

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian belajar

Menurut Slameto (2015:2) Belajar ialah suatu proses seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya kemudahan untuk mengakses berbagai kebutuhan yang menunjang kebutuhan anak.

Gane (dalam Kosilah & Septian, 2020:1141) berpendapat “belajar ialah proses dimana individu mengubah perilaku dari hasil pengalaman”. Ini berarti bahwa belajar adalah proses dimana seseorang dapat merubah perilakunya melalui pengalaman dari belajarnya.

Maka dari pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang pada hidupnya dari waktu ke waktu, proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antar seorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Salah satu pertanda orang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya dari apa yang telah di pelajarnya.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah “membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar sebagai penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah dengan mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa sebagai peserta didik". Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan yang baru.”

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2017:13) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

UUSPN No.20 tahun 2003 (2017:13) menyatakan pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Adapun menurut Hamalik (2017:13) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antara unsur

manusiawi, material, fasilitas, dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan”.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi dua arah, antara guru dan siswa yang di dalamnya terdapat suatu proses belajar sebagai penentu keberhasilan suatu pendidikan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2020:8) Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan dan terselesaikan.

Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2015 : 3) menjelaskan sebagai berikut :

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat sikap, mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau ekonomis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi *visual* atau *verbal*.

Media adalah alat atau sarana teknologi komunikasi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan dan sangat bermanfaat terutama dalam proses pembelajaran, jika media di gunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama media pembelajaran diharapkan dapat memperjelas, mempermudah dan menarik pesan pembelajaran yang akan di sampaikan oleh guru ke peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisiensi proses pembelajaran. maka ini dapat dikatakan sebagai media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau informasi materi kepada siswa. Oleh karena itu proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media adalah alat bantu guru dalam pembelajaran dengan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pembelajaran. Menurut Arsyad (2015:19) mengungkapkan bahwa fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Arsyad (dalam Haryanto (2015:51)) menyatakan bahawa beberapa manfaat dan fungsi dari media pembelajran adalah sebagai berikut :

a) Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyampaikan pengetahuan dan informasi sehingga siswa mudah menerimanya. b) Media dapat mengalihkan perhatian siswa pada proses pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar, berkomunikasi, dan mendapatkan dorongan untuk belajar sesuai dengan bakat mereka. c) Media dapat memberikan kesempatan belajar yang sama pada setiap siswa.

Dari fungsi media pembelajaran di atas dapat di simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah suatu alat bantu mengajar, dapat juga di artikan berfungsi sebagai media pembelajran dengan point pentingnya yaitu meliputi (ausio, video, grafis, animasi dan sebagainya).

Media pembelajaran merupakan suatu model pembelajaran yang berisi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui *software* atau *hardware* dengan perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana pengirim dan penerima pesan yaitu guru dan siswa saling melakukan interaksi satu sama lain.

Jika media ini di gunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat memperjelas, mempermudah dan menarik pesan pembelajaran yang akan di sampaikan oleh guru ke peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisiensi proses pembelajaran.

Hal tersebut di perkuat oleh Arrosyida yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi

materi ajar dari sumber belajar ke pembelajaran dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang di inputkan kepada media tersebut. (N. Dewi Dkk., 2018).

d. Microsoft Powerpoint

1) Pengertian *Powerpoint*

Microsoft Powerpoint adalah *software* yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk *slide* yang bisa dibuat dalam bentuk tulisan, diagram, grafik dan lain-lain. Dengan bantuan *software* tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya.

(Kusuma, 2020 : 85) *Microsoft Powerpoint* menampilkan berbagai alat pengeditan seperti transisi, animasi, gambar, video, audio, *hyperlink*, diagram, tabel, grafik dan lain-lain.

