

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.¹

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/ jabatan melalui pendidikan dan latihan. Pendidikan meningkatkan keahlian teoritis, konseptual, dan moral karyawan, sedangkan latihan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis pelaksanaan pekerjaan karyawan, workshop bagi karyawan dapat meningkatkan pengetahuan lebih lagi di luar perusahaan.

Menurut (Gagne dan Brings dalam Warsita, 2008: 266) Pengembangan adalah suatu sistem pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mempengaruhi dan

¹ Setyosari, Punaji. "Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan".(Jakarta Prenada Media Grup Kencana), 2016). Hal, 222-223

mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal atau segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat tercapai².

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana dan terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan dan mendukungserta meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

B. Media Pengembangan

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin media, secara harfiah berarti di tengah, sebagai perantara atau dalam pengantar. Secara khusus, konsep media dalam proses belajar mengajar lebih dimaknai sebagai pena grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan menata ulang informasi visual atau verbal.³ Criticos “Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”⁴. Pendapat yang berbeda dari para ahli pendidikan seperti Briggs, Gagne dan Reiser memberikan pengertian tentang media pembelajaran yang dapat dirangkum sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan mendorong peserta didik untuk belajar.
- b. Media pembelajaran sebagai sarana penyampaian pesan pendidikan.

² Warsita, Bambang. (2008). Teori Belajar Robert M Gagne dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. (Jurnal Teknodik Vol. XII No. 1,2008), Hal 266.

³ A Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), Hal 3.

⁴ Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), Hal 4.

- c. Media pembelajaran adalah alat yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang digunakan sebagai alat komunikasi dan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran.

Menurut media (Asosiasi Education And Communication Technology) AECT merupakan bentuk dan saluran untuk proses transmisi data. Menurut Olson, media adalah sarana menyajikan, menyimpan, berbagi, dan mendistribusikan informasi melalui stimulasi sensorik dan penataan informasi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran dan bertujuan untuk mempermudah daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Materi yang disampaikan guru akan lebih mudah diserap, dikuasai, dimengerti dan dipahami oleh peserta didik, hal tersebut disebabkan karena peserta didik belajar secara langsung melalui media. Media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga apabila kita akan memilih media harus dilakukan dengan cermat. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik juga akan meningkatkan daya tarik peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran karena pendidik dapat menyampaikan materi kepada peserta didik dengan cara yang lebih bermakna. Pendidik tidak hanya menyampaikan materi dalam bentuk kata-kata dalam ceramah, tetapi juga memberikan pernyataan yang nyata agar dapat memahami materi yang disajikan. Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi Penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. fungsi komunikasi
Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Sehingga tidak terjadi kesulitan dan kesalahpahaman saat menyampaikan pesan dalam bahasa lisan.
- b. Tugas motivasi
Pembelajaran dari media dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur seni, tetapi memfasilitasi pembelajaran peserta didik, sehingga gairah belajar peserta didik dapat meningkat.
- c. fungsi yang bermakna
Penggunaan media pembelajaran dapat lebih masuk akal, yaitu bahwa belajar tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan membuat.
- d. Fungsi Persamaan Persepsi
Mampu menyamakan pengamatan semua peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
- e. Fungsi individualitas
Dengan latar belakang peserta didik yang berbeda baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan peserta didik, media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan setiap orang dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.⁵

Media pembelajaran juga memiliki fungsi lain, yaitu sebagai berikut:

- a. Menangkap objek atau kejadian tertentu Dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam dengan video atau suara

⁵ Sanjaya, Wina, Media Komunikasi Pembelajaran (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), Hal 73-75.

- b. Manipulasi keadaan atau benda tertentu Dengan bantuan bahan pengajaran. Pendidik dapat menyajikan materi pembelajaran yang abstrak menjadi konkrit dan mudah dipahami.
- c. Meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat lebih meningkatkan perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut.

Dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar peserta didik. Peserta didik menerima pesan dan informasi dari pendidik, sehingga bahan pembelajaran lebih ditingkatkan dan informasi itu tersedia untuk peserta didik.⁶

3. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, maka pendidik harus menentukan topik dengan memantau kemajuan. Pendidik harus tahu cara menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Sehingga peserta didik akan bisa mudah menerima ajaran pendidik. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Pelajaran yang menarik akan lebih banyak mendapat perhatian dari peserta didik, untuk itu juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Bahan ajar lebih jelas artinya, sehingga peserta didik dapat lebih memahami dan belajar untuk menguasai tujuan pelajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran yang bervariasi, tidak hanya komunikasi lisan melalui kata-kata yang diucapkan pendidik, namun peserta didik juga tidak bosan bahkan pendidkk tidak akan kehabisan tenaga.

⁶ Ibid., 70-72

- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, tetapi juga kegiatan lain yang harus dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain⁷.

Pemanfaatan lingkungan belajar dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan kreativitas peserta didik, merangsang minat peserta didik untuk memperhatikan penjelasan guru, dan membantu peserta didik menerima informasi melalui panca indera.⁸ Penggunaan lingkungan belajar yang tepat dapat meningkatkan efektivitas, kreativitas, efisiensi dan kualitas pembelajaran.⁹

4. Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang berbeda dalam proses belajar mengajar. Pendidik harus dapat memilih lingkungan belajar yang tepat untuk kelas sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Menurut Yusufhadi Miarso, pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

- a. Media penyaji, yang terdiri dari:
- 1) Kelompok pertama: Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam
 - 2) Kelompok kedua: Media Proyeksi Diam
 - 3) Kelompok ketiga: Media Audio
 - 4) Kelompok keempat: Audio ditambah Media Visual Diam

⁷ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Prss Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), Hal 2.

⁸ D Kurniawan, "Metode Inkuiri Terbimbing Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Peserta didik Smp," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol. 2 No. 1, 2013, Hal 9.

⁹ A Kurniawati, W Isnaeni, and n R Dewi, "Jurnal Pendidikan IPA Indonesia," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* Vol 2 No. 2, 2013, Hal 150.

- 5) Kelompok kelima: Gambar Hidup (film)
 - 6) Kelompok keenam: Televisi
 - 7) Kelompok ketujuh: Multimedia
- b. Media Objek
- Media objek merupakan benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.
- c. Media Interaktif
- Dengan media ini peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi langsung selama mengikuti pelajaran.¹⁰

Sedangkan Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Media grafis
Disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik.
 - b. Media tiga dimensi
Dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama.
 - c. Media proyeksi
Seperti slide, film strips, film
 - d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.¹¹
5. Kriteria Dalam pemilihan Media Pembelajaran
- Ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, antara lain:

¹⁰ Miarso Yusufhadi, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011), Hal 462-465.

¹¹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), Hal 3-4.

- a. Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek-aspek mata pelajaran yang dipelajari.
 - b. Identifikasi karakteristik media pembelajaran yang harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, penggunaannya dibimbing oleh pendidik, berada di sekolah, mudah digunakan, tidak memerlukan banyak waktu atau sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas peserta didik.
 - c. Merencanakan keterlibatan dalam pembelajaran, bagaimana itu akan dipentaskan dan menggunakannya sedemikian rupa sehingga menjadi proses yang utuh dalam proses pembelajaran.
 - d. Mengevaluasi pemanfaatan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik terhadap efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.¹²
6. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu pendidik dalam proses belajar mengajar dan membantu menyampaikan pesan kepada peserta didik untuk lebih mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar peserta didik. Dengan media pembelajaran kualitas pembelajaran meningkat karena pendidik tidak hanya aktif memberikan materi kepada peserta didik, tetapi peserta didik juga dapat aktif di kelas dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengasimilasi materi yang disampaikan oleh pendidik.

Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan adanya media pembelajaran:

¹² Rasyid Hardi Wirasmita, "Pengembangan Media Pembelajaran *power point Interaktif* Menggunakan Aplikasi," Jurnal Educatio Vol 10, No. 2, 2015, Hal 262–79.

- a. Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik
Dengan bantuan media pembelajaran, pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pelajaran tersebut.
- b. Efisiensi belajar peserta didik dapat meningkat
Peserta didik yang belajar dengan bantuan media pembelajaran akan lebih efektif, karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendidik memberikan materi bisa lebih berurutan dan menyediakan hal-hal yang lebih mudah terlebih dahulu.
- c. Membantu konsentrasi belajar peserta didik
Pembelajaran media yang menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dapat membantu fokus belajar peserta didik di kelas sehingga mereka dapat mudah menerima materi yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik tidak akan bosan di dalam kelas ketika mendapatkan materi yang diberikan oleh pendidik, karena dengan menunjukkan media pembelajaran, peserta didik akan senang belajar dengan baik di kelas.
- d. Meningkatkan hasil belajar peserta didik
Media pembelajaran dapat meningkatkan perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik tidak hanya dari salah satu aspek tetapi komprehensif yang meliputi aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya memahami hal abstrak saja yang diajarkan oleh pendidik, tetapi juga perlu memahami makna

sebenarnya dari materi tersebut. Pendidik menggunakan media pembelajaran untuk membantu peserta didik untuk lebih memahami materi. Dengan begitu, pendidik dan peserta didik memiliki pengalaman yang sama dalam belajar.

e. Peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran

Agar pembelajaran di kelas berjalan dengan baik, selain pendidik, peserta didik juga aktif mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik bukan hanya objek, tetapi mereka menjadi subjek pembelajaran. Hal ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkreasi dan mengembangkan potensi dirinya melalui kegiatan belajar.¹³

C. Media Pembelajaran Power Point Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Secara etimologi, media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti "tengah, perantara, atau pengantar"¹⁴. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran dan bertujuan untuk mempermudah daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Materi yang disampaikan guru akan lebih mudah diserap, dikuasai, dimengerti dan dipahami oleh peserta didik, hal tersebut disebabkan karena peserta didik belajar secara langsung melalui media. Media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga apabila kita akan memilih media harus dilakukan dengan cermat. Media pembelajaran yang inovatif

¹³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik", Misykat, Vol. 03, No. 1, Juni 2018, Hal 171-187.

¹⁴ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), Hal 3

dan menarik juga akan meningkatkan daya tarik peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran.

Menurut Criticos media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan dipergunakan sebagai alat dan bahan dalam suatu kegiatan pembelajaran.¹⁵ Media merupakan komponen belajar yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik, yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang memiliki tujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran¹⁶. Secara garis besar media yaitu mengenai manusia, materi, maupun kejadian sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dari pengertian tersebut, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media.¹⁷ Secara lebih rinci media dalam proses belajar mengajar cenderung disebut sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dari pendapat beberapa ahli yaitu Daryanto, Hamdani, dan Azhar Arsyad, kemudian dielaborasi sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar serta dapat mempermudah penyampaian materi sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai secara optimal¹⁸

¹⁵ Daryanto, "Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas guru", (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016), Hal 4.

¹⁶ Hamdani, "Strategi Belajar Mengajar", (Bandung: Pustaka Cipta, 2011) Hal 243.

¹⁷ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran", (Jakarta: PT Raja Graf Indo, 2013) Hal 3.

¹⁸ Budi Purwanti, "Pengembangan Media PPT Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure", Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 3, No. 1, 2015, Hal 44.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Media interaktif merupakan alat bantu audio visual yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, yang tujuannya adalah untuk mendorong peserta didik belajar secara aktif dan mandiri.

