendidikan.

Menurut Darmawan dan Kustandi (2021:2) pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar pada siswa ialah mencapai perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran adalah agar siswa mencapai perkembangan optimal dalam ketiga aspek tersebut. Selanjutnya Ninghardjanti dkk (2016:6) menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal.

Kemudian Usman (2021:1) mengemukakan pendapat bahwa terdapat ciri-ciri dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Pada proses pembelajaran guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur-unsur dinamis yang dapat berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang.
- 2) Pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa, karena yang belajar adalah siswa, bukan guru.
- 3) Pembelajaran merupakan upaya sadar dan sengaja.
- 4) Pembelajaran bukan kegiatan insidental tanpa persiapan.
- 5) Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang membuat siswa dapat belajar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang terjadi antara peserta didik dan guru, yang mana kegiatan pembelajaran dilakukan sepenuhnya untuk peserta didik guna untuk mencapai aspek kognitif, afektif dan

psikomotorik peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang disebut dengan proses komunikasi yang dilakukan antara pembelajar, belajar dan bahan ajar yang tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan dalam bentuk stimulus yang digunakan sebagai media atau alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran itu sendiri merupakan segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar.

Menurut Darmawan dan Kustandi (2021:6) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, mengingat banyaknya macam media yang harus dilakukan oleh guru agar dapat berusaha memilih dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat. Selanjutnya Sanaky (2013:25) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menampilkan, menyampaikan informasi atau materi pelajaran dari pemberi pesan ke penerima pesan yang secara umum ada tiga jenis media yang perlu diketahui, yaitu: (1) media audio (dapat didengar), (2) media visual (dapat dilihat), (3) media audio-visual (didengar dan dilihat). Kemudian Soffa dkk (2021:1) menyatakan bahwa

media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan proses pembelajaran sebagai alat peraga yang menyajikan pesan dan informasi tentang fakta, konsep, prosedur, dan prinsip sesuai dengan pokok bahasannya.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik agar orang lain dapat memahami dengan baik. Media itu sendiri berfungsi agar komunikasi yang dilakukan berjalan efektif pada keaktifan penerima sehingga adanya *feedback* atau reaksi yang diberikan oleh penerima misalnya seperti pertanyaan dan jawaban pertanyaan baik secara mental maupun fisik. Adapun empat fungsi media pembelajaran yaitu fungsi asensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Sanaky (2013:7) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka.
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret.
- 4) Memberi kesamaan persepsi.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak.
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, Ramli (2012:15-16) berpendapat bahwa ada tiga fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Komunikasi searah yang dilakukan oleh guru dan siswa yang mana guru berfungsi sebagai komunikator dan siswa berfungsi sebagai komunikannya.
- 2) Komunikasi dua arah yang dilakukan antara guru dengan siswa atau siswa dengan guru yang mana kegiatan siswa sudah mulai terlihat dikarenakan baik guru maupun siswa bisa menjadi komunikator.
- 3) Komunikasi banyak arah yang dilakukan antara guru dengan siswa atau antara siswa dengan siswa atau antara siswa dengan guru yang mana kadar keaktifan siswa menjadi lebih tinggi sehingga kegiatan pembelajaran akan semakin banyak variasinya.

Kemudian Kristanto (2016:10-11) menyatakan ada sembilan fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Penafsiran yang berbeda dapat dihindari
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 7) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- 8) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 9) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Jadi dapat disimpulkan dari pendapat para ahli diatas bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah dapat menyajikan informasi secara konsisten dengan memiliki empat fungsi yang sangat berkaitan dalam suatu sistem media pembelajaran yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, dan

kompensatoris sehingga dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara efektif dan optimal.

c. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran

Langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran merupakan sesuatu yang harus diperhatikan pada saat ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran. Adapun beberapa langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran yaitu:

- 1) Membuat ide/gagasan pemikiran
- 2) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- 3) Merumuskan tujuan
- 4) Menentukan kerangka isi bahan pengajaran
- 5) Menentukan jenis media
- 6) Menentukan treatment dan partisipasi siswa
- 7) Membuat sketsa/storyboard
- 8) Menentukan bahan/alat yang akan digunakan
- 9) Pelaksanaan pembuatan media
- 10) Penyuntingan
- 11) Uji coba
- 12) Melaksanakan kegiatan dan mengevaluasi

Jadi, berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah pembuatan media pembelajaran merupakan sesuatu yang harus diperhatikan oleh peneliti pada saat ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran agar efektif.

3. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran Interaktif merupakan pembelajaran yang memerlukan interaksi agar materi pelajaran lebih mudah diserap dan dimengerti serta menghindari kebosanan peserta didik. Interaksi ini terjadi saat siswa tidak berperan sebagai penerima informasi secara pasif, namun terlibat dalam

pembelajaran dengan cara memberikan aksi yang akan di tanggapinya lewat materi pelajaran yang disajikan. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran menggunakan media jelas lebih menarik dan interaktif, yang mana jumlah waktu mengajar dengan menggunakan metode ceramah dapat dikurangi sehingga kualitas belajar siswa dapat lebih baik dan kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja serta sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan. Lestari (2020:4) menyatakan bahwa “Interaktif merupakan interaksi yang menjadi salah satu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif, yang tidak saja memungkinkan pengguna melihat dan mendengar tetapi juga melakukan sesuatu”.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang dapat menimbulkan sebuah interaksi antara siswa dengan guru atau juga adanya interaksi antara media pembelajaran dan pengguna. Pembelajaran menggunakan media interaktif itu sangat penting sekali untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

4. Media *PowerPoint 2019*

a. Pengertian Media *PowerPoint 2019*

Media *PowerPoint 2019* merupakan sebuah perangkat lunak yang termasuk dari bagian microsoft office, yang dipakai untuk membuat file presentasi dalam bentuk slide. Oleh karena itu, microsoft *PowerPoint* menyediakan berbagai macam pilihan tema, desain, animasi, atau tata

letak yang beragam. Pribadi (2017:103-104) menyatakan *PowerPoint* merupakan program aplikasi komputer yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi. Aplikasi program yang sengaja dirancang dan diproduksi oleh perusahaan Microsoft khusus untuk digunakan dalam aktivitas penyajian informasi dan pengetahuan. Selanjutnya Kadaruddin (2018:1) menyatakan bahwa *PowerPoint* adalah salah satu program aplikasi microsoft office yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide yang digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar dan untuk membuat animasi.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* adalah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk tampilan materi pembelajaran yang baik dengan proses pembuatannya dan presentasi yang lebih mudah dalam penggunaan bahasa dan pengeditan dalam proses menghasilkan media yang didukung.

b. Kelebihan dan kelemahan Media *PowerPoint 2019*

Menurut Sanaky (2013:156) menyatakan ada beberapa kelebihan dan kelemahan dari Media *PowerPoint* ini yaitu sebagai berikut:

1) Kelebihan media *PowerPoint 2019*

Adapun kelebihan dari media *PowerPoint 2019* sebagai media pembelajaran yaitu:

- a) Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas.
- b) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima atau pengguna.
- c) Memberikan kemungkinan pada penerima atau pengguna untuk mencatat.

- d) Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna, animasi, bersuara, dan dapat *hyperlink* dengan file yang lain.
- e) Dapat dipergunakan berulang-ulang.
- f) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar, karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- g) Lebih sehat bila dibandingkan dengan papan tulis.

2) Kelemahan media *PowerPoint 2019*

Adapun kelemahan dari media *PowerPoint 2019* sebagai media pembelajaran yaitu:

- a) Pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki.
- b) Memerlukan perangkat keras (*hardware*) yaitu komputer dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- c) Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian animasi yang kompleks.
- d) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- e) Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain *PowerPoint*, sehingga mudah dicerna dan dipahami oleh penerima atau pengguna.

Selanjutnya Kadaruddin (2018:3) mengemukakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan dari Media *PowerPoint 2019* yaitu:

- a) Mudah dioperasikan
- b) Tersedia berbagai macam desain dan animasi
- c) Tersedia berbagai macam template
- d) Dapat memasukkan suara, foto, dan video
- e) Dapat mengedit foto secara langsung
- f) Dapat dibuat dengan berbagai format
- g) File dapat diekspor menjadi file pdf, JPEG, dan video

c. Fitur-fitur yang ada di dalam PowerPoint 2019

Adapun beberapa fitur-fitur yang ada di dalam *PowerPoint 2019*

yaitu:

Tabel 2.1 Fitur-fitur di dalam Menu Bar *PowerPoint 2019*

NO	Gambar	Keterangan
1		Untuk membuat lembar kerja baru
2		Untuk menyimpan file yang sudah dikerjakan atau sedang dikerjakan.
3		Untuk mengcopy atau menyalin suatu objek kedalam dokumen lain.
4		Untuk memunculkan suatu objek dari dalam <i>clipboard</i> atau dokumen lain.
5		Untuk memotong suatu objek seperti kata, kalimat, gambar dan memasukan ke <i>clipboard</i> atau dokumen lain.
6		Untuk memasukan sebuah gambar.
7		Untuk membuat shape, bentuk-bentuk objek yang bisa dimasukan text.
8		Untuk membuat sebuah tabel.
9		Untuk membuat sebuah ikon-ikon.
10		Untuk membuat sebuah diagram seperti diagram batang, lingkaran dan diagram lainnya.

