

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu, sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan pengertian belajar menurut Dimiyati & Mudjiono, (2015:37) yaitu “Belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari kegiatan tersebut dapat dihayati (dialami) oleh orang yang sedang belajar”. Di samping itu, kegiatan belajar juga dapat diamati oleh orang lain. Kegiatan belajar yang berupa perilaku kompleks tersebut telah lama menjadi objek penelitian ilmu”.

Kegiatan belajar merupakan proses usaha yang dilakukan individu guna memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Hal tersebut senada dengan pengertian belajar menurut Sanjaya (2006:112) yang menyatakan bahwa “Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perilaku. Aktivitas mental karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari”.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses interaksi kegiatan bagi seseorang untuk mendapatkan pengetahuan dan Pengetahuan itu akan dijadikan hasil dari pengalaman.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Sanjaya (2006:129) “Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan pengetahuan baru” artinya individu memperoleh sebuah pengetahuan, prilaku dan keterampilan dengan cara mengelolah bahan ajar baik dari pengalaman dan juga pengetahuan yang baru mereka ketahui. Lebih lanjut Tarigan (2015:188) “Pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan” artinya suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Kemudian Rusman (2017:2) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan usaha untuk mempengaruhi siswa agar terjadi perbuatan belajar”. Artinya pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga cara belajar siswa berubah ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang terdiri dari peserta didik, pendidik, sumber belajar, serta rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat atau wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dalam pembelajaran antara peserta didik, pendidik dan media. Menurut Heinich dkk (2008) dalam Pribadi (2017:15) “Media pembelajaran atau *intructional media* yaitu sesuatu yang membuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar”. Lebih lanjut menurut Sanaky (2013:4) mengatakan bahwa “Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perlengkapan atau alat bantu yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian, minat dan pikiran dalam kegiatan proses belajar dan pembelajaran.

b. Tujuan Dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tentunya memiliki tujuan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Menurut Sanaky (2013:5) tujuan media pembelajaran sebagai berikut :

- a) Mempermudah proses pembelajaran dikelas
- b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar

d) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran

Menurut Sanaky (2013:5) Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar sebagai berikut:

- a) Pembelajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik,
- c) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga,
- d) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran yakni mampu mempermudah proses belajar mengajar dan membantu ketercapaian tujuan pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Beragam jenis media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Adapun jenis-jenis media menurut Asyhar (2011:45) sebagai berikut :

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster, (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan

sebagainya.

- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, buyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, dan CD player.
- 3) Media audio-vidual, adalah jenis media yang diogunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandankan baik penglihatan maupun pendengaran. Contoh media audio-visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Berdasarkan uraian di atas bahwa jenis-jenis media pembelajaran yaitu visual, audio, audio-visual dan multimedia dari keempat jenis ini memiliki masing-masing memiliki fungsi yang berbeda. Serta pemilihan kriteria media pembelajaran juga harus diperhatikan karena sangat penting dalam menunjang kemampuan belajar siswa.

d. Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sitem pembelajran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristiknya. Adapun menurut Daryanto (2013:52) karakteristik media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk

- mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan kriteria media dalam multimedia pembelajaran yakni memiliki lebih dari satu media yang konvergen, bersifat interaktif dan bersifat mandiri. Maka dari itu kriteria yang paling utama dalam pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

3. *Microsoft Office Powerpoint 2016*

a. Pengertian *Microsoft Office Powerpoint 2016*

Microsoft Office powerpoint 2016 merupakan program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu perogram aplikasi di bawah *microsoft office* program komputer dan tampilan ke layar dengan menggunakan LCD project. *Microsoft Office powerpoint 2016* menurut Pribadi (2017:103). “*Microsoft Office powerpoint 2016* merupakan program aplikasi komputer yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi”. Aplikasi program ini sengaja dirancang dan diproduksi oleh perusahaan *microsoft* khusus untuk digunakan dalam aktivitas penyajian informasi dan pengetahuan. Lebih lanjut menurut Wahyuni, Rahmadhani & Mandasari (2020:2) “*Microsoft Office Powerpoint 2016* merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan poin-poin pokok dari materi yang kita sampaikan dengan fitur-fitur yang menarik”.