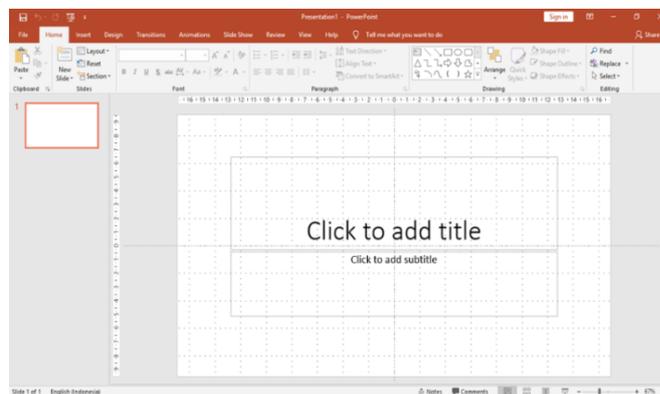
(Rusman, 2013 : 297) *Microsoft Office Powerpoint* menyediakan fasilitas *slide* untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu *slide* dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : *front picture*, *sound*, dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik.

Mulyawan dalam Maryatun (2015:2) menyatakan bahwa “*Microsoft Powerpoint* adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office* yang digunakan untuk persentasi dan merupakan program berbasis multimedia”.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa *Powerpoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft Office*, untuk itu media *Powerpoint* sangat bermanfaat digunakana dalam proses pembelajaran. *Microsoft Office* untuk itu, media *Powerpoint* sangat bermanfaat digunakana dalam proses pembelajaran.

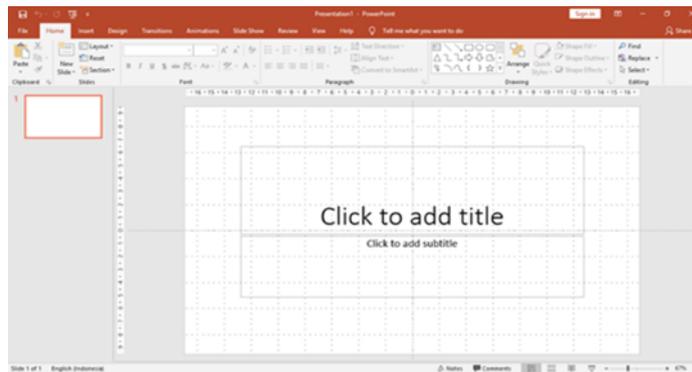
2) Tampilan dan fitur *PowerPoint*

Adapun tampilan dan fitur yang terdapat di *PowerPoint* yaitu:



Gambar 2.1 Tampilan Utama *Microsoft Power Point*

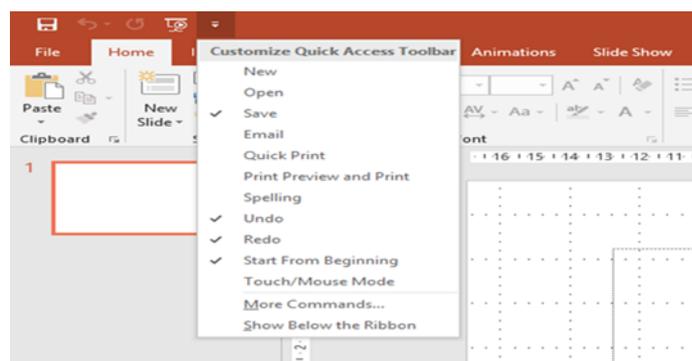
Fungsi dari *Tools* dalam *Microsoft Power Point* yaitu sudah menerapkan *flat design*, antara lain penggunaan istilah *Ribbon Tabs* untuk menggantikan menubar dan *Ribbon* untuk kumpulan *toolbar* (*tools group*).



Gambar 2.2 Fungsi Utama Tombol *Microsoft Office Button*

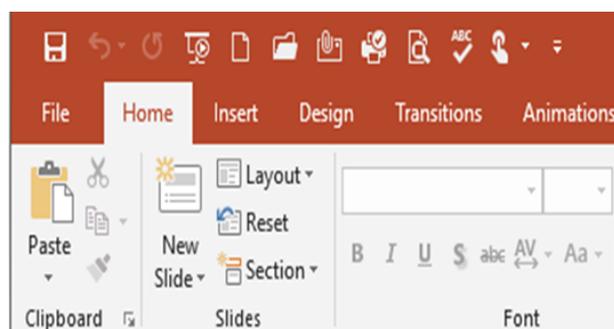
Fungsi Utama Tombol *Microsoft Office (Ms. Office Button)*

