

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar. Media adalah salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Rudy dan Hisbiyatul 2018).¹

Sedangkan menurut Gerlach dan Elly dalam media dipahami secara umum sebagai manusia, materi ataupun kejadian yang dapat menyebabkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Singkatnya pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah bisa kita sebut dengan media.²

Di dalam buku Triwidayati, *Association of Education And Communication Technology/AECT*) atau yang dikenal sebagai Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan mendefinisikan bahwa media adalah sebagai bentuk dan saluran yang difungsikan untuk menyalurkan informasi atau pesan.³ Menurut Gagne dalam buku yang ditulis oleh Sadiman, menyatakan bahwa media merupakan

¹ Rudy Sumiharsono. Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018), 4

² Rudy Sumiharsono. Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*, 9

³ Katarina Retno Triwidayati. *Ya Saya Bisa! (Memanfaatkan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran)*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2012), 17

berbagai jenis komponen dalam lingkungan sekitar peserta didik yang dapat memicu mereka untuk belajar.⁴

Briggs mengemukakan bahwa media adalah peralatan fisik yang digunakan untuk membawa atau menyepurnakan isi dari pembelajaran yang didalamnya terdapat buku, *slide* suara, suara guru, *videotape* atau salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian yang mencakup peralatan fisik pada komunikasi seperti slide, buku, buku ajar dan rekaman suara.⁵

Berdasarkan dari definisi yang telah disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Media adalah alat yang dikembangkan untuk menyampaikan informasi atau pesan dan digunakan sebagai alat untuk memikat ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran adalah alat bantu yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar serta dapat mempermudah penyampaian materi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai secara maksimal.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Pembelajaran akan jauh lebih mudah dimengerti oleh peserta didik apabila pendidik menggunakan media pembelajaran yang sesuai, baru, inovatif, kreatif, dan menarik. Penggunaan media memiliki banyak manfaat untuk kegiatan pembelajaran di kelas, seperti:

1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.

⁴ Sadiman, Dkk. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 6

⁵ Sri Anitah. *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), 4

- 2) Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih menarik.
- 3) Pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih interaktif dengan penerapan teori belajar dan prinsip psikologis yang diterima dalam hal keikutsertaan peserta didik, *feedback*, dan penguatan.
- 4) Mempersingkat durasi pembelajaran, karena dengan menggunakan media akan dapat menyampaikan informasi dan materi pelajaran dalam waktu yang lebih cepat dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila perpaduan kata dan gambar dapat mengkomunikasikan elemen pengetahuan dengan cara yang tersusun secara baik, jelas dan spesifik.
- 6) Pembelajaran dapat dilaksanakan tanpa memperlumaskan waktu dan tempat, terlebih jika penggunaan media dirancang untuk individu.
- 7) Meningkatkan sifat positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari sehingga dapat meningkatkan proses kegiatan belajar.
- 8) Peran pendidik menjadi lebih positif, beban pendidik untuk menerangkan materi pelajaran dapat berkurang, sehingga pendidik dapat fokus memperhatikan aspek lain dalam proses kegiatan belajar mengajar lainnya, seperti penasehat atau konsultan peserta didik.⁶

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran sangat penting dalam proses

⁶ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 25-27

pembelajaran. Diantaranya adalah kegiatan pembelajaran lebih menarik, kualitas pembelajaran dapat meningkat, efektif waktu dan tempat dan meringankan beban pendidik.

2. PowerPoint Interaktif

a. Pengertian PowerPoint Interaktif

Beberapa kriteria yang baik dalam penggunaan media pembelajaran adalah yang mencakup: a) hendaknya media yang disajikan memuat informasi yang sesuai dengan tujuan dan materi, b) media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, dan c) didukung oleh ketersediaan sarana dan prasana.⁷

Microsoft PowerPoint adalah sebuah perangkat lunak yang diciptakan dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*. Didalam komputer biasanya program *Microsoft* ini telah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang sedemikian rupa untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, hingga prorangan, dengan menggunakan fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.⁸

