

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat 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 Aunurrahman (2022:34) menyatakan bahwa “Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya”. Kegiatan belajar merupakan proses usaha yang dilakukan individu guna memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dengan lingkungan. Hal tersebut senada dengan pengertian belajar menurut Abdillah dalam Aunurrahman (2022:34) juga mengungkapkan bahwa “Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”. Lanjut, Menurut Arsyad (2015:1) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya”.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada mulanya seorang anak tidak dibekali pemahaman apapun, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak berubah tingkah laku dan pemahamannya semakin bertambah.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Seperti yang dikemukakan menurut Pane dan Dasopang (2017:337) menyatakan bahwa “pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar”. Lebih lanjut Menurut Putrianingsih dkk (2021:209) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam maupun yang ada di luar diri siswa”.

Dari pemahaman tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi inidividu dengan lingkungan nya.

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 Adam dan Syastra (2015:105) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran”. Lebih lanjut menurut Arsyad (2015:10) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara peserta didik dengan guru sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut Nasution

dalam Nurrita (2018:177) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

Menurut Suwarna, dkk dalam Fadilah (2023:12) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam mengenai suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan dengan baik.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa dalam melakukan komunikasi dua arah secara aktif.
- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.
Sering dijumpai para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang tersedia sangat terbatas. Namun, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran akan dapat menggunakan waktu yang terbatas tersebut secara lebih efisien.
- 5) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran banyak sekali ragam manfaat bagi proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran juga sangat penting untuk membantu mempermudah Pendidikan dalam menjelaskan serta media pembelajaran juga sangat penting untuk membantu mempermudah pendidikan dalam menjelaskan serta peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dari segi banyaknya media serta perkembangan zaman dapat digunakan untuk menjadi alat bantu dalam pembelajaran serta guru perlu memiliki kemampuan untuk menguasai dan memilih manakah media yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Beragam jenis media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Adapaun menurut Safitri, dkk (2023:21-26) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis antara lain sebagai berikut:

- 1) Media berbasis teks/grafis
Media berbasis teks/grafis merupakan alat untuk mentransfer sebuah informasi yang mengutamakan indera penglihatan. Sumber dari media berbasis teks/grafis utamanya berasal dari teks tertulis, seperti buku, artikel, laporan dan bahan tertulis lainnya. Bahan-bahan ini sering digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan informasi, konsep, dan ide kepada peserta didik yang berkaitan dengan subjek atau topik tertentu. Media berbasis teks/grafis juga dapat berupa bahan cetak atau digital, dan dapat mencakup ilustrasi, diagram, bagan atau grafik untuk meningkatkan pemahaman.
- 2) Media berbasis Audio
Media berbasis audio merupakan alat untuk mentransfer informasi yang mengutamakan indera pendengaran. Sumber dari media berbasis audio utamanya berasal dari suara, seperti ceramah, podcast, buku audio, dan materi rekaman lainnya.

Bahan-bahan ini sering digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan informasi dan ide kepada peserta didik yang berkaitan dengan subjek atau topik tertentu. Media berbasis audio dapat berupa live atau perekaman, dan dapat mencakup musik, efek suara atau sulis untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

3) Media berbasis Video

Media berbasis video merupakan gabungan dari media berbasis teks/grafis dan juga audio. Media berbasis video bersumber dari gambar bergerak, seperti film pendidikan, dokumenter, video intruksional, dan animasi, bahan-bahan ini sering digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan informasi dan ide visual kepada peserta didik yang berkaitan dengan subjek atau topik tertentu.

4) Media Interaktif

Media interaktif merupakan media yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dengan konten seperti simulasi, permainan, kuis, dan multimedia interaktif. Peserta didik diberikan pengalaman belajar yang imersif dan menarik yang mempromosikan eksplorasi, eksperimen dan pemecahan masalah. Bentuk media interaktif dapat berupa digital atau fisik, dan dapat mencakup audio, video, teks, gambar, atau animasi.