Microsoft Office Button berisi fungsi-fungsi utama dari *File*, antara lain : *New, Open, Save, Save as, Print, Prepare, Send & Publish.*



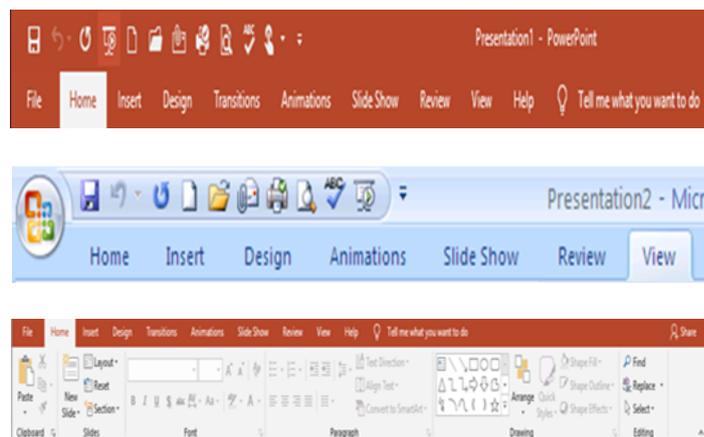
Gambar 2.3 Tampilan Menu pada Layar *Quick Access Toolbar*

Quick Access Toolbar berisi shortcut untuk fungsi *Save, Undo, and Repeat.* *Shortcut* ini dapat ditambah dengan klik panah di sebelah kanan.



Gambar 2.4 Tampilan Menu *Customize Quick Access Toolbar*

Jika kita mengaktifkan seluruh menu yang ada di pilihan *Customize Quick Access Toolbar*, maka shortcutnya akan aktif pada *Quick Access Toolbar*, seperti gambar berikut ini :



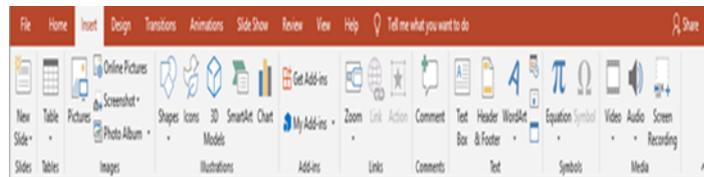
Gambar 2.5 Tampilan *Ribbon Tab Home*

Setiap *Ribbon Tab* akan menampilkan *Ribbon* yang berisi beberapa set dari *Tool Groups*. *Ribbon tabs* dalam *Microsoft Power Point* antara lain : *Home, Insert, Design, Animations, Slide Show, Review, dan View*.

Pada *Ribbon Tab Home* terdapat beberapa *tool group*, antara lain : *Clipboard, Slides, Font, Paragraph, Drawing* dan *Editing*, yang berfungsi untuk mengatur format slide dan isinya.

- a) **Clipboard**, terdapat tombol *copy, paste, cut*, dan *format painter*.
- b) **Slide**, terdapat tombol *add slide, layout, reset* dan *delete*.
- c) **Paragraph**, terdapat tombol untuk mengatur perataan (*alignment*), *bullet and numbering*, *line spacing*, dan beberapa tombol untuk mengatur paragraph.
- d) **Drawing**, terdapat tombol *Text Box, AutoShape, Arrange, Quick Styles, Shape Fill, Shape Outline*, dan *Shape Effects*.

e) **Editing**, terdiri dari tombol *Find*, *Replace*, dan *Select*.



Gambar 2.6 Tampilan *Ribbon Tab Insert*

Ribbon tab Insert terdiri dari beberapa *tool group*, antara lain:

- Tables**, perintah untuk menambahkan *table* pada tampilan *slide*.
- Illustrations**, terdapat tombol-tombol yang bisa Anda gunakan untuk menyisipkan gambar, *clipart*, *photo album*, *shapes*, *smartart*, dan *chart* (grafik).
- Links**, tombol-tombol pada *tool group* ini dapat digunakan untuk membuat link pada *slide*.
- Media Clips**, untuk memperkaya tampilan *slide* Anda, maka anda dapat menambahkan file *sound* (suara) atau *movie* (film).