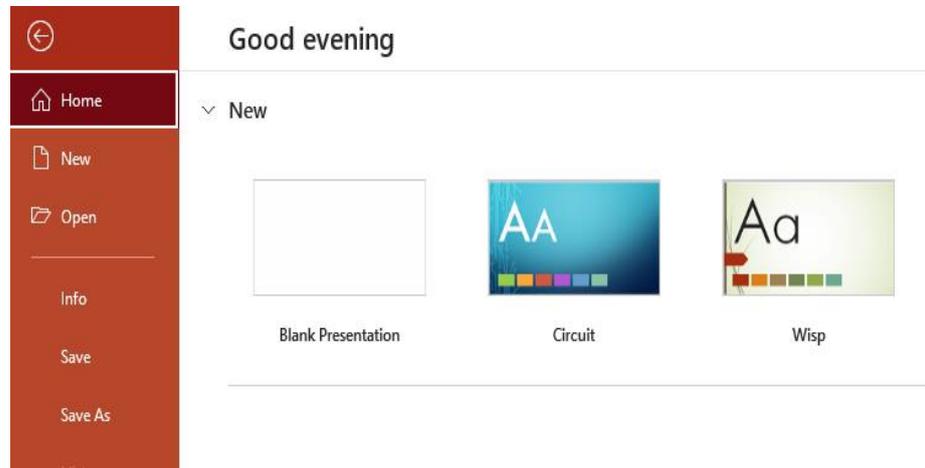
NO	Gambar	Keterangan
11		Untuk membuat sebuah struktur grafik.
12		Untuk menyambungkan <i>PowerPoint</i> ke dalam aplikasi zoom dalam melakukan sebuah presentasi.
13		Untuk memasukan sebuah link, akan tetapi jika anda mempunyai sebuah link blog maka bisa anda masukan linknya.
14		Untuk membuat action dengan mouse agar bisa cepat memilih slide yang dimaksud.
15		Untuk memasukan sebuah video.
16		Untuk memasukkan sebuah suara atau audio
17		Untuk merekam slide <i>PowerPoint</i> dalam bentuk video.
18		Tombol ini biasa juga disebut sebagai pratayang atau tayangan sementara mengenai hasil dari animasi yang diberikan untuk slide.
19		Animasi bagi objek yang ada pada slide, terdiri dari animasi dan custom animations.

d. Area Kerja PowerPoint 2019

Adapun Area Kerja dari media *PowerPoint 2019* yaitu Sebagai

Berikut:

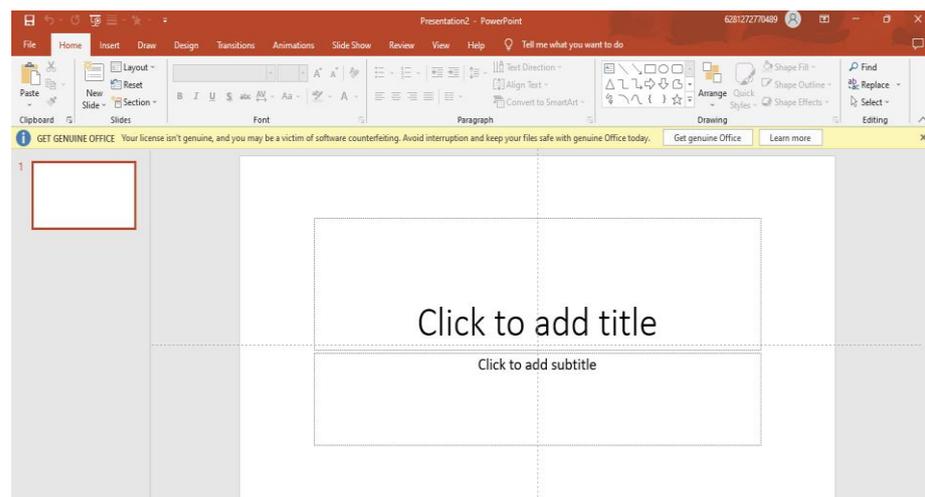
1) Halaman Utama Media *PowerPoint 2019*



Gambar 2.1 Halaman Utama Media *PowerPoint 2019*

Di halaman utama ini akan disajikan menu untuk membuka media *PowerPoint 2019* itu sebelum masuk ke area kerja media *PowerPoint 2019*. Untuk masuk ke area kerja anda perlu mengklik tombol (Start) - (All programs) - (Microsoft office) – *PowerPoint 2019*.