Adapun kelebihan *Microsoft Office Powerpoint 2016* terutama dalam segi animasinya lebih banyak dan lebih menarik dan mudah di jalankan sehingga dapat

membuat media pembelajaran yang kita kembangkan semakin menarik dan menjadi interaktif dengan menggunakan *hyperlink*. menambahkan bahwa action button dan *hyperlink* dapat digunakan untuk mendesain *Microsoft Office Powerpoint 2016* sehingga siswa dapat memilih slide atau materi tertentu yang ingin dipelajari.

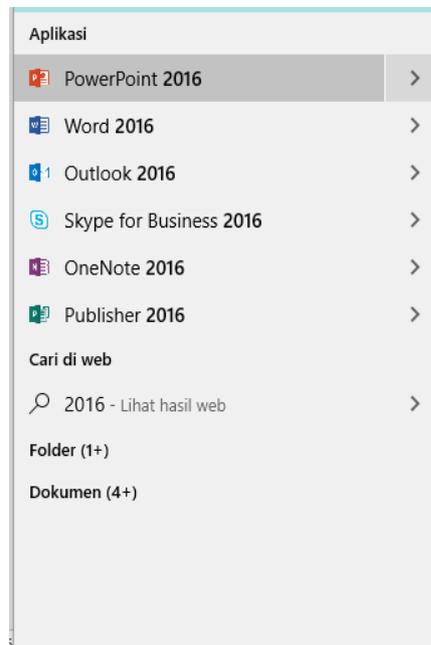
Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan *Microsoft Office PowerPoint 2016* merupakan media presentasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi dalam pembelajaran dan berbagai presentasi kegiatan lainnya.

b. Area Kerja *Microsoft Office Powerpoint 2016*

1. Membuka *Microsoft Office PowerPoint 2016*

Tampilan jendela *Microsoft Office Powerpoint 2016* telah berubah drastis dari versi sebelumnya. Dibagian atas jendela yang luas dengan komponen-komponen perintah, yang dikenal sebagai Ribbon telah menggantikan desain menu sebelumnya dan *toolbar*. Cara membuka *Microsoft Office Powerpoint 2016* dalah melalui tombol.

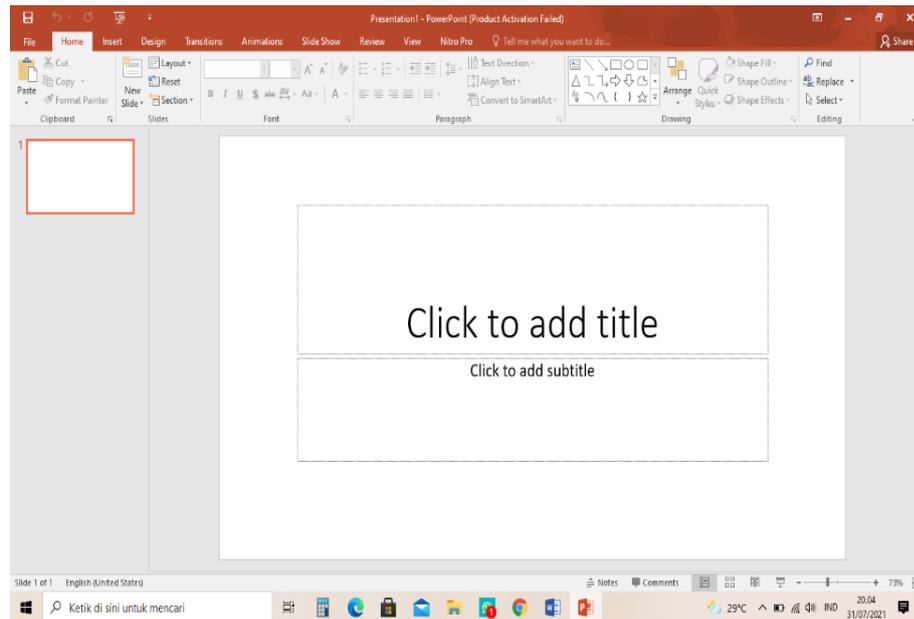
(Start)>(AllProgram)>(Microsoftoffice)>PowerPoint 2016



Gambar 2.1 Membuka *Microsoft Office Powerpoint 2016*

2. Lingkungan Kerja *Microsoft Office PowerPoint 2016*

Setelah anda membuka *Microsoft Office PowerPoint 2016*, sebuah presentasi baru dan masih kosong akan muncul pada jendela *Microsoft Office PowerPoint 2016*. Dalam *slide* telah ada kontak khusus untuk menambahkan judul dan subjudul.