5) Internet dan Media Sosial

Internet dan media sosial untuk pembelajaran mengacu pada penggunaan internet dan platform jejaring sosial seperti beberapa aplikasi Google, Yahoo, Zoom, Quizizz, Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram dan platform yang lainnya untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar. Internet dan media sosial untuk proses pembelajaran dapat mencakup kegiatan pembelajaran formal dan informal dan dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk membuat, berbagi dan mendiskusikan konten Pendidikan

6) *Virtual Reality*

Virtual Reality (VR) untuk pembelajaran mengacu pada penggunaan teknologi *immersive* yang memberikan siswa lingkungan simulasi yang dapat mereplikasi pengalaman dunia nyata dan meningkatkan pengalaman belajar. VR menggunakan gambar, suara, dan rangsangan sensorik lain yang dihasilkan komputer untuk menciptakan lingkungan yang benar-benar *immersive* dan interaktif. Dalam Pendidikan, VR dapat digunakan untuk mensimulasikan skenario kompleks memberikan pengalaman langsung, dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan uraian di atas bahwa jenis-jenis media pembelajaran ini memiliki masing-masing fungsi yang berbeda. Serta pemilihan Keterangan media pembelajaran juga harus diperhatikan karena sangat penting dalam menunjang kemampuan belajar siswa.

d. Karakteristik Media dalam Multimedia pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristiknya. Adapun Menurut Wati (2016) menyatakan karakteristik media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran jelas,
- 2) Materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi
- 3) Kebenaran konsep
- 4) Alur proses pembelajaran jelas
- 5) Petunjuk penggunaan jelas
- 6) Terdapat apersepsi
- 7) Terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik
- 8) Mampu membangkitkan motivasi belajar siswa
- 9) Terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan
- 10) Memiliki intro yang menarik
- 11) Gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional
- 12) Interaktif
- 13) Navigasi yang mudah, dan
- 14) Bahasa yang digunakan bisa dipahami oleh siswa.

Berdasarkan uraian ini dapat dijelaskan bahwa setiap media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar memiliki karakteristik tertentu. Media yang dapat digunakan dalam proses belajar harus sesuai dengan ketentuan dan kebutuhan.

3. Aplikasi *PowerPoint 2021*

a. Pengertian Aplikasi *PowerPoint 2021*

Microsoft PowerPoint adalah sebuah aplikasi perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* dan merupakan bagian dari paket *Microsoft Office*. Menurut Sanaky dalam Ardiansah dkk (2019:18) mengemukakan bahwa media *PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *microsoft office* program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor. Aplikasi ini dirancang khusus untuk membantu pengguna dalam membuat, mengelola, dan menampilkan materi presentasi dalam bentuk slide digital yang interaktif dan menarik. *PowerPoint* banyak digunakan di berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, pemerintahan, dan organisasi sosial, untuk menyampaikan informasi, laporan, ide, atau materi ajar kepada audiens secara sistematis, terstruktur, dan visual.

Lebih lanjut lagi, Mardi dalam Ardiansah dkk (2019:18) mengatakan bahwa *PowerPoint* adalah salah satu program aplikasi dari *microsoft* yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. *Microsoft PowerPoint* salah satu aplikasi milik *microsoft*, disamping *microsoft word* dan *excel* yang telah dikenal banyak orang. *Microsoft 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. Bila produk slide ini disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan kepada para peserta didik.

b. Fitur-fitur Aplikasi *PowerPoint*

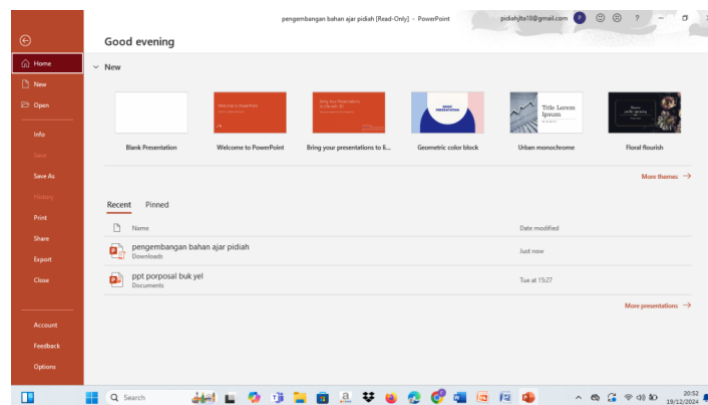
Pada *Microsoft PowerPoint 2021* terdapat fitur baru yang telah ditambahkan oleh *Microsoft*. Adapaun Menurut Madcoms (2023:2) menyatakan fitur-fitur aplikasi *PowerPoint 2021* sebagai berikut :