2. Tujuan Dan Fungsi Power point Interaktif

Tujuan dari penggunaan Power point interaktif dalam pembelajaran dikelas yaitu Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu bertele-tele, Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera peserta didik dan pendidik, dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Sedangkan fungsi dari Power point pembelajaran interaktif adalah Mampu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik pada isi pelajaran, Hal ini dapat dilihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap peserta didik saat mendengarkan dan melihat siaran materi pelajaran dengan visualisasi tersebut dan Membantu peserta didik yang lemah memahami dan mengingat isi materi.¹⁹

3. Kelebihan Dan Kekurangan PPT Interaktif

Menurut Daryanto PPT memiliki berbagai kelebihan, diantaranya:

a. Kelebihan PPT Interaktif:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi.
- 2) Animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 3) Lebih merangsang anak untuk mengetahui informasi tentang bahan ajar .
- 4) Pesan informasi secara visual mudah untuk dipahami peserta didik .
- 5) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 6) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang.

¹⁹ Rasyid Hardi Wirasasmita, Yupi Kuspani Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran PPT Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Cantasia Studio Dan Macromedia Flash", Jurnal Education Vol. 10, No. 2, 2015, Hal. 262-279.

7) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/ Disket/ Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

b. Kekurangan PPT Interaktif:

- 1) Memakan waktu, untuk menggunakan media ini dibutuhkan kesabaran dan tahap demi tahap untuk menyusun dan membuatnya. Sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- 2) Hanya bisa dioperasikan windows, media microsoft powerpoint ini hanya dapat dijalankan atau dioperasikan pada sistem operasi windows saja.
- 3) Membutuhkan keahlian lebih, untuk menggunakan media Microsoft powerpoint ini dibutuhkan keahlian yang lebih untuk dapat membuat powerpoint yang benar, baik, dan menarik.²⁰

D. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2016, pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Kurikulum pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa IPA berkaitan erat dengan pola pikir dengan mencari tahu tentang mengenai dalam dan sekitarnya, sehingga dalam pembelajaran IPA dituntut untuk melakukan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA bukan hanya tentang anak-anak memahami materi tertentu, tetapi ketika peserta didik mendapatkan pengalaman langsung, mereka dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang materi tersebut.

Sagala Syaiful, menyatakan bahwa IPA adalah menyadari hal ini secara rasional dan objektif tentang alam semesta dan segala isinya. Tindakan rasional didasarkan pada pemikiran yang sistematis dan logis, tindakan objektif sesuai dengan situasi yang sebenarnya²¹.

Carin menambahkan bahwa sains adalah kegiatan berupa bertanya, menjelajahi alam semesta, menemukan dan mengungkap rangkaian alam²². Dalam Usman

²⁰ Ibid, Hal 182.

²¹ Sagala Syaiful, Pengantar Ilmu IPA, (Yogyakarta: Bentang Pustaka, 2004), Hal 68.

²² Carin, Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, (Jakarta: Rajawali Pers, 1993), Hal 3.

Samatowa. Piaget mengatakan bahwa pengalaman langsung memainkan peran penting dalam mendorong perkembangan kognitif anak. Menggunakan pembelajaran langsung lebih memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi atau teori dan lebih praktis karena dapat menggunakan alat atau media pembelajaran yang mereka temukan di sekitar²³. Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Mata Pelajaran Keilmuan SD/MI, bertujuan agar peserta didik memperoleh dan mengembangkan keimanan akan ketuhanan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya. Pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep ilmiah yang dapat bermanfaat bagi peserta didik dan dapat mengembangkan makna dalam kehidupan sehari-hari, Rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran akan adanya hubungan timbal balik yang berpengaruh antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan proses mempelajari lingkungan alam, memecahkan masalah dan membuat keputusan, peserta didik dapat meningkatkan kesadaran dengan ikut serta dalam pemeliharaan, perlindungan dan pelestarian lingkungan alam, peserta didik dapat meningkatkan kesadarannya akan penghargaan terhadap alam dan seluruh tatanannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. Peserta didik memperoleh pengetahuan, konsep dan keterampilan dalam bidang IPA untuk melanjutkan pendidikannya di SMP/MTS²⁴.

