

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima, agar dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat seorang siswa sehingga dalam proses belajar menjadi optimal (Ramli, 2012). Menurut (Sukiman, 2012), perantara yang digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim kepada penerima disebut sebagai media. Pembelajaran menurut (Nurdyansyah, 2019) adalah sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Jannah, 2009). Sedangkan dalam bukunya, (Sukiman, 2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai penyalur pesan antara pengirim dan penerima, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat peserta didik.

Pernyataan tersebut sama halnya dengan (Nurdyansyah, 2019) segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan bahan pembelajaran sehingga merangsang peserta didik melalui minat, perhatian, pikiran, dan perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar merupakan sebuah media pembelajaran. Dalam (Permendikbud, 2016) nomor 22 juga

dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Dari beberapa paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pembelajaran, agar dapat menumbuhkan konsentrasi, emosi/perasaan, atensi, dan ketertarikan seorang siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang optimal.

Menurut (Jannah, 2009), media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik tiap jenis media sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menurut bentuk bendanya

Menurut bentuk bendanya media dibedakan menjadi dua yaitu: media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media dua dimensi merupakan media yang berbentuk bidang datar, dan hanya memiliki panjang serta lebar saja seperti gambar, grafik, peta, dan lain-lain. Sedangkan media tiga dimensi memiliki panjang, lebar dan tinggi atau media dalam bentuk model seperti objek, mock-up, globe, diorama, dan lain sebagainya.

2. Media pembelajaran menurut perangkatnya

Berdasarkan perangkatnya media dibedakan menjadi dua yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras (*hardware*) merupakan peranti untuk menyampaikan pesan yang disimpan pada materials untuk disampaikan kepada audien. Perangkat yang termasuk kedalam *hardware* antara lain proyektor, OHP,

kamera, komputer, dan lain-lain. Sedangkan perangkat lunak (*software*) adalah isi pesan yang disimpan pada material seperti audio, slide, kaset film, dan lain sebagainya.

3. Media pembelajaran menurut indera penerimanya

Menurut indera penerimanya media pembelajaran terbagi atas media visual dan media audio. Media yang pesannya hanya dapat diamati oleh indera penglihatan adalah media visual, seperti gambar, grafik, dan foto. Media yang pesannya hanya dapat didengar saja disebut dengan media audio, seperti radio, tape recorder, laboratorium bahasa. Selain itu ada juga media yang dapat sekaligus diamati oleh indera penglihatan dan pendengaran. Media seperti ini disebut sebagai media audio visual. Salah satu contoh media audio visual adalah video, televisi, slide bersuara, dan lain-lain.

4. Media pembelajaran menurut cara kerjanya

Media proyektable dan media non proyektable merupakan media pembelajaran menurut cara kerjanya. Cara kerja media proyektable dengan menggunakan sistem proyeksi seperti slide proyektor, opaque proyektor, overhead proyektor, dan segala jenis film. Sedangkan media non proyektable merupakan kebalikan dari media proyektable tanpa sistem proyeksi media non proyektable dapat langsung diamati. Misalnya globe, diorama, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa jenis media yang telah dipaparkan di atas, media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint* yang peneliti buat termasuk kedalam media pembelajaran berdasarkan perangkatnya,

yakni media dengan perangkat lunak atau *software* berbasis *Powerpoint*.

B. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI, kata interaktif memiliki arti saling melakukan aksi, saling aktif. Media interaktif menurut (Monikae dkk., 2021) merupakan media yang memiliki unsur audio-visual dan interaktif sebab dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Sehingga media pembelajaran interaktif merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang memiliki lebih dari satu unsur media dan terjadi interaksi antara pengguna dengan media yang digunakan.

Ciri khas dari media pembelajaran interaktif adalah interaktivitas. Intensitas keterlibatan siswa/pengguna akan menentukan tingkat interaktivitas suatu program. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran inilah yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar.