- 1) Penulisan bersama
Anda dan rekan kerja dapat membuka dan bekerja pada presentasi *PowerPoint* sama. Hal ini disebut penulis bersama, anda dapat melihat perubahan satu sama lain dengan cepat, dalam hitungan detik.
- 2) Kolaborasi yang lebih baik dengan komentar modern
Kontrol kapan anda mengirim komentar ke rekan penulis dan tetap produktif dengan pengalaman komentar yang konsisten di presentasi anda dan aplikasi *office* lain.
- 3) Mengetahui siapa yang ada di presentasi anda
Lihat siapa saja yang bekerja bersama anda dan di mana mereka berada dalam dokumen presentasi.
- 4) Refresh Visual
Bekerja dengan pengalaman mulai yang di modern dan tab yang baru di segarkan di Ribbon. Nikmat gaya yang bersih dan jelas dengan ikonografi, *monocline*, palet warna netral dan sudut jendela yang lebih lembut.
- 5) Rekam Peragaan Slide
Anda bisa merekam presentasi *PowerPoint* atau satu slide dan merekam suara, gerakan tinta, dan kehadiran video anda. Jika sudah selesai, presentasi akan sama seperti presentasi lainnya. Anda bisa memutarinya untuk audiens anda di peragaan slide atau anda bisa menyimpan presentasi sebagai file video. Gunakan tombol rekam, jeda, dan lanjutkan untuk mengontrol perekaman narasi dan navigasi.
- 6) Lihat yang baru di media saham
Microsoft PowerPoint 2021 terus menambahkan konten media yang lebih kaya ke kumpulan *Office Premium Creative Content* yang membantu anda mengekspresikan diri, seperti pustaka pilihan gambar, ikon, dan banyak lagi.

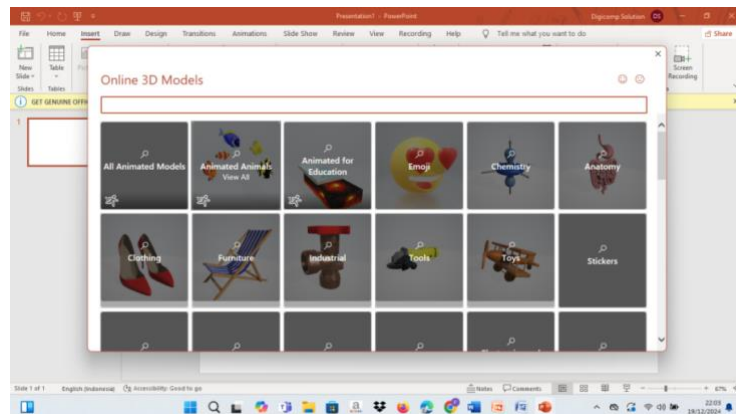
- 7) Memutar ulang goresan tinta
Sekarang anda bisa menerapkan animasi *reply* dan *rewind* yang baru pada objek yang anda beri animasi. Anda bisa menyesuaikan pengaturan waktu animasi tersebut menjadi lebih cepat atau lambat untuk menyesuaikan dengan kebutuhan anda.
- 8) Temukan yang anda perlukan dengan *Microsoft search*
Di bagian title Bar dari jendela *Microsoft PowerPoint* terdapat kotak search yang dapat membantu anda menemukan apa yang anda cari dengan cepat, seperti mencari teks, sebuah perintah, dan lainnya.
- 9) Tab Draw yang di perbarui
Akses dan ubah warna semua alat pengetikan anda dengan cepat, semuanya di satu tempat. Permudah cara anda bekerja dengan tinta menggunakan tambahan tab Draw baru, penghapus, penggaris, dan lasso.
- 10) Pilih warna yang sempurna
Microsoft PowerPoint 2021 telah menambahkan kotak input baru dalam kotak dialog color untuk nilai warna hex. Tidak perlu mengkonversi nilai warna hex ke dalam nilai RGB.
- 11) Garis sketsa
Anda dapat mengubah bentuk garis *outline* dan sisi bidang sebuah objek shape menjadi garis sketsa menggunakan pilihan *sketched* dalam tombol shape outline.

