

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengulas mengenai pengetahuan-pengetahuan umum ataupun sosial. Seperti yang tertuliskan dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, diantaranya adalah.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Selain itu M. Nu'man Somantri (dalam Sapriya, dkk., 2006: 7) mengemukakan IPS adalah penyederhanaan disiplin ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah serta psikologis untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial yang mempelajari seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. IPS juga merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik,

serta mempelajari dan menelaah gejala dan masalah sosial di masyarakat dari berbagai kehidupan secara terpadu.

2. Karakteristik Pembelajaran IPS

Adapun karakteristik pembelajaran IPS telah dikemukakan oleh Supriatna, dkk. (2006: 6) karakteristik pendidikan IPS adalah upayanya untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga negara yang baik. Warga negara yang baik berarti yang dapat menjaga keharmonisan hubungan masyarakat sehingga terjalin persatuan dan keutuhan bangsa.

Selain itu, A. Kosasih Djahiri menuliskan hal lain mengenai karakteristik IPS diantaranya adalah:

- a. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
- b. Penelaah dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif.
- c. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inkuiri agar siswa mampu mengembangkan berpikir kritis, rasional, dan analitis.
- d. Program pembelajaran disusun dengan menghubungkan bahan-bahan dari berbagai ilmu sosial dan lainnya.
- e. IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah), sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadinya proses internalisasi secara mantap dan aktif pada siswa.
- f. IPS mengutamakan hal-hal, arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.

- g. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya.
- h. Berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya.
- i. Pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri (Sapriya, dkk., 2006: 8).

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Nu'man Somantri mengungkapkan bahwa terdapat empat tujuan pembelajaran IPS di tingkat persekolahan, diantaranya.

- a. Untuk mendidik para siswa menjadi para ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi, dan pengetahuan sosial lainnya.
- b. Untuk menumbuhkan warga negara yang baik.
- c. Merupakan sebagian dari hasil penelitian dalam ilmu-ilmu sosial, untuk kemudian dipilih dan diramu agar cocok untuk pembelajaran sekolah.
- d. Untuk mempelajari bahan pelajaran yang sifatnya “tertutup” (Sapriya, dkk., 2006: 11–12).

Sejalan dengan hal tersebut Gross (dalam Solihatini & Raharjo, 2007: 14) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut juga diperkuat oleh Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi

bahwa mata pelajaran IPS di SD/MI bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan oleh para ahli ataupun yang telah tercantum dalam Permendiknas, maka penulis membuat sebuah kesimpulan mengenai tujuan IPS di SD yaitu menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi/kemampuan siswa serta agar menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai sehingga dapat berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan baik sebagai individu maupun sebagai warga negara.

4. Pembelajaran IPS di SD

IPS adalah mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai dengan Perguruan Tinggi mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Dewasa ini pembelajaran IPS ditekankan pada pendekatan konstruktivistik yang menitikberatkan siswa untuk membangun dan menggali pemahaman mengenai materi yang diajarkan. Menurut Bruner

(dalam Supriatna, dkk., 2007: 38) terdapat tiga prinsip pembelajaran IPS di SD yaitu:

- a. Pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman serta konteks lingkungan sehingga dapat mendorong mereka untuk belajar.
- b. Pembelajaran harus terstruktur sehingga siswa belajar dari hal-hal mudah kepada hal yang sulit.
- c. Pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat melakukan eksplorasi sendiri dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD/MI tercantum dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi meliputi (a) manusia, tempat, dan lingkungan, (b) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (c) sistem sosial dan budaya, dan (d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

B. Belajar

1. Teori Belajar

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia telah mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Pandangan behavioristik mengakui pentingnya masukan atau *input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *output* yang berupa respons. Lain halnya dengan teori kognitif, lebih menekankan kepada proses dari pada hasil belajarnya. Belajar menurut teori kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman, yang tidak selalu berbentuk

tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Asumsi teori kognitif adalah bahwa setiap orang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya (Budiningsih, 2005: 20–21 & 34).