Gambar 2.2 Area Kerja *Microsoft Office PowerPoint 2016*

3. Menu didalam *Microsoft Office PowerPoint 2016*

Tab 2.1 Kotak Dialog Menu Bar dan Tool Bar

No	Gambar	Keterangan
1		Untuk membuat lembar kerja baru
2		Untuk menyimpan file yang sudah dikerjakan atau sedang dikerjakan
3		Untuk meng-copy atau menyalin suatu objek kedalam dokumen lain
4		Untuk memunculkan suatu objek dari dalam clipboard atau dokumenlain
5		Untuk memotong suatu objek seperti kata, kalimat, gambar dan memasukkannya keclip board atau dokumen lain
6		Untuk memasukkan sebuah table
7		Untuk memasukkan sebuah gambar

No	Gambar	Keterangan
8		Untuk memasukkan art/gambar yang telah tersedia diprogram tersebut
9		Untuk membuat shape, bentuk-bentuk objek yang bisa dimasuki text
10		Untuk membuat diagram
11		Untuk memasukkan sebuah link, jika anda mempunyai sebuah blog bisa anda masukkan linknya
12		Untuk membuat action dengan mouse agar bisa cepat memilih slide yang dimaksud
13		Untuk memasukkan sebuah video
14		Untuk memasukkan sebuah suara/audio
15		tombolini biasa juga disebut pratayang atau melihat sementara hasil dari animasi yang diberikan untuk slide
16		Animasi bagi objek yang ada pada slide, terdiri dari animate dan custom animations

4. Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Pengertian mata pelajaran pendidikan, jasmani, dan kesehatan

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam bentuk fisik, mental, serta emosional. seperti dijelaskan BSNP (2006, hlm. 198) bahwa “Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-

sportivitas-spiritual-sosial) yang bermuara pada pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Lebih lanjut menurut Menurut Agus S. Suryobroto dalam Yullawan (2004:16) bahwa, “Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani”.

Kelebihan mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan mata pelajaran lainnya adalah peserta didik diberikan pengalaman untuk terlibat secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan sehingga menempatkan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada posisi yang strategis sebagai media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, dan keterampilan motorik,

Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah adalah meningkatkan kompetensi peserta didik, diantaranya kompetensi dasar pada aspek pengembangan sikap dan keterampilan seperti terlihat dalam kompetensi dasar untuk SMP/MTS yang dipublikasikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) tahun 2013 yaitu menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan dan mempraktikkan modifikasi teknik dasar permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar fundamentalnya.

Berdasarkan penjelasan di atas Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan media untuk mendorong siswa dalam pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik

dan psikis yang seimbang yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

B. Kajian Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sehingga dapat dijadikan rujukan yang relevan dengan penelitian ini dapat dijadikan referensi adalah :

1. Isbadar Nursit FKIP Universitas Malang dengan judul “ pengembangan multimedia interaktif berbasis *power point (macro-enabled)* pada mata kuliah geometri euclid dalam pembelajaran matematika” berdasarkan hasil uji coba produk, ahli materi menyatakan produk valid dengan persentase kevalidan sebesar 82,5%, ahli media menyatakan produk valid dengan persentase kevalidan sebesar 86%, serta user/penggunaan menyatakan produk praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 84%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan valid dan produk dapat diterapkan di kelas serta bermanfaat bagi siswa.

1) Persamaan

Penelitian yang dilakukan oleh Isbadar Nursit adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi power point yang berupa media pembelajaran.

2) Perbedaan

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Isbadar Nursit di Universitas Malang, dan sedangkan yang akan dilaksanakan adalah di SMP Negeri 40 OKU.

2. Egisa Ade Putra FKIP Universitas Baturaja dengan judul “Pengembangan

media pembelajaran menggunakan aplikasi microsoft office power point pada mata pelajaran pendidikan kewarga negaraan kelas VII SMP Negeri 1 kism tinggi OKU selatan” hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Microsoft powerpoint* dinyatakan layak berdasarkan hasil pengujian para ahli dan pendapat siswa. Presentasi kelayakan yang dilakukan oleh para ahli, yaitu oleh ahli media diperoleh persentase 81,45% dengan kriteria “baik” dapat dikatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft powerpoint* dalam kategori layak. Ahli desain menilai produk yang dibuat dengan persentase 84,71% dengan kriteria “baik” dan ahli materi menilai produk yang dibuat dengan persentase 87,62% dengan kriteria “baik” .Dapat disimpulkan bahwa produk Media Pembelajaran yang dikembangkan telah layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas VII SMP Negeri 1 kism tinggi OKU Selatan.