Penggabungan dua unsur media atau lebih seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi antara pengguna (manusia/ user/ pengguna produk) dan komputer (*software/ aplikasi/ produk dengan format file tertentu*) disebut sebagai multimedia interaktif (Fikri & Madona, 2018). Multimedia pembelajaran interaktif atau (Surjono, 2017) menyebutnya sebagai MPI adalah suatu desain pembelajaran dengan mengkombinasikan tulisan, gambar, grafik, audio, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis

dibantu dengan komputer atau sejenisnya supaya tercapai tujuan pembelajaran dimana pengguna ikut serta berinteraksi dengan program.

Pada media yang di dalamnya terdapat dua unsur atau lebih dan terintegrasi serta menimbulkan interaksi dua arah antara pengguna dengan alat yang digunakan agar tercapai tujuan pembelajaran dapat disebut sebagai multimedia pembelajaran interaktif.

Beberapa keunggulan dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, di antaranya (Fikri & Madona, 2018):

1. Fleksibel digunakan
2. Melayani kecepatan belajar individu
3. Kaya isi
4. Interaktif
5. Lebih komunikatif
6. Mudah dilakukan perubahan
7. Lebih leluasa mengembangkan kreativitas

Menurut (Rusman, 2013) media pembelajaran interaktif dapat dikatakan baik apabila telah memenuhi kriteria. Syarat multimedia yang baik diantaranya:

1. Sesuai dengan materi pembelajaran. Media yang baik isinya sesuai dengan bahan atau kajian yang akan disampaikan pada proses pembelajaran.

Materi yang ditulis harus memenuhi kriteria:

- a. Valid yakni materi yang disajikan benar-benar telah teruji kebenarannya, tidak ketinggalan jaman, sesuai dengan kurikulum, dan telah divalidasi oleh ahli materi.
 - b. Kebermanfaatan yaitu materi yang disajikan bermanfaat dan bermakna baik dalam kehidupan sekarang dan mendatang bagi siswa. Sehingga setelah menjalankan sebuah program pembelajaran siswa merasa telah belajar sesuatu.
2. Sesuai dengan tujuan. Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan maksud agar media yang dibuat tidak melenceng dari tujuan dan sesuai dengan arahan. Tujuan yang dibuat harus sesuai dengan indikator dan kurikulum yang berlaku. Kualitas materi dan tujuan juga harus mencakup ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran dan kesesuaian dengan situasi siswa
 3. Desain. Menurut (Rusman, 2013) media pembelajaran yang baik memiliki kriteria desain dan tampilan diantaranya:
 - a. *Text*
 - 1) Jenis huruf, dalam pemilihan jenis huruf baiknya memilih huruf yang sederhana dan membatasi variasi yang digunakan, misalnya *bold*, *italic*, dan *underline*.
 - 2) Besar huruf, besar huruf yang digunakan hendaknya sesuai dengan jarak pandang.

- 3) Warna huruf, sesuaikan kontras warna huruf dengan latar belakang agar huruf tetap terlihat dengan jelas.
- 4) Spasi, spasi tulisan harus disesuaikan dengan layar yang ada, sehingga mudah dibaca oleh siswa.

b. *Graphics*

Penggunaan gambar, foto, diagram, dan grafik yang berhubungan dengan materi dapat mendukung proses pembelajaran.

c. *Color*

Penggunaan komposisi dan kombinasi warna yang tepat dapat menarik perhatian siswa terhadap informasi yang disajikan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

d. *Animation*

Penggunaan animasi yang tepat dapat mengilustrasikan proses terjadinya sesuatu.

e. *Audio*

Adanya audio dalam sebuah media pembelajaran dapat membawa siswa kepada nuansa pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

f. *Estetika*

Sebuah program harus memiliki tampilan yang artistik untuk menarik minat siswa.

Selain enam hal tersebut, (Rusman, 2013) juga menyebutkan bahwa dalam sebuah desain media pembelajaran yang baik juga harus memberikan kemudahan navigasi

4. Penggunaan bahasa Indonesia yang baik, dengan memperhatikan hal-hal berikut:
 - a. Isi atau makna, yaitu sesuatu yang berhubungan dengan dengan pikiran, gagasan atau perasaan yang disampaikan
 - b. Menggunakan bahasa baku
 - c. Penggunaan bahasa sesuai dengan usia.
5. Hak cipta.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan media interaktif adalah media yang memiliki dua arah yakni terjadinya interaksi antara pengguna dengan alat yang digunakan dan di dalamnya terdapat lebih dari dua unsur media.