c. Bagian-bagian dari *Aplikasi PowerPoint*

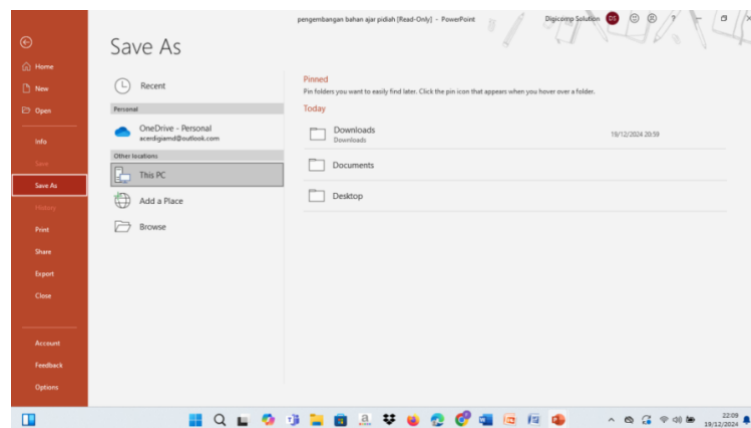
Adapun bagian-bagian aplikasi *PowerPoint* adalah sebagai berikut :



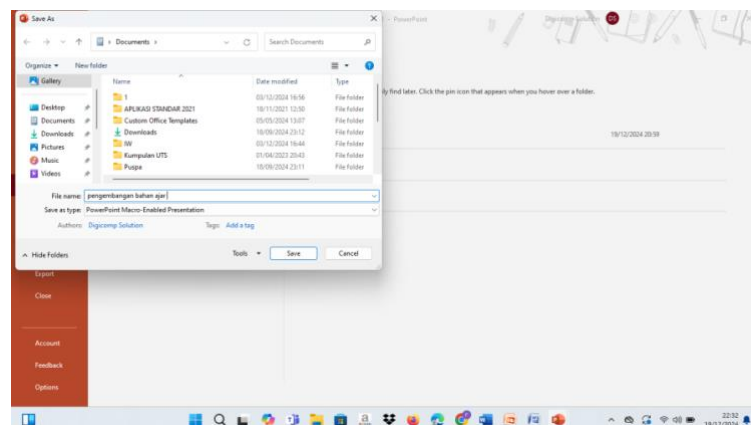
gambar 2. 1 Tampilan depan setelah masuk PowerPoint



gambar 2. 2 Tampilan ketika akan memilih gambar 3 dimensi



gambar 2. 3 Tampilan ketika menyimpan file PoweerPoint



gambar 2. 4 Tampilan ketika akan memberi nama file dan disimpan

5. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Azzahra, dkk (2023:6231) menyatakan bahwa “IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk social yang berinteraksi dengan lingkungannya”. Pada pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan rasa keingintahuan nya untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar hidup mereka. Dapat berperan aktif pula dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan sumber daya yang ada di sekitarnya dengan baik, atau dengan kata lain dapat mengembangkan keterampilan ikuiri untuk mengidentifikasi dan merumuskan suatu masalah melalui aksi nyata.

IPAS merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi di antara mereka. Ini juga melibatkan studi tentang kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial, dengan menggabungkan berbagai pengetahuan lain yang disusun secara logis dan terstruktur, termasuk analisa sebab dan akibat.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang saling berintegrasi sesuai penerapan kurikulum merdeka dalam pendidikan yang memudahkan guru dan peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif.