Gambar 2.7 Tampilan *Ribbon Tab Design*

Jika anda mengklik *Ribbon Tab Design*, maka akan muncul *Ribbon* dengan beberapa *tool group*, antara lain : *Page Setup*, *Themes*, dan *Background*, berfungsi untuk mendesain *slide* Anda.

- Page Setup**, terdapat tombol untuk mengatur orientasi dari *slide*, apakah akan menggunakan orientasi *portrait* atau *landscape*.

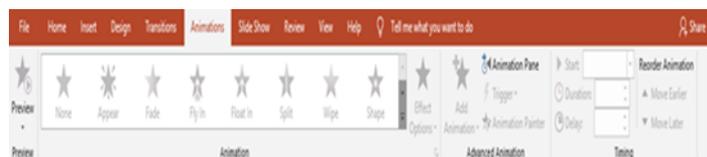
- b) **Themes**, bisa menggunakan pilihan desain yang sudah disiapkan oleh *Microsoft PowerPoint 2019* untuk *slide*.
- c) **Background**, untuk memperindah *slide* yang dibuat, bisa menata latar belakang *slide* dengan menggunakan menu pada *toolgroup* ini.



Gambar 2.8 Tampilan *Ribbon Tab Transitions*

Ribbon Tab transition terdiri dari beberapa *tool group*, antara lain:

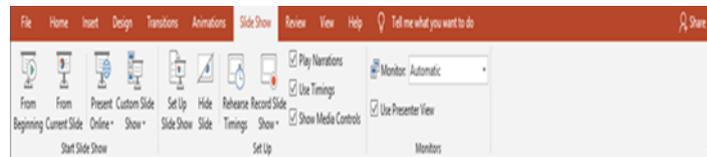
- a) **Preview**, untuk melihat transisi yang diberikan pada sebuah *slide* tanpa masuk pada mode *slideshow*.
- b) **Transition to This Slide**, pada *tool group* ini terdapat kumpulan template transisi siap pakai untuk memperindah pergantian *slide*, dan disinilah letak animasi transisi yang baru yaitu Efek Transisi Morph.
- c) **Timing**, Anda bisa mengatur suara pada transisi, mengatur durasi transisi, mengatur interaksi transisi dan penempatan transisi.



Gambar 2.9 Tampilan *Ribbon Tab Animations*

Pada *Ribbon Tab Animations*, bisa menambahkan berbagai macam bentuk animasi pada *slide*. Terdapat 3 *tool group* yang bisa Anda gunakan, antara lain :

- a) **Preview**, tombol ini dipergunakan untuk melihat hasil dari animasi yang Anda berikan untuk slide.
- b) **Animations**, dapat memilih animasi bagi objek yang ada pada slide.
- c) **Advance Animation**, untuk memberikan animasi bagi objek bagi kalian secara custom.
- d) **Timing**, Anda bisa mengatur waktu mulai dan durasi animasi, mengatur *delay* dan melakukan *re order* atau mengurutkan animasi.



Gambar 2.10 Tampilan *Ribbon Tab Slide Show*

Ribbon Tab Slide Show terdiri dari beberapa *tool group*, antara lain :

- a) **Start Slide Show**, untuk menentukan dari mana slide dijalankan, apakah dari awal (*from beginning*) atau dari slide yang sedang aktif (*from current slide show*) atau pilihan sendiri (*custom slide show*).
- b) **Set Up**, pada *tool group* ini terdapat tombol yang bisa digunakan untuk menyembunyikan slide (*hide slide*), merekam narasi (*record narration*) dan menentukan urutan slide (*rehearse timings*) yang akan ditampilkan.
- c) **Monitors**, bisa mengatur resolusi dari slide presentasi pada *tool group* ini.