PowerPoint adalah salah satu aplikasi dari *Microsoft Office* yang digunakan untuk merancang dan menyajikan sebuah presentasi. Presentasi tersebut berisi gabungan dari teks, audio, animasi yang terbagi dalam *slide*. *Slide* berisi dari penjabaran materi pelajaran yang

⁷ Sri Budyartati. *Problematika Pembelajaran SD*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014), 61

⁸ Daryanto. *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 181

dikemas dengan menarik. *PowerPoint* terdiri dari beberapa menu dan alat yang dapat digunakan untuk membuat dan mengembangkan multimedia pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan menarik.⁹

Microsoft PowerPoint 2010 memiliki fitur-fitur dari pengembangan fitur yang sebelumnya telah ada dan beberapa bagian lagi merupakan fitur-fitur yang benar-benar baru. Kombinasi ini menghasilkan aplikasi *Microsoft PowerPoint 2010* yang semakin sempurna, efisien dan memenuhi berbagai kebutuhan.¹⁰

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pengertian *PowerPoint* adalah perangkat lunak atau *software* yang diciptakan dan dikembangkan oleh *Microsoft*, dalam komputer biasanya program ini telah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office* dan digunakan untuk menyusun sebuah presentasi yang profesional, efektif, dan mudah. Selain itu, *Microsoft PowerPoint* akan menjadikan sebuah materi atau pembelajaran menjadi lebih menarik, jelas serta mudah dimengerti dengan menggunakan fitur-fitur baru.

b. Kelebihan Media Powerpoint

Berbagai kelebihan dari *Microsoft PowerPoint*, diantaranya adalah:

⁹ Hajair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*, (Yogyakarta: Dipantara, 2013), 156

¹⁰ Oscar Yulius. *Akses Cepat Menguasai Microsoft Office*, (Jakarta: Jalur Mas Media, 2010), 161

- 1) Penyajian yang menarik karena terdapat permainan warna, huruf dan animasi.
- 2) Animasi teks maupun animasi foto atau gambar.
- 3) Merangsang anak untuk mengetahui informasi tentang bahan ajar.
- 4) Pesan informasi secara visual mudah untuk dipahami peserta didik.
- 5) Bahan ajar yang disajikan tidak perlu banyak diterangkan oleh tenaga pendidik.
- 6) Dapat digunakan secara berulang dan dapat diperbanyak menurut kebutuhan.
- 7) Dapat disimpan dengan bentuk data optik atau magnetik. Berupa *CD/ Disket/ Flasdisk*.¹¹

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar diartikan sebagai akibat dari adanya interaksi antara dorongan dan reaksi. Seseorang telah dianggap belajar sesuatu hal jika ia sudah dapat menunjukkan perubahan pada perilakunya. Belajar adalah suatu sistem yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan suatu peralihan tingkah laku yang baru secara menyeluruh, sebagai perolehan dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya.¹²

Sedangkan Gange menyatakan bahwa sesungguhnya belajar adalah suatu kegiatan yang rumit, yaitu hasil belajar berupa

¹¹ Daryanto. Op Cit. 182

¹² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2017), 2

kemampuan dan setelah belajar seseorang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.¹³ Secara singkat belajar diartikan sebagai suatu peristiwa yang terjadi pada diri seseorang yang harus dilalui untuk mendapatkan perubahan dalam diri yang menjadikan perilaku yang lebih baik ataupun perubahan tingkah laku, adapun tingkah laku yang dimaksud adalah tingkah laku yang bersifat membangun atau positif dan lebih baik dari sebelumnya.

Hasil belajar berasal dari dua kata dasar yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dari adanya dilakukannya suatu kegiatan atau proses yang menyebabkan perubahan input secara fungsional.¹⁴ Dan belajar adalah semua kegiatan yang melibatkan mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga memicu perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah dan sebelum proses belajar itu dilakukan.¹⁵

Menurut John M Keller menjelaskan bahwa hasil belajar adalah sebagai output dari suatu sistem pengoperasian dari berbagai input yang berupa suatu informasi dalam pembelajaran.¹⁶ Sujana dalam Iskandar menuliskan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu

¹³ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 10

¹⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 44

¹⁵ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*. (Palembang: Grafika Telindo Press, 2009), 22

¹⁶ Nia Anggraini. *Ta'dib (Jurnal Pendidikan Islam)*. (Palembang: Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Fatah), 6

berupa tes yang disusun secara terencana, baik melalui tes secara tertulis, tes lisan, maupun tes secara perbuatan.¹⁷

Selanjutnya Oemar Hamalik mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan apabila seseorang telah melakukan kegiatan belajar akan menjadi perubahan tingkah laku pada seseorang tersebut, perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.¹⁸

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ditandai dengan adanya peralihan tingkah laku setelah melewati proses belajar mengajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psimotorik. Hasil belajar dapat diketahui setelah pemberian tes kemudian dan dilakukannya suatu kegiatan penilaian tertentu yang akan menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian yang telah tercapai.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Dalam kegiatan belajar terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik diantaranya:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam dan dapat mempengaruhi hasil belajar pada individu, faktor-faktor tersebut adalah:

¹⁷ Sardiman A,M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), 9

¹⁸ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksaara, 2008), 155

- a) Faktor fisiologis yaitu berkaitan dengan kondisi fisik peserta didik.
- b) Faktor psikologis meliputi kecerdasan. Intelegensi peserta didik, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar peserta didik. Faktor ini meliputi:

- a) Lingkungan sosial melibatkan lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial keluarga, dan lingkungan sosial sekolah.
- b) Lingkungan non sosial meliputi lingkungan alamiah dan faktor instrumental.¹⁹

c. Indikator Hasil Belajar

Sayh dalam bukunya menjelaskan bahwa ketelitian pendidik sangat diperlukan dalam melihat hasil belajar peserta didik melalui cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Beliau menyebutkan beberapa indikator untuk melihat hasil belajar peserta didik, diantaranya yaitu :

- 1) Ranah Kognitif, seseorang dapat dilihat dari pengamatannya, ingatannya, pemahamannya, aplikasi, analisis dan sintesis.
- 2) Ranah Afektif, seseorang dapat dilihat dari penerimaan, sambutan, apresepsi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), dan karakteristik (pengahyatan).

¹⁹ Rohmalina. Op Cit. 29

- 3) Ranah Psikomotor, seseorang dapat dilihat dari keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non verbal.²⁰

Berdasarkan dari pandangan ahli yang telah disampaikan maka dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar adalah aspek-aspek yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Adapun aspek-aspek tersebut adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan kata lain, tiga aspek tersebut adalah rumusan tujuan pengajaran berisikan hasil belajar yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik.

Dalam penelitian ini ruang lingkup penelitian adalah ranah kognitif dan psikomotorik. Perkembangan kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, seperti kemampuan bernalar, mengingat, mengingat, memecahkan masalah-masalah yang ada disekitar.²¹ Kemampuan kognitif merupakan pokok dari perkembangan lain seperti perilaku, sikap, perkembangan emosional dan perkembangan bahasa. Dengan teori perkembangan kognitif seorang pendidik dapat mengetahui dan memahami bagaimana perkembangan kognitif pada anak selanjutnya. Perkembangan psikomotorik

4. Ilmu Pengetahuan Alam

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

²⁰ Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 216-217

²¹ Martinis Yamin, Jamilah Sabri Sanan. *Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Jakarta: Kencana, 2011), 113

Ilmu Pengetahuan Alam atau sains berasal dari kata “*Natural Science*”. *Natural* mempunyai makna alamiah dan berhubungan dengan alam, sedangkan *science* bermakna ilmu pengetahuan.²² Dengan demikian, Ilmu Pengetahuan Alam dipandang sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam atau peristiwa yang terjadi di alam.

