

## **PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PROGRAM POWERPOINT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR**

**Cucum<sup>1)</sup>, Asep Rohayat<sup>2)</sup>, Maman Rusmana<sup>3)</sup>, Tetep<sup>4)</sup>**

<sup>1)</sup>Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Pembelajaran Sekolah Pascasarjana  
Institut Pendidikan Indonesia  
Email: [cucum@yahoo.com](mailto:cucum@yahoo.com)

<sup>2)</sup>Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Pembelajaran Sekolah Pascasarjana  
Institut Pendidikan Indonesia  
Email [aseprohayati@gmail.com](mailto:aseprohayati@gmail.com)

<sup>3)</sup>Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Pembelajaran Sekolah Pascasarjana  
Institut Pendidikan Indonesia  
Email : [mmn\\_c16@yahoo.com](mailto:mmn_c16@yahoo.com)

<sup>4)</sup>Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia  
Email: [tetep@yahoo.com](mailto:tetep@yahoo.com)

### **ABSTRAK**

Proses belajar mengajar dengan menggunakan media yang menyenangkan pada pembelajaran seperti program *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran siswa. Namun kenyataannya di Sekolah Dasar, pemanfaatan media pembelajaran program *powerpoint* belum digunakan secara maksimal, khususnya oleh guru-guru di SDN Cisompet 1 Garut. Kemudian permasalahan tersebut dapat merumuskan: 1. Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint*? 2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint*? 3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint*? 4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint*? 5. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint*? 6. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint*? Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Desain penelitian kontrol dengan pretes dan pascates. Populasi dan sampel dalam penelitian ini siswa kelas IV SDN Cisompet 1 Garut. Hasil penelitian disimpulkan : 1. Kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*, peningkatan motivasi belajarnya tidak mengalami perubahan yang signifikan. 2. Kelas yang menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*, peningkatan motivasi belajarnya mengalami perubahan yang signifikan. 3. Perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa antara kelas kelas kontrol dengan kelas eksperimen adalah bahwa kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dari kelas kontrol. 4. Kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*, peningkatan hasil belajarnya mengalami perubahan yang signifikan. 5. Kelas yang menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*, peningkatan hasil belajarnya mengalami perubahan yang signifikan. 6. Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen adalah bahwa kelas kontrol mengalami peningkatan yang signifikan sedangkan kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dan efektif.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran *Powerpoint*, Motivasi, Hasil Belajar, IPA.

### **Abstract**

The process of teaching and learning by using pleasant media on learning such as *powerpoint* programs can increase student motivation and learning outcomes. But in reality in elementary

school, the use of powerpoint program learning media has not been used optimally, especially by teachers at SDN Cisompet 1 Garut. Then the problem can be formulated: 1. How is the increased learning motivation of students who do not use Powerpoint program learning media? 2. How to improve student learning motivation using Powerpoint program learning media? 3. Are there differences in the improvement of students' learning motivation using Powerpoint program learning media with those who do not use Powerpoint program learning media? 4. How to improve student learning outcomes that do not use learning media Powerpoint program? 5. How to improve student learning outcomes using Powerpoint program learning media? 6. Are there differences in student learning outcomes that use Powerpoint program learning media with those who do not use Powerpoint program learning media? The method used in this research is experimental method. Design research controls with prates and pascates. The population and sample in this study were the fourth grade students of SDN Cisompet 1 Garut. The results of the study concluded: 1. Classes that did not use powerpoint program learning media, increased learning motivation did not experience significant changes. 2. Classes that use powerpoint program learning media, increasing their learning motivation experience significant changes. 3. The difference in increasing student learning motivation between the control class and the experimental class is that the experimental class has a higher learning motivation than the control class. 4. Classes that do not use powerpoint program learning media, increasing learning outcomes experience significant changes. 5. Classes that use powerpoint program learning media, improving learning outcomes experience significant changes. 6. The difference in increasing learning outcomes of control class students with the experimental class is that the control class has a significant increase while the experimental class has a significant and effective improvement.

**Keywords:** Powerpoint Learning Media, Motivation, Learning Outcomes, Science.

## **A. PENDAHULUAN**

Guru sebagai salah satu unsur pendidik harus memiliki kemampuan memahami bagaimana siswa belajar dan kemampuan mengorganisasikan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dan bentuk watak siswa. Belajar dan pembelajaran satu sama lain memiliki keterkaitan substantif dan fungsional. Keterkaitan substantif belajar dan pembelajaran terletak pada simpulan terjadinya perubahan perilaku dalam diri individu. Keterkaitan fungsional pembelajaran dan belajar adalah bahwa pembelajaran sengaja dilakukan untuk menghasilkan proses belajar atau dengan kata lain belajar merupakan parameter pembelajaran.

Belajar diartikan sebagai tahapan aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku dan mental yang relatif sebagai bentuk respon terhadap situasi dan interaksi dengan lingkungan. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai upaya proses membangun pemahaman siswa. Pembelajaran disini lebih menekankan pada bagaimana upaya guru untuk mendorong atau memfasilitasi siswa dalam belajar. Tujuan

dari belajar adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup, sedangkan tujuan dari pembelajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka pencerdasan kehidupan bangsa (Darmawan, 2017).

Selanjutnya, dalam konteks proses belajar mengajar di Indonesia, salah satu peran guru ialah sebagai pembimbing (*teacher counsel*), dimana guru dituntut untuk mampu mengidentifikasi siswa yang diduga mengalami kesulitan dalam belajar, melakukan diagnosa, prognosa, dan kalau masih dalam batas kewenangannya, harus membantu pemecahannya (*remedial teaching*). Surya (1997) mengemukakan tentang peranan guru di sekolah, keluarga dan masyarakat. Di sekolah, guru berperan sebagai perancang pembelajaran, pengelola pembelajaran, penilai hasil pembelajaran peserta didik, pengarah pembelajaran dan pembimbing peserta didik. Sedangkan dalam keluarga, guru berperan sebagai pendidik dalam keluarga (*family educator*). Sementara itu di masyarakat, guru

berperan sebagai pembina masyarakat (*social developer*), penemu masyarakat (*social inovator*), dan agen masyarakat (*social agent*).

Menurut Sanjaya (2006) bahwa "...salah satu kelemahan dalam dunia pendidikan kita diantaranya dalam proses pembelajaran". Menurut beliau, proses pembelajaran kita masih kurang mengembangkan berfikir siswa. Para siswa masih sering dipaksa untuk menghafal informasi, mengingat, dan menimbun informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, setelah lulus hanya pandai menguasai teori tetapi mempraktekannya masih jauh dari harapan.

Berdasarkan pengamatan peneliti yang notabene bekerja sebagai pengawas Sekolah Dasar di Kecamatan Cisompet Garut, melalui hasil supervisi menunjukkan bahwa kompetensi pedagogik guru-guru Sekolah Dasar di lingkungan Kecamatan Cisompet pada umumnya masih banyak yang harus dibenahi. Beberapa temuan masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut sebagai berikut ini:

1. Guru selalu menggunakan metode ceramah yang membuat siswa merasa jenuh dalam belajar.
2. Tidak optimalnya dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia.
3. Belum mengetahui dan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer sebagai produk teknologi pembelajaran.
4. Hasil dan motivasi belajar siswa masih kurang, hal ini dapat dilihat dari nilai KKM Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar yang masih belum tercapai.

Dari hasil observasi awal di SDN I Cisompet Garut, proses pembelajaran IPA masih jauh dari apa yang menjadi tuntutan kurikulum atau hakikat IPA itu sendiri. Sehingga wajar apabila pelajaran IPA menjadi salah satu pelajaran yang kurang disenangi oleh siswa, karena proses pembelajaran masih didominasi dan berpusat pada guru. Guru tidak bertindak sebagai fasilitator, akan tetapi lebih banyak bertindak dan berposisi sebagai satu-satunya sumber belajar. Akibatnya proses pembelajaran dirasakan sebagai sesuatu yang membosankan bagi siswa.

Di samping itu pada tataran realitas di lapangan hingga kini secara umum guru

cenderung masih menggunakan media modul dalam arti guru senantiasa mendominasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini berdampak semakin pasifnya siswa dalam proses belajar mengajar. Situasi belajar dimana guru merupakan titik sentralnya, peranan murid menjadi sangat kecil yaitu hanya duduk, mendengarkan informasi yang diberikan guru, mencatat apa yang disampaikan guru, dan menghafal apa yang dicatatnya.

Realitas tersebut masih terjadi pada sekolah di wilayah kecamatan Cisompet Kabupaten Garut, diantaranya di SDN I Cisompet. Bahkan di SDN I Cisompet dalam tiga tahun terakhir rata-rata hasil belajar IPA kelas IV belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Tabel 1.1

Data nilai rata-rata kelas pelajaran IPA kelas IV

Tahun Ajaran	Nilai	Keterangan
2012/2013	6,40	< KKM
2013/2014	6,45	< KKM
2014/2015	6,45	< KKM

Berdasarkan kenyataan di atas jelas bahwa penentuan suatu metode, pendekatan atau teknik dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu unsur kemampuan guru yang terpenting. Penggunaan metode atau pendekatan yang tepat dalam suatu proses pembelajaran akan mampu mencapai tujuan pembelajaran serta proses pembelajaran yang diharapkan. Di samping itu upaya memberikan satu kejelasan konsep pada siswa tampaknya guru memerlukan media dalam penyampaian materinya.

Keberadaan media dirasa mampu memberikan gambaran yang lebih nyata pada siswa dalam memahami suatu materi. Sebagaimana dikemukakan oleh para ahli, peran media yang baik dan tepat merupakan salah satu faktor yang ikut menunjang tercapainya keberhasilan proses belajar mengajar. Betapa pun baiknya bahan ajar atau konsep metode yang akan diterapkan, namun tanpa ditopang oleh media hasilnya kurang memuaskan.

Oleh sebab itu untuk dapat mengembangkan potensi dan prestasi siswa, guru harus dapat melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. (*Student Centered*), pembelajaran seperti ini memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif serta dapat membangun suasana kelas lebih hidup dimana siswa mendapat kesempatan untuk saling berinteraksi. Lebih jauh lagi guru harus bisa

melaksanakan proses pembelajaran yang PAKEM (pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan).

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan upaya yang harus diciptakan oleh seorang guru dalam mengondisikan pembelajaran. Secara psikologis siswa akan lebih mampu menerima materi pelajaran apabila dia berada dalam kondisi yang menyenangkan, karena mereka terlepas dari berbagai beban yang berdampak pada kejenuhan belajar (Fajar, 2017). Sebagai contoh munculnya quantum learning dan quantum teaching esensinya tidak lebih dari bagaimana menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan rasa kepercayaan diri dari siswa, sehingga siswa merasa lebih siap dalam menerima berbagai ilmu pengetahuan.

Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (*Word Processor*) tetapi juga sebagai sarana belajar multi media yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi (Nur'aini, 2017). Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi. Selain itu, metode tes dengan mengimplementasikan teknologi, salah satunya adalah metode *computer based test* (CBT), merupakan salah satu nilai tambah dalam meningkatkan kemampuan para siswa (Darmawan, 2016).

Program (*software*) komputer banyak yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satu diantaranya dan mungkin ini program yang paling sederhana dan tampaknya paling sering digunakan dalam menyajikan suatu materi adalah program *Powerpoint*. Program ini dimanfaatkan dalam menyajikan materi dengan berbagai variasi tampilan huruf, kemunculan huruf, animasi, sampai adanya penggunaan audio dalam penyajian materinya. Namun demikian dalam penyajiannya memerlukan sarana atau alat

lain yang berupaya menampilkan tayangan sehingga mampu dibaca siswa yang ada di bagian belakang sekalipun, yaitu proyektor, alat ini mampu menampilkan tampilan di monitor komputer ke layar yang lebih luas.

Berangkat dari latar belakang tersebut penulis merasa tertarik dan ingin meneliti lebih lanjut terkait dengan penggunaan media powerpoint dalam pembelajaran IPA, yang dituangkan dalam judul "Penggunaan Media Pembelajaran Program *Powerpoint* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Sekolah Dasar".

## **B. KAJIAN LITERATUR**

### **1. Penggunaan Media Pembelajaran Program *Powerpoint* IPA di Sekolah Dasar**

#### **a. Teknologi Pembelajaran**

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sedang memasuki era yang ditandai dengan gencarnya inovasi teknologi, sehingga menuntut adanya penyesuaian sistem pendidikan yang selaras dengan tuntutan dunia kerja. Pendidikan harus mencerminkan proses memanusiakan manusia dalam arti mengaktualisasikan semua potensi yang dimilikinya menjadi kemampuan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat luas.

Pendidikan berusaha mengembangkan potensi individu agar mampu berdiri sendiri dan perlu diberi berbagai kemampuan dalam proses perkembangannya, seperti: konsep, prinsip, kreatifitas, tanggung jawab, dan keterampilan. Dengan kata lain perlu mengalami perkembangan dalam aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan aspek lain adalah kehidupan religious dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa dan dapat menghayati, mengamalkan ajarannya dalam kehidupan sehari-hari. Semua itu dapat terwujud melalui pendidikan.

Dalam mencapai tujuan pendidikan guru merupakan komponen yang menentukan, terlebih saat proses pembelajaran bagi peserta didik pendidikan dasar, karena mereka masih memerlukan bimbingan dan bantuan guru. Guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan tetapi sebagai pengelola pembelajaran ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru. Guru sebagai tenaga profesional harus terus melakukan perubahan-perubahan atau sedikitnya penyesuaian dalam paradigma strategi,

pendekatan, dan teknologi pembelajaran, jika tidak, maka tenaga profesional ini akan kehilangan makna kehadiran dan proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran ini, teknologi pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan dalam teknologi terkadang hal-hal yang dapat dimanfaatkan untuk maksud dan tujuan pendidikan seperti cara mengembangkan dan memanfaatkan pembelajaran. Pandangan ini sesuai dengan pendapatnya Miarso (2009: 23) yang mengatakan bahwa: "Teknologi Pembelajaran adalah teori atau praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar". Selanjutnya pengertian teknologi pembelajaran ini seperti yang dikemukakan oleh Seels & Richey (1994) yaitu "*Instructional Technology is the theory and practice of design, development, utilization, management and evaluation of processes and resources for learning*".

Teknologi Pembelajaran merupakan usaha sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi keseluruhan proses belajar untuk suatu tujuan khusus serta didasarkan pada penelitian tentang belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi sumber manusia agar belajar dapat berlangsung efektif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Seels & Richey (dalam Abdulkhak, 2013: 170) yang berpendapat bahwa: "Teknologi Pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, pemelitan, dan proses sumber untuk belajar".

Menurut Sibler (dalam Miarso, 2009), menyatakan:

Teknologi Pembelajaran adalah (riset, desain, produksi, evaluasi, pasokan, pemetaan) komponen sistem pembelajaran (pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan latar) serta pengelolaan usaha pengembangan (organisasi, dan personal) secara sistematis, dengan tujuan untuk memecahkan masalah belajar.

Dengan demikian, aplikasi praktis teknologi pembelajaran dalam pemecahan masalah belajar mempunyai bentuk konkret dengan adanya sumber belajar yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar. Teknologi pembelajaran merupakan langkah-langkah ilmiah untuk mengembangkan program

dan hasil pembelajaran sehingga mencapai keefektifan yang optimal.

Kemajuan Teknologi Informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan pendidikan, khususnya teknologi komputer dan internet, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, atau programnya. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan mendapatkan informasi, namun fasilitas multimedia dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Kemajuan teknologi pada 1980-an dan 1990-an telah memungkinkan desainer untuk bergerak menuju pendekatan yang lebih konstruktivitis dalam mendesai pengajaran. Salah satu alat yang paling berguna bagi desainer konstruktivitis adalah hiperteks dan hypermedia, karena ia membolehkan satu desain yang bercabang daripada format pengajaran yang linear (Smith, 2010: 103).

Kemajuan teknologi yang sangat pesat telah membolehkan suatu desain yang bercabang. Dalam konteks yang lebih luas, teknologi informasi merangkum semua aspek yang berhubungan dengan komputer dan komunikasi serta teknik yang digunakan, seperti dikemukakan Saefudin sebagai berikut :

Teknologi informasi merangkum semua aspek yang berhubungan dengan mesin komputer dan komunikasi serta teknik yang digunakan untuk menangkap, mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi, menghantar dan mempersembahkan suatu bentuk informasi yang besar. Komputer yang mengendalikan semua bentuk idea dan informasi memainkan peranan yang sangat penting. Munir dalam (Saefudin, 2008: 183).

Dalam perkembangan teknologi mendapat respon yang lebih luas untuk mencakup teknik komunikasi sebagai sarana untuk mengirim informasi dalam bentuk elektronik, *software* pemroses transaksi perangkat lunak untuk lembar kerja, peralatan komunikasi serta jaringan termasuk pada wilayah teknologi informasi bukan hanya sebagai sarana fisik, namun dapat berfungsi sebagai yang meneruskan nilai-nilai sosial bagi para pemakainya.

Perkembangan media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Bukan menjadi hal yang tabu ketika teknologi informasi berperan besar dalam menciptakan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu

untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa.

Dalam Darmawan (2013:5) disebutkan kedudukan lain TIK dalam pendidikan yaitu:

1. Mempermudah kerja sama antara pembelajar dan peserta didik, menghilangkan batasan ruang, jarak, dan waktu
2. *Sharing Information*, sehingga hasil penelitian dapat digunakan bersama-sama dan mempercepat pengembangan ilmu pengetahuan
3. *Virtual University*, yaitu dapat menyediakan pendidikan yang diakses oleh orang banyak.

Dalam Darmawan (2013: 6-7) disebutkan pula bahwa:

Pengembangan dan penerapan TIK bermanfaat untuk pendidikan dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas pendidikan nasional di Indonesia. TIK mampu menjadi fasilitator utama untuk meratakan pendidikan kemampuan di bumi Nusantara. Adapun manfaat TIK bagi bidang pendidikan yang lain yaitu akses ke perpustakaan, akses ke nara sumber, perkuliahan secara online, menyediakan layanan informasi akademik suatu institusi pendidikan, menyediakan fasilitas mesin pencari data, menyediakan fasilitas diskusi, serta menyediakan fasilitas kerja sama.

Pengertian teknologi pembelajaran berkembang sebagai akibat dari meningkatnya tuntutan terhadap pendidikan yang tidak dapat diselesaikan dengan cara-cara konvensional dan karena dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memberikan peluang atau alternatif baru. Darmawan (2013: 169) mengatakan:

Dalam pengertian yang lebih umum teknologi pembelajaran berarti media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran di samping guru, buku teks dan papan tulis, bagian yang membentuk teknologi pembelajaran adalah televisi, film, OHP, komputer, dan bagian perangkat keras maupun lunak lainnya.

Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat penulis disimpulkan bahwa Pertama, teknologi pembelajaran adalah suatu disiplin ilmu atau bidang garapan. Kedua, istilah teknologi

pembelajaran dipakai setelah bergantian dengan istilah teknologi pendidikan. Ketiga, tujuan utama teknologi pembelajaran yaitu, memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi pembelajaran, dan meningkatkan kinerja. Keempat, menggunakan pendekatan sistematis. Kelima, kawasan teknologi pembelajaran dapat meliputi kegiatan yang berkaitan dengan analisis, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, implementasi dan evaluasi, baik proses-proses maupun sumber-sumber belajar. Keenam, teknologi pembelajaran tidak hanya bergerak di persekolahan tapi juga dalam semua aktivitas manusia. Ketujuh, teknologi diartikan secara luas, bukan hanya teknologi fisik, tetapi juga teknologi lunak.

## **b. Media Pembelajaran**

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Banyak cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya yaitu penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Ada beberapa konsep atau definisi media pembelajaran. Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2006:163) mengemukakan bahwa "Media pembelajaran adalah seluruh alat yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya". Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Kedudukan media dalam pengajaran ada dalam komponen belajar mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru siswa dan siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan gurunya (Sudjana dan Rivai, 2007:7).

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakutkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi. Disini dapat digambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi data atau

media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Terkandung empat komponen penting multimedia, yaitu: Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar. Kedua, harus ada link yang menghubungkan pemakai dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang membantu pemakai menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pemakai untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide. Jika salah satu komponen tidak ada, bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia.

Media pembelajaran merupakan suatu perantara penerima pesan dan sumber pesan. Dalam kondisi ini media yang digunakan memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran bagi guru. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Penelitian terdahulu merangkum bahwa pembelajaran bisa ditingkatkan saat gambar ditambahkan pada kata-kata, seperti pernyataan dibawah ini :

Multimedia bisa bekerja dan memberi hasil, setidaknya dalam kasus penjelasan ilmiah, bahwa dengan menambahkan ilustrasi pada teks atau menambahkan animasi pada narasi maka itu bisa membantu peserta didik lebih memahami materi atau penjelasan yang disajikan, kami menyebut hasil ini sebagai *multimedia effect* (Mayer, 2009:116).

Dewasa ini, ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, siswa dapat belajar dimana dan kapan saja. Siswa dapat belajar apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan

sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Namun, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach (Sanjaya, 2008: 57) “Secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap”. Dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide*, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti: bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas.

Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Istilah media digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran. Ada beberapa konsep atau definisi media pendidikan atau media pembelajaran. Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2008) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya”. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan pesan pada orang lain dengan maksud untuk memperjelas isi pesan tersebut.

Sedangkan multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan

mempresentasikan informasi. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Istilah "multimedia" bisa ditilik dari tiga pandangan menurut Mayer (2009) yaitu didasarkan pada alat-alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan instruksional (yakni, media pengirimnya), format-format representasional yang digunakan murid untuk menerima pesan instruksional itu (yakni panca indra). Ketiga pandangan tersebut penulis jabarkan sebagai berikut:

### 1. Media Pengiriman

Pandangan yang paling jelas adalah multimedia itu berarti presentasi materi dengan menggunakan dua atau lebih alat pengiriman. Fokusnya adalah pada sistem fisik yang digunakan untuk mengirimkan pesannya misalnya, layar computer, *amplified speaker*, proyektor, *video recorder*, papan tulis serta kotak suara manusia. dalam multimedia berbasis komputer, misalnya materi bisa disajikan melalui layar (*screen*) dan melalui speaker. alat-alat ini bahkan bisa dipilah lebih jauh dengan cara membatasi masing-masing *window* di layar komputer sebagai alat pengiriman terpisah. dalam multimedia berbasis ceramah materi bisa disajikan via proyeksi di layar via suara sipenceramah. Dalam interpretasi paling ketat terhadap sudut pandang media pengiriman ini, buku teks tidak bisa disebut sebagai multimedia karena satu-satunya alat presentasi adalah tinta yang dicetak di atas kertas.

Secara teknis, ini sudut pandang paling akurat karena terfokus pada media yang digunakan untuk menyampaikan informasi. namun demikian, secara psikologis, itu lebih cenderung mengaburkan isu dari pada menjelaskannya. Hal ini merupakan *technology-centered* (terpusat ke-teknologi). Penekanannya lebih terpusat ke alat-alat yang digunakan untuk menyajikan informasi dari pada bagaimana orang belajar pendeknya, saya menolak pandangan media pengiriman ini karena fokusnya lebih ke teknologi daripada pada si orang yang sedang belajar.

### 2. Mode Presentasi

Pandangan kedua adalah, multimedia berarti presentasi materi dengan menggunakan dua atau lebih mode representasi. Fokusnya pada

cara bagaimana materi itu disajikan, bagaimana penggunaan kata dan gambar. Dalam multimedia berbasis komputer, misalnya materi bisa disajikan secara *verbal* sebagai narasi atau teks *on-screen* dan secara *pictorial* sebagai grafik statis atau animasi. Dalam multimedia berbasis ceramah, materi bisa disajikan secara *verbal* sebagai pidato dan secara *pictorial* sebagai proyeksi grafis atau video. Dalam buku teks, materi bisa disajikan secara *verbal* sebagai teks cetak dan secara *pictorial* sebagai grafik statis.

Pandangan ini bersifat *learner-centered* (terpusat ke murid atau ke orang sedang belajar) jika kita mengasumsikan bahwa murid bisa menggunakan berbagai sistem pengodean untuk merepresentasikan pengetahuan representasi pengetahuan secara *verbal* dan *pictorial*. Meski banyak orang beranggapan bahwa gambar bisa dirubah menjadi kata-kata atau kata dialihkan menjadi gambar, riset terhadap representasi mental mengisyaratkan bahwa cara-cara *verbal* untuk merepresentasikan pengetahuan mungkin secara kualitatif berbeda dibanding cara-cara *pictorial* untuk merepresentasikan pengetahuan.

Sudut pandang mode representasi terhadap multimedia adalah konsisten dengan teori kognitif pembelajaran yang mengasumsikan bahwa manusia memiliki saluran-saluran terpisah bagi pemrosesan informasi untuk pengetahuan *pictorial*, teori *dual-code pavio* menyajikan bukti-bukti teoretis maupun empiris paling koheren tentang ide ini.

### 3. Modalitas Sensori

Sudut pandang ketiga, meski juga *learner-centered*, namun mengambil pendekatan agak berbeda. Menurut pandangan modalitas sensori, multimedia berarti 2 atau lebih sistem sensor (alat indera) yang dilibatkan dalam diri si murid. Bukannya fokus pada kode-kode yang digunakan untuk merepresentasikan pengetahuan dalam sistem pemrosesan informasi dari si murid, pandangan modalitas sensori lebih fokus ke alat inderawi yang digunakan si murid untuk menangkap materi-materi yang datang-misalnya, dengan menggunakan mata dan telinga. Dalam lingkungan berbasis komputer, misalnya animasi bisa di tangkap secara visual dan narasi bisa ditangkap secara auditori dan *slide* dari proyektor diproses dalam saluran visual dalam buku teks, ilustrasi dan teks cetak sama-sama diproses secara visual setidaknya pada awalnya.

Sudut pandang ini adalah *learner-centered* karena memperhitungkan aktivitas pemrosesan

informasi dipihak murid. Namun, tidak seperti sudut pandang mode presentasi, sudut pandang modalitas sensori adalah bahwa multimedia melibatkan penyampaian materi yang diproses secara visual maupun auditori. Perbedaan ini didasarkan pada ide bahwa memproses gambar-gambar visual dan suara-suara auditori adalah dengan cara yang secara kualitatif berbeda.

Pandangan modalitas sensori dari multimedia ini juga konsisten dengan teori kognitif pembelajaran yang mengasumsikan manusia memiliki saluran-saluran terpisah dalam pemrosesan informasi visual dan untuk informasi auditori. Model kerja memori karya baddeley memberikan buku empiris maupun teoritis paling poheren tentang ide.

Pendekatan yang paling langsung terhadap desain multimedia adalah pendekatan berpusat ke teknologi. Pendekatan ini di mulai dengan kapabilitas-kapabilitas fungsional dari multimedia pendekatan ini menanyakan,"bagaimana kita menggunakan kapabilitas-kapabilitas ini dalam mendesain presentasi multimedia? Pendekatan ini umumnya terfokus pada kecanggihan dalam teknologi multimedia. Jadi, para perancang yang berorientasi teknologi harus fokus pada bagaimana memedukan multimedia ke dalam teknologi-teknologi komunikasi yang sedang bermunculan sekarang ini.

Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dan lain sebagainya. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

(Wahono, 2007: 113).

Media memiliki kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku bagi segala jenis media, baik yang canggih dan mahal ataupun media yang sederhana dan murah. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.

Menurut Sudjana, dkk (2010: 2) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehinggadapat lebih dipahami oleh para siswa mengetahui tujuan pengajaran yang lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, serta mendemonstrasikan.

Menurut Sanjaya (2008: 172) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

- a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
  - 1) Media auditif
  - 2) Media visual
  - 3) Media audio visual
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
  - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
  - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
  - 1) Media yang diproyeksikan seperti film *slide*, *film strip*, transparansi, dan lain sebagainya. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
  - 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Dengan demikian media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber/pengajar ke peserta didik yang bertujuan

merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, selain itu berfungsi pula memberikan penguatan maupun motivasi. Secara umum, kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai: alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan (*reinforcement*), dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara teliti, jelas dan menarik.

### **c. Media Powerpoint**

Apabila siswa mempunyai minat belajar atau motivasi belajar yang tinggi, kemudian pembelajarannya inovatif, menarik dan tidak monoton, misalnya menggunakan multimedia *PowerPoint* yang menarik perhatian peserta didik, tidak hanya teks saja, hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku seperti asalnya tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari tidak bisa menjadi bisa.

Salah satu program yang mudah digunakan untuk membuat presentasi adalah *Micrrosoft PowerPoint*. Program ini menjadi menjadi satu produk dengan *Micrrosoft Word*, *Micrrosoft Excel*. Sebagai program yang terkemas dalam satu paket, maka ketiga program ini mempunyai menu dan operasi yang hampir sama, sehingga dengan menguasai salah satunya maka yang lain akan tidak terlalu sulit. "*Microsoft PowerPoint* adalah program aplikasi untuk membuat atau mengelola data presentasi. Data presentasi yang dibuat dapat berupa teks, tabel gambar, bagan organisasi, dan sebagainya". (Gumawang, 2005:356).

Pengertian *Microsoft PowerPoint* lainnya dikemukakan oleh Patmanthara dan Machfud (Jurnal Teknodik, 11. Vol No.2 Des 2010) yaitu "Sebuah program aplikasi untuk presentasi, lebih jelasnya sebuah program aplikasi untuk membuat tampilan di layar silih berganti, seperti proyektor".

Dalam proses pembelajaran, kehadiran program *PowerPoint* mempunyai arti penting, untuk memotivasi dan memunculkan antusias belajar peserta didik, karena dalam kegiatan tersebut

ketidakjelasan bahan pembelajaran yang disampaikan pada saat itu dapat membantu dengan menghadirkan media perantara.

Dalam dunia bisnis para pengusaha sering dihadapkan pada promosi, menjual produk, tender proyek dan sebagainya. Dalam menyampaikan semua tujuan yang akan dicapai salah satunya dengan cara mempresentasikan di depan publik sehingga pembeli, pemilik proyek tertarik dan menjatuhkan pilihan pada produk atau perusahaan yang dipromosikan. Sebelumnya sudah banyak dikenal beberapa alat presentasi, seperti poster, OHP, dan *slide proyektor*. Dalam perkembangan teknologi komputer juga menyediakan suatu program yang dikhususkan untuk presentasi. Program untuk pembuatan presentasi saat ini sudah berkembang sedemikian rupa sehingga pemakai komputer mempunyai banyak pilihan.

Dengan *PowerPoint* sebenarnya siapapun bisa memanfaatkannya, sepanjang ditujukan untuk menyampaikan informasi. Pelajar bisa menggunakan *PowerPoint* untuk menyajikan pekerjaan rumah yang perlu disampaikan kepada bapak/ibu guru dan rekan-rekan sekelas. Guru atau dosen bisa menyajikan materi kuliah di kelas. Informasi di tempat umumpun bisa disampaikan dengan menggunakan *PowerPoint*. Dalam hal ini, pemakai bisa meng-klik tombol-tombol secara interaktif untuk mendapatkan informasi yang dikehendaki.

### **d. Motivasi Belajar**

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dikatakan "keseluruhan", karena pada umumnya ada beberapa motif yang bersama-sama menggerakkan siswa untuk belajar.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal

penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Kegagalan belajar siswa jangan begitu saja mempersalahkan pihak siswa, sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk belajar. Jadi tugas guru bagaimana mendorong para siswa agar pada dirinya tumbuh motivasi.

Persoalan motivasi ini, dapat juga dikaitkan dengan persoalan minat. Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Menurut Bernard (2002), “Minat timbul tidak secara tiba-tiba/spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan, pada waktu belajar atau bekerja”. Jadi jelas bahwa soal minat akan selalu berkaitan dengan soal kebutuhan dan keinginan. Oleh karena itu yang penting bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar.

Dalam hal ini perilaku belajar yang terjadi dalam situasi interaksi belajar-mengajar dalam mencapai tujuan dan hasil belajar. Motivasi mempunyai karakteristik: (1) sebagai hasil dari kebutuhan, (2) terarah kepada suatu tujuan, (3) menopang perilaku. Motivasi dapat dijadikan sebagai dasar penafsiran, penjelasan, dan penaksiran perilaku. Motif timbul karena adanya kebutuhan yang mendorong individu untuk melakukan tindakan yang terarah kepada suatu tujuan.

Dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Dengan demikian motivasi bertalian dengan suatu tujuan dan mempengaruhi adanya kegiatan.

#### **e. Hasil Belajar**

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi transaksional

yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik akan menciptakan hasil belajar yang sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran itu sendiri.

Menurut Depdiknas (2005:152) menjelaskan bahwa “Hasil adalah pendapatan atau perolehan”. Menurut Sadiman (1984: 20) “Belajar itu senantiasa merupakan perubahann tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya”. Sedangkan yang dimaksud dengan perubahan tingkah laku menurut Hamalik (2010: 41) adalah “Perubahan kepribadian pada diri seseorang”. Tingkah laku mengandung pengertian yang luas meliputi segi jasmaniah (struktural) dan segi rohaniah (fungsional) yang kedua-duanya saling bertalian dan saling berinteraksi satu sama lain. Pola tingkah laku ini terdiri dari aspek yang meliputi pengetahuan, pengertian, sikap, keterampilan, kebiasaan, emosi, budi pekerti, apresiasi, jasmani, hubungan sosial dan lain-lain.

Menurut Sudjana (Nur, 2010: 4) mengemukakan bahwa “Hasil yang diperoleh setelah mempelajari materi yang diwujudkan melalui perubahan pada diri siswa tersebut yang meliputi perubahan reaksi dan sikap siswa secara fisik maupun mental”. Secara luas dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan alat ukur tertentu. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kecerdasan, motivasi prestasi, kemampuan kognitif, yang kesemuanya termasuk faktor dari dalam diri siswa sedangkan faktor dari luar diri siswa seperti lingkungan dan instrumen guru dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pengertian hasil belajar siswa maka dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melibatkan secara langsung atau aktif seluruh potensi yang dimilikinya baik aspek kognitif, efektif dan psikomotor yang diwujudkan dalam bentuk nilai hasil belajar siswa.

Seorang siswa dapat diharapkan berhasil dalam proses belajarnya apabila telah mengalami perubahan-perubahan tingkah laku pribadi sesuai dengan yang diharapkan setelah mengalami proses belajar mengajar. Dalam hal ini Syamsudin (1990: 72) mengemukakan bahwa perubahan tingkah laku pribadi sebagai hasil belajar itu kemungkinan dapat dimanifestasikan kedalam wujud: "Penguasaan pola-pola perilaku kognitif (pengamatan proses berpikir, mengingat atau mengenal kembali perilaku afektif, sikap-sikap operasi penghayatan), perilaku psikomotorik (keterampilan-keterampilan psikomotor termasuk yang bersifat akspresif)".

Perubahan perilaku pribadi yang terjadi pada diri seorang siswa baik yang berupa penambahan materi pengetahuan, penguasaan pola-pola perilaku (kognitif, afektif, dan psikomotor) maupun perubahan-perubahan dalam sifat-sifat kepribadian merupakan hasil belajar dari kegiatan yang telah dilakukan oleh siswa tersebut atau dengan kata lain bahwa hasil belajar yang dicapai oleh seorang siswa akan nampak dalam keseluruhan kepribadiannya. Pada umumnya hasil belajar diartikan sebagai prestasi belajar, yaitu kecakapan yang nyata atau aktual menunjukkan pada hasil usaha belajar yang bersangkutan dalam hal tertentu yang telah dijalaninya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rosita (1997: 177), yang menyatakan bahwa: "Hasil belajar dapat berbentuk suatu produk seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan tertentu. Dapat berbentuk pula kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam mengolah produk tersebut".

Ruseffendi (2005: 9) mengatakan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar yaitu:

- 1) Faktor Internal  
Faktor internal ialah faktor yang ada dalam diri siswa sendiri. Yang termasuk ke dalam faktor ini diantaranya kecerdasan, kemauan dan minat.
- 2) Faktor Eksternal  
Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Yang termasuk ke dalam faktor ini diantaranya model penyajian materi, pribadi guru, suasana belajar, kompetensi guru dan kondisi luar (masyarakat).

Dari uraian diatas dapat penulis disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu yang menyangkut aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Keberhasilan belajar seorang siswa tergantung pada diri siswa itu sendiri serta lingkungan tempat ia berinteraksi.

#### **f. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Hal ini berarti IPA mempelajari semua benda yang ada di alam, peristiwa, dan gejala-gejala yang muncul di alam. Ilmu dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan yang bersifat objektif. Jadi dari sisi istilah IPA adalah suatu pengetahuan yang bersifat objektif tentang alam sekitar beserta isinya. Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa latin yaitu *scientia* yang berarti "saya tahu". Dalam bahasa inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti "pengetahuan". *Science* kemudian berkembang menjadi *social science* yang dalam bahasa indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan *natural science* yang dalam bahasa indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan alam (IPA).

Dalam kamus Fowler (1951), *Natural Science* didefinisikan sebagai: *systematic and formulated knowledge dealing with material phenomena and based mainly on observation and induction* (yang diartikan bahwa ilmu pengetahuan alam didefinisikan sebagai: pengetahuan yang sistematis dan disusun dengan menghubungkan gejala-gejala alam yang bersifat kebendaan dan didasarkan pada hasil pengamatan dan induksi). Sumber lain menyatakan bahwa *natural science* didefinisikan sebagai *piece of theoretical knowledge* atau sejenis pengetahuan teoritis.

IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Definisi ini memberi pengertian bahwa IPA merupakan cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum-hukum yang bersifat kuantitatif, yang melibatkan aplikasi penalaran matematis dan analisis data terhadap gejala-gejala alam. Dengan demikian, pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah .

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam dan segala sesuatu yang ada di alam. Ilmu Pengetahuan Alam mempunyai beberapa pengertian berdasarkan cara pandang ilmuwan bersangkutan mulai dari pengertiannya itu sendiri, cara berfikir, cara menyelidikann sampai objek kajian. Adapun pengertian IPA menurut Trowbridge and Bybee (1990) sains atau IPA merupakan representasi dari hubungan dinamis yang mencakup tiga faktor utama yaitu merupakan produk dan proses, serta mengandung nilai-nilai. IPA adalah hasil interpretasi tentang

dunia kealaman. IPA sebagai proses atau metode penyelidikan meliputi cara berpikir, sikap dan langkah-langkah kegiatan *scientis* untuk untuk memperoleh produk-produk IPA, misalnya observasi, pengukuran, merumuskan, menguji hipotesa, mengumpulkan data, bereksperimen dan prediksi.

Oleh karena itu, IPA harus dipandang sebagai cara berpikir untuk memahami alam, sebagai cara untuk melakukan penyelidikan dan sebagai kumpulan pengetahuan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakanoleh collete dan chiapetta (1994) “IPA harus dipandang sebagai suatu cara berfikir dalam pencarian tentang pengertian rahasia alam dan sebagai batang tubuh pengetahuan yang dihasilkan dari inquiry”. Dapat disimpulkan pada hakikatnya IPA merupakan kumpulan pengetahuan atau IPA sebagai produk ilmiah, cara atau jalan berfikir atau IPA sebagai produk ilmiah dan cara untuk penyelidikan atau ipa sebagai proses ilmiah.

Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan Teknologi. Mengajarkan mata pelajaran di dalam kelas, terutama pada mata pelajaran IPA, ada hal-hal yang harus menjadi bahan pertimbangan sehingga segala informasi yang diberikan oleh guru kepada siswa dapat diterima dengan baik. Hal-hal tersebut yakni sarana prasarana, media pembelajaran, model pembelajaran, metode mengajar dan penataan lingkungan tempat belajar.

### **C. METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2002:3) mengemukakan pendapatnya tentang penelitian eksperimen yakni: “Penelitian eksperimen atau percobaan adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antar dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau

menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu”.

Untuk melaksanakan metode quasi eksperimental dengan bentuk *Nonequivalen Control Group* maka desain yang cocok adalah kelompok kontrol menggunakan pretest dan posttest, hal ini disebut juga *randomized control group pretest-pascatest design*. Pada desain ini sebelum diberi perlakuan (*treatment*), terlebih dahulu diberikan pretes (Sanjaya,2013: 105).

Dalam penelitian ini sampel penelitian sama dengan populasinya, yaitu siswa kelas IV SDN Cisompet 1 tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 26 orang. Dari keseluruhan siswa kelas IV di SDN Cisompet 1 yang dipilih melalui teknik *random sampling* sederhana (dengan cara dilakukan pengundian) maka terpilihlah dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas eksperimen sebanyak 13 Orang yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* dan kelas kontrol sebanyak 13 orang yaitu kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **a. Peningkatan motivasi belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint***

Motivasi merupakan kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang. Tanpa adanya motivasi untuk belajar, siswa tidak akan bergairah untuk menyerap materi. Motivasi sangat diperlukan oleh siswa karena hal ini berpengaruh terhadap banyak sedikitnya informasi yang dapat diserap siswa pada waktu materi disajikan kepada mereka. Siswa yang termotivasi untuk belajar tentu akan sungguh-sungguh dalam mempelajari materi, sehingga siswa akan berusaha menyerap dengan lebih baik. Motivasi belajar siswa merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan belajarnya.

Seseorang yang menaruh motivasi yang tinggi pada mata pelajaran tertentu, biasanya cenderung untuk memperhatikan dan fokus terhadap mata pelajaran tersebut. Sebaliknya, bila motivasi belajar rendah maka perhatian siswa terhadap materi yang sedang diajarkan akan sangat berkurang. Jika hal ini terjadi berlarut-larut dan terus-menerus tanpa adanya upaya seorang pendidik untuk membangkitkannya maka bisa jadi siswa tidak akan pernah memahami dan menaruh perhatian terhadap materi pelajaran.

Menurut Hardjana (1994: 14) mengatakan bahwa:

Motivasi merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang timbul karena kebutuhan, yang dirasa atau tidak dirasakan atau keinginan hal tertentu. Motivasi dapat diartikan kecenderungan untuk dapat tertarik atau terdorong untuk memperhatikan seseorang sesuatu barang atau kegiatan dalam bidang-bidang tertentu.

Motivasi berkaitan dengan nilai-nilai tertentu. Oleh karena itu, merenungkan nilai-nilai dalam aktivitas belajar sangat berguna untuk membangkitkan minat. Misalnya, belajar agar lulus ujian, menjadi juara, ahli dalam salah satu ilmu, memenuhi rasa ingin tahu mendapatkan gelar atau memperoleh pekerjaan. Dengan demikian motivasi belajar tidak perlu berangkat dari nilai atau motivasi yang muluk-muluk. Bila motivasi belajar didapatkan maka pada gilirannya akan menumbuhkan konsentrasi atau kesungguhan dalam belajar.

Motivasi belajar yang terjadi di kelas kontrol yaitu kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* tidak mengalami peningkatan dari pembelajaran sebelumnya. Hal ini terlihat dari hasil pengolahan data uji wilcoxon yang menyimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dengan sesudah pembelajaran. Artinya bahwa upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas control belum berhasil yang

dikarenakan penerapan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran seperti *powerpoint*.

Tidak signifikannya peningkatan motivasi belajar ini terlihat dari hasil angket yang telah dikerjakan siswa. Tergambarkan dengan jelas bahwa terjadi peningkatan skor motivasi namun perubahan peningkatannya belum member dampak yang berarti terhadap motivasi belajar siswa.

Loekmono (1994: 45), mengemukakan 5 butir motif yang penting yang dapat dijadikan alasan untuk mendorong tumbuhnya belajar dalam diri seorang siswa, yaitu :

- a. Suatu hasrat untuk memperoleh nilai-nilai yang lebih baik dalam semua mata pelajaran.
- b. Suatu dorongan batin untuk memuaskan rasa ingin tahu dalam satu atau lain bidang studi.
- c. Hasrat siswa untuk meningkatkan siswa dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pribadi.
- d. Hasrat siswa untuk menerima pujian dari orang tua, guru atau teman-teman.
- e. Gambaran diri dimasa mendatang untuk meraih sukses dalam suatu bidang khusus tertentu.

#### **b. Peningkatan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint***

Penggunaan media pembelajaran seperti halnya Program Aplikasi *Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Kemajuan teknologi pembelajaran banyak

menghasilkan produk yang bermanfaat bagi penunjang keberhasilan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunaannya. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai timing yang kita inginkan, atau berjalan secara manual, yaitu dengan mengklik tombol mouse. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kontrol operasinya menggunakan cara manual.

Dari hasil lapangan yang terjadi di kelas yang menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*, ternyata dengan menggunakan program *PowerPoint* tersebut siswa lebih termotivasi belajarnya. Berdasarkan hasil tes sebelum dan sesudah pembelajaran, pada kelas yang menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* terdapat peningkatan nilai rata-rata dari 15,5 menjadi 20,7. Hasil uji wilcoxon juga memperlihatkan bahwa adanya perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*. Nilai tersebut merupakan gambaran bahwa peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan pembelajaran lebih baik dari pada motivasi belajar sebelumnya.

Dengan demikian, penggunaan program *PowerPoint* diyakini bisa membuat siswa antusias dalam belajar di kelas maupun

belajar di rumah. Dengan adanya multimedia tersebut diharapkan guru juga merasa terbantu dalam meminimalisasi tenaga dalam peragaan praktik IPA. Hal ini memperlihatkan bahwa terdapat manfaat yang besar dari penggunaan media pembelajaran. Sesuai dengan Sudjana dan Rivai (2005: 2) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran seperti program *Powerpoint* dalam proses belajar mengajar siswa antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Penggunaan program *PowerPoint* sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi berhubungan dengan perhatian terhadap suatu objek yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajarinya maupun membuktikan lebih lanjut. Untuk meningkatkan motivasi belajar harus ditunjang oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian siswa. Pembelajaran merupakan suatu peristiwa belajar. Disamping menggunakan pikiran, dalam belajar juga memerlukan hati yakni motivasi belajar. Motivasi belajar mempengaruhi kemauan belajar, jika motivasi belajar rendah maka

kemauan belajar akan rendah, sebab kemauan berhubungan dengan hati, dan hati berkaitan dengan menerima atau menolak sesuatu.

Teori belajar menyimpulkan bahwa motivasi belajar salah satu indikator untuk mencapai hasil belajar. Pemahaman materi yang tuntas agar menghasilkan hasil belajar itu membutuhkan motivasi belajar yang tinggi. Dengan motivasi ia akan belajar dengan sungguh-sungguh. Dengan motivasi ia akan berusaha mencari buku-buku atau sumber-sumber lain yang berkaitan dengan materi pelajaran khususnya pelajaran IPA.

Motivasi merupakan perilaku konatif sebagai sumber dinamika yang menentukan kualitas kekuatan perilaku. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Kegagalan belajar siswa jangan begitu saja mempersalahkan pihak siswa, sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk belajar.

Tentang pentingnya motivasi ini dalam pembelajaran, sesuai dengan apa yang dikemukakan Surya (2013: 62) bahwa:

...motif merupakan suatu penggerak yang ditimbulkan dan mendorong perilaku untuk mencapai tujuan. Individu harus melakukan pemilihan motif atau tujuan agar mampu mewujudkan perilaku secara efektif. Dalam situasi itu individu harus melakukan berbagai pertimbangan agar mampu mengambil keputusan menetapkan perilaku yang akan diwujudkan.

Berdasarkan beberapa teori pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa sukses tidaknya *transfer of knowledge* atau pemindahan ilmu pengetahuan antara guru dengan siswa di kelas IV SDN Cisompet 1 Garut sangat tergantung dengan media pembelajaran yang digunakan dan cara penyampaian guru. Dalam hal ini dengan adanya teknologi untuk penyampaian bahan ajar yakni menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* untuk pembelajaran

IPA materi Mahluk Hidup dan Lingkungannya di lokasi penelitian.

Dengan penggunaan program *Powerpoint* maka proses pembelajaran akan berjalan lebih menarik dan tidak menjenuhkan, karena dalam *Powerpoint* seorang tutor dapat menampilkan hal-hal yang menarik yang diharapkan dapat mengobati kejenuhan siswa dalam pelajaran, diharapkan siswa tidak jenuh mengikuti pembelajaran sehingga akan menghasilkan motivasi belajar yang lebih baik.

**c. Perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint***

Berdasarkan pengujian perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* (kelas kontrol) dan kelas yang menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* (kelas eksperimen), diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar, antara siswa yang pembelajarannya menggunakan program *Powerpoint* dengan siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan program *Powerpoint*. Dalam hal ini peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada peningkatan motivasi belajar pada kelas kontrol.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Seperti yang diungkapkan oleh Surya (2013: 56) bahwa:

Motif dan motivasi merupakan perilaku konatif sebagai sumber dinamika yang menentukan kualitas kekuatan perilaku. Sebagai makhluk hidup, kelahiran manusia ke alam dunia membawa amanat untuk senantiasa mempertahankan kelangsungan hidup. Untuk itu, seinau makhluk hidup

{termasuk manusia) dibekali satu sumber dinamika hidup yang berupa prinsip mekanisme homeostatis yaitu prinsip menjaga keseimbangan. Prinsip ini merupakan sumber terjadinya satu dinamika yang mendorong individu berperilaku.