B. Kajian Penelitian Relevan

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

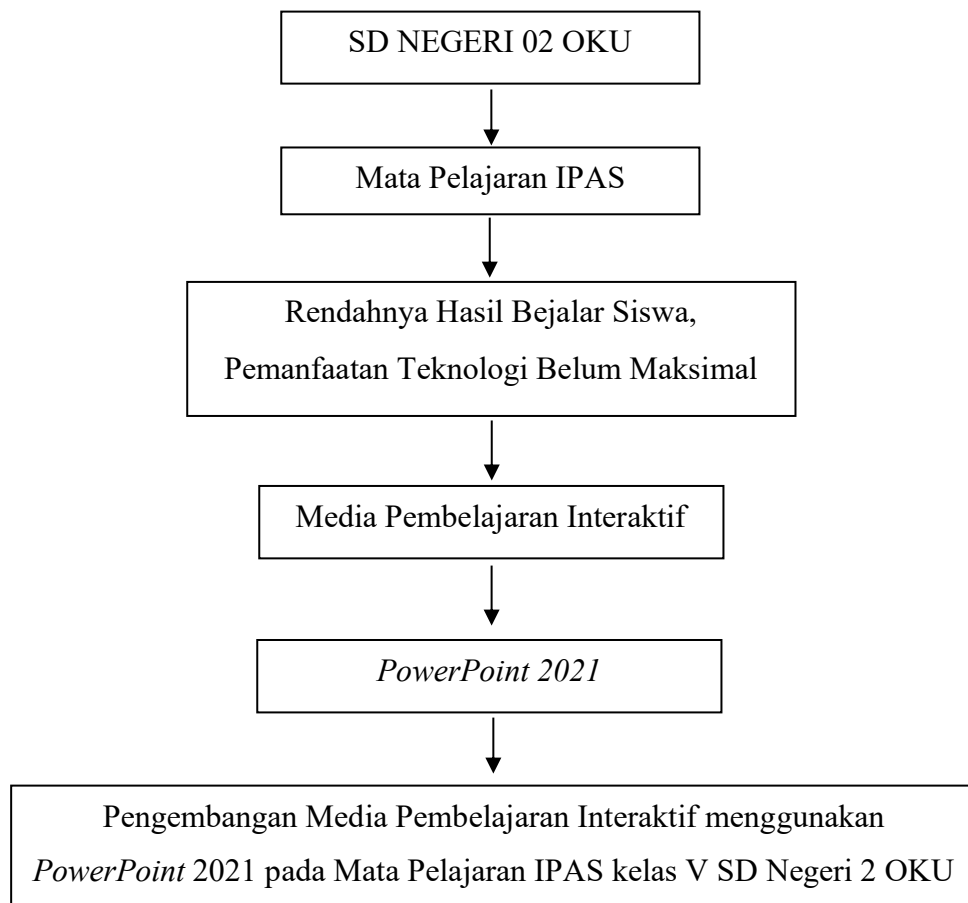
1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk (2021) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD”. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli isi mata pelajaran, produk media pembelajaran powerpoint interaktif ini telah memperoleh nilai persentase yaitu 100% yang berada pada rentang 90-100% dengan keterangan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Ini artinya media pembelajaran powerpoint interaktif ini layak untuk dipergunakan. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran, produk media pembelajaran powerpoint interaktif ini telah memperoleh nilai persentase yaitu 95,00% yang berada pada rentang 90-100% dengan keterangan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran, produk media pembelajaran powerpoint interaktif ini telah memperoleh nilai persentase yaitu 89,2% yang berada pada rentang 75 –89% dengan keterangan kualifikasi baik dan artinya media pembelajaran powerpoint interaktif layak untuk dipergunakan dengan sedikit. Hasil penilaian uji coba perorangan, produk media pembelajaran powerpoint interaktif telah memperoleh nilai persentase yaitu 91,66% yang berada pada

rentanng 90-100% dengan keterangan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Egisa Ade Putra FKIP Universitas Baturaja dengan judul “Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint* pada mata pelajaran pendidikan kewarga negaraan kelas VII SMP Negeri 1 kisam tinggi OKU selatan” hasil penelitian menunjukan 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 Keterangan “baik” dapat dikatakan bahwa media pembelajaran menggunakan Microsoft powerpoint dalam keterangan layak. Ahli desain menilai produk yang dibuat dengan persentase 84,71% dengan Keterangan “baik” dan ahli materi menilai produk yang dibuat dengan persentase 87,62% dengan Keterangan “baik”.Dapat disimpulkan bahwa produk Media Pembelajaran yang dikembangkan telah layak untuk ditterapkan sebagai media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas VII SMP Negeri 1 kisam tinggi OKU Selatan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Andriani & Wahyudi (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang”. Berdasarkan hasil revisi

media diperoleh hasil penilaian terhadap aspek media dengan skor rata-rata 3,81 dengan presentase 76,2% dengan keterangan baik. Dan hasil penilaian pada aspek materi dengan skor rata-rata 48 dengan presentase 96%, termasuk dalam keterangan sangat baik. Serta hasil penelitian aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata 46 dengan persentase 92% dan termasuk dalam keterangan sangat baik pula. Secara keseluruhan berdasarkan aspek materi, aspek media, dan aspek pembelajaran media pembelajaran powerpoint interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 Sekolah Dasar dikatakan valid.

C. Kerangka Konseptual



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Powerpoint* 2021 Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 2 OKU