

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PARADIGMA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Konsep Persepsi

“Persepsi adalah sudut pandang, pandangan” berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:864)

Menurut kamus lengkap psikologi, persepsi adalah: (1) Proses mengetahui atau mengenali objek dan kejadian objektif dengan bantuan indera, (2) Kesadaran dari proses-proses organis, (3) (*Titchener*) satu kelompok penginderaan dengan penambahan arti-arti yang berasal dari pengalaman di masa lalu, (4) variabel yang menghalangi atau ikut campur tangan, berasal dari kemampuan organisasi untuk melakukan pembedaan diantara perangsang-perangsang, (5) kesadaran intuitif mengenai kebenaran langsung atau keyakinan yang serta merta mengenai sesuatu (Chaplin, 2006:358).

Persepsi secara etimologis berasal dari bahasa Inggris yaitu *perception*, dan dari bahasa latin yaitu *percipare* yang artinya menerima atau mengambil (Sobur, 2003:445).

Persepsi dalam arti sempit adalah penglihatan, bagaimana cara seseorang melihat sesuatu, sedangkan dalam arti luas persepsi adalah pandangan atau pengertian yaitu bagaimana seseorang memandang atau mengartikan sesuatu. (Leavit dalam Sobur, 2003:445)

Sedangkan menurut Mar'at, persepsi “Merupakan suatu pengamatan yang berasal dari komponen kognitifnya, persepsi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor: pengalaman, proses belajar, faktor cakrawala, dan faktor pengetahuan” (Mar'at, 1981:22).

Pesepsi adalah proses menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihat, indra pendengar, indera peraba, indera perasa dan indera pencium. (Slameto 2003 : 102).

Terdapat tiga tahapan persepsi menurut Dakir yang dirangkum oleh Noorhardiyanti yaitu: “(1) Seleksi tahap stimulasi yang datang dari luar melalui indra, (2) Interpretasi yaitu proses pengorganisasian informasi, sehingga mempunyai arti bagi seseorang, 3) Reaksi yaitu tingkah laku akibat interpretasi” (Dakir dalam Noorhardiyanti, 2005:5).

Dalam proses persepsi terdapat 3 komponen utama yaitu :

1. Seleksi adalah proses penyaringan oleh indera terhadap rangsangan dari luar, intensitas dan jenisnya dapat banyak atau sedikit.
2. Interpretasi (penafsiran), yaitu proses mengorganisasikan informasi sehingga mempunyai arti bagi seseorang. Interpretasi dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pengalaman masa lalu, sistem nilai yang dianut, motivasi, kepribadian, dan kecerdasan, interpretasi juga bergantung pada kemampuan seseorang untuk mengadakan pengkategorian informasi yang diterimanya, yaitu proses mereduksi informasi yang kompleks menjadi sederhana.
3. Interpretasi dan persepsi kemudian diterjemahkan dalam bentuk tingkah laku sebagai reaksi yaitu bertindak sehubungan dengan apa yang telah diserap yang terdiri dari reaksi tersembunyi sebagai pendapat/sikap dan reaksi terbuka sebagai tindakan yang nyata sehubungan dengan tindakan yang tersembunyi (pembentukan kesan). (Sobur : 2009)

Proses Menyeleksi Rangsangan

Setelah diterima, rangsangan atau data diseleksi. Dua faktor menentukan seleksi rangsangan itu, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. (Sobur : 2009).

1. Faktor Internal

a. Kebutuhan Psikologis

Kebutuhan psikologis seseorang mempengaruhi persepsinya.

b. Latar Belakang

Latar belakang mempengaruhi hal-hal yang dipilih dalam persepsinya.

c. Pengalaman

Pengalaman mempersiapkan seseorang untuk mencari orang-orang, hal-hal, dan gejala yang mungkin serupa dengan pengalaman pribadinya.

d. Kepribadian

Kepribadian mempengaruhi persepsi, seseorang yang introvert mungkin akan tertarik kepada orang-orang yang sama sekali berbeda.

e. Sikap dan Kepercayaan Umum

Sikap dan kepercayaan umum juga mempengaruhi persepsi

f. Penerimaan Diri

Penerimaan diri merupakan sifat penting yang mempengaruhi persepsi. Beberapa telah menunjukkan bahwa mereka yang lebih ikhlas menerima kenyataan diri akan lebih tepat daripada mereka yang kurang ikhlas menerima realitas dirinya.

2. Faktor Eksternal

Beberapa faktor yang dianggap penting pengaruhnya terhadap seleksi rangsangan ialah :

a. Intesitas

Pada umumnya rangsangan yang lebih intensif mendapatkan lebih banyak tanggapan daripada rangsangan yang kurang intens.

b. Ukuran

Pada umumnya benda-benda yang lebih besar lebih menarik perhatiannya.

c. Kontras

Hal lain yang biasa kita lihat akan cepat menarik perhatian.

d. Gerakan

Hal-hal yang bergerak lebih menarik perhatian daripada hal-hal yang diam.

e. Ulangan

Hal-hal yang berulang dapat menarik perhatian. Ulangan mempunyai nilai yang menarik perhatian selama digunakan dengan hati-hati.

f. Keakraban

Hal-hal yang akrab atau dikenal lebih menarik perhatian. Hal ini terutama jika hal tertentu tidak diharapkan dalam rangka tertentu.

g. Sesuatu yang baru bertentangan dengan faktor keakraban, akan tetapi hal-hal baru juga menarik perhatian. Faktor ini jika orang sudah biasa dengan kerangka yang sudah dikenal, sesuatu yang baru menarik perhatian.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah sudut pandang atau cara pandang yang dapat berupa hal positif atau negatif seseorang dalam menilai sesuatu yaitu mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk. Seseorang itu memandang atau menilai sesuatunya dari berbagai segi atau cara pandang mereka masing-masing yang bersifat objektif dan sesuai yang mereka rasakan. Setiap orang pasti

mempunyai cara pandang masing-masing sesuai yang mereka lihat, yang mereka dengar dan mereka pun memahami sesuatu dengan berbeda-beda.