Gambar 2.11 Tampilan *Ribbon Tab Review*

Terdapat tiga *tool group* pada *Ribbon Tab* ini, antara lain :

- a) **Proofing**, digunakan untuk melakukan pengecekan pada tata tulis yang buat di slide.
- b) **Comments**, bisa memberikan catatan pada slide yang Anda buat.
- c) **Compare**, bisa melakukan *merger* atau penggabungan 2 dokumen powerpoint.
- d) **Ink**, bisa menggunakannya untuk menggambar.



Gambar 2.12 Tampilan *Ribbon Tab View*

Tool group yang terdapat pada *Ribbon Tab* ini antara lain :

- a) **Presentation Views**, pada bagian ini dapat melihat keseluruhan dari slide yang telah buat. bisa melihatnya secara *normal*, *slide sorter*, *notes page*, dan *slide show*. Selain itu juga dapat membuat *slide Master* sesuai dengan desain yang diinginkan.
- b) **Show/Hide**, untuk membantu dalam membuat slide presntasi,bisa menampilkan penggaris (*ruler*) dan garis bantu (*gridlines*).
- c) **Zoom**, dapat memperbesar ukuran slide yang buat atau secara normal.
- d) **Color/Grayscale**, Pada bagian ini dapat menentukan apakah slide yang buat berwarna (*color*) atau hitam putih (*grayscale*).
- e) **Window**, manata tampilan *window Powerpoint* apakah secara *cascade*, *split*, atau berpindah ke *window* lain.

e. Mata Pelajaran IPA

Menurut Trianto (2014:136-137) pengertian IPA adalah kumpulan teori sistematis, penerapannya secara umum relatif terbatas pada gejala alam, lahir serta berkembang melalui metode ilmiah, seperti observasi dan eksperimen. Sikap ilmiah sangat di tuntut dalam hal ini.

Metode ilmiah dalam mempelajari IPA itu sendiri telah diperkenalkan sejak abad ke-16 (Galileo Galieei dan Francis Bacon) yang meliputi mengidentifikasi masalah, menyusun hipotesis, memprediksi konsekuensi dari hipotesis, melakukan eksperimen untuk menguji prediksi dan merumuskan hukum sederhana yang di organisasikan dari hipotesis, prediksi, dan eksperimen (Trianto, 2014:151-152).

Menurut Sanata dan Alverm (dalam Samatowa, 2018:8-9) bahwa dengan melalui pembelajaran IPA siswa dapat memahami dan mengaplikasikan berbagai konsep untuk menjelaskan kejadian yang berhubungan dengan konsep tersebut serta mampu melalui suatu proses perubahan konsepsi (deliyany. Dkk., 2019).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat di simpulkan bahwa mata pelajaran IPA dapat di artikan sebagai suatu pengetahuan teori rasional dan objektif untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru melalui peristiwa-peristiwa yang terjadi melalui model ilmiah.

1. Kompetensi Dasar

KD 3.7 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari,

panas bumi, bahan bakar organik dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.

KD 4.7 Menyajikan hasil laporan pengamatan dan penelusuran tentang berbagai perubahan bentuk energi.

B. Kajian Penelitian Relevan

1. Fitri Utami, H.A. Hari Witono dan Heri Setiawan, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Kelas IV Sekolah Dasar, p(2021). Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa skor dari validator media memperoleh persentase 85,3% dengan kategori sangat layak, skor validator materi memperoleh persentase 87% dengan kategori sangat layak, dan skor respon peserta didik memperoleh persentase 82% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

a. Hasil Penelitian

Adapun hasil penelitian ini yang telah dilakukan oleh Fitri Utami, H.A. Hari Witono & Heri Setiawan adalah Media Pembelajaran *Interaktif* Berbasis *Powerpoint* Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Kelas IV Sekolah Dasar, (2021), sedangkan hasil dari peneliti yang akan dilaksanakan nanti akan menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 48 OKU.

b. Relevansi

Adapun relevansi penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fitri Utami, H.A. Hari Witono & Heri Setiawan adalah berhubungan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu mengembangkan media menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint* serta menggunakan model ADDIE.