E. Hasil Belajar Peserta Didik

1. Pengertian Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”. Definisi output (produk) mengacu pada perolehan sebagai hasil dari melakukan aktivitas atau proses yang menghasilkan perubahan

²³ Samatowa, Strategi pembelajaran IPA di SD, (Bandung: CV.Sinar Baru, 2006), Hal 12.

²⁴ Anggraini Fitrianingtyas dan Elvira Hoesein Radia, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Peserta didik Kelas IV SDN Gedanganak 02", e-jurnal mitra pendidikan, Vol. 1, No. 6, Agustus 2017, Hal 708-720.

fungsional pada input. Keluaran produksi adalah pembelian yang dilakukan dengan mengubah bahan menjadi barang jadi. Dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu setelah peserta didik mengalami pembelajaran, perilaku mereka berubah sebagai perbandingan sebelum dan sesudah nya.²⁵ Menurut Anis Matta yang dikutip dari buku Rohmalina, belajar adalah “proses perubahan yang terus menerus.”²⁶ Seorang pembelajar yang mengalami proses perkembangan terus-menerus dalam dirinya dalam berpikir, cara berpikir maupun dalam tingkah laku, dapat melakukan sesuatu atau belajar pada anak yang sebelumnya tidak terampil menjadi terampil.²⁷ Mengikuti buku Fajri Ismail, pemahaman Dymiat dan Mudjiono tentang hasil belajar adalah “tingkat pencapaian peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, yang tingkat pencapaiannya kemudian ditandai dalam skala berupa huruf, kata atau simbol”.²⁸ Kegiatan belajar merupakan bagian penting dari pengajaran. Belajar, dalam pandangan Skinner, adalah proses adaptasi atau penyesuaian secara bertahap. Meskipun mengajar mengacu pada apa yang seharusnya dilakukan oleh seorang guru sebagai pengajar.²⁹ Dari sini dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses mengubah tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu. Sedangkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran apakah peserta didik memahami materi atau sebaliknya.

²⁵ Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009). Hal 44.

²⁶ Rohmalina Wahab dkk., Kecerdasan Emosional & Belajar, (Palembang: Graafika Telindo Press, 2012), Hal. 50

²⁷ Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, Kurikulum dan Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), Hal. 124

²⁸ Fajri Ismail, Evaluasi Pendidikan, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), Hal 38

²⁹ Dedy Kustawan, Analisis Hasil Belajar Program Perbaikan dan Pengayaan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2013), Hal 14.

2. Tujuan Dan Fungsi Hasil Belajar Peserta Didik

Menurut Kunandar menyebutkan fungsi penilaian hasil belajar yang dilakukan guru adalah sebagai berikut:

1. Menggambarkan seberapa dalam seorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi tertentu.
2. Mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program, pengembangan kepribadian maupun untuk penjurusan.
3. Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan peserta didik serta sebagai alat diagnosis yang membantu guru menentukan apakah peserta didik perlu mengikuti remedial atau pengayaan.
4. Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya.
5. Kontrol bagi guru dan sekolah tentang kemajuan peserta didik.³⁰

Menurut Kunandar, tujuan penilaian hasil belajar peserta didik adalah:

1. Melacak kemajuan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka perkembangan hasil belajar peserta didik dapat diidentifikasi yakni menurun atau meningkat.
2. Mengecek keterampilan kompetensi peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui apakah peserta didik telah

³⁰ Kunandar, “ Penelitian Hasil Belajar Peserta didik Berdasarkan kurikulum 2013” ,(Jakarta: PT Grafindo Persada,2013) Hal 68

menguasai kompetensi tersebut ataukah belum menguasai. Selanjutnya dicari tindakan tertentu bagi yang belum menguasai kompetensi tersebut .

3. Mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai oleh peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui kompetensi mana yang belum dikuasai dan kompetensi mana yang telah dikuasai.
4. Menjadi umpan balik untuk perbaikan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat dijadikan bahan acuan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang masih di bawah standar (KKM).³¹

3. Indikator Dalam Hasil Belajar

Pada prinsipnya, Menemukan hasil belajar yang ideal mencakup semua bidang psikologi yang berubah melalui pengalaman pembelajaran peserta didik tersebut. Kunci terpenting untuk memperoleh pengukuran dan informasi tentang hasil belajar peserta didik adalah dengan menggambarkan indikator-indikator yang berkaitan dengan pencapaian yang akan dicapai, dinilai dan diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S.Bloom dengan Taxonomy of Education Objectives membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu yang pertama ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual. Kedua afektif, yakni semua yang berhubungan dengan sikap, dan yang ketiga psikomotorik, yakni sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal.³²

Tabel 2 1 Indikator Hasil Belajar Peserta Didik

| No. | Ranah | Indikator |
|-----|-------|-----------|
|-----|-------|-----------|

³¹ Ibid Hal 70.

³² Burhan Nurgiantoro, Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah (Yogyakarta: BPFE, 1988), Hal 42

| | | |
|---|---|--|
| 1 | <p style="text-align: center;">Kognitif</p> <p>a. Knowledge (pengetahuan)</p> <p>b. Comprehension (pemahaman)</p> <p>c. Application (penerapan)</p> <p>d. Analysis (analisis)</p> <p>e. Syntesis (sintesis)</p> <p>f. Evaluation (evaluasi)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dapat menunjukkan ➤ Dapat menjelaskan ➤ Dapat mendefinisikan secara lisan ➤ Dapat memberikan contoh ➤ Dapat menggunakan secara tepat ➤ Dapat menguraikan ➤ Dapat mengklasifikasikan ➤ Dapat menghubungkan ➤ Dapat menyimpulkan ➤ Dapat membuat prinsip umum ➤ Dapat menilai berdasarkan kriteria ➤ Dapat menghasilkan |
| 2 | <p>Ranah Afektif</p> <p>a. Receiving (Sikap menerima)</p> <p>b. Responding (Member respons)</p> <p>c. Valuing (Nilai)</p> <p>d. internalisasi (pendalaman)</p> <p>e. Characterization (karakterisasi)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menunjukkan sikap menerima dan menolak ➤ Kesiediaan berpartisipasi atau terlibat ➤ Menganggap penting dan bermanfaat ➤ Menganggap indah dan harmonis ➤ Mengakui dan meyakini ➤ Mengingkari ➤ Melemahkan atau meniadakan ➤ Menanamkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari |

| | | |
|---|---|---|
| 3 | <p>Ranah Psikomotor</p> <p>a. Keterampilan bergerak dan bertindak</p> <p>b. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya ➤ Mengucapkan ➤ Membuat mimik dan gerakan jasmani |
|---|---|---|

Dengan melihat indikator diatas dapat disimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu pada ranah kognitif karena penelitian ini nantinya akan mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar IPA melalui PPT interaktif, yang mana yang paling dibutuhkan dan kembangkan adalah potensi dari kognitifnya.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Djamarah ,unsur dan faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar adalah sebagai berikut:

1) Unsur Luar:

- (a) Faktor Lingkungan (Alami, Sosial Budaya)
- (b) Faktor Instrumental (Kurikulum, Program, Sarana Dan Fasilitas, Guru)

2) Unsur Dalam:

- (a) Faktor Fisiologis (Kondisi Fisiologis, Kondisi Panca Indra)
- (b) Faktor Psikologis (Minat, Kecerdasan, Bakat, Motivasi, Kemampuan).³³

Menurut Dalyono mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada pula dari luar dirinya.

³³ Djamarah, "Psikologi Belajar" ,(Jakarta: Rineka Cipta, 2011) Hal 177.