C. *Powerpoint*

Menurut beberapa ahli, *microsoft Powerpoint* merupakan *software* berbasis multimedia yang dibuat dan dikembangkan oleh Microsoft dan menjadi *software* presentasi yang sering digunakan, baik dari kalangan perusahaan, pendidikan, maupun perorangan (Fahyuni, 2017; Hevitullah, 2016; Kurniawan & Rachmat, 2010).

Dalam menjalankannya, *microsoft Powerpoint* memiliki kemampuan yang tidak kalah dengan *software* aplikasi presentasi yang lain. Beberapa kemampuan yang *Powerpoint* miliki antara lain (Kurniawan & Rachmat, 2010):

1. Menampilkan struktur presentasi
2. Dapat berintegrasi dengan dengan program lain yang ada di Microsoft Office

3. Dapat memakai fitur *wizard* dan *template*
4. Dapat mengatur format *colour schemes*, *background*, dan *template* pada halaman presentasi
5. Presentasi dapat ditampilkan pada layar komputer, *Overhead Projector* (OHP), dan web
6. Pada *Powerpoint* juga dapat disisipkan video, audio, dan animasi lain.

Selain kemampuan tersebut di atas, microsoft *Powerpoint* memiliki beberapa tampilan, di antaranya:

1. Tab *Outline*, memiliki fungsi untuk menampilkan semua tampilan presentasi dalam bentuk *outline*
2. Tab *Slide*, berfungsi untuk menampilkan presentasi dalam bentuk *slide*
3. *Slide Pane*, berfungsi untuk menampilkan *slide* yang kita pilih
4. Menu bar, berisi perintah-perintah untuk memudahkan proses presentasi.

Pada menu bar berisi 9 perintah yang berbeda, berikut adalah perintahperintah yang terdapat pada menu bar:

1. *File*

File berisi perintah yang berkaitan dengan *file* presentasi, berikut adalah perintah yang sering kita gunakan, diantaranya adalah *new* yang memiliki fungsi untuk membuat presentasi baru, *open* memiliki fungsi membuka *file* presentasi, *close* berfungsi untuk menutup *file* presentasi, *save* berfungsi untuk menyimpan *file*

presentasi, *print* digunakan untuk mencetak *file* presentasi dan banyak lagi.

2. *Help*

Help digunakan untuk menampilkan bantuan pada saat membuat presentasi kita dapat menggunakan perintah *help* ini.

3. *Edit*

Pada menu perintah *edit* kita dapat menggandakan kata/kalimat/gambar (*copy*), menghapus semua slide yang kita inginkan (*Delete*), membatalkan perintah (*undo*), dan membatalkan perintah pembatalan (*redo*)

4. *View*

Menu *view* berisi perintah mengenai pengaturan tampilan presentasi. Didalam *view* terdapat beberapa perintah lagi, diantaranya adalah perintah *zoom* untuk melakukan pembesaran, menampilkan *footer* dan *header*, menampilkan dan menyembunyikan *toolbar*.

5. *Insert*

Insert digunakan untuk menambahkan objek ke *file* presentasi kita bisa menggunakan perintah *insert*. Di dalam *insert* kita bisa menambah slide baru (*new slide*), gambar (*picture*), *organization card*, audio, video, dan lain-lain

6. *Format*

Format digunakan untuk merubah format huruf (*font*), format spasi (*line spacing*), ukuran huruf (*size*), dan lain sebagainya. Selain

pada menu *insert* kita juga dapat menambahkan slide baru melalui perintah format.

D. Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran hasil belajar merupakan bagian terpenting. Hasil belajar siswa hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam artian luas mencakup aspek kognitif yang mengakibatkan perubahan dalam segi kemampuan berpikir, aspek afektif mengakibatkan perubahan dalam segi rasa, dan psikomotorik yang memberikan perubahan dalam segi keterampilan (Sudjana, 2011). Pada proses pembelajaran aspek kognitif, afektif dan psikomotorik membawa sebuah perubahan yang disebut sebagai hasil belajar. Perubahan-perubahan tersebut dapat berupa pemahaman siswa, pengetahuan siswa, reaksi siswa, perbuatan siswa, keterampilan siswa, dan lain sebagainya. Menurut (Suardi, 2012) perubahan yang terjadi pada siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku akibat interaksi antara stimulus dengan respon.