Teori konstruktivistik menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai (Trianto, 2010: 28). Selain itu, Rusman, dkk., (2012: 37) berpendapat bahwa belajar menurut pandangan konstruktivistik adalah kegiatan aktif siswa untuk membangun pengetahuannya, ia sendiri yang bertanggung jawab atas peristiwa belajar dan hasil belajarnya.

Budiningsih (2005: 58) menuliskan bahwa belajar menurut pandangan konstruktivistik merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan dilakukan oleh siswa sendiri dan ia haruslah aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari.

Dari beberapa teori belajar di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa teori konstruktivistik merupakan teori yang sesuai atau cocok untuk diterapkan di SD saat ini. Hal ini dikarenakan teori tersebut sesuai dengan strategi yang akan peneliti lakukan di SD, yaitu penggunaan media *Power Point*. Melalui penggunaan media ini siswa dituntut untuk berperan aktif dan kreatif dalam memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai teori konstruktivistik dapat disimpulkan bahwa, belajar adalah membangun pengetahuannya sendiri, dan siswa juga harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir serta siswa sendiri yang melakukan penalaran atas apa yang dialami.

2. Aktivitas Belajar

Diartikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 23) bahwa aktivitas adalah kegiatan atau salah satu kegiatan kerja. Aktivitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena siswalah yang sebenarnya lebih aktif, sebab siswa sebagai subjek didik yang merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan belajar.

Menurut Dierich (dalam Hamalik, 2008: 172–173) ada 8 macam kegiatan yang dilakukan siswa pada saat pembelajaran meliputi aktivitas jasmani dan aktivitas jiwa. Aktivitas-aktivitas tersebut adalah:

- a. Aktivitas visual: seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
- b. Aktivitas lisan: seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interviu, diskusi, interupsi, dan sebagainya.
- c. Aktivitas mendengar: seperti mendengar penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- d. Aktivitas menulis: seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin dan sebagainya.
- e. Aktivitas menggambar: seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.
- f. Aktivitas metrik: seperti melakukan percobaan, membuat kontruksi, model, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
- g. Aktivitas mental: seperti menganggap, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- h. Aktivitas emosional: seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Kunandar (2011: 277) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas dalam belajar adalah segala bentuk kegiatan

positif baik yang berupa aktivitas jasmani (fisik) maupun rohani (mental) yang ditunjukkan pada saat proses pembelajaran sehingga berdampak terhadap perubahan perilaku, pemahaman, keterampilan ke arah yang lebih maju serta memperoleh keberhasilan dalam belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan dampak yang diperoleh dari kegiatan belajar atau juga bisa dikatakan suatu bukti bahwa seseorang telah belajar. Menurut Hamalik (2008: 30) hasil belajar ialah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yakni sisi siswa dan guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkatan tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran (Dimiyati & Mudjiono, 2002: 250–251)

Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah diungkapkan oleh para ahli di atas maka penulis menyimpulkan garis besar mengenai hasil belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah siswa tersebut melakukan proses belajar serta akan merubah tingkah laku positif siswa yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diwujudkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