2) Area Kerja Media *PowerPoint 2019*

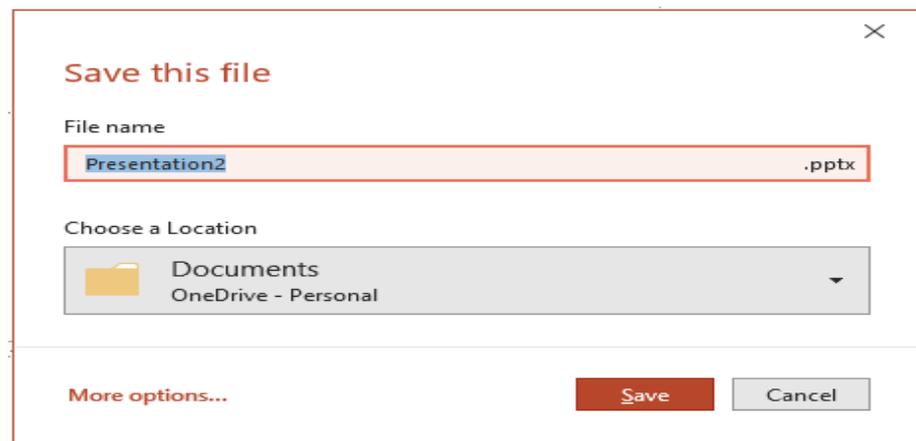


Gambar 2.2 Area Kerja Media *PowerPoint 2019*

Di area kerja media *PowerPoint 2019* ini, terdapat beberapa menu bar pada toolbar yang memiliki fungsinya masing-masing. Area

kerja ini juga berfungsi untuk menampilkan gambaran media pada saat pengguna ingin menggunakan media *PowerPoint* ini.

3) Halaman terakhir media *PowerPoint 2019*



Gambar 2.3 Halaman Terakhir Media *PowerPoint 2019*

Halaman terakhir ini, merupakan halaman pada saat pengguna ingin menyimpan file yang sudah dibuatnya. Di halaman ini pada saat ingin menyimpan file dapat dilakukan dengan mengklik tombol Save, kemudian akan ditunjukkan ke laman save dokumen.

5. Mata pelajaran Prakarya

Mata Pelajaran Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang bisa membentuk dan menanamkan jiwa, sikap, dan etika kepada peserta didik serta memberikan bekal pengetahuan mengenai keterampilan tangan untuk modal peserta didik dalam membuka usaha. Kemedikbud (2017) menyatakan bahwa mata pelajaran Prakarya bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap percaya diri siswa melalui produk yang dihasilkan sendiri dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar.

Prakarya juga merupakan ilmu terapan yang mengaplikasikan sebagai bidang ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan masalah praktis yang secara langsung mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Prakarya merupakan mata pelajaran yang dominan akan praktik dibandingkan dengan materi dikarenakan mata pelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan dan melatih keterampilan peserta didik dalam membuat sebuah produk baru yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari.

B. Kajian Penelitian Relevan

Kajian Penelitian Relevan ini merupakan deskripsi tentang kajian penelitian yang sudah pernah dilakukan seputar masalah yang diteliti. Adapun kajian Relevan dari penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian ini dilakukan oleh peneliti terdahulu yang bernama Widya Wijayanti dengan judul “Pengembangan Media *PowerPoint* IPA untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano” Dalam jurnal penelitian dan pengembangan. Vol. 3(2) pp. 77-83.

a. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yaitu penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*) untuk mengetahui seberapa tinggi validasi produk model oleh ahli. Validasi materi pembelajaran oleh ahli materi diperoleh sebesar 75,5% dengan kategori tinggi dan validasi media pembelajaran oleh ahli

media diperoleh sebesar 46,25% dengan kategori tinggi. Penelitian ini juga memakai teknik pengumpulan data *pretest* dan *posttest* yang diujikan pada Mata Pelajaran IPA di jenjang Kelas IV SD Negeri Samirono.

b. Relevansi

Relevansi penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah melakukan sebuah penelitian pengembangan dengan menggunakan Media *PowerPoint*.