Dari beberapa definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah bentuk perubahan dari tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap serta pengetahuannya. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil ketika hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran.

Dalam mengukur keberhasilan belajar siswa, ada tiga istilah yang berkaitan dengan penilaian yang harus diketahui, diantaranya (Pusdiklat Kemdikbud, 2016):

1. **Pengukuran**, kegiatan memberi angka pada sesuatu yang diklaim sebagai objek ukur terhadap keadaan dengan aturan-aturan tertentu. Pengukuran selalu bersifat kuantitatif. Alat ukur yang dapat digunakan dalam pengukuran secara internasional adalah timbangan, meteran, termometer, dan lain-lain. Selain itu ada pula alat ukur yang dapat dibuat dan dikembangkan sendiri dengan mengikuti proses standarisasi instrumen.
2. **Penilaian**, kegiatan menafsirkan data hasil pengukuran atau aktivitas agar memperoleh informasi terkait pencapaian kemajuan belajar peserta didik. Pada instrumen penilaian peserta didik dapat berupa tes tertulis, tes lisan, tugas rumah, pengamatan, dan lain sebagainya.
3. **Evaluasi**, interpretasi terhadap terhadap pertumbuhan serta perkembangan peserta didik berdasarkan pada kriteria yang telah ditentukan. Pada dasarnya evaluasi bersumber pada data kuantitatif dan hasilnya berupa data kualitatif.

E. Penyajian data

Data dapat diartikan sebagai kumpulan keterangan atau informasi yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah atau mendapatkan gambaran mengenai suatu keadaan. Dalam mengumpulkan data dapat dilakukan beberapa cara, antara lain adalah 1) Angket atau kuesioner; 2) Wawancara; 3) Observasi atau pengamatan; dan 4) Studi Literatur . Menurut jenisnya, data yang telah dikumpulkan dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Sedangkan menurut cara memperolehnya,

data diklasifikasikan menjadi dua, yakni data primer dan data sekunder (Adinawan, 2016).

Berdasarkan sifatnya data kualitatif adalah data yang tidak dinyatakan dalam bentuk angka, sebagai contohnya jenis kelamin, jenjang pendidikan, agama, dan lain sebagainya. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk angka. Menurut nilainya, data kuantitatif dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Data diskrit: data yang satuannya bulat dalam bilangan asli, tidak berbentuk pecahan.

Contoh : jumlah kendaraan motor di parkir, jumlah mahasiswa di kelas, dan lain-lain

2. Data kontinu : data yang satuannya dapat berupa bilangan bulat dan atau pecahan.

Contoh : perubahan berat badan, perubahan suhu tubuh, perubahan tinggi badan, jarak antar kota, dan lain-lain (Hidayati dkk., 2019)

Setelah data selesai dikumpulkan dan disusun sesuai dengan kebutuhan, selanjutnya agar mudah dibaca data perlu disajikan dalam bentuk sederhana sehingga lebih mudah untuk dibaca dan dipahami maknanya. Secara umum penyajian data yang sering digunakan ialah tabel dan diagram.

Berikut adalah macam-macam tabel dalam penyajian data:

1. Tabel baris dan kolom

Tabel ini digunakan untuk data yang terdiri dari beberapa baris dan satu kolom. Berikut contoh tabel baris dan kolom yang terdiri dari 5 baris dan 1 kolom.

Tabel.2.1 Daftar Baris Kolom

Penjualan mobil perusahaan X periode tahun 2010-2015

Tahun	Banyak mobil terjual
2011	28.350
2012	25.945
2013	30.823
2014	76.105
2015	55.162

(Sumber: As'ari dkk., 2017)

2. Tabel Kontingensi

Table penyajian data yang terdiri atas dua kategori, faktor yang satu terdiri atas b kategori dan lainnya terdiri atas k kategori, dapat dibuat daftar kontingensi berukuran $b \times k$ dengan b menyatakan baris dan k menyatakan kolom. Berikut contoh tabel kontingensi (6x2), artinya terdiri dari 6 baris dan 2 kolom.