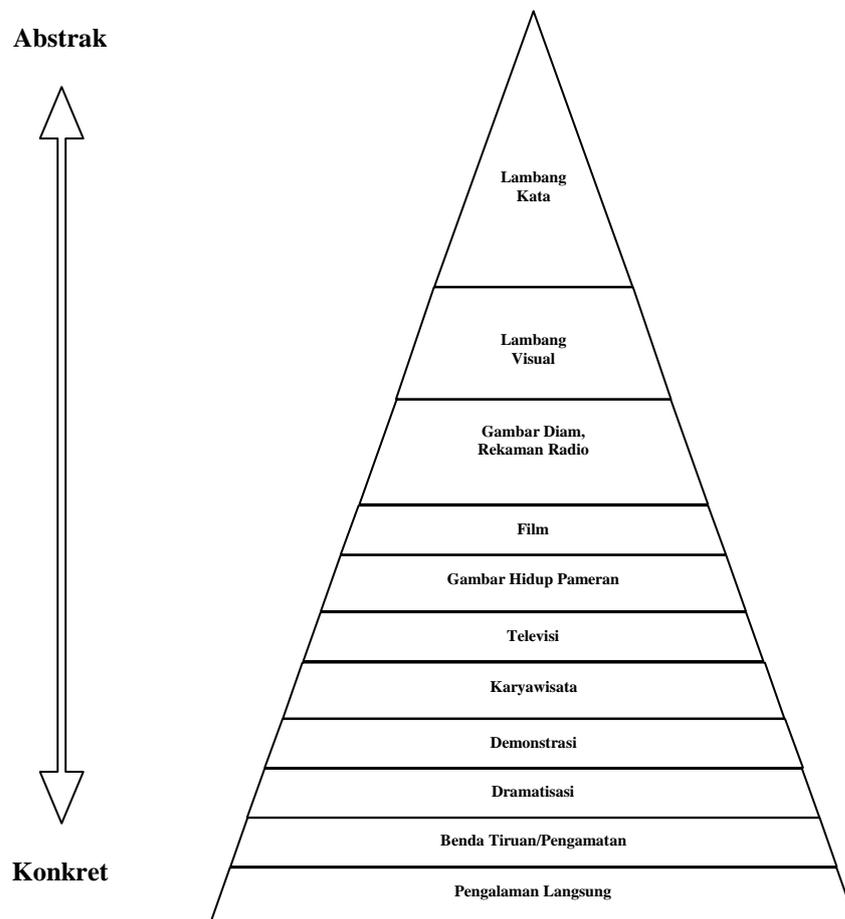
Media bila digunakan dalam bidang pendidikan maka akan memiliki arti yakni media pembelajaran atau media pendidikan. Media dalam bahasa Arab diartikan sebagai perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011: 3). Media pembelajaran yaitu apa saja yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Media pembelajaran, menurut Gerlach & Ely (dalam Asyhar, 2011:7) memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih giat.

2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran, dan dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Belajar dengan menggunakan indera ganda, pandang dan dengar akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan lebih banyak belajar daripada jika materi disampaikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengar.

Salah satu gambaran yang sering dipakai untuk menjadi landasan penggunaan media yaitu kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*), seperti di bawah ini.



Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Dale (dalam Arsyad, 2011: 11).

Arsyad (2011: 10) mengungkapkan bahwa gambar kerucut tersebut menjelaskan hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan dalam kehidupan seseorang, selanjutnya melalui benda tiruan, dan terakhir pada lambang verbal (abstrak). Jika posisi di puncak kerucut, maka akan semakin menunjukkan keabstrakkan media penyampai pesannya.

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Seperti halnya temuan hasil penelitian Collins et al (dalam Asyhar, 2011: 19) menunjukkan bahwa penggunaan media audio dan video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilaporkan oleh Remus et al (dalam Asyhar, 2011: 19) juga menunjukkan bahwa pengaruh media terhadap pengambilan keputusan siswa. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila belajar dengan menggunakan sumber dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajarnya.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki berbagai manfaat penggunaan yang diperoleh bagi pengajar dan siswa dalam pembelajaran. Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2011: 24–25) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 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 kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Selain terdapat beberapa manfaat media pembelajaran yang lain, diantaranya: (a) membuat konkret konsep-konsep yang abstrak, (b) menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, (c) menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil, dan (d) memperlihatkan gerakan-gerakan yang terlalu cepat atau lambat (Hernawan, dkk., 2007: 11–12).

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai manfaat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media sangatlah penting bagi pembelajaran, serta bermanfaat bagi siswa ataupun guru dalam mewujudkan tujuan dari pembelajaran dan pendidikan.

4. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

a. Jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu teknologi, khususnya di bidang elektronika, komunikasi dan informasi, serta teknologi komputer. Maka media pembelajaran tampil dengan berbagai jenis dan format, seperti visual, video, *tape recorder*, program radio, internet dan lain sebagainya. Seperti yang dituliskan oleh Asyhar (2011: 44) media pembelajaran dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia.

Sedangkan menurut Seels & Glasgow jenis media dibagi ke dalam 2 kategori luas, yaitu media tradisional (visual diam yang diproyeksikan, visual tak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, cetak, permainan, realia) dan

media teknologi mutakhir (media berbasis telekomunikasi dan berbasis mikroprosesor), (Arsyad, 2011: 33–34).