1) Faktor internal (yang berasal dari dalam diri)

- a) Kesehatan Kesehatan jasmani dan rohani merupakan faktor yang sangat pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang dalam keadaan tidak sehat, dapat menyebabkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian juga halnya pada kesehatan rohani (jiwa) kurang baik dapat mengurangi semangat belajar. Oleh karena itu, penting sekali menjaga kesehatan baik fisik maupun mental, agar tubuh tetap kuat, pikiran tetap sehat dan bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar.
- b) Intelegensi dan bakat Seseorang yang memiliki intelegensi baik umumnya mudah belajar dan hasilnya pun baik. Sebaliknya, orang yang intelegensinya rendah cenderung mengalami kesukaran belajar. Bakat juga berpengaruh dalam menentukan keberhasilan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi dan bakat yang baik dalam bidangnya, maka proses belajar akan lancar bila dibandingkan dengan orang yang memiliki bakat saja tetapi intelegensinya rendah.
- c) Minat dan motivasi Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai/memperoleh benda atau tujuan yang diminati. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup bahagia. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya

pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan. Dorongan yang datang dari hati, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu atau dapat juga karena dorongan bakat apabila ada kesesuaian dengan bidang yang dipelajari. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilannya. Karena itu motivasi belajar perlu diusahakan terutama yang berasal dari dalam diri.

d) Cara belajar Cara belajar seseorang mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan, akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

2) Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri)

a) Keluarga Keluarga adalah ayah, ibu, dan anak-anak serta famili yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Selain itu, faktor keadaan rumah juga turut mempengaruhi keberhasilan belajar.

b) Sekolah Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode pembelajaran, kesesuaian kurikulum dengan anak, sarana dan prasarana sekolah, jumlah murid perkelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya. Semua itu turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

c) Masyarakat Keadaan masyarakat juga dapat menentukan prestasi belajar. Bila di sekitar tempat tinggal keadaan

masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya tinggi, hal ini akan mendorong anak giat belajar.

- d) Lingkungan sekitar Keadaan lingkungan tempat tinggal juga sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar. Keadaan lingkungan, iklim, dan sebagainya. Berdasarkan uraian diatas, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri) terdiri dari kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, serta carabelajar. Sedangkan faktor eksternal (yang berasal dari luar diri) terdiri dari keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.³⁴

F. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV

Peserta didik sekolah dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Objek konkret tersebut yang dapat ditangkap oleh panca indra.³⁵

Piaget menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif pada anak, mempunyai karakteristik berbeda. secara garis besar dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu:

- 1) Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini anak belum memasuki usia sekolah.

³⁴ Dalyono, " Hubungan Hasil Belajar dan Minat Belajar" , (Jakarta: Rineka Cipta, 2012) Hal 55-60.

³⁵ Heruman, "Model pembelajaran Matematika d Sekolah Dasar" ,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) Hal 1.

- 2) Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), pada tahap ini kemampuan kognitifnya masih terbatas. Anak masih suka meniru perilaku orang lain (khususnya orang tua dan guru) yang pernah ia lihat dan anak.
- 3) mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu mengekspresikan kalimat-kalimat pendek secara efektif.
- 4) Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), pada tahap ini anak sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, selain itu anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret.
- 5) Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun), pada tahap ini anak sudah menginjak usia remaja, perkembangan kognitif peserta didik pada tahap ini telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan dua ragam kemampuan kognitif secara simultan (serentak) maupun berurutan.³⁶

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar yang umumnya berusia antara 7-12 tahun yaitu mulai memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan cara menyelidiki, mencoba, dan bereksperimen mengenai suatu hal yang dianggap menarik bagi dirinya, serta peserta didik sudah mampu memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, selain itu peserta didik sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret. Anak-anak usia sekolah dasar, memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Mereka senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan

³⁶ Susanto, "Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar" , (Jakarta: PT Prenada Media, 2015) Hal 77.

pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan peserta didik berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.