2. Kun Hayyuningtyas, dan Hamdan Husein Batubara, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Dan *Ispring* Di *Android* Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPA di Kelas 3 SD. (2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 80% responden sangat menyetujui kemudahan operasional media pembelajaran, 100% responden menyetujui bahwa materi yang disajikan pada media pembelajaran sesuai, 60% responded setuju bahwa media pembelajaran tersebut mendorong interaksi peserta didik, 80% responden setuju font dalam media pembelajaran nampak jelas, 60% responden setuju bahwa media pembelajaran menampilkan opsi yang jelas untuk pengguna/peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

- a. Hasil Penelitian

Adapun hasil penelitian ini yang telah dilakukan oleh Kun Hayyuningtyas, dan Hamdan Husein Batubara, adalah Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Dan *Ispring* Di

Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPA di Kelas III SD. (2021), sedangkan hasil dari peneliti yang akan dilaksanakan nanti akan menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 48 OKU.

b. Relevansi

Adapun relevansi dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu adalah mengembangkan media menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint 2019* serta menggunakan materi IPA.

3. Rizki Prima Putra, danHendri, Pengembangan Media *Interaktif Microsoft Power Point* pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMKN 1 Guguak, (2020). Hasil penelitian diperoleh data validitas dari tim validator yaitu validator 1 sebesar 95.31% dan validator 2 sebesar 89.06% dengan kategori secara keseluruhan valid. Hasil praktikalitas guru diperoleh sebesar 95.83% dan siswa sebesar 94%. Hasil efektivitas 88%. Dengan demikian penelitian ini telah menghasilkan media interaktif dalam pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik yang valid, praktis dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

a. Hasil Penelitian

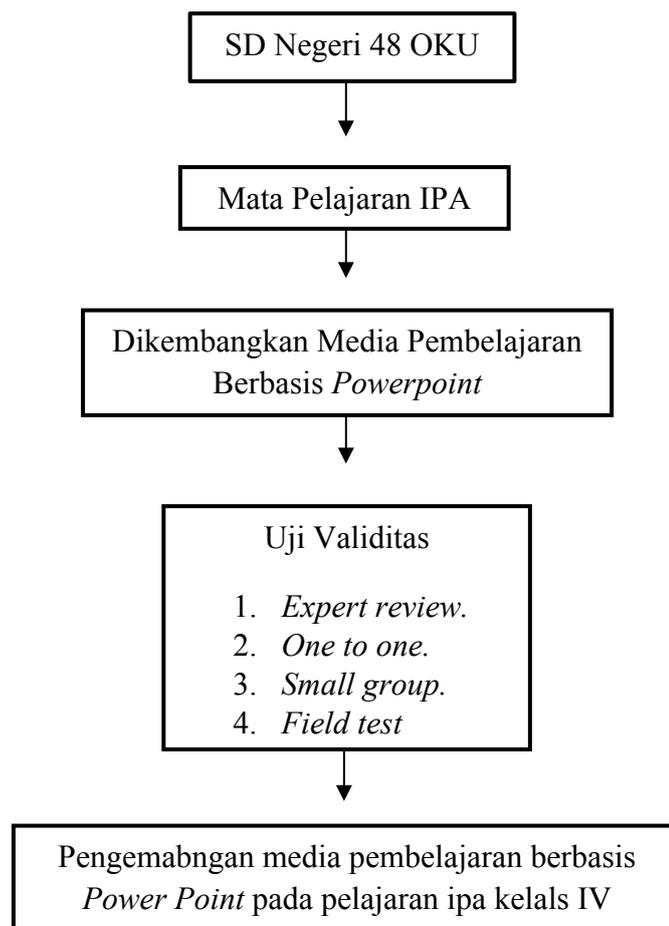
Adapun hasil penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rizki Prima Putra dan Hendri adalah Media *Interaktif Microsoft Power Point* pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar

Elektromekanik di SMKN 1 Guguk, (2020), sedangkan hasil dari peneliti yang akan di laksanakan nanti akan menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 48 OKU.

b. Relevansi

Adapun relevansi dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*.

C. Kerangka Konseptual



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Powerpoint* pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 48 OKU