1) Persamaan

Penelitian yang di lakukan oleh Egisa Ade Putra adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* yang berupa media pembelajaran.

2) perbedaan

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Egisa Ade Putra di SMP Negeri 1 Kism Tinggi OKU Selatan, dan sedangkan yang akan dilaksanakan adalah di SMP Negeri 40 OKU.

3. Della Gantita FKIP Universitas Baturaja dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *microsoft office powerpoint 2013* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 41 OKU”. Dari hasil uji coba, ahli media memberikan nilai 78,78% dengan kategori “Baik”, ahli desain memberikan nilai 83,07% dengan predikat “Baik”, ahli materi memberikan nilai 89,69% dengan predikat “Baik Sekali”. Pada uji coba produk skala perorangan dengan jumlah responden 3 orang siswa dengan hasil rata-rata 85,87% dengan predikat “ Baik”. Kemudian dilakukan uji coba skala kecil dengan responden 5 orang siswa dengan hasil rata-rata 83,87% dengan predikat “baik”. Selanjutnya dilakukan uji coba skala besar dengan jumlah responden 25 orang siswa dengan hasil rata-rata 82,59% dengan predikat “Baik”. Dengan demikian bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan telah layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

1) Penelitian yang dilakukan oleh Della Gantita adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* yang berupa media pembelajaran.

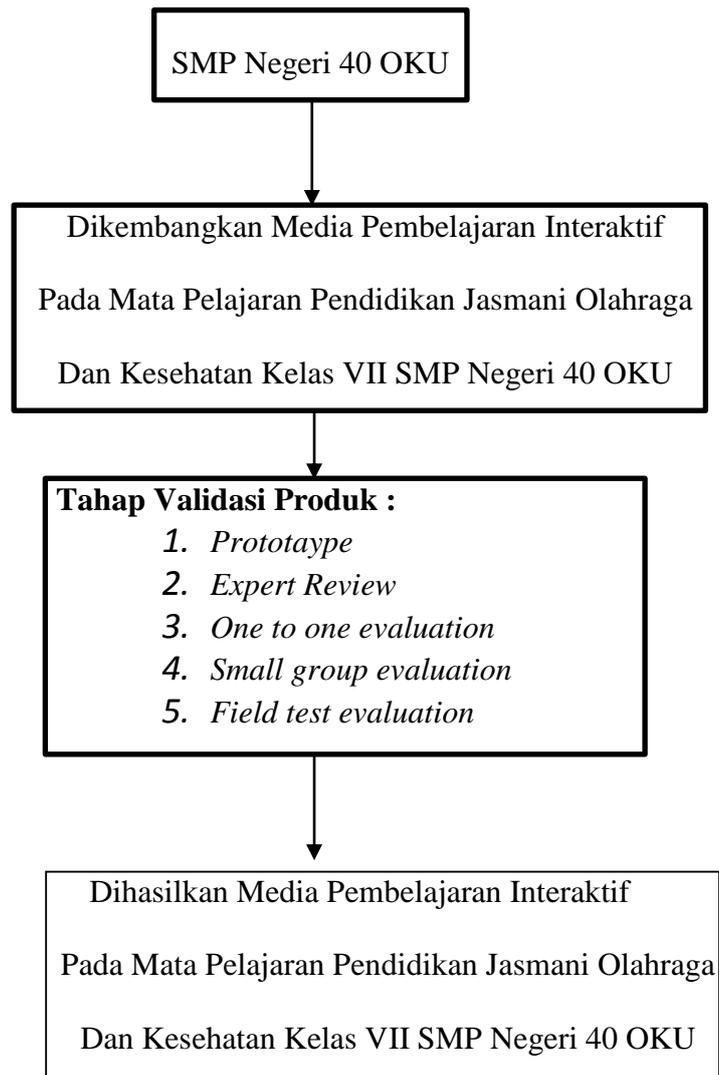
2) Perbedaan

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Della Gantita di SMP Negeri 41 OKU dan sedangkan yang akan dilaksanakan adalah di SMP Negeri 40 OKU.