2. Penelitian yang relevan dilakukan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Putu Desta Pramesti dengan judul “Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis *PowerPoint* dengan fungsi *Hyperlink*”. Dalam jurnal pedagogi dan pembelajaran. Volume 4(2). pp 258-267.

a. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yaitu penelitian menggunakan model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang digunakan untuk mengetahui tingkat validitas produk yang dikembangkan meliputi uji ahli materi pembelajaran memperoleh presentase 95% , uji ahli desain media pembelajaran memperoleh presentase 90%, uji respon pendidik memperoleh presentase 90%, dan uji coba perorangan memperoleh presentase 94,7% dengan memperoleh hasil yang sangat baik. Penelitian ini diujikan pada Mapel IPA yang dilakukan secara daring pada siswa kelas V di MIN 5 Jembrana.

b. Relevansi

Relevansi penelitian yang peneliti lakukan dengan peneliti terdahulu adalah melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dengan fungsi *Hyperlink*.

3. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian ini dilakukan oleh peneliti terdahulu yang bernama Maharani Delta Dewi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Berbasis RME materi Aljabar Kelas VII SMP”. Dalam jurnal Ilmiah pendidikan Matematika. Vol 8(2). Hal 217-226.

a. Hasil Penelitian

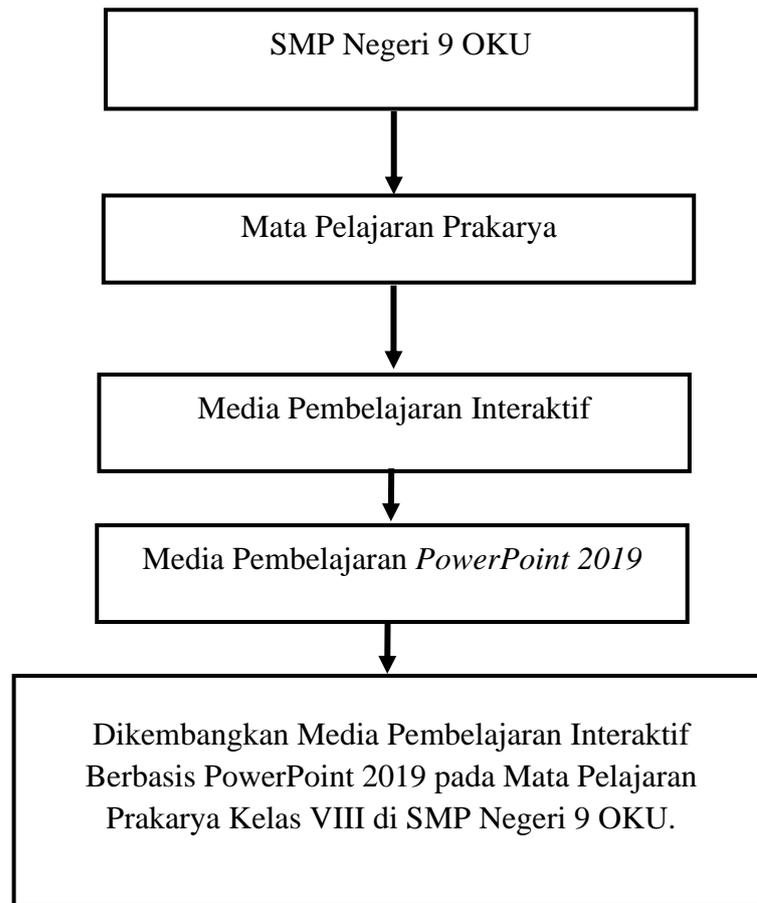
Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini menunjukkan perbedaan yaitu menggunakan model penelitian 4D (*Define, Desain, Develop, dan Disseminate*) yang tujuan penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Matematika menggunakan *PowerPoint* Interaktif berbasis RME. penelitian ini juga yang menjadi subjeknya adalah siswa kelas VII C di SMP Negeri 3 Tanjung Pinang sebanyak 25 orang dengan teknik analisis data menggunakan kuantitatif dan kualitatif sebagai angket yang dinyatakan valid dengan presentase dari 2 validator ahli sebesar 87% dan dari nagket respon peserta didik sebesar 76% berkategori praktis.

c. Relevansi

Relevansi penelitian yang peneliti lakukan dengan peneliti terdahulu adalah sama-sama melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* yang dilakukan di jenjang SMP.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan pada kajian teori diatas, adapun kerangka konseptual yang dibuat dalam penelitian pengembangan ini adalah:



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* 2019 pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VII di SMP Negeri 9 OKU