Menurut Daryanto hakekat Ilmu Pengetahuan Alam meliputi empat unsur, yaitu diantaranya:

- 1) Sikap, yaitu rasa ingin tahu peserta didik tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, dan hubungan sebab akibat yang menimbulkan problem baru dan dapat dipecahkan dengan sebuah prosedur yang benar, karena sifat Ilmu Pengetahuan Alam adalah *open minded*.
- 2) Proses, adalah sebuah prosedur pemecah masalah dengan sebuah metode ilmiah yang meliputi, penyusunan hipotesis, perancangan percobaan atau eksperimen, evaluasi, pengukuran, dan penerikan kesimpulan.
- 3) Produk, produk yang dimaksud dalam Ilmu Pengetahuan Alam adalah berupa fakta yang ditangkap oleh indera, prinsip yang digunakan dalam pemecahan, teori yang digunakan, dan hukum.²³

²² Patta Bundu. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), 9

²³ Daryanto. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), 190-191

Ditilik dari fisiknya ilmu pengetahuan alam adalah ilmu pengetahuan yang ruang lingkungannya mencakup semesta dan seisinya, yaitu manusia, hewan, dan tumbuhan.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menurut Wynne dan Qualter adalah “*The overall goal of science education for children is to develop scientific literacy, meaning a level of competence in understanding and using knowledge of science that is needed for functioning effectively as a member of society*”.²⁴ Dapat diartikan tujuan dari pendidikan ilmu alam untuk anak secara umum adalah mengembangkan pengetahuan literatur, yaitu kemampuan dalam memahami dan menggunakan pengetahuan yang dibutuhkan untuk bersosialisasi secara efektif.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dianggap perlu pada tingkat dasar karena Ilmu Pengetahuan Alam melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan obyektif berdasarkan pada pengamatan, baik dengan menggunakan media atau pengamatan langsung dalam kehidupan sehari-hari. Tolak ukur dalam kebenaran ilmu pengetahuan adalah yang bersifat rasional dan obyektif. Rasional yang berarti masuk akal dan dapat diterima oleh akal sehat, dan obyektif yang berarti sesuai dengan obyek yang ada pada kenyataan dan dapat ditangkap oleh panca indera secara langsung.²⁵

²⁴ Wynne Harlen And Qualter A. *The Teaching of Science in Primary School*, (London: David Fulton, 2004), 70

²⁵ Usman Samatowa. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2011), 4

5. Materi Gaya

a. Pengertian Gaya

Gaya merupakan suatu gerakan mendorong atau menarik yang menyebabkan benda bergerak. Gaya yang dilakukan terhadap benda akan mempengaruhi benda tersebut. Gaya yang dilakukan terhadap suatu benda dapat mengakibatkan benda yang semula diam menjadi bergerak, yang semula bergerak menjadi berhenti ataupun berubah arah dan merubah bentuk benda. Misalnya pada saat menendang bola maka bola tersebut akan bergerak dan berubah arah. Sedangkan contoh perubahan bentuk benda karena pengaruh gaya yaitu ketika bermain dengan plastisin kita dapat membuat berbagai macam bentuk yang diinginkan. Gaya yang berasal dari tangan menyebabkan bentuk plastisin berubah. Alat yang digunakan untuk mengukur besar kecilnya gaya disebut neraca pegas atau dinamometer. Sedangkan satuan gaya dinyatakan dalam satuan newton yang biasa ditulis dengan huruf N.

1) Jenis-jenis Gaya

Kegiatan sehari-hari tidak terlepas dari gaya. Gaya menghasilkan kerja otot manusia, seperti tarikan dan dorongan yang setiap hari dilakukan saat membuka dan menutup pintu, gaya tersebut disebut dengan gaya otot. Tidak hanya manusia saja yang dapat menghasilkan gaya. Berikut adalah jenis-jenis gaya:

- a) Gaya Otot adalah gaya yang dihasilkan oleh kerja otot manusia.

- b) Gaya Magnet adalah gaya yang timbul karena adanya daya tarik magnet.
- c) Gaya Listrik Statis adalah gaya yang timbul akibat adanya arus listrik yang mengalir.
- d) Gaya Pegas adalah gaya yang dihasilkan oleh karet atau pegas lentur yang diregangkan.
- e) Gaya Gravitasi Bumi adalah gaya yang disebabkan oleh adanya tarik bumi.
- f) Gaya gesek adalah gaya yang dihasilkan dari dua permukaan benda yang saling bergesekan.

2) Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Gaya

a) Kompetensi Dasar

1.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya.

1.4 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

b) Indikator

1.3.1 Mencontohkan dari macam-macam gaya.

1.3.1 Menjelaskan dan mencoba manfaat dari macam-macam gaya.