Berdasarkan dua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi media audio, visual, audio-visual, dan multimedia. Selanjutnya juga media dibedakan atas media tradisional dan media teknologi mutakhir.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan dan karakteristiknya. Schramm (dalam Asyhar, 2011: 46), menggolongkan media berdasarkan kompleks suara, yaitu: media kompleks (film, TV, video) dan media sederhana (*slide*, audio, transparansi, teks). Gagne (dalam Daryanto, 2010: 16) menggambarkan bahwa media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Selain itu Gerlach & Ely mengelompokkan media berdasarkan ciri fisik ke dalam 8 tipe, yaitu: *real object and model* (benda sebenarnya), *printed verbal* (presentasi verbal), *printed visuals* (presentasi grafis), *still picture* (gambar diam), *motion picture* (gambar bergerak), *audio recorder* (rekaman suara), *programmed instruction* (pengajaran terprogram), dan *simulation* (simulasi), (Asyhar, 2011: 47–48).

Menurut Ibrahim (dalam Daryanto, 2010: 17) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya yakni 7 kelompok meliputi: media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis. Klasifikasi tersebut tergantung dengan apa tujuannya dan karakteristik media tersebut.

D. Media *Power Point*

1. Pengertian Media *Power Point*

Power Point merupakan bagian dari *software Microsoft office* (Yudhanto, 2008: 1). Menurut Andi (2009: 2) *Power Point* juga adalah sebuah program untuk menyusun presentasi. *Power Point* dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan program aplikasi yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia.

Menurut Rusman, dkk. (2012: 295) bahwa *Microsoft Office Power Point* merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, *meeting*, seminar, lokakarya dan sebagainya.

Media *Power Point* merupakan sebuah program presentasi yang berbasis multimedia. Rusman, dkk. (2012: 295) menuliskan bahwa aspek media yang diunggulkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia, yaitu gabungan berbagai unsur media seperti teks, gambar, animasi, video. Hernawan, dkk. (2007: 145) berpendapat *Power Point* ialah *software* yang dibuat khusus untuk menampilkan multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan murah, karena tidak butuh bahan baku selain alat penyimpan data.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dijabarkan di atas, maka penulis membuat sebuah kesimpulan mengenai media *Power Point* yaitu

sebuah perangkat lunak yang dapat menampilkan multimedia yang dijadikan alat presentasi dan diperuntukan juga sebagai media dalam pembelajaran, baik dalam pembelajaran perorangan atau dalam jumlah besar, serta mampu menampilkan *feedback* yang sudah diprogram.

2. Teknik Pembuatan Media *Power Point*

Membuat media *Power Point* harus menguraikan materi-materi pokok sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Daryanto (2010: 64) mengemukakan beberapa rambu-rambu yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media *Power Point*.

- a. Tentukan topik sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- b. Siapkan materi sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.
- c. Identifikasi bahan-bahan materi tersebut untuk diseleksi mana yang sesuai dengan karakteristik media presentasi.
- d. Tulis materi yang telah dipilih dalam kalimat yang singkat, hanya poin-poin penting saja. Karena penulisan panjang lebar tidak dianjurkan.
- e. Tuangkan poin-poin tersebut dalam berbagai format seperti teks, gambar, animasi, atau audio-visual.
- f. Pastikan bahwa materi yang ditulis telah cukup lengkap, jelas, dan mudah dipahami.
- g. Sajikan materi secara sistematis dan urut agar mempermudah penyajian dan mudah dipahami juga.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Power Point* haruslah sesuai dengan teknik dan rambu-rambu pembuatan. Teknik pembuatan media juga harus sesuai prosedur dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta tampilan media juga harus menarik.

3. Langkah-langkah Penggunaan Media *Power Point*

Media pembelajaran yang dipilih agar dapat digunakan secara efektif dan efisien harus menempuh langkah-langkah sistematis. Setianingsih

(2012) mengemukakan ada enam tahap dalam pembelajaran menggunakan media *Power Point* diantaranya.