C. Kerangka Konseptual

1. Kerangka konseptual pendidikan

Adapun kerangka konseptual pengembangan multimedia interaktif sebagai berikut :



Bagan 2.1: Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

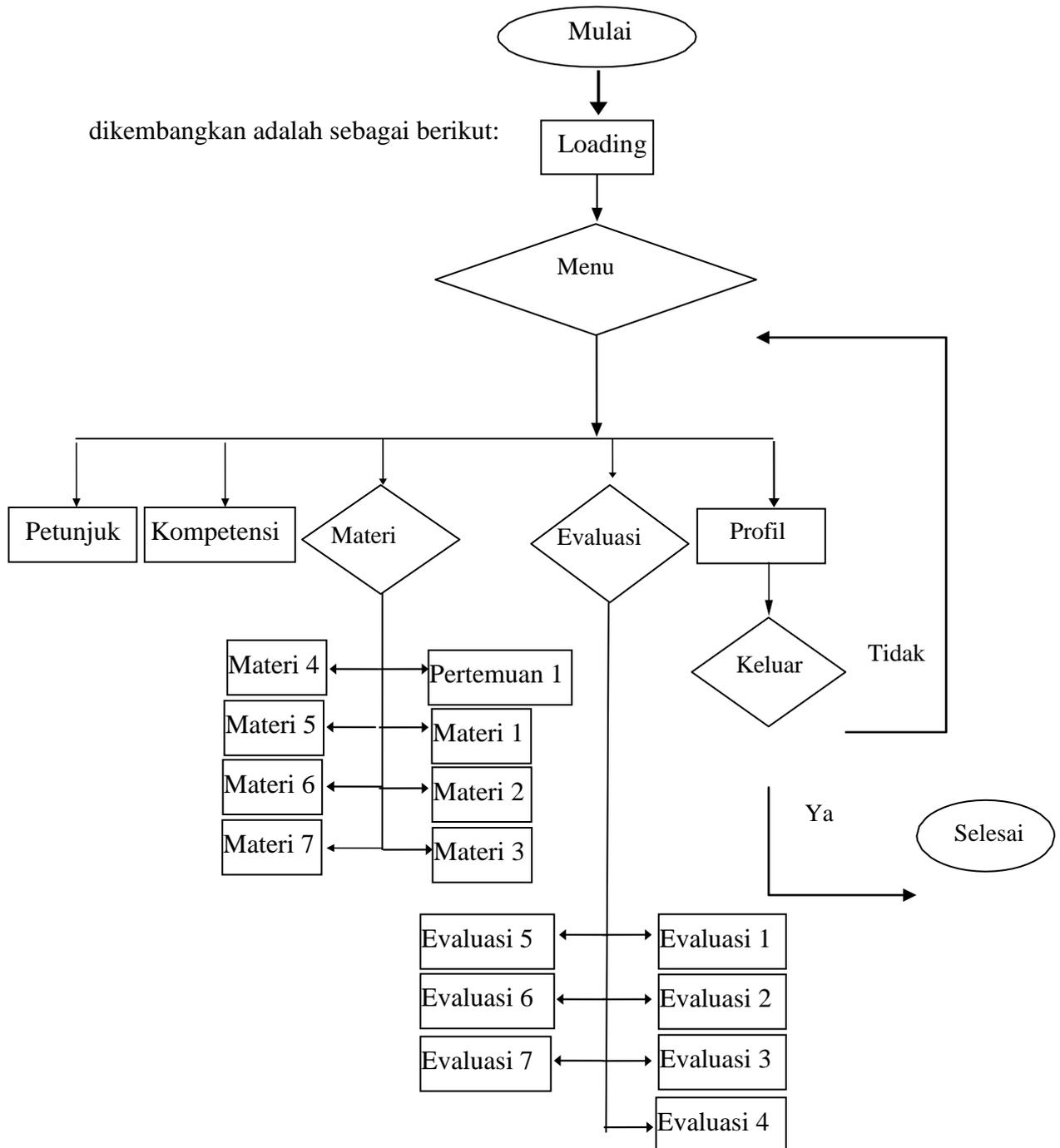
Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas VII SMP Negeri 40 OKU

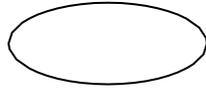
2. Flowcard

Bagan alur proses pengembangan produk yang akan

dikembangkan adalah sebagai berikut:



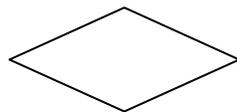
Keterangan :



= Untuk memulai dan mengakhiri



= Pengolahan yang dilakukan oleh komputer



= Pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada