

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT* TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS IV
DI SDN 1 SURABAYA BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

NANANG SAPUTRO



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS IV SDN 1 SURABAYA

Oleh
Nanang Saputro

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik di SD Negeri 1 Surabaya. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan penerapan media *power point* terhadap hasil belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan metode *quasi eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian menggunakan *probability sampling* dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV A dan IV B. Metode pengumpulan data yaitu instrumen tes dan lembar observasi aktivitas peserta didik dengan media *power point*. Analisis data dengan menggunakan rumus uji t dan regresi linear sederhana. Hasil analisis data menunjukkan ada perbedaan dan pengaruh yang signifikan dalam penerapan media *power point* yaitu sebesar 58% terhadap hasil belajar tematik terpadu pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Surabaya tahun ajaran 2017/2018.

Kata kunci: hasil belajar, media *power point*, pembelajaran tematik.

ABSTRACT

THE EFFECT OF IMPLEMENTATION POWER POINT MEDIA TO THE STUDENTS RESULT OF INTEGRATED THEMATIC LEARNING THE FOURTH GRADE OF SDN 1 SURABAYA

**by
Nanang Saputro**

The problem of this research was the students' result of integrated thematic learning was still low. This research aims to find out the effect and difference of power point media implementation. The type of this research was experimental research which method quasi eksperimen. The design used was nonequivalent control group design. This research used probability sampling, with subject of research was students class IV A and IV B. The method of accumulation data in this research with instrument test and sheet of observation assessment student activity which used power point media implementation. The data analyzed by using t test and simple regression formula. The result of data analysis shows that there are significant differences and influence in the application of power point media that is equal to 58% toward the result of integrated thematic learning in the fourth grade students of SD Negeri 1 Surabaya in academic year 2017/2018.

Key Words: *integrated thematic learning, Power point media, result of learning process.*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK
SISWA KELAS IV SD N 1 SURABAYA**

Oleh

NANANG SAPUTRO

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS IV DI SDN 1 SURABAYA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Nanang Saputro**

No. Pokok Mahasiswa : 1413053081

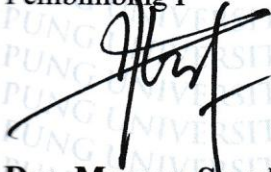
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

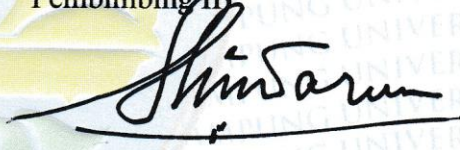
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I



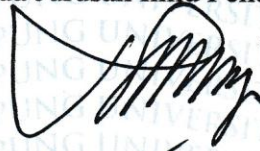
Drs. Maman Surahman, M.Pd.
NIP. 19590419 198503 1 004

Pembimbing II



Drs. Riyanto M. Taruna, M.Pd.
NIP. 19530709 198010 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP. 19600328 198603 2 002

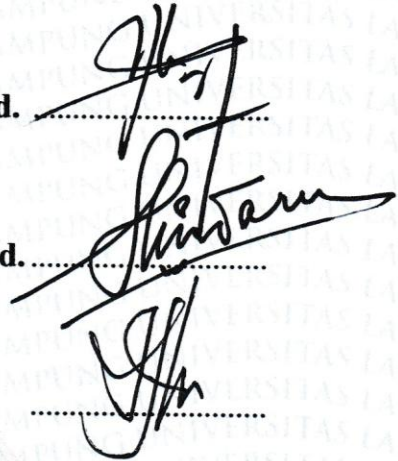
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Maman Surahman, M.Pd.

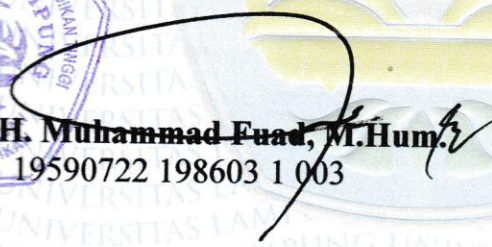
Sekretaris : Drs. Riyanto M. Taruna, M.Pd......

Penguji Utama : Drs. Sugiyanto, M.Pd.

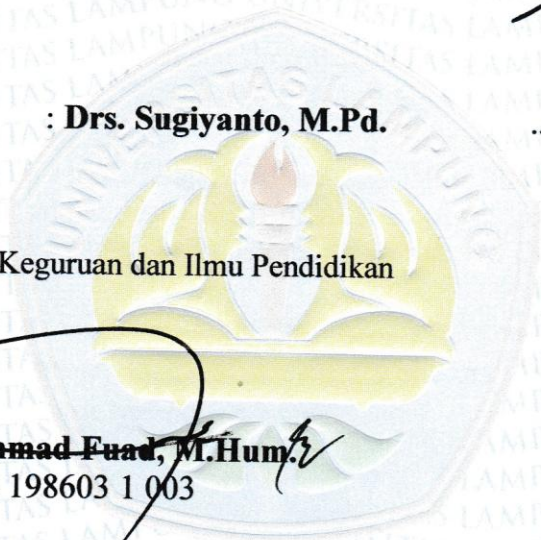


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 15 Mei 2018



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nanang Saputro
NPM : 1413053081
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Power point* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 1 Surabaya Bandar Lampung” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 15 Mei 2018

Yang membuat pernyataan



Nanang Saputro
NPM. 1413053081

RIWAYAT HIDUP



Nanang Saputro lahir di Bangun Sari, Kecamatan Buay Madang Timur Kabupaten OKU Timur pada hari Minggu, 21 Desember 1996 anak tunggal pasangan dari Bapak Tumino dan Ibu Tini. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri Sukoharjo (2008), Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Buay Madang Timur (2011), Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Belintang (2014).

Pada tahun yang sama (2014) penulis diterima sebagai mahasiswa di Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar melalui jalur SNMPTN. Pada tahun 2017, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Malang, Yogyakarta dan Bandung, melaksanakan Program Profesi Kependidikan (PPK) di SDN 1 Purawiwitan, Kebun Tebu, Lampung Barat dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Purawiwitan, Kebun Tebu, Lampung Barat.

Penulis aktif dalam organisasi kemahasiswaan diantaranya yaitu Ikatan Mahasiswa OKU Timur tahun 2014-2018, BEM FKIP Unila tahun 2014-2015, UKMF Kelompok Studi Seni (KSS) FKIP Unila 2014-2018, Forum Komunikasi Mahasiswa PGSD FKIP Unila tahun 2016-2017.

MOTTO

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut
untuk kebaikan dirinya sendiri”

(Qs. Al Ankabut: 6)

“Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil, tapi berusahalah
menjadi manusia yang berguna”

(Albert Einstein)

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”

(B.J Habibie)

“Bunga mawar tidak mempropagandakan harum semerbaknya, dengan sendirinya
harum semerbaknya itu tersebar di sekelilingnya”

(Soekarno)

“Tak perlu takut dengan resikonya, selagi itu baik dan bermanfaat”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur terhadap Allah SWT tuhan semesta alam kami

persembahkan karya tulis ini kepada:

Kedua orang tuaku Bapak (Tumino) dan Ibu (Tini). Kakek dan nenek, Alm mbah

lanang (Slamet) dan mbah wedok (Romlah). Keluarga besar Bapak Slamet

(pakde, bude dan seluruh saudara sepupu).

Serta

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji Syukur Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Power point* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV Di SDN 1 Surabaya Bandar Lampung” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis meyakini bahwa tanpa bimbingan, arahan dan masukan dari berbagai pihak maka skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih terhadap semua pihak yang telah memberi dukungan dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini, dalam kesempatan kali ini pula tanpa mengurangi rasa hormat izinkanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Lampung sekaligus dosen pembimbing satu yang telah memberikan saran, kritik, bimbingan kemudahan dan kelancaran terhadap penulis selama penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Drs. Riyanto MT, M.Pd., selaku dosen pembimbing dua yang telah bersedia memberikan saran, kritik dan bimbingan dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Sugiyanto, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran, kritik dan bimbingan dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen pengajar pada Program Studi PGSD FKIP Unila yang telah memberikan nasehat, bimbingan dan ilmunya selama ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Staf Administrasi FKIP Universitas Lampung
8. Ibu Dra. HJ. Nany Mulya Alfida, M.Si., selaku Kepala Sekolah SDN 1 Surabaya atas izin dan bantuan yang diberikan selama penulis melakukan penelitian.
9. Kedua Orang tua ku Bapak (Tumino) dan Ibu (Tini) tercinta yang tidak kenal lelah selalu mendidik dan mendoakan keberhasilanku, Almarhum mbah lanang (Slamet) dan mbah wedok (Romlah) yang telah membesarkan dan merawatku dari kecil. Seluruh keluarga besar Bapak Slamet (pakde, bude, dan saudara sepupu semua) yang memberikan dukungan moril maupun spirituil dalam menyelesaikan studi ini.
10. Keluarga Besar PGSD Angkatan 2014 (Aldino, Selvina, Daffani, Amalia Silvani, Dwi Okta, Citra Rona, dan lain-lain) yang selama ini susah senang bersama dalam menjalankan studi di bangku perkuliahan terutama kelas

PGSD Reguler. Anak laki (Faisal, Wayan, Made, Rifan, Alwan, Aldino). yang telah menjadi sahabat dan selalu memberi nasihat, semangat serta kebersamaannya selama ini.

11. Teman-Teman Keluarga Besar IKAM OKUT (Saprama Eric O, Nur Sidik, Mbak Linda Nurfitriani, Kak Agung, Kak Trio, Dika, Nyokro, dan lain-lain) Pengurus UKMF KSS FKIP Unila 2016 (Aan Kurningsih, Alma Savira, Lady Pramesti, Novri Rahman, Ervinda, Hero Andika, Rizki Awan, Rizki Anugerah, Luki Hamdani dan lain-lain) Alumni UKMF KSS FKIP Unila (Udo Anton, Bang Edi Siswanto, Bang Yori, Bang Ahmad, Bang Yulizar, Bang Haris Forta, Pakcik Rahmat Saleh, Mbak Dila, Mbak Uti, Mbak Nik, Mbak Aang, Bang Virio, Bang Yandri, Bang Edi Kurniawan, Ajo Aswin, Bang Agung dan lain-lain) Adik-adik UKMF KSS FKIP Unila (Ilham Wisma, Regina, Revi, Fresti, Via, Nurul, Febri, dan lain-lain) yang telah memberikan pembelajaran tentang menempa diri dalam wadah organisasi selama dalam naungan civitas akademika Universitas Lampung
12. Teman-teman Pengurus FORKOM PGSD 2016 (Anggra, Ilham, Dian Yanika dan lain-lain) serta seluruh keluarga besar mahasiswa PGSD yang telah memberikan pembelajaran pengalaman kehidupan selama ini.
13. Teman-Teman Mahasiswa KKN KT Unila SDN 1 Purawiwitan, Kebun Tebu, Lampung Barat (Ayu, Intan, Atika, Destin, Faisal, Pipit, Septi) yang telah memberikan pembelajaran pengalaman kehidupan selama ini.

14. Saudara-saudara PSHT (Angga wibowo, Marsudi, Sutimin, Fitrianto, Yudi, Mas Anto dan lain-lain) yang telah memberikan pembelajaran pengalaman kehidupan selama ini.
15. Teman-teman masa kecil (Dani Aryanto, Jessica Destiana dan lain-lain) yang ikut memberikan arti tentang persahabatan.
16. Seluruh pihak yang pernah berjasa dan membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas segala kontribusinya terhadap penulis.

Bandar Lampung, 15 Mei 2018
Penulis

Nanang Saputro
NPM 1413053081

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Belajar.....	11
1. Pengertian Belajar.....	11
2. Ciri-ciri Belajar	11
3. Prinsip-prinsip Belajar	13
4. Tujuan Belajar	15
B. Pembelajaran.....	16
1. Pengertian Pembelajaran	16
2. Ciri-ciri Pembelajaran.....	16
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran.....	18
4. Tujuan Pembelajaran	19
C. Teori Belajar	20
1. Teori Belajar Behavioristik.....	20
2. Teori Belajar Kognitif.....	21
3. Teori Belajar Konstruktivisme	22
D. Media Pembelajaran	23
1. Pengertian Media Pembelajaran	23
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	24
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	26
E. Media <i>Power point</i>	29
1. Pengertian Media <i>Power point</i>	29
2. Prinsip-prinsip Menggunakan Media <i>Power Point</i>	30
3. Fungsi Media <i>Power point</i>	31
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Power point</i>	32
5. Langkah-langkah Menggunakan Media <i>Power point</i>	34

F. Pembelajaran Tematik Terpadu	35
1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	35
2. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik Terpadu	36
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu	37
4. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	38
5. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik Terpadu	40
G. Hasil Belajar	43
1. Pengertian Hasil Belajar	43
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	44
H. Penelitian yang Relevan	44
I. Kerangka Pikir	46
J. Hipotesis Penelitian	47
III. METODE PENELITIAN	49
A. Metode dan desain penelitian	49
B. Tempat dan waktu penelitian.....	50
1. Tempat Penelitian	50
2. Waktu Penelitian.....	50
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	50
1. Populasi Penelitian.....	50
2. Sampel Penelitian.....	51
D. Variabel Penelitian.....	53
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	53
1. Definisi Konseptual Variabel.....	53
2. Definisi Operasional Variabel.....	54
F. Teknik Pengumpulan Data	55
1. Teknik Observasi	56
2. Teknik tes	56
3. Teknik dokumentasi	57
G. Prosedur Penelitian.....	57
1. Tahap persiapan	57
2. Tahap pelaksanaan	58
3. Tahap pengolahan Data.....	58
H. Instrumen Penelitian	58
1. Jenis instrumen.....	58
2. Uji Instrumen	59
I. Teknik Analisis Data	64
1. Uji Persyaratan Analisis Data.....	64
J. Pengujian Hipotesis	65
1. Uji t	65
2. Uji Regresi Linear Sederhana.....	67
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Pelaksanaan Penelitian.....	68
1. Persiapan Penelitian.....	68
2. Uji Coba Instrumen Penelitian	68
3. Pelaksanaan Penelitian.....	71
B. Deskripsi Data Penelitian	74

C. Analisis Data Penelitian.....	75
1. Data Aktivitas Siswa dengan Media <i>powerpoint</i>	76
2. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	76
3. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol	80
4. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	84
D. Uji Persyaratan Analisi Data	85
1. Uji Normalitas	85
2. Uji Homogenitas	85
E. Pengujian Hipotesis	86
1. Uji t	86
2. Uji Regresi Linear Sederhana	88
F. Pembahasan	89
V. KESIMPULAN DAN SARAN	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Tematik Siswa kelas IV Semester 1 SDN 1 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018	4
2. Desain penelitian	49
3. Jumlah siswa kelas IV SD Negeri 1 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018	51
4. Jumlah siswa kelas eksperimen dan kontrol	53
5. Klasifikasi validitas.....	61
6. Klasifikasi reliabilitas	62
7. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	63
8. Kriteria Daya Pembeda Soal	64
9. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif	70
10. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Kognitif	71
11. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	72
12. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	77
13. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	79
14. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	80
15. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	81
16. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	83
17. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	84
18. Rekapitulasi Hasil Uji t	87
19. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	47
2. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	78
3. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	79
4. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	82
5. Histogram Nilai <i>Posttes</i> Kelas Kontrol	83
6. Histogram Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rekap Nilai UTS Semester 1 Kelas IVA Tahun Pelajaran 2017/2018.....	98
2. Rekap Nilai UTS Semester 1 Kelas IVB Tahun Pelajaran 2017/2018.....	99
3. Rekap Nilai UTS Semester 1 Kelas IVC Tahun Pelajaran 2017/2018.....	100
4. RPP Kelas Eksperimen	101
5. RPP Kelas Kontrol	119
6. Rubrik Penilaian Pengamatan Media <i>Power point</i>	142
7. Rekapitulasi Uji Validitas Lembar Observasi.....	144
8. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Lembar Observasi	145
9. Kisi-kisi Soal Uji Coba	146
10. Soal Uji Coba	152
11. Hasil Uji Coba Soal Tes.....	160
12. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes	162
13. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes.....	163
14. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal Tes	164
15. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes	165
16. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	166
17. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Pembelajaran 1.....	172
18. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Pembelajaran 2.....	173
19. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Pembelajaran 3.....	174
20. Rekapitulasi Hasil Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	175
21. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	177
22. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	179
23. Uji Normalitas.....	181
24. Uji Homogenitas	185
25. Uji Hipotesis	189
26. Tabel Nilai Z Positif.....	200
27. Tabel Nilai Z Negatif	201
28. Foto Penelitian	202

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, kehidupan masyarakat berubah menjadi sangat kompleks, serta semakin maju pesat. Sekarang ini kita dapati sekolah-sekolah formal, di samping pendidikan dalam keluarga, yang isi maupun cara pelaksanaan pendidikannya sudah jauh berbeda. Terlebih pada saat ini, kita hidup dalam perubahan-perubahan yang sangat cepat dan secara radikal berkenaan dengan dunia pendidikan, baik mengenai isi, cara pelaksanaan ataupun penyelenggaraan. Pendidikan dewasa ini harus dilaksanakan dengan teratur dan sistematis, agar mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal I ayat 1 juga menyatakan bahwa, pendidikan merupakan :

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan sistem pendidikan yang jelas, yakni pendidikan berbasis karakter.

Pentingnya pendidikan menuntut pemerintah dan guru lebih kerja ekstra dalam mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran maupun kurikulum guna meningkatkan mutu pendidikan. Seperti baru-baru ini telah diterapkan

kurikulum 2013 yang dianggap lebih efektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke siswa, karena siswa adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan.

Pemberlakuan kurikulum 2013 ditujukan untuk menghasilkan lulusan yang kompetitif, inovatif, kreatif, kolaboratif serta berkarakter. Sehingga pendidikan bukan hanya dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan berdasarkan subjek inti pembelajaran melainkan juga harus diorientasikan agar siswa memiliki kemampuan kreatif, kritis, komunikatif sekaligus berkarakter. Sehingga peranan Guru tidak hanya sebatas pengajar, tetapi dapat juga harus mampu menemukan metode dan teknik yang dapat mendukung perannya tersebut supaya kegiatan pembelajaran dapat diselenggarakan dengan efektif, efisien dan sesuai dengan tuntutan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada di dalam kurikulum.

Proses pendidikan di sekolah selalu mengalami pembaharuan, terutama dalam pemanfaatan hasil teknologi yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari semakin maju. Guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan sebaik mungkin. Pada dasarnya alat-alat tersebut berkembang sesuai tuntutan zaman. Peran guru dalam pembelajaran yaitu menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi siswa agar dapat berinteraksi dengan berbagai sumber pembelajaran yang tersedia.

Wujud interaksi siswa dapat dilakukan melalui multimedia metode dan multimedia. Dengan segala potensi yang dimiliki siswa maka dengan sendirinya siswa akan berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode dan media merupakan sebuah alat yang dapat membantu seorang guru dan siswa dalam mempermudah proses pembelajaran. Alat bantu tersebut dapat berupa tampilan visual yaitu gambar, grafis, atau benda nyata lain. Alat bantu yang ditampilkan berfungsi memberikan pengalaman yang lebih nyata, memotivasi siswa, dan memudahkan pemahaman dan daya ingat siswa dalam proses pembelajaran.

Suatu proses pembelajaran, guru mempunyai peranan yang penting dalam menggunakan metode mengajar dan media mengajar. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Guru banyak menyadari bahwa tanpa adanya suatu media yang menunjang dalam proses pembelajaran akan sulit dipahami oleh seorang siswa. Pada dasarnya setiap mata pelajaran dalam kelas mempunyai tingkat kesukaran yang berbeda. Sehingga terdapat mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran namun ada juga yang tidak membutuhkan media pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media penyampaian pesan dari

sumber pesan melalui saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang ingin dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang terdapat dalam kurikulum, sumber pesannya adalah guru, siswa, orang lain, penulis buku, salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pembelajar.

Berdasarkan hasil observasi penelitian pendahuluan yang dilakukan pada SD Negeri 1 Surabaya diperoleh data hasil belajar yang dicapai siswa kelas IV menunjukkan hasil belajar yang diperoleh umumnya kurang optimal. Data yang diperoleh pada hasil belajar pada ujian tengah semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 seperti tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Nilai Tematik Siswa Kelas IV Semester 1 SDN 1 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai	Jumlah Ketuntasan		Presentase Ketuntasan (%)		Keterangan
				Tema 1	Tema 2	Tema 1	Tema 2	
IV A	30	70	≥ 70	11	13	12,22	14,44	TUNTAS
			< 70	19	17	21,11	18,89	BELUM TUNTAS
IV B	30		≥ 70	12	14	13,33	15,55	TUNTAS
			< 70	18	16	20	17,78	BELUM TUNTAS
IV C	30		≥ 70	14	13	15,55	14,44	TUNTAS
			< 70	16	17	17,78	18,89	BELUM TUNTAS

Sumber : Guru kelas IV SD Negeri 1 Surabaya

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui hasil belajar siswa dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 adalah sebagai berikut; Kelas IV A dengan jumlah 30 siswa, pada tema 1 sebanyak 11 siswa (12,22%) tuntas sedangkan sebanyak 19 siswa (21,11%) belum tuntas. Tema 2 sebanyak 13 siswa (14,44%) tuntas sedangkan sebanyak 17 siswa (18,89%) belum tuntas.

Kelas IV B dengan jumlah 30 siswa, pada tema 1 sebanyak 12 siswa (13,33%)

tuntas sedangkan sebanyak 18 siswa (20%) belum tuntas. Tema 2 sebanyak 14 siswa (15,55%) tuntas sedangkan sebanyak 16 siswa (17,78%) belum tuntas.

Kelas IV C dengan jumlah 30 siswa, pada tema 1 sebanyak 14 siswa (15,55%) tuntas sedangkan sebanyak 16 siswa (17,78%) belum tuntas. Tema 2 sebanyak 13 siswa (14,44%) tuntas sedangkan sebanyak 17 siswa (18,78%) belum tuntas. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV semester ganjil SD Negeri 1 Surabaya tahun ajaran 2017/2018 masih rendah atau nilai rata-ratanya masih berada di bawah standar KKM.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru kelas IV, di SDN 1 Surabaya Bandar Lampung menunjukkan indikasi adanya permasalahan-permasalahan yang muncul di antaranya adalah rendahnya tingkat keaktifan siswa, kurangnya motivasi siswa dalam belajar, rendahnya ingatan siswa, siswa cenderung tidak memperhatikan saat guru menerangkan, belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran, dan media power point juga belum pernah digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya. Media pembelajaran mempunyai pengaruh besar bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media berfungsi memberikan intruksi terhadap informasi yang terdapat dalam materi pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu *Power point*.

Power Point atau yang disebut dengan *microsoft Office Power Point*

merupakan salah satu program aplikasi yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktivitas persentasi. Microsoft power point selangkah lebih maju dibanding *drill and practice*, karena *microsoft power point* tidak hanya menampilkan informasi, tetapi juga memberikan gambaran kepada siswa melalui proses pembelajaran.

Persentasi menggunakan *power point* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa *slide* yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya. *Microsoft power point* adalah perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan persentasi grafis dengan mudah dan cepat. *Microsoft power point* dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan penampilan yang menarik.

Penggunaan media *power point* diharapkan mampu menjadi alternatif dalam peningkatan aktivitas belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar dalam konteks kurikulum 2013 mengembangkan asepek sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa yang dijabarkan dalam empat kompetensi inti. Hal ini sejalan tentang definisi hasil belajar menurut Aziz (2012 : 24) yaitu

“As stated in Malaysian Qualification Agency (MQA) November 2007, learning outcomes are statements that explain what students should know, understand and can do upon the completion of a period of study. Learning outcomes are viewed as benchmarks in identifying and evaluating the intended education aspirations for balanced and excellent graduates. Therefore, objectives and learning outcomes need to be developed for...”

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian mengenai Pengaruh penggunaan media *power point* dalam pembelajaran dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV di SDN 1 Surabaya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018 “

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa cenderung tidak memperhatikan saat guru menerangkan pelajaran
2. Guru kelas IV di SDN 1 Surabaya belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Guru kelas IV di SDN 1 Surabaya belum menggunakan media *power point*
4. Rendahnya hasil belajar tematik siswa rata-rata masih di bawah KKM yaitu pada tema 1 sebanyak 53 siswa (59 %) dan pada tema 2 sebanyak 50 siswa (53,3%) dari 90 siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi dengan meneliti masalah tentang pengaruh dan perbedaan penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SDN 1 Surabaya Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media *power point* dengan tidak menggunakan media *power point* siswa kelas IV SD Negeri 1 Surabaya?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Surabaya?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media *power point* dengan tidak menggunakan media *power point* siswa kelas IV SD Negeri 1 Surabaya Bandar Lampung
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Surabaya Bandar Lampung

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat tertentu bagi semua pihak.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi guru dan calon guru dalam mengetahui keadaan siswa dalam pembelajaran, khususnya penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis ada juga manfaat praktis yaitu sebagai berikut :

- a. Bagi siswa yaitu memberikan pengalaman belajar melalui penggunaan media *power point* untuk meningkatkan semangat siswa sehingga hasil belajar meningkat.
- b. Bagi guru yaitu menginformasikan kepada guru dalam proses pembelajaran untuk lebih kreatif dalam menggunakan media-media pembelajaran, khususnya media *power point* yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi kepala sekolah yaitu memberikan bahan masukan guna meningkatkan kualitas guru di sekolah melalui penggunaan media pembelajaran *power point*.
- d. Bagi peneliti yaitu dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat mengoptimalkan kinerja peneliti sebagai calon guru dalam

mencetak siswa-siswi yang aktif, mampu berpikir kritis, dan terampil

- e. Bagi peneliti lainnya yaitu sebagai tambahan referensi bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai media pembelajaran *power point*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas dan usaha untuk memperoleh pengetahuan. Slameto (2010: 2) berpendapat bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sedangkan Hernawan, dkk., (2007: 2) menyatakan bahwa “belajar adalah proses perubahan perilaku, proses perubahan perilaku tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, perubahan perilaku tersebut meliputi dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor”. Selanjutnya menurut Rusman (2017: 76) “Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu”.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku, pola pikir, dan karakteristik pada individu yang diperoleh berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.

2. Ciri-ciri Belajar

Belajar memang hakikatnya adalah adanya perubahan pada diri

pembelajar. Tentunya perubahan terjadi ke arah yang lebih baik. Belajar juga memiliki beberapa ciri-ciri tertentu, menurut Surya dalam Rusman (2017: 78) ada delapan ciri-ciri belajar adalah.

1. Perubahan yang disadari dan disengaja
Usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan.
2. Perubahan yang berkesinambungan
Bertambahnya pengetahuan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan yang diperoleh sebelumnya.
3. Perubahan yang fungsional
Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan.
4. Perubahan yang bersifat positif
Perubahan perilaku yang normatif dan menunjukkan ke arah kemajuan.
5. Perubahan yang bersifat aktif
Untuk memperoleh perilaku baru, individu aktif berupaya melakukan perubahan.
6. Perubahan yang bersifat permanen
Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian dalam dirinya.
7. Perubahan yang bertujuan dan terarah
Individu pasti melakukan kegiatan belajar dengan adanya tujuan yang ingin dicapai.
8. Perubahan perilaku secara keseluruhan
Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekadar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya.

Adapun menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2009: 15) beberapa ciri-ciri belajar yaitu:

1. Untuk membentuk anak didik dalam suatu perkembangan tertentu.
2. Didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan agar dapat mencapai tujuan secara optimal.
3. Kegiatan belajar mengajar ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus.
4. Ditandai dengan aktivitas anak didik.
5. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru berperan sebagai pembimbing.
6. Dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan disiplin.
7. Ada batas waktu.
8. Evaluasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar itu meliputi banyak hal di antaranya yaitu perubahan belajar secara sadar, berkesinambungan, fungsional, penggarapan materi yang khusus, ditandai dengan aktivitas anak didik, dalam kegiatan pembelajaran guru berperan sebagai pembimbing, ada batas waktu dan evaluasi.

3. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar digunakan sebagai batasan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Slameto (2010: 27-28) prinsip-prinsip belajar yang dapat digunakan adalah sebagai berikut.

1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
2. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
3. Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
4. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
5. Belajar proses yang bersifat kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
6. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan diskoveri.
7. Belajar bersifat keseluruhan dan materinya harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana.
8. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
9. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
10. Belajar memerlukan proses yang diulang berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Pendapat lain mengenai prinsip-prinsip belajar Burton dalam Hamalik (2012:31) menyimpulkan uraiannya tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

1. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*).
2. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
4. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
5. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
7. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
8. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
9. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
11. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
13. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
14. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
15. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
16. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip dalam belajar itu ada beberapa macam yang semuanya bertujuan menumbuhkan semangat kepada siswa untuk giat untuk belajar serta siswa memiliki pengalaman belajar yang diajarkan bertahan lama dalam ingatannya sehingga dalam proses pembelajaran guru berhasil dan siswa dapat mendapatkan hasil belajar sesuai tujuan belajar.

4. Tujuan Belajar

Segala proses aktivitas manusia pasti memiliki tujuan, begitu juga dengan aktivitas belajar. Baik orang yang sudah dewasa atau bagi anak-anak. Ada beberapa tujuan belajar menurut pendapat Sardiman (2008:28) yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak bisa dipisahkan. Dengan kata lain tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.

2. Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Keterampilan itu memang dapat di didik, yaitu dengan banyak melatih kemampuan.

3. Pembentukan sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk ini dibutuhkan kecakapan mengarahkan motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh.

Sedangkan menurut pendapat Hamalik (2008: 73-75) tujuan belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu

1. Tingkah laku terminal. Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar.
2. Kondisi-kondisi tes. Komponen kondisi tes tujuan belajar menentukan situasi di mana siswa dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal.
3. Ukuran-ukuran perilaku. Komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa tujuan belajar yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap dan perilaku.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu komponen yang saling berhubunga untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Menurut Sagala (2012: 61), pembelajaran yaitu :

membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Sedangkan menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (20) “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Selanjutnya menurut Hamalik dalam Rusman (2017: 85) mengatakan bahwa “pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur manusia, materiel, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antar sumber belajar, guru, dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media.

2. Ciri-ciri Pembelajaran

Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di sekolah harus memberikan pengetahuan baru dan perubahan yang positif terhadap sikap

siswa dalam belajar. Ciri-ciri pembelajaran menurut Sugandi (2000: 25) antara lain:

1. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
2. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi dalam belajar.
3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa.
4. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
5. Pembelajaran dapat menciptakan suasana yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
6. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran baik secara fisik maupun psikologis

Sedangkan menurut Sutikno (2013: 34) mengemukakan pendapat tentang ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut.

1. Memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk siswa dalam suatu perkembangan tertentu.
2. Terdapat mekanisme, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Fokus materi jelas, terarah dan terencana dengan baik.
4. Adanya aktivitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
5. Tindakan guru yang cermat dan tepat.
6. Terdapat pola aturan yang ditaati guru dan siswa dalam proporsi masing-masing.
7. Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
8. Evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi produk

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan ciri-ciri pembelajaran memiliki tujuan untuk membentuk siswa dalam perkembangan tertentu, terdapat materi dan aktivitas, maka pelaksanaan pembelajaran di kelas sebaiknya mampu mengakomodasi para peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru dengan persiapan yang matang sehingga hasil yang dicapai dapat maksimal.

3. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip-prinsip belajar dapat mengungkapkan batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran. Teori dan prinsip-prinsip belajar dapat membantu guru dalam memilih tindakan yang tepat. Ada beberapa prinsip menurut Susanto (2014: 87) bahwa pembelajaran memiliki beberapa prinsip seperti berikut.

1. Prinsip pemusatan perhatian.
2. Prinsip menemukan.
3. Prinsip belajar sambil bekerja.
4. Prinsip belajar sambil bermain.
5. Prinsip hubungan sosial.

Sedangkan menurut Sugandi, dkk., (2000: 27) mengemukakan prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut.

1. Kesiapan Belajar
Kondisi awal suatu kegiatan belajar.
2. Perhatian
Pemusatan tenaga psikis tertuju pada suatu objek. Belajar suatu aktivitas yang kompleks membutuhkan perhatian dari siswa yang belajar.
3. Motivasi
Motivasi dapat menjadi aktif dan tidak aktif. Jika tidak aktif maka siswa tidak bersemangat belajar. Dalam hal ini guru harus dapat memotivasi siswa agar siswa dapat mencapai tujuan belajar dengan baik.
4. Keaktifan Siswa
Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa sehingga siswa harus aktif.
5. Mengalami Sendiri
Siswa yang belajar dengan melakukan sendiri akan memberikan hasil belajar yang lebih cepat pemahaman yang lebih mendalam.
6. Pengulangan
Guru dapat mendorong siswa melakukan pengulangan seperti melakukan pekerjaan rumah dan mengadakan evaluasi.
7. Materi Peajaran yang Menantang
Pemberian materi yang problematis, akan membuat anak aktif belajar.
8. Penguatan
Suatu tindakan yang menyenangkan dari guru kepada siswa yang telah berhasil melakukan suatu perbuatan belajar, dengan

penguatan diharapkan siswa mengulangi perbuatan baiknya tersebut.

9. Perbedaan Individual

Masing-masing siswa mempunyai karakteristik baik dari segi fisik maupun psikis, dengan adanya perbedaan ini, tentu minat serta kemampuan belajar mereka tidak sama.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran terdapat hubungan sosial, motivasi, dan keaktifan sosial maka dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan melibatkan siswa secara langsung sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

4. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Menurut Sumiati dan Asra (2009: 10) menyatakan bahwa tentang “tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa”. Selanjutnya menurut Daryanto (2005: 58) “tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur”. Sedangkan Hamalik (2005: 36) menyatakan bahwa “tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan,

keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung.

C. Teori Belajar

Teori belajar merupakan sebuah landasan yang mendasari terjadinya suatu proses pembelajaran. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar. Menurut Rusman (2017: 108) “ada tiga teori belajar yang dapat kita gunakan sebagai pijakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar konstruktivistik, dan teori belajar kognitif”.

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori Behavioristik adalah teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respon pelajar terhadap rangsangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respon pelajar terhadap rangsangan interaksi antara stimulus (rangsang) dan respon (reaksi yang muncul) mengakibatkan perubahan tingkah laku. Suprijono (2013: 16) “menyatakan bahwa dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respond)”. Selanjutnya menurut pendapat Suprihatiningrum (2013: 16) “teori belajar behavioristik menjelaskan bahwa perubahan tingkah laku sebagai interaksi antara *stimulus* dan *respons*”. Perubahan terjadi karena rangsangan (*stimulans*) yang

menimbulkan hubungan perilaku reaktif (*respons*) berdasarkan hukum-hukum mekanistik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa teori behavioristik adalah teori pembelajaran yang mengamati dan mempelajari perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini menekankan bahwa tingkah laku yang ditunjukkan seseorang merupakan akibat dari interaksi antara stimulus dengan respon.

2. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan pada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan dimana anak belajar sangat menentukan proses perkembangan kognitif anak. Menurut pendapat Suprijono (2013: 22) menyatakan bahwa “dalam persepsi teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behaviorial meskipun hal-hal yang bersifat behaviorial tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar”. Adapun menurut ahli jiwa aliran kognitifis dalam Dalyono (2005: 34-35), menyatakan bahwa “tingkah laku seseorang didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif berhubungan dengan proses usaha untuk mencari keseimbangan pola berpikir melalui fenomena, pengalaman, dan persoalan yang dihadapi yang didasarkan pada

kognisi untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Proses perubahan tersebut dapat terjadi setelah mengalami beberapa tahapan perkembangan kognitif. Tiap-tiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan-kemampuan intelektual baru yang memungkinkan seorang anak memahami dunia dengan cara yang semakin kompleks.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Paham konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar bermakna. Menurut Soejadi dalam Rusman (2017: 294) “pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individu menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada”, dan merevisinya bila perlu. Sedangkan Susanto (2014: 96) menyatakan bahwa “konstruktivisme dalam pembelajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara intensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah suatu teori yang didasarkan pada pemberian masalah. Permasalahan yang disajikan berdasarkan skenario yang telah dibuat oleh guru, kemudian siswa bertugas untuk mentransformasikan informasi kompleks yang disajikan dengan berbagai aturan. Hal ini menjadikan siswa untuk dapat membangun pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman

merupakan kunci dari belajar yang memiliki makna.

Berdasarkan pendapat ahli dari teori belajar di atas, maka peneliti memilih menggunakan teori belajar konstruktivistik sebagai landasan penelitian, karena pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini menerapkan pembelajaran kooperatif yang memerlukan interaksi sosial untuk menjadikan siswa mampu membangun pengalaman menjadi pengetahuan yang bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

D. Media Pembelajaran

Unsur yang amat penting pada proses belajar mengajar adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Azhar (2005:3) “Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar”. Senada dengan hal tersebut, Prastati dan Irawan (2005:3) berpendapat bahwa “media ialah apa saja yang dapat menyalurkan

informasi dari sumber informasi ke penerima informasi”. Lebih lanjut Gerlach dan Ely dalam Azhar (2005: 3) menyatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Sedangkan menurut Gagne dalam Sardiman, dkk., (2005: 3) menyatakan bahwa:

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. *National Education Association/NEA* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu *hardware* (semua yang dapat didengar, dilihat atau diraba dengan panca indera) maupun *software* (kandungan isi yang ingin disampaikan) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber ke penerima dan dapat digunakan secara masal, kelompok besar/kecil ataupun perorangan dalam proses pembelajaran.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan guru sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri tertentu, menurut Azhar (2005: 6–7) ciri-ciri umum yang terkandung dalam media yaitu:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pangertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Lebih lanjut Gerlach & Ely yang dikutip Azhar (2005: 12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

- a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)
Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.
- b. Ciri manipulatif (*Manipulative Property*)
Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.
- c. Ciri distributif (*Distributive Property*)
Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat diproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara

bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik suatu kesimpulan sesuatu dikatakan media pembelajaran apabila mempunyai ciri-ciri : (1) ciri *fikasatif*, (2) ciri *manipulatif*, (3) ciri *distributif*, (4) berbentuk *hardware* maupun *software* dan (5) mampu digunakan baik itu secara masal, kelompok besar/kecil maupun perorangan.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Azhar (2005: 15–16) menjelaskan bahwa:

penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian dan isi pelajaran pada saat itu, disamping itu juga membangkitkan motivasi, minat siswa dan juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut Levie dan Lentz dalam Azhar (2005: 16), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu:

a. Fungsi atensi.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi afektif.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

c. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar

memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Sejalan dengan hal tersebut Sudjana dan Rivai (2005:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. 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.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Lebih lanjut menurut Wati (2016:12) manfaat media pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu manfaat umum dan manfaat praktis

1. Manfaat umum

Secara umum media pembelajaran memiliki beberapa manfaat umum yang perlu diketahui yaitu:

- a. Pembelajaran lebih menarik
- b. Materi pembelajaran akan lebih jelas
- c. Siswa tidak mudah bosan
- d. Siswa lebih aktif

2. Manfaat praktis

Selain manfaat umum media pembelajaran juga mempunyai manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

- a. Meningkatkan proses belajar
- b. Memotivasi siswa
- c. Merangsang kepekaan siswa
- d. Terjadi interaksi langsung

Sedangkan Azhar (2002: 26–27), mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- b. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;.
- c. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa keterangan di atas maka dapat disimpulkan mengenai fungsi dan manfaat media dalam pembelajaran yaitu: (1) dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, (3) dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa, pembelajaran akan lebih menarik, (6) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain dan (7) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.

E. Media *Power point*

1. Pengertian Media Power Point

Media *power point* saat ini sudah sangat populer dan bukan hanya dipakai dalam bidang pendidikan tetapi juga dalam bidang bisnis atau perusahaan. Mudlofir (2016: 156), menyebutkan bahwa “program *power point* dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah , karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data”. Wati (2016: 90), menyebutkan bahwa :

persentasi dengan *microsoft power point* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa *slide* yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam *slide* teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya.

Sejalan dengan hal ini Sanaky (2009:127-128) juga mengemukakan bahwa “media *power point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *microsoft office* program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor”.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Microsoft power point* merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan khusus presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi, maupun pemula untuk aktivitas persentasi.

2. Prinsip-prinsip Menggunakan Media *Power Point*

Pengembangan media presentasi harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Sejumlah prinsip berikut perlu dipertimbangkan ketika akan mengembangkan media presentasi menurut Daryanto (2010 : 69), sebagai berikut:

1. Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional, karena pada dasarnya media presentasi ini untuk keperluan pembelajaran.
2. Harus diingat bahwa media presentasi berfungsi sebagai alat bantu mengajar, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh siswa. Untuk itu, media presentasi tidak cocok jika digunakan sebagai bahan ajar yang bersifat pengayaan.
3. Unsur-unsur yang perlu didayagunakan pada media ini, yakni kemampuannya untuk menampilkan teks, grafis, warna, animasi, dan unsur audio visual. Sedapat mungkin unsur-unsur tersebut digunakan secara maksimal dalam presentasi yang dibuat.
4. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik.

Agar materi-materi pokok yang telah dirumuskan dapat dituangkan ke dalam media presentasi dengan baik, maka berikut Daryanto (2010:70) mengemukakan sejumlah teknis rambu-rambu yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Tentukan topik sesuai materi yang akan disampaikan.
2. Siapkan materi yang sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.
3. Identifikasi bahan-bahan materi tersebut untuk diseleksi mana yang sesuai dengan karakteristik media presentasi.
4. Tulis materi yang telah dipilih dalam kalimat yang singkat dan hanya memuat poin-poin penting saja.
5. Tuangkan pesan-pesan yang disajikan dalam berbagai format, seperti teks, gambar, animasi, dan audio visual.
6. Pastikan bahwa materi yang ditulis sudah cukup lengkap, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.
7. Sajikan isi materi secara urut dan sistematis agar mempermudah penyajian dan pesan mudah dipahami sasaran.

Berdasarkan pendapat diatas Pada prinsipnya *microsoft power point* terdiri

atas sejumlah unsur rupa dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud terdiri atas *slide*, teks, gambar, dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia guna meningkatkan motivasi atau menarik perhatian siswa saat menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu selain membuat animasi yang menarik juga harus memperhatikan cara merangkum poin-poin materi tersebut kedalam *slide*.

3. Fungsi Media *power point*

Media *power point* berfungsi sebagai media yang dapat mempermudah guru atau pembicara seminar yang biasanya membahas materi untuk di presentasikan. Menurut Wati (2016:97) terdapat beberapa fungsi media

power point yaitu sebagai berikut:

1. Menginformasikan
Presentasi merupakan sebuah kegiatan yang menginformasikan atau menyampaikan suatu materi kepada banyak orang atau audien.
2. Meyakinkan
Sebuah presentasi biasanya meliputi informasi, data, dan bukti-bukti yang disusun secara logis, sehingga dapat meyakinkan audien atas suatu topik tertentu.
3. Membagi atau mempersempit topik materi menjadi beberapa pemikiran utama. Hal tersebut dapat dilakukan dengan membuat kerangka utama materi yang akan dipresentasikan.
4. Membuat *story board* agar strukturnya dapat tersusun dengan baik.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa *power point* mempunyai fungsi yang sejalan dengan pembelajaran. Yaitu guna menyampaikan informasi, meyakinkan, mempersempit topik dan membuat *story board* sehingga siswa akan lebih tertarik dan lebih memahami materi pembelajaran.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Power Point*

Media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga media *power point*. Hal ini juga disampaikan oleh Wati (2016: 106), bahwa *microsoft power point* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan yaitu sebagai berikut:

Kelebihan *microsoft powerpoint* antara lain:

1. Menarik
Secara penyajian media *microsoft power point* dapat memberi tampilan yang menarik. Karena media ini dilengkapi dengan permainan warna, huruf, animasi, teks dan gambar atau foto.
2. Merangsang siswa
Media *microsoft power point* mampu merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi mengenai materi yang tersaji.
3. Tampilan visual mudah dipahami
Pesan informasi secara visual yang disajikan oleh *microsoft power point* dapat dengan mudah dipahami siswa.
4. Memudahkan guru
Media pembelajaran *microsoft power point* ini dapat membantu atau memudahkan seorang guru dalam proses belajar mengajar. Seorang guru tidak perlu banyak menerangkan materi yang sedang disajikan.
5. Bersifat kondisional
Microsoft power point merupakan sebuah alat bantu yang bersifat kondisional. Maksud kondisional disini adalah dapat diperbanyak dan dapat dipakai secara berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.
6. Praktis
Media *microsoft power point* ini juga merupakan alat yang praktis. Praktis dalam penggunaan maupun dalam penyimpanan. Media ini dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik, seperti CD, disket, dan *flashdisk*. Sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sanaky (2009: 135-136) mengungkapkan bahwa aplikasi *power point* mempunyai keunggulan, diantaranya:

1. Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
2. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
3. Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat

4. Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi.
5. Dapat digunakan berulang-ulang.
6. Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
7. Lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis dan OHP.

Selain kelebihan *microsoft power point* juga memiliki kekurangan seperti yang disampaikan Wati (2016:106) yaitu sebagai berikut:

1. Memakan waktu
Microsoft power point ini memerlukan persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga. Untuk menggunakan media ini dibutuhkan kesabaran dan tahap demi tahap untuk menyusun dan membuatnya. Sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
2. Hanya bisa dioperasikan windows
Media *microsoft power point* ini hanya dapat dijalankan atau dioperasikan pada sistem operasi windows saja
3. Membutuhkan keahlian lebih
Untuk menggunakan media *microsoft power point* ini dibutuhkan keahlian yang lebih untuk dapat membuat *power point* yang benar, baik dan menarik.

Sejalan dengan pendapat tersebut Sanaky (2009:136) juga mengemukakan mengenai kelemahan media *power point* yaitu sebagai berikut:

1. Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki.
2. Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
3. Memerlukan persiapan yang matang.
4. Diperlukan ketrampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
5. Menuntut ketrampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer *power point* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
6. Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki ketrampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.

Berdasarkan kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa masing-masing media mempunyai kelemahan dan kelebihan. Begitu juga dengan media *power point* juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Salah satu kelemahan media *power point* adalah tidak semua materi

pembelajaran dapat disajikan dengan menggunakan media *power point*. Tetapi disisi lain media *power point* memiliki kelebihan siswa menjadi tertarik dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

5. Langkah-langkah Menggunakan Media *power point*

Menggunakan media *power point* memiliki beberapa langkah-langkah yang perlu diperhatikan. Menurut Wati (2016: 100-102) dalam menggunakan *power point* ada beberapa cara cepat yang perlu diperhatikan. Cara cepat menggunakan *power point* yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Buka program *power point*
2. Mulai dengan *new file*
3. Pilih *slide design* yang diinginkan
4. Membuat *background* tertentu untuk membuat slide agar lebih menarik
5. Ambil judul utama materi persentasi yang akan disampaikan pada *slide* pertama.
6. Ambil sub judul materi di *slide* kedua
7. Kemudian, ambil point-point pokok materi setiap sub secara urut pada *slide-slide* berikutnya
8. Membuat atau memanfaatkan gambar sederhana dengan menggunakan fasilitas *shapes* dan *clip art* yang telah tersedia pada menu *insert*.
9. Melalui menu *insert*, anda dapat mengimput berbagai macam ilustrasi, seperti *chart*, *picture*, *sound*, dan *movie*. Untuk dapat meng-input *picture*, *sound* dan *movie*, harus le bih dahulu menyiapkan file dalam komputer yang akan digunakan.
10. Tampilan *background* sebaiknya sederhana, kontras dengan objek seperti teks, gambar, dan lain sebagainya. Tampilan ini harus konsisten.
11. Jenis *font* yang digunakan sebaiknya tidak berkaki atau *san serif* seperti arial, tahoma, cilibri, dan semacamnya. Hindari menggunakan huruf berkaki atau serif seperti times new roman, century, courier, atau jenis huruf rumit seperti forte, algerian, freestyle script, dan semacamnya. Jenis huruf hendaknya konsisten.
12. Penggunaan huruf jangan terlalu kecil. Besar huruf yang disarankan minimal 18 pt. Misal 32pt untuk judul, 28 pt untuk sub judul, 22 pt untuk sub-su judul, dan seterusnya.

13. Jika menggunakan *bullet* , hendaknya tidak lebih dari enam buah dalam satu *slide*.
14. Penggunaan warna sebaiknya serasi dengan tetap memperhatikan asas kontras. Berikan penonjolan warna pada bagian yang dianggap penting. hindari menggunakan lebih dari tiga warna.
15. Gunakan visualisasi seperti gambar, animasi, audio, grafik, video, dan lain sebagainya. Hal tersebut bertujuan untuk memperjelas fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Visualisasi lebih dari sekedar kata-kata. Maksudnya, apabila bisa divisualisasikan, kenapa harus dengan kata-kata. Namun, penggunaan visualisasi yang berlebihan akan menjadi distraktor.
16. Penggunaan kata sebaiknya tidak lebih dari 25 kata dalam satu *slide*.
17. Pembuatan *power point* bisa dilakukan menggunakan *pop up*, agar lebih menarik

F. Pembelajaran Tematik Terpadu

1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Berdasarkan kurikulum 2013 bentuk pembelajaran untuk anak tingkat Sekolah Dasar kelas 1 sampai 6 adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema (tematik terpadu). Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan tujuan membuat pembelajaran lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa. Pelaksanaan pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Rusman (2017: 359) menyatakan bahwa “pembelajaran tematik terpadu adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa”. Sedangkan Menurut Hernawan dan Resmi

(2011: 15) “pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa”.

Selanjutnya menurut Joni, T. R dalam Trianto (2011: 63) menyatakan bahwa:

Pembelajaran terpadu merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Pembelajaran terpadu akan terjadi apabila peristiwa otentik atau eksplorasi topik/tema menjadi pengendali didalam kegiatan pembelajaran dengan berpartisipasi di dalam eksplorasi tema / peristiwa tersebut siswa belajar sekaligus proses dan isi beberapa mata pelajaran secara serempak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

2. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Oleh karena itu guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa Menurut Margaretha (2002: 15) mengemukakan beberapa ciri pembelajaran terpadu, yaitu sebagai berikut.

1. Holistik
Suatu peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu dikaji dari beberapa bidang studi sekaligus untuk memahami suatu fenomena dari segala sisi.
2. Bermakna
Keterkaitan antara konsep-konsep lain akan menambah kebermaknaan konsep yang dipelajari dan diharapkan siswa mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan masalah-masalah nyata di dalam kehidupannya.
3. Aktif
Pembelajaran terpadu dikembangkan melalui pendekatan diskoveri-inkuiri. Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang secara tidak langsung dapat memotivasi anak untuk belajar.

Selanjutnya menurut Hernawan dan Resmini (2011: 16) menyatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran terpadu sebagai berikut.

1. Pembelajaran terpadu berpusat pada siswa
2. Pembelajaran terpadu dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa.
3. Pembelajaran terpadu pemisah antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas
4. Pembelajaran terpadu bersifat luwes
5. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari pembelajaran terpadu yaitu holistik, bermakna, aktif, berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat luwes, dan hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

3. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu

Salah satu bagian dari pembelajaran terpadu, maka pembelajaran tematik memiliki prinsip dasar sebagaimana halnya pembelajaran terpadu. Menurut Indrawati (2009: 22) perancangan pembelajaran terpadu mengacu pada prinsip-prinsip sebagai berikut :

1. Substansi materi yang akan diramu ke dalam pembelajaran terpadu diangkat dari konsep-konsep kunci yang terkandung dalam aspek-aspek perkembangan terkait.
2. Antar konsep yang dimaksud memiliki keterkaitan makna dan fungsi, yang apabila diramu ke dalam satu konteks tertentu, (peristiwa, isu, masalah atau tema) masih memiliki makna asal, selain memiliki makna yang berkembang dalam konteks yang dimaksud.
3. Aktivitas belajar yang hendak dirancang dalam pembelajaran terpadu mencakup aspek perkembangan anak, yaitu moral dan nilai-nilai Agama, bahasa, fisik, motorik, dan seni.

Sedangkan Mamat SB, dkk. dalam Prastowo (2013: 60-61), mengemukakan ada Sembilan prinsip yang mendasari pembelajaran tematik, antara lain.

1. Terintegrasi dengan lingkungan atau bersifat kontekstual.
2. Memiliki tema sebagai alat pemersatu beberapa mata pelajaran.
3. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
4. Pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang bermakna.
5. Menanamkan konsep dari berbagai mata pelajaran.
6. Pemisahan atau pembedaan antara satu peajaran dengan mata pelajaran lain sulit dilakukan.
7. Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat peserta didik.
8. Pembelajaran bersifat fleksibel.
9. Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa prinsip dasar perancangan pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung yang bermakna dan memiliki keterkaitan antar peristiwa, isu, masalah atau tema dan pembelajaran terpadu mencakup aspek perkembangan anak berupa moral, nilai-nilai agama, bahasa, fisik, motorik, serta seni dan bersifat fleksibel.

4. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara

aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik-karakteristik, menurut Rusman (2017: 362) sebagai berikut :

1. Berpusat pada Siswa
Pembelajaran tematik berpusat pada siswa, hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator.
2. Memberikan pengalaman langsung
Siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. Pemisahan Mata Pelajaran Tidak Begitu Jelas
Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa
4. Menyajikan Konsep dari Berbagai Mata Pelajaran
Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, dengan demikian siswa dapat dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat Fleksibel
Guru dapat ,engaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan sekitar siswa.
6. Hasil Pembelajaran Sesuai dengan minat dan Kebutuhan Siswa
Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Sedangkan Trianto (2011: 165) mengemukakan beberapa karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu sebagai berikut.

1. Holistic, suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran yang dikaji dari beberapa bidang kajian tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak
2. Bermakna, rujukan yang nyata dari segala konsep yang diperoleh dan keterkaitannya dengan konsep lain akan menambah kebermaknaan konsep yang dipelajari
3. Autentik, siswa memahami langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya
4. Aktif, menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Bedasarkan beberapa karakteristik diatas. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran tematik terpadu, proses pembelajaran tematik

terpadu dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran alternatif salah satunya model pembelajaran kooperatif.

5. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik sangat penting diterapkan di sekolah dasar sebab memiliki banyak kelebihan, menurut Rusman (2017: 362) kelebihan adalah sebagai berikut

1. Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan.
2. Siswa dapat melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi atau materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.
3. Pembelajaran tidak terpecah-pecah karena siswa dilengkapi dengan pengalaman belajar yang lebih terpadu sehingga akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang lebih terpadu juga.
4. Memberikan penerapan-penerapan dari dunia nyata sehingga dapat mempertinggi kesempatan transfer belajar.
5. Dengan adanya pemaduan antar mata pelajaran, maka penguasaan materi pembelajaran akan semakin baik dan meningkat.

Adapun menurut Indrawati (2009: 24) kelebihan pembelajaran terpadu sebagai berikut.

1. Pengalaman dan kegiatan belajar siswa akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan siswa.
2. Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.
3. Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi siswa sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama.
4. Pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis dengan permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan/lingkungan nyata siswa.
5. Jika pembelajaran terpadu dirancang bersama, dapat meningkatkan kerja sama antar guru bidang kajian terkait, guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa/guru dengan narasumber, sehingga belajar lebih menyenangkan, belajar dalam situasi nyata, dan dalam konteks yang lebih bermakna.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kelebihan dari pembelajaran terpadu yaitu pembelajaran tidak terpecah-pecah karena siswa dilengkapi dengan pengalaman belajar yang lebih terpadu sehingga akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang lebih terpadu juga serta seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi siswa sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama. Selanjutnya pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis dengan permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan/lingkungan nyata siswa.

Adapun beberapa kelemahan pembelajaran tematik terpadu, Resmi (2006:19) berpendapat bahwa pembelajaran tematik memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelemahan pembelajaran tematik diantaranya :

1. Menuntut peran guru yang memiliki pengetahuan dan wawasan luas, kreatifitas tinggi, keterampilan, kepercayaan diri dan etos akademik yang tinggi, dan berani untuk mengemas dan mengembangkan materi.
2. Dalam pengembangan kreatifitas akademik, menuntut kemampuan belajar siswa yang baik dalam aspek intelegensi.
3. Pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumberinformasi yang cukup banyak dan berguna untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan yang diperlukan.
4. Memerlukan jenis kurikulum yang terbuka untuk pengembangannya.
5. Pembelajaran tematik memerlukan system penilaian dan pengukuran (obyek, indikator, dan prosedur) yang terpadu.
6. Pembelajaran tematik tidak mengutamakan salah satu atau lebih mata pelajaran dalam proses pembelajarannya.

Sedangkan kelemahan pembelajaran tematik menurut Sa'ud (2006: 18) yaitu sebagai berikut.

1. Dilihat dari aspek guru, pembelajaran tematik menuntut tersedianya peran guru yang memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas, kreatifitas tinggi, ketrampilan metodologik yang handal,

- kepercayaan diri dan etos akademik yang tinggi, dan berani untuk mengemas dan mengembangkan materi. Tanpa adanya kemampuan diatas, pelaksanaan pembelajaran tematik sulit diwujudkan.
2. Dilihat dari aspek siswa, pembelajaran tematik termasuk memiliki peluang untuk mengembangkan kreatifitas akademik yang menuntut kemampuan belajar siswa yang relatif “baik” baik dalam aspek intelegensi maupun kreatifitasnya. Hal tersebut karena model pembelajaran tematik menekankan pada pengembangan kemampuan analitik (menjiwai), kemampuan asosiatif (menghubung-hubungkan) dan kemampuan eksploratif dan elaboratif (menemukan dan menggali). Bila kondisi diatas tidak dimiliki siswa, maka pelaksanaan model tersebut sulit diterapkan.
 3. Dilihat dari aspek sarana dan sumber pembelajaran, pembelajaran tematik memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan berguna seperti yang dapat menunjang dan memperkaya serta mempermudah pengembangan wawasan dan pengetahuan yang diperlukan. misalnya perpustakaan, bila hal ini tidak dipenuhi maka akan sulit menerapkan model pembelajaran tersebut.
 4. Dilihat dari aspek kurikulum, pembelajaran tematik memerlukan jenis kurikulum yang terbuka untuk pengembangannya.
 5. Dilihat dari system penilaian dan pengukurannya, pembelajaran tematik membutuhkan system penilaian dan pengukuran (objek, indikator, dan prosedur) yang terpadu.
 6. Dilihat dari suasana penekanan proses pembelajaran, pembelajaran tematik cenderung mengakibatkan penghilangan pengutamaan salah satu atau lebih mata pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kelemahan dari pembelajaran terpadu yaitu menuntut peran guru yang memiliki pengetahuan dan wawasan luas, kreatifitas tinggi, keterampilan, kepercayaan diri dan etos akademik yang tinggi, dan berani untuk mengemas dan mengembangkan materi. Selanjutnya pembelajaran tematik termasuk memiliki peluang untuk mengembangkan kreatifitas akademik yang menuntut kemampuan belajar siswa yang relatif baik dalam aspek intelegensi maupun kreatifitasnya. Hal tersebut karena model pembelajaran tematik menekankan pada pengembangan kemampuan

analitik (menjiwai), kemampuan asosiatif (menghubung-hubungkan) dan kemampuan eksploratif dan elaboratif (menemukan dan menggali). Bila kondisi diatas tidak dimiliki siswa, maka pelaksanaan model tersebut sulit diterapkan.

G. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Sudjana (2014: 22) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan menurut Nawawi dalam Susanto (2014: 5) “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran”. Selanjutnya menurut Rusman (2017: 129) “hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut mencakup pada ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Ranah afektif yang berupa menerima, menanggapi, menilai, mengelola dan menghayati. Sedangkan pada ranah psikomotor meliputi peniruan, manipulasi, pengalamiahan dan artikulasi. Fokus

penelitian ini adalah hasil belajar pada aspek kognitif. Hasil belajar pada ranah kognitif ini dilihat dari nilai siswa yang diperoleh pada tes yang dilakukan diakhir pembelajaran. Siswa dikatakan berhasil apabila mencapai nilai KKM sebesar 70.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, adapun beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi dalam Rusman (2017: 130) “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor *internal* meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor *eksternal* meliputi faktor lingkungan dan faktor *instrumental*”. Sedangkan menurut Slameto (2010: 17) “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor *internal* yang merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar dan faktor *eksternal* yaitu faktor yang ada di luar individu”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal berupa fisiologis, psikologis, kesehatan dan faktor eksternal berupa lingkungan (keluarga, sekolah dan masyarakat).

H. Penelitian yang relevan

Penggunaan media *power point* adalah menggunakan program aplikasi presentasi dengan *microsoft power point* sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

1. Anang Nugroho (2015) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Power point* dengan Video dan Animasi terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi belajar pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Piri 1 Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. pada kelas kontrol dari 36 siswa yang mengikuti ujian seluruhnya tidak ada yang lulus Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sedangkan pada kelas eksperimen dari total siswa sebanyak 47 siswa yang mengikuti ujian terdapat 16 siswa (34,04%) yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).
2. Dona Fitriani (2017) dengan judul skripsi Pengaruh Media Pembelajaran *Power point* terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *power point* berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017
3. Sri Listyorini (2011) dengan judul skripsi perbedaan dan pengaruh pnggunaan media *power point* dan media animasi pada pembelajaran remedial biologi terhadap ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *power point* dan animasi dapat meningkatkan hasil belajar dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 80%.

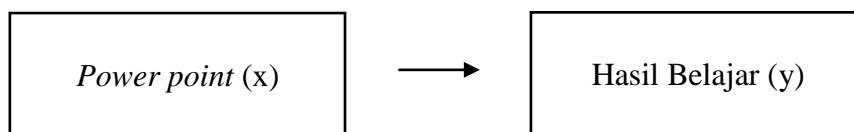
Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Anang Nugroho, Dona Fitriani dan Sri Listyorini penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran *power point*. Adapun perbedaannya yaitu instrumen yang dikembangkan oleh peneliti yaitu hasil belajar siswa yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang dikemas dalam bentuk tema. Sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti untuk mengetahui adanya seberapa besar pengaruh media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran tema 9 Subtema 1.

I. Kerangka pikir

Agar arah dari penelitian ini lebih jelas perlu disusun sebuah kerangka pikir. Menurut Sekaran dalam Sugiyono (2016: 91) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Intinya kerangka berfikir memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antar kedua variabel. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Pembelajaran yang menggunakan media *powerpoint* dijadikan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya penggunaan media *powerpoint* dalam kegiatan proses belajar mengajar. Siswa akan menjadi tertarik dalam mengikuti pelajaran, sehingga siswa menjadi termotivasi dalam belajar, apabila siswa telah

termotivasi maka daya serap pemahaman siswa pada materi yang diajarkan akan menjadi lebih banyak sehingga dapat menyebabkan hasil belajar siswa pada saat evaluasi menjadi meningkat. Dengan demikian penggunaan media *powerpoint* akan meningkatkan motivasi siswa, pemahaman dan penguasaan materi siswa, sehingga pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

Keterangan :

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

—→ : Pengaruh

J. Hipotesis Penelitian

Menurut Soehartono (2000: 26) hipotesis adalah suatu pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik. Sedangkan Sugiyono (2013: 96) menyatakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori-teori yang mendukung maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada perbedaan hasil belajar tematik siswa menggunakan media *power point* dengan tidak menggunakan media *power point* siswa kelas IV di SD Negeri 1 Surabaya Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.
2. Ada pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV di SD Negeri 1 Surabaya Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, menurut Sugiyono (2013: 107) “metode eksperimen merupakan metode yang menjadi bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya”. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode *quasi experimental design*, dengan desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, Yaitu desain kuasi eksperimen dengan melibatkan perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih berdasarkan pertimbangan hasil belajar siswa. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaan terletak pada dimanfaatkan atau tidak dimanfaatkannya media *power point* dengan mengambil nilai aktivitas siswa di kelas eksperimen.

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Y₁	X	Y₂
Kontrol	Y₁		Y₂

Sumber :Sugiyono (2012: 116).

Keterangan :

Y1 : Tes awal yang sama pada kedua kelas

X : Aktivitas siswa menggunakan media power point

Y2 : Tes akhir yang sama pada kedua kelas

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara diberi tes awal (*Pretest*) dengan tes yang sama, setelah itu memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan media *power point* serta memberi penilaian aktivitas siswa dengan lembar observasi sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan menggunakan media *power point*. Pada akhir pertemuan siswa diberi *posttest*, yaitu dengan memberikan tes kemampuan penyelesaian soal dalam bentuk pilihan ganda yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Surabaya Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018 yang beralamat di Jalan Danau Towuti, Kedaton, Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah diawali dengan observasi pada penelitian pendahuluan 7 November 2017 dan penelitian akan dilaksanakan pada semester genap sebanyak dua kali pertemuan untuk kelas eksperimen dan dua kali test untuk kelas kontrol di kelas IV tahun ajaran 2017/2018.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2014: 173) "Populasi adalah keseluruhan subjek.

Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Study atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus”. Sedangkan menurut Sugiyono (2013: 117) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Selanjutnya menurut Handari Nawawi dalam Margono (2010: 118) “bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang akan diteliti. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Surabaya Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	L	P	
IV A	13	17	30
IV B	14	16	30
IV C	13	17	30
Jumlah	40	50	90

Sumber: SD Negeri 1 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018

2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2013: 118) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sedangkan menurut pendapat Arikunto (2010: 174) “sampel atau contoh adalah

sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel adalah jumlah atau karakteristik yang mewakili populasi yang diteliti”

Selanjutnya menurut Sugiyono (2013: 118) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *nonprobability sampling* dengan jenis teknik *sampling purposive*. Menurut Hikmawati (2017 : 68) teknik sampling purposive dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan tertentu.

Penelitian ini menggunakan 2 kelas yang digunakan sebagai sampel. Kelas pertama disebut kelas eksperimen dengan pemberian perlakuan khusus berupa penerapan media *power point* dan kelas kedua yaitu kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional/ceramah tanpa menggunakan media *power point*. Adapun pertimbangan dalam pengambilan sampel penelitian ini yaitu diambil berdasarkan hasil belajar siswa yang paling rendah. Berdasarkan hasil observasi yang terlampir dalam daftar lampiran maka kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas IV A dan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas IV B.

Tabel 4. Jumlah Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa
IVB (Kontrol)	30
IVA (Eksperimen)	30
Jumlah	60

(sumber: SDN 1 Surabaya)

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014: 63) mengemukakan bahwa “variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*)”.

1. Variabel bebas adalah “variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*)”. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media *power point*, dilambangkan dengan (X).
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*)”. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa dilambangkan dengan (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi Konseptual variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *microsoft Power Point* atau yang disebut dengan *microsoft Office Power Point* merupakan salah satu program

aplikasi yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktivitas persentasi. *Microsoft power point* selangkah lebih maju dibanding *drill and practice*, karena *microsoft power point* tidak hanya menampilkan informasi, tetapi juga memberikan gambaran kepada siswa melalui proses pembelajaran.

- b. Hasil belajar adalah adalah suatu kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya berupa perubahan dalam aspek kognitif yang dicapai dalam bentuk angka atau skor, aspek afektik dan juga psikomotorik. Hasil belajar tersebut dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media *power point*

Penelitian ini kelas yang diberikan perlakuan media *power point* adalah kelas eksperimen dengan menggunakan langkah-langkah tertentu hingga menuju kesimpulan. maka langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *power*

point yang dilakukan dalam penelitian hampir sama dengan langkah-langkah pembelajaran yang ada dalam buku siswa akan tetapi media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran disampaikan menggunakan media *power point*.

b. Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar siswa berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa melalui evaluasi atau penilaian pada pembelajaran tematik. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa mencakup penilaian penguasaan yang bersifat kognitif berupa hasil *pre-test* dan *post-test*. Bukti ketercapaian kemampuan tersebut dapat dilihat dari bentuk skor atau nilai yang berupa angka. Ukuran tersebut diperoleh setelah siswa menjawab instrumen tes pengetahuan yang disusun dalam bentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif artinya hasil belajar dalam penelitian ini adalah pengetahuan berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil *posttest* dengan instrumen *test* (soal) sebanyak 20 soal sedangkan *test* yang dibuat merupakan *test* produk yang diturunkan dari ranah pengetahuan C1, C2, dan C3 pada *Taxonomi Bloom*. Indikator yang dibuat juga disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pembelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian.

F. Teknik Pengumpulan

Penelitian ini, selain perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu

memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data dapat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, tes, dan dokumentasi.

1. Teknik Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Sugiyono (2016: 203) “teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar”.

Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media power point. Pada penelitian ini menggunakan observasi terstruktur. Menurut Sugiyono (2016: 205) “Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan, dan dimana tempatnya”. Penulis menyiapkan lembar observasi dan mengamati setiap kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran yang dibantu oleh guru kelas IV.

2. Teknik Tes

Menurut Arikunto (2010: 53) menyatakan bahwa “tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Siswa diberikan tes dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk mendapatkan

data pemahaman konsep. Tes yang digunakan dalam *pre-test* sama dengan soal yang digunakan dalam *post-test*. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar siswa untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penerapan media *power point*

3. Teknik Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010: 231) teknik dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, dan data guru. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas dengan menggunakan media *power point*.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra penelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah:

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar guru.
- b. Membuat perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media *power point*, dan instrumen penelitian.

- c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Tahapan Pelaksanaan
 - a. Mengadakan test (*pre-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - b. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *power point* di kelas eksperimen dan pada kelas kontrol tidak menggunakan media *power point* dalam pembelajaran tematik.
 - c. Melaksanakan test (*posttest*)
 3. Tahap Pengolahan Data
 - a. Mengumpulkan data penelitian
 - b. Mengolah dan menganalisis data penelitian
 - c. Menyusun laporan hasil penelitian

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-tes dan tes.

a. Instrumen Tes

Menurut Margono (2010: 170) “tes ialah seperangkat stimuli atau rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor

angka”.

Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 item. Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

- a. *Stem* : suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
- b. *Option* : sejumlah pilihan/alternatif jawaban.
- c. *Kunci* : jawaban yang benar/paling tepat.
- d. *Distractori*/pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

b. Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengadakan pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan. Observasi sebagai metode bantu untuk mengumpulkan data seperti keadaan guru, siswa, ruang belajar, sarana belajar, struktur organisasi, denah sekolah dan nilai hasil belajar *mid* semester.

2. Uji Instrumen

a. Uji Coba Instrumen tes

Sebelum instrumen tersebut diujikan kepada siswa, hal yang perlu dilakukan terlebih dahulu adalah uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas IV di luar sampel yaitu di kelas IV C di SDN 1 Surabaya Bandar Lampung

b. Uji Persyaratan Instrumen Non-Test

Sebelum lembar observasi digunakan untuk mengamati apakah media

power point sudah diterapkan dengan efektif, lembar observasi perlu diuji kevalidannya.

c. Uji Persyaratan Instrumen Test

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis mencakup.

1. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Validitas sangat erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian Menurut Arikunto (2013: 211) “validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrument. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah”. Untuk mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang diukur sesuai dengan pokok bahasan pada kurikulum yang berlaku.
- b. Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
- c. Melakukan pengujian butir soal dengan meminta bantuan kelas lain sebagai uji validitas konstruksi.

Untuk mengukur validitas menggunakan menggunakan rumus

Korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y
 N = jumlah responden
 $\sum XY$ = total perkalian skor X dan Y
 $\sum Y$ = jumlah skor variabel Y
 $\sum X$ = jumlah skor variabel X
 $\sum X^2$ = total kuadrat skor variabel X
 $\sum Y^2$ = total kuadrat skor variabel Y

Kemudian dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid.

Dalam perhitungan uji validas butir soal menggunakan bantuan program *Microsoft office excel 2016*.

Tabel 5. Klasifikasi Validitas

Kriteria validitas:	0.00 > rxy	Tidak valid	(TV)
	0.00 < rxy < 0.20	Sangat rendah	(SR)
	0.20 < rxy < 0.40	Rendah	(Rd)
	0.40 < rxy < 0.60	Sedang	(Sd)
	0.60 < rxy < 0.80	Tinggi	(T)
	0.80 < rxy < 1.00	Sangat tinggi	(ST)

Sumber: Arikunto (2008: 110)

2. Reabilitas

Selesai tes uji tingkat validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas adalah ketepatan hasil tes apabila diteskan kepada subjek yang sama dalam waktu yang . Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Rumus Alpha dalam Arikunto

(2008: 109) adalah.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_i^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : Koeffisien reliabilitas
 n : Banyaknya butir soal
 $\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir
 σ_i^2 : Varians total

Perhitungan reliabilitas soal tes pada penelitian ini dibantu dengan program *Microsoft Office Excel 2016*. Kemudian dari hasil perhitungan tersebut, akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2008: 110)

3. Taraf Kesukaran

Pengujian tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program *Microsoft Office Excel 2016*.

Klasifikasi taraf kesukaran soal dapat dilihat pada Tabel 6 Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2008: 208) yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : tingkat kesukaran

B : jumlah siswa yang menjawab pertanyaan benar

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 7. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Suharsimi Arikunto (2008 : 210)

4. Uji Daya Pembeda Soal

Arikunto (2008: 211) “daya pembeda adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah”. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{2(BA - BB)}{N}$$

Keterangan:

DP : daya pembeda soal

BA : jumlah jawaban benar pada kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar pada kelompok bawah

N : jumlah siswa yang mengerjakan tes

Perhitungan daya pembeda soal menggunakan Program *Microsoft*

Office Excel 2016. Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai

berikut:

Tabel 8. Kriteria Daya Pembeda Soal

No.	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1.	0,00 – 0,19	Jelek
2.	0,20 – 0,39	Cukup
3.	0,40 – 0,69	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2008: 218).

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

Syarat yang harus dianalisis berdasarkan hipotesis yang dirumuskan.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2). Syarat uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2) yaitu ukuran sampel yang digunakan $n \geq 30$ dan data terlebih dahulu dikelompokkan menjadi kategori normalitas pada tabel distribusi frekuensi.

Sugiyono (2017: 241) mengemukakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2) yaitu :

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

X^2 = Chi-kuadrat / normalitas sampel

f_o = frekuensi yang diobservasi

f_e = frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian dengan taraf signifikansi 0,05 apabila $x^2_{hitung} \geq$

x^2_{tabel} , maka distribusi data tidak normal jika, $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$

, maka distribusi data normal.

b. Uji Homogenitas

Selesai uji normalitas data maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan pada skor pretes dan skor postes. Pengujian dilakukan dengan uji homogenitas dua varians, rumus uji homogenitas yang digunakan adalah uji F, yaitu:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Langkah-langkah uji homogenitas dengan menggunakan uji Fisher adalah:

1. Menentukan Varians
2. Setelah F hitung didapat selanjutnya dibandingkan dengan dk pembilang = - 1 dan dk penyebut = - 1.
3. Jika F hitung lebih kecil dari F tabel maka sampel homogen.

J. Pengujian Hipotesis

1. Uji t

Hipotesis yang akan diuji adalah:

Ha : Ada perbedaan yang signifikan pada penerapan media *power point* terhadap hasil belajar tematik kelas IV SDN 1 Surabaya Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018

Ho : Tidak ada Ada perbedaan yang signifikan pada penerapan media *power point* terhadap hasil belajar tematik kelas IV SDN 1 Surabaya Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018

Dengan kriteria pengujian, bila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a ditolak, tetapi sebaliknya bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} = t_{tabel}$ maka H_a diterima. Untuk mengetahui variabel X berpengaruh terhadap variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi (dapat digeneralisasikan) yaitu menggunakan rumus uji t.

Guna menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dengan media *power point*, maka digunakan Uji t. Uji t yang digunakan adalah *Independent Sample T Test* digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain. Dua kelompok yang menjadi sampel dari penelitian ini yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan rata-rata nilai *posttest*-nya. Uji t menggunakan bantuan program *microsoft office excel 2016*. Perhitungan hipotesis dalam penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel 2016*. Adapun Sugiyono (2016: 273) rumus dari uji t adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

t = harga t

\bar{x} = rata rata kelompok kelas eksperimen

\bar{x} = rata rata kelompok kelas control

n_1 = banyaknya sampel pada kelas eksperimen

n_2 = banyaknya sampel pada kelas kontrol

s_1^2 = Varians kels eksperimen

s_2^2 = Varians kels kontrol

Sumber : Sugiyono(2016: 273)

Kriteria ketuntasan jika hasil belajar tema 9 sub tema 1 siswa IVA kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol maka H_a diterima, sebaliknya jika hasil belajar kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol maka H_a ditolak. Uji t pada penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel 2016*.

2. Uji Regresi Linear Sederhana

Guna menguji ada tidaknya pengaruh media *power point* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV, maka digunakan analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis. Menurut Siregar (2013: 379) rumus regresi linear sederhana yaitu :

$$Y = a + bx$$

Keterangan :

a = konstanta
 b = koefisien regresi
 Y = Variabel terikat
 X = Variabel bebas

Analisis uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Excel 2016*. Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini sebagai berikut:

H_a : Ada pengaruh yang signifikan pada penerapan media *power point* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SDN 1 Surabaya Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

H_o : Tidak Ada pengaruh yang signifikan pada penerapan media *power point* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SDN 1 Surabaya Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada perbedaan hasil belajar tema 9 sub tema 1 siswa menggunakan media *power point* dengan pembelajaran tidak menggunakan media *power point* siswa kelas IV SDN 1 Surabaya Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.
2. Ada pengaruh penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar tema 9 sub tema 1 siswa kelas IV SDN 1 Surabaya Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Surabaya , yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

1. Siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran tematik terpadu dengan mencari informasi dan pengalaman belajar yang berkaitan dengan lingkungan sekitarnya sehari-hari.
2. Siswa diharapkan termotivasi untuk lebih giat dalam belajar di

sekolah maupun belajar di rumah.

b. Bagi Guru

1. Guru sebaiknya menggunakan media *power point* sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran , karena dengan menggunakan media *power point* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa.
2. Pembelajaran diharapkan lebih variatif dalam menggunakan media pembelajaran. Guru hendaknya memberikan inovasi dalam pemilihan media pembelajaran baru yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga menjadi efektif dan efisien.

c. Bagi Kepala Sekolah

1. Kepala sekolah diharapkan mengkondisikan pihak guru untuk menggunakan media *power point* dan memberikan motivasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang beragam sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
2. Kepala sekolah sebaiknya dapat membuat rencana sekolah dengan lingkungan belajar sekolah dimasa datang yang dapat memenuhi syarat untuk menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan belajar pembelajaran dikelas, serta bersama guru mempersiapkan strategi, model, media, metode mengajar yang cukup baik bagi siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti yang ingin menerapkan media pembelajaran khususnya media *power point*

dalam pembelajaran.

2. Bagi peneliti lain atau berikutnya yang ingin melanjutkan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang Pengaruh penerapan media *power point* terhadap hasil belajar tematik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anang Nugroho. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power point dengan Video dan Animasi terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi belajar pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Piri 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu*. Vol.27.No.2, 299-303. <https://journal.uny.ac.id/nju/index.php/jurnal/article/view/3274>. Diakses pada 13 Februari 2018 pukul 17.59 WIB.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- . 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta: Jakarta.
- . 2014. *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- Azhar, Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran* . Rajawali Pers: Jakarta.
- . 2005. *Media Pembelajaran* . Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Aziz, Azmahani A., Khairiyah M. Yusof, and Jamaludin M. Yatim. (2012). "Evaluation on the Effectiveness of Learning Outcomes from Students' Perspectives." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 56): 22-30. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812040906>. Diakses pada tanggal 28 Februari 2018 pukul 16.16 WIB.
- Dalyono. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Daryanto. 2005. *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Daryanto (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media: Yogyakarta.
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No.20 Tahun 2003. Depdiknas. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta: Jakarta.

- Dona Fitriani . 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Power point terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017. Vol.5.No.8.
<https://jurnal.fkip.unila.ac.id/nju/index.php/jurnal/article/view/14329>.
 Diakses pada 13 Februari 2018 pukul 17.00 WIB.
- Hamalik,Oemar. 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- . 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- .2012. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Hernawan Herry Asep, dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. UPI PRESS.Bandung
- Hernawan Herry Asep, dan Novi Resmini. 2011. *Pembelajaran Terpadu di SD*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Hikmawati. 2017. *Metodologi Penelitian*. PT Rajagrafindo Persada. Depok
- Indrawati. 2009. *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. PPPPTK IPA: Jakarta.
- Margharetha. 2002. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. FIP UPI:Bandung.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Mudlofir, 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Diva PRESS: Yogyakarta.
- Resmini, Novi dkk. 2006. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran*. Bahasa dan Sastra Indonesia. UPI PRESS: Bandung.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Ragam Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana: Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Supervisi Pembelajaran*. Alfa Beta: Bandung.
- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Safiria Insania Press: Yogyakarta
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers: Jakarta.

- Sa'ud, Udin Syaefuddin, dkk. 2006. *Pembelajaran Terpadu*. UPI Press: Bandung
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Soehartono, Irawan. 2000. *Metodologi Penelitian*. Remaja Rosda Karya. Bandung
- Sri Listyorini .2011. *Perbedaan dan Pengaruh Penggunaan Media Power Point dan Media Animasi pada Pembelajaran Remedial Biologi terhadap Ketuntasan Belajar Siswa*. Vol. 8 No. 1. <http://Jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/prosbio/article/view/899>. Diakses pada 14 Februari 2018 pukul 10.00 WIB.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai.2005. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Sugandi. 2000. *Teori Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Alfabeta:Bandung
- 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta : Bandung.
- Sumiati & Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. CV Wacana Prima: Bandung.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Ar-Ruzz Media: Jogjakarta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi*. PAIKEM: Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia. Group: Jakarta.
- Sutikno, M. Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Holistica: Lombok.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi, Dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Trini Prastati, Prasetya Irawan. 2005. *Media Sederhana*. PAU-PPAI-UT: Jakarta.
- Wati, Ega. 2016. *Ragam media pembelajaran*.kata pena. Jakarta.