- a. Tahap Pertama
 1. Guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, kemudian cantumkan media *Power Point*.
 2. Menyiapkan media *Power Point* yang akan digunakan.
 3. Siapkan laptop atau komputer serta peralatan-peralatan pendukung media *Power Point* yang akan digunakan.
 4. Jelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- b. Tahap Kedua
Kegiatan pembelajaran diawali dengan menghadapkan siswa pada masalah yang merangsang pengetahuan siswa dengan melakukan kegiatan tanya jawab yang berhubungan dengan pengalaman siswa, sehingga siswa didorong untuk mengemukakan pengetahuan awalnya mengenai konsep yang akan dipelajari.
- c. Tahap Ketiga
Siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki dan menemukan konsep melalui data yang disampaikan atau ditampilkan dengan media *Power Point*. Pada tahap ini siswa diminta untuk memperhatikan materi yang disampaikan guru melalui animasi yang ditampilkan pada *Power Point*, sehingga siswa dapat menemukan konsep dari apa yang mereka lihat dan perhatikan.
- d. Tahap Keempat
Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pengetahuan atau konsep awal yang mereka miliki setelah mempelajari konsep yang ditampilkan. Melalui media *Power Point* siswa diminta untuk menyampaikan temuan awal yang mereka ketahui.
- e. Tahap Kelima
Guru member penguatan dan menjelaskan materi dengan menggunakan animasi ataupun gambar melalui media *Power Point* agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan.
- f. Tahap keenam
Tindak lanjut (diskusi, eksperimen, observasi dan evaluasi), hal ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang dibahas melalui media *Power Point*.

Melalui penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam melaksanakan atau menggunakan media *Power Point* pada pembelajaran tentunya harus melalui langkah-langkah yang sistematis, serta mencantumkan media *Power Point* yang akan digunakan ke dalam

rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sehingga, media *Power Point* yang digunakan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media *Power Point*.

a. Kelebihan Media *Power Point*

Media *Power Point* memiliki kelebihan utama yaitu dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, foto, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan penyajian. Selain itu, media *Power Point* adalah salah satu media yang berbasis multimedia. Seperti yang dituliskan oleh Musfiqon (2012:189) kelebihan pembelajaran berbasis multimedia diantaranya: (1) lebih menarik siswa, (2) lebih efektif dan efisien, (3) lebih praktis, dan (4) materi lebih banyak diserap siswa karena sesuai modalitas belajarnya.

Menurut Asakaks (2011) bila media *Power Point* digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya.

1. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
2. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
3. Pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa.
4. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
5. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
6. Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD / Disket / *Flashdisk*), sehingga paraktis untuk dibawa.

b. Kekurangan Media *Power Point*

Kelemahan media *Power Point* ialah media ini tidak cocok untuk semua jenis dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya Musfiqon (2012:

189) mengemukakan juga beberapa kelemahan media *Power Point* diantaranya: (1) biaya lebih mahal, (2) guru belum terampil mengoperasikan multimedia, dan (3) keterbatasan perangkat media.

Menurut Asakaks (2011) media *Power Point* memiliki beberapa kekurangan diantaranya adalah.

1. Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga
2. Jika yang digunakan untuk presentasi di kelas adalah PC, maka para pendidik harus direpotkan oleh pengangkutan dan penyimpanan PC tersebut.
3. Jika layar monitor yang digunakan terlalu kecil (14”–15”), maka kemungkinan besar siswa yang duduk jauh dari monitor kesulitan melihat sajian bahan ajar yang ditayangkan di PC tersebut.
4. Para pendidik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.

Berdasarkan penjelasan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa media *Power Point* tidak hanya memiliki banyak kelebihan, tetapi juga beberapa kelemahan. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai media ini, agar dalam penerapannya dapat terlaksana dengan baik.

E. Hipotesis Tindakan

Bedasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu “Apabila dalam pembelajaran IPS menggunakan media *Power Point* dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat maka akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV A SD Negeri 1 Sukaraja Tiga Lampung Timur Tahun Pelajaran 2012/2013”.