Tabel.2.2 Tabel Kontingensi

Jumlah siswa menurut jenis kelamin

Kelas	Jenis kelamin	
	Pria	Wanita
7A	13	17
7B	15	16
8A	11	19
8B	15	17
9A	14	17
9B	15	18
7A	13	17
7B	15	16

(Sumber: As'ari dkk., 2017)

3. Tabel Distribusi Frekuensi

Tabel ini digunakan untuk data yang nilai-nilai data tersebut dikelompokkan kedalam interval-interval dan setiap interval nilai masing-masing mempunyai frekuensi

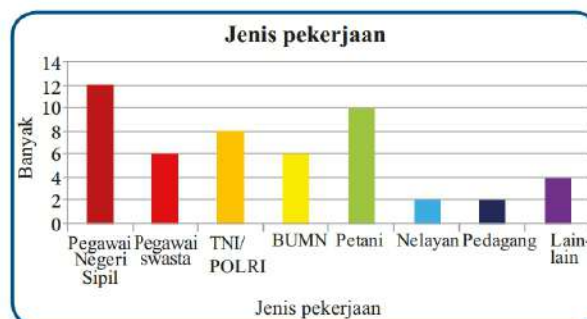
Tabel.2.3 Tabel Distribusi Frekuensi

Nilai ulangan siswa kelas 7B

Nilai	Banyak Siswa
51-60	5
61-70	8
71-80	10
81-90	7
91-100	10
Jumlah	50

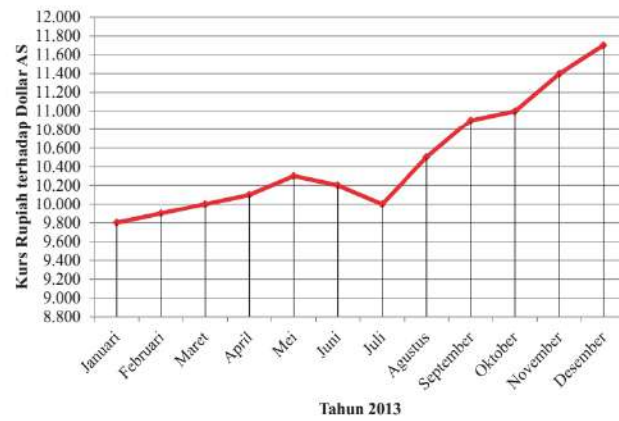
(As'ari dkk., 2017)

Selain ketiga tabel tersebut penyajian dan pengolahan data juga dapat disajikan dalam bentuk diagram, diantaranya ialah diagram batang, diagram garis dan diagram lingkaran. Masing-masing diagram memiliki karakteristik yang berbeda seperti diagram batang dan diagram lingkaran yang lebih cocok digunakan untuk menyajikan data jenis diskrit. Misalnya jenis pekerjaan disuatu daerah, jumlas penduduk disuatu daerah, jumlah mata pelajaran yang disukai siswa dalam suatu kelas, dan lain-lain. Untuk data kontinu lebih cocok disajikan dengan diagram garis. Misalnya data pertumbuhan tanaman dari hari ke hari, besarnya nilai tukar rupiah, suhu badan pasien setiap berapa menit sekali, dan lain-lain. Berikut adalah contoh dari masing-masing diagram:

Gambar 2.1 Sajian data dalam diagram batang

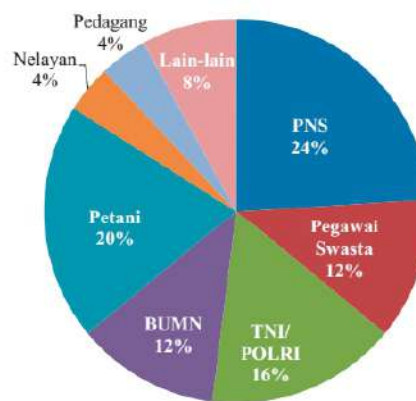
(As'ari dkk., 2017)

Gambar 2.2 Sajian data dalam diagram garis



(As'ari dkk., 2017)

Gambar 2.3 Sajian data dalam diagram lingkaran



(Sumber: As'ari dkk., 2017)