Dikatakan “keseluruhan”, karena pada umumnya ada beberapa motif yang bersama-sama menggerakkan siswa untuk belajar. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Kegagalan belajar siswa jangan begitu saja mempersalahkan pihak siswa, sebab mungkin saja guru tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk belajar. Jadi “...tugas guru bagaimana mendorong para siswa agar pada dirinya tumbuh motivasi” (Surya, 2013).

Persoalan motivasi ini, dapat juga dikaitkan dengan persoalan minat. Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Menurut Bernard, minat timbul tidak secara tiba-tiba/spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan, pada waktu belajar atau bekerja. Jadi jelas bahwa soal minat akan selalu berkaitan dengan soal kebutuhan dan keinginan. Oleh karena itu yang penting bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar.

Motivasi dan minat dalam belajar mempunyai hubungan yang erat sekali. Seseorang yang menaruh minat yang tinggi pada mata pelajaran tertentu, biasanya cenderung untuk memperhatikan dan termotivasi terhadap mata pelajaran tersebut. Sebaliknya, bila minat dan motivasi belajar rendah maka perhatian siswa terhadap materi yang sedang diajarkan akan sangat berkurang. Jika hal ini terjadi berlarut-larut dan terus-menerus tanpa adanya upaya

seorang pendidik untuk membangkitkannya maka bisa jadi siswa tidak akan pernah memahami dan menaruh perhatian terhadap materi pelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran seperti program *powerpoint* sangat diperlukan karena akan memberi dampak yang berarti terhadap motivasi belajar siswa. Dengan adanya motivasi belajar yang besar maka berdampak pula pada hasil belajar siswa. Siswa menjadi antusias dalam belajar di kelas, kefokusannya dalam memperhatikan guru saat menjelaskan akan menimbulkan memori yang kuat di pikirannya tentang pelajaran yang diterimanya itu. Oleh karena itu, guru hendaknya dalam mengajarnya di kelas memanfaatkan secara maksimal media pembelajaran di sekolah guna terwujudnya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Penggunaan media pembelajaran seperti program *powerpoint* secara efektif akan mengakibatkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa saat pembelajaran.

#### **d. Peningkatan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint***

Dalam tataran empiris, proses pembelajaran yang berlangsung sering keluar dari tujuan pendidikan dan pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi lebih banyak hanya sebatas pada transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Dalam hal ini guru yang menjadi pusat dalam proses pembelajaran kurang tepat dalam menetapkan media pembelajaran. Pada akhirnya proses pembelajaran yang terjadi siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan dirinya. Kondisi demikian sesuai dengan kekhawatiran yang disampaikan Sanjaya (2006: 14) terkait dengan permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia. Menurutnya: "...dalam proses pembelajarannya, anak didik lebih diarahkan pada daya ingat (menghapal informasi) tanpa adanya tuntutan untuk dapat memahami informasi yang diterimanya".

Dalam penerapannya di tempat penelitian, hasil pascates kelas kontrol memberikan informasi bahwa kontribusi pembelajaran ini kurang berperan. Yang dimaksudkan adalah bahwa perolehan hasil belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan pembelajaran ceramah belum mampu mencapai nilai yang diharapkan. Rata-rata kelas pascates kelas kontrol hanya mencapai nilai sebesar 5,7 belum mampu mencapai KKM IPA kelas IV yaitu 7,0.

Walaupun demikian, pembelajaran di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* ini mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai prates dan pascates. Dari rata-rata kelas sebelumnya pada kelas pembanding hanya mencapai 4,1 setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* yakni hanya dengan pembelajaran konvensional maka berubah menjadi 5,7. Dengan demikian, model ini masih mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa walaupun belum sepenuhnya efektif.

Pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Pada umumnya guru mengajar berpedoman pada buku paket dengan metode ceramah atau tanya jawab. Sesuai pendapatnya Djamarah (Yuliani, 2010) yang menyatakan sebagai berikut:

Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran secara metode konvensional diikuti dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas, dan latihan.

Pada proses pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* yang dalam hal ini dimaksudkan sebagai pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, peran guru sangat dominan sering juga disebut dengan paradigma *teacher center*. Artinya kehadiran guru sangat menentukan berlangsungnya proses

pembelajaran. Pembelajaran akan berlangsung manakala ada guru, sebaliknya jika tidak ada guru di kelas maka pembelajaran tidak dapat dilaksanakan. Terjadinya peningkatan hasil belajar juga sangat dipengaruhi oleh keberadaan guru dalam proses belajar mengajar di kelas tersebut.

**e. Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint***

Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata, angka atau simbol. Perubahan perilaku pribadi yang terjadi pada diri seorang siswa baik yang berupa penambahan materi pengetahuan, penguasaan pola-pola perilaku maupun perubahan sifat kepribadian merupakan hasil belajar dari kegiatan yang telah dilakukan oleh siswa.

Hal ini sesuai dengan pendapat Rosita (1997:177), yang menyatakan bahwa:

Hasil belajar dapat berbentuk suatu produk seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan tertentu. Dapat berbentuk pula kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam mengolah produk tersebut. Untuk mengetahui sejauh mana atau seberapa hasil belajar yang dicapai siswa dapat di evaluasi dengan memberikan tes.

Dari hasil tes siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*, mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Tes yang terdiri dari pretes dan pascates ini menunjukkan perubahan nilai yang signifikan, dari nilai rata-rata kelas sebelumnya sebesar 4,4 setelah diberi perlakuan yakni pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* berubah meningkat nilai rata-rata kelasnya menjadi 7,1. Kemudian setelah diolah kedua data tes tersebut dengan menggunakan uji wilcoxon, memperlihatkan bahwa peningkatan yang terjadi di kelas

tersebut signifikan. Hasil tes akhir siswa itu pun memperlihatkan ketercapaiannya terhadap Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) IPA kelas IV Sekolah Dasar.

Dengan demikian, peranan keberadaan media pembelajaran program *powerpoint* sangat berkontribusi besar terhadap pencapaian hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Dengan penggunaan media pembelajaran program *Powerpoint* maka proses pembelajaran akan berjalan lebih menarik dan tidak menjenuhkan, karena dalam *Powerpoint* seorang tutor dapat menampilkan hal-hal yang menarik yang diharapkan dapat mengobati kejenuhan siswa dalam pelajaran, diharapkan siswa tidak jenuh mengikuti pembelajaran sehingga akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

**f. Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran program *Powerpoint***

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu yang telah ditetapkan baik secara kuantitatif maupun kualitatif yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang menyangkut aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Menurut Djamarah (1996:121) menyatakan bahwa:

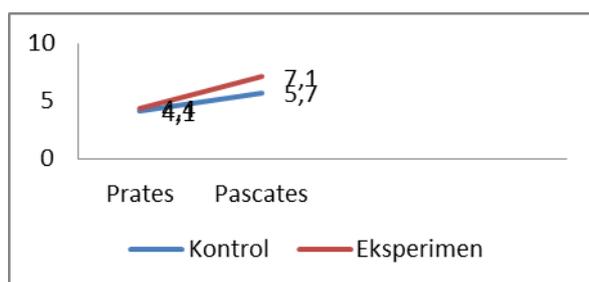
Indikator-indikator keberhasilan sebagai tolak ukur dalam mengetahui pemahaman siswa adalah daya serap terhadap pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik secara individual atau kelompok, dan penilaian yang digariskan dalam tujuan pengajaran (kompetensi dasar) telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.

Adanya format daya serap siswa dan persentase keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, maka dapat diketahui pemahaman atau keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar yang

dilakukan guru dan siswa. Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat dicapai. Oleh karena itu, dilakukan tes, agar lebih cepat diketahui kemampuan daya serap siswa dalam menerima mata pelajaran yang disampaikan guru.

Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran IPA materi makhluk hidup dan lingkungannya pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penelitian ini dapat dianalisis dari perbandingan perolehan nilai instrumen tes (Prates dan Pascates) siswa. Hasil prates yang dimaksudkan adalah hasil jawaban siswa yang menggambarkan kemampuan awal siswa.

Adapun perbandingan nilai hasil tes tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4.1**

**Perbandingan peningkatan rata-rata kelas**

Dari hasil pengolahan kedua kelas tersebut, maka peneliti mendapatkan informasi atau temuan sebagai berikut ini.

- 1) Pada kondisi awal, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata kelas yang berada di bawah KKM IPA kelas IV yakni 7,0. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata kelasnya 4,1 dan kelas eksperimen sebesar 4,4 keduanya belum mencapai KKM.
- 2) Kemudian kelas kontrol diberi perlakuan yaitu kelas yang dalam pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*, sedangkan kelas eksperimen diberi perlakuan yakni kelas yang dalam pembelajarannya

menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*.

- 3) Pada kondisi akhir, untuk kelas kontrol walaupun mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas yang signifikan, akan tetapi masih belum mencapai KKM. Dapat dilihat dari nilai sebelumnya yang memiliki rata-rata kelas 4,1 hanya naik di kondisi akhir menjadi 5,7. Nilai ini masih belum mencapai KKM IPA kelas IV materi Makhluk Hidup dan Lingkungannya yaitu 7,0. Sementara kelas eksperimen setelah diberi perlakuan maka terjadi peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dan efektif. Dari sebelumnya hanya memiliki nilai rata-rata kelas 4,4 di kondisi akhir naik menjadi 7,1. Perolehan nilai ini telah memperlihatkan ketuntasan belajar dari kelas eksperimen yang telah mencapai nilai KKM.
- 4) Peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* lebih tinggi dari kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* di kelas IV SDN Cisompet 1 Garut tahun ajaran 2014/2015.

Dari kedua pendekatan pembelajaran yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol telah memberikan hasil penelitian yang pasti berdasarkan sumber dan pengolahan data yang terkumpul, bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* mengalami peningkatan nilai atau hasil belajar yang berarti pada ketuntasan pembelajaran IPA Sekolah Dasar.

Dengan demikian, sarana dan prasarana di sekolah terkait pemnyediaan media pembelajaran menjadi sangat diperlukan. Selain itu, kemampuan guru dalam kemaksimalan penggunaan media pembelajaran program *powerpoint* juga tidak kalah pentingnya. Dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru harus menuliskan penggunaan media pembelajaran ini dan melaksanakannya sebaik mungkin. Hal ini dilakukan sebagai

upaya untuk mencapai kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien.

#### **E. SIMPULAN**

Berdasarkan analisis dan kajian permasalahan dalam penelitian ini, maka secara umum dapat dikatakan bahwa hasil penelitian ini telah dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang melatarbelakangi perlunya penelitian ini dilakukan. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut ini.

- a. Kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*, peningkatan motivasi belajarnya tidak mengalami perubahan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengolahan data motivasi siswa dengan menggunakan perhitungan statistik uji Wilcoxon yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas kontrol.
- b. Kelas yang menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*, peningkatan motivasi belajarnya mengalami perubahan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengolahan data motivasi siswa dengan menggunakan perhitungan statistik uji Wilcoxon yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas eksperimen.
- c. Perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa antara kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* (kelas kontrol) dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* (kelas eksperimen) adalah bahwa kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal ini diperlihatkan dari hasil pengolahan data motivasi akhir siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan perhitungan statistik uji Mann Whitney yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan peningkatan motivasi signifikan antara kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* dan kelas yang menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*.
- d. Kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*, peningkatan hasil belajarnya mengalami perubahan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengolahan data hasil belajar siswa dengan menggunakan perhitungan statistik uji Wilcoxon yang menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar yang signifikan antara prates dan pascates di kelas kontrol.
- e. Kelas yang menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*, peningkatan hasil belajarnya mengalami perubahan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengolahan data hasil belajar siswa dengan menggunakan perhitungan statistik uji Wilcoxon yang menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar yang signifikan antara prates dan pascates di kelas eksperimen.
- f. Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* (kelas kontrol) dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* (kelas eksperimen) adalah bahwa kelas kontrol mengalami peningkatan yang signifikan dari perubahan nilai rata-rata kelasnya akan tetapi kurang efektif (pembelajarannya belum tuntas) karena peningkatan nilai rata-rata pada pascatesnya masih berada di bawah KKM IPA kelas IV materi Mahluk Hidup dan Lingkungannya. Sedangkan pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dari perubahan nilai rata-rata kelasnya dan efektif (pembelajarannya sudah tuntas) karena peningkatan nilai rata-rata pada pascatesnya telah mencapai nilai KKM IPA kelas IV materi Mahluk Hidup dan Lingkungannya. Kedua hal tersebut dapat diperlihatkan dari hasil pengolahan data hasil akhir belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan perhitungan statistik uji Mann Whitney yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran program *powerpoint* dan kelas yang menggunakan media pembelajaran program *powerpoint*.

## F. REFERENSI

- Abdulhak, I. & Darmawan, D. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung : Rosda.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Darmawan, D. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Rosdakarya.
- Darmawan, D., Ruyadi, Y., Abdu, W.J., Hufad, A., (2017). Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines: A Multidisciplinary Bio-Communication Study, *OnLine Journal of Biological Sciences*, Volume 17, Number 3 (2017) pp 226-231.
- Darmawan, D., Harahap, E. (2016). Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia, *International Journal of Applied Engineering Research*, Volume 11, Number 15 (2016) pp 8641-8645.
- Darmawan, D., Setiawati, L. (2015). Developing Integrated Management Information System in Research: A Study at the Institute for Research and Community Services of Universitas Pendidikan Indonesia. India: *International Journal of Applied Engineering Research*. ISSN 0973-4562 Volume 10, Number 16 (2015) pp 37206-37210.
- Darmawan, D., Kartawinata, H., Astorina, W. (2018). Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School "Dharma Nusantara. *Journal of Computer Science* 2018, 14 (4): 562.573. DOI: 10.3844/jcssp.2018.562.573.
- Depdiknas. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Depdiknas.
- Fajar, M.Y., Harahap, E., Sukarsih, I., Rohaeni, Onoy., Suhaedi, Didi., "Implementation of Lesson Study on Integral Calculus Course", *Proceeding The 8th International Conference on Lesson Study (ICLS) 2017*, pp. 400-407, Universitas Hamzanwadi, Lombok Nusa Tenggara Barat, Indonesia, 14-16 September 2017. ISBN: 978-602-98097-8-7.
- Gumawang. 2005. *Belajar Mandiri Microsoft Office Powerpoint 2007*. Jakarta; Elex Media Komputindo.
- Hamalik, O. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Mayer. 2009. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Miarso, B. 2009. *Teknologi pembelajaran: landasan & aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nur'aini, I. L., Harahap, E., Badruzzaman, F.H., Darmawan, D. (2017). Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistis Dengan GeoGebra. *Matematika: Jurnal Teori dan Terapan Matematika*. Vol. 16 No. 2 Desember 2017. pp. 88-94.
- Patmanthara & Machfud. 2010. *Pengaruh Penggunaan Media Multisimulasi dan Sikap Siswa terhadap Hasil Belajar Konsep Elektronika Digital*. *Jurnal Teknodik*, 11. Vol No.2 Des.

- Rosita, T. 1997. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Ruseffendi. 2005. *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan 7 Bidang Non Ekstra Lainnya*. Tarsito : Bandung.
- Sadiman, dkk. 1984. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saefudin. 2018. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- Seels, B.A., & Richey, R.C. (1994). *Instructional technology: the definitions and domains of the field*. Washington D.C.: Association for Educational Communication & Technology.
- Sudjana, N. 2010. *Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharmanto. 2006. *Belajar Mandiri*. Surakarta: UNS Press.
- Sundayana, R. 2013. *Statistika Penelitian Pendidikan*. STKIP Garut Press : Garut.
- Surya, M. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung : Pustaka Bani Quraisy.
- Surya, M. 2013. *Psikologi Guru, konsep dan aplikasi dari guru untuk guru*. Bandung : Alfabeta.
- Syamsudin, A. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Tim DBT STKIP Garut. 2013. *Pedoman Penulisan Tesis. Jurusan Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana*. Garut : STKIP Garut.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahono. 2007. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi pembelajaran: landasan & aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.