Proses Terjadinya Persepsi

Setiap individu dalam melakukan suatu persepsi akan melalui suatu proses atau tahapan tertentu. Menurut Rakhmad proses terjadinya persepsi adalah sebagai berikut:

“...Objek yang menyentuh alat indera sehingga menimbulkan stimuli, oleh alat penerima atau alat indera stimulasi ini akan diubah menjadi energi syaraf untuk disampaikan ke otak stimulasi akan diproses, sehingga individu dapat memahami dan menafsirkan pesan atau objek yang telah diterimanya maka pada tahap ini terjadi persepsi” (Rakhmad, 1994:50).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proses terjadinya persepsi didahului oleh adanya objek yang diterima oleh alat indera, kemudian diproyeksikan ke otak sehingga individu dapat menyadari dan memahami apa yang telah diterimanya. Dengan kata lain proses terjadinya persepsi mencakup penerimaan stimulus (input) oleh alat indera merupakan unsur yang paling penting, karena melalui alat indera inilah objek atau informasi akan diterima dan kemudian akan diubah menjadi impuls-impuls saraf untuk disampaikan ke otak dengan bahasa yang mudah dipahami oleh otak sehingga melalui alat inilah manusia dapat memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru.

Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Irwanto, dkk yang dikutip oleh Noorhardiyanti persepsi dipengaruhi oleh:

- a) Perhatian yang selektif, artinya rangsangan (stimulus) yang harus ditanggapi tentang individu cukup memusatkan perhatian pada rangsangan tertentu saja,
- b) Ciri-ciri rangsang, artinya intensitas rangsang paling kuatm rangsang yang bergerak atau dinamis lebih menarik perhatian untuk diamati,
- c) Nilai-nilai kebutuhan, artinya antara individu yang satu dengan individu yang lainnya tidak sama tergantung pada nilai hidup dan kbutuhannya,
- d) Pengalaman terdahulu sangat mempengaruhi bagaimana seseorang mempersepsi dunia sekitarnya (Irwanto dalam Noorhardiyanti, 2005:6).

Setelah memalui tahapan-tahapat persepsi di atas maka akan muncul hasil dari persepsi tersebut yaitu persepsi positif dan persepsi negatif. Hal ini didukung oleh pendapat Azwar yang mengemukakan bahwa “jawaban yang diberikan oleh individu yang mempunyai sikap positif harus diberi bobot atau nilai yang lebih tinggi daripada jawaban yang diberikan oleh responden yang mempunyai sikap negatif“ . (Azwar 2013:140).

Dari pengertian persepsi di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan pandangan atau tanggapan seseorang terhadap segala sesuatu obyek yang diterimanya dan memberikan arti atau gambaran terhadap obyek tersebut dengan cara berbeda-beda. Dengan demikian persepsi mempunyai sifat subyektif karena tergantung pada kemampuan dan keadaan diri masing-masing, sehingga akan mungkin sekali suatu peristiwa yang sama akan ditafsirkan berbeda oleh orang yang satu dengan orang yang lainnya dan menghasilkan persepsi yang bernilai positif atau bahkan persepsi yang bernilai negatif.

Maka dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui persepsi siswa terhadap kemampuan guru dalam penggunaan multimedia presentasi (*Microsoft Office PowerPoint*) pada pelaksanaan pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Pringsewu tahun ajaran 2013/2014, yang didapat melalui pengalaman panca indera mereka.

2.1.3 Konsep Multimedia

“Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari teks, grafik, audio dan video sehingga membuat pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dengan computer” (Hofstetter dalam Niken Ariani dan kawan-kawan, 2002:11)

“Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. (Turban dan kawan-kawan dalam Niken Ariani dan kawan-kawan, 2002:11)

“Multimedia merupakan kombinasi dari data teks, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi” (Zeembry dalam Niken Ariani dan kawan-kawan, 2002:11)

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah penggabungan beberapa unsur yaitu teks, audio, gambar, animasi dan video menjadi satu kesatuan yang dapat dijadikan sebagai sebuah media guna untuk beberapa kepentingan salah satu nya untuk presentasi dan unsur –

unsur tersebut menjadi satu kesatuan yang menjadi alat penyampai pesan yang menarik dan dapat dipergunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Multimedia dapat didefinisikan menjadi 2 kategori, yaitu Multimedia Content Production dan Multimedia Communication :

- 1) Multimedia Content Production adalah penggunaan beberapa media (teks, audio, *graphics*, *animation*, video dan *interactivity*) yang berbeda dalam menyampaikan suatu informasi atau menghasilkan produk multimedia seperti video, audio, musik, film, game, entertainment, dll. Bisa juga dikatakan sebagai penggunaan beberapa teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (teks, audio, *graphics*, *animation*, video, dan *interactivity*) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah media teks/tulisan, media audio/suara, media video, media animasi, media gambar, media interaktif, media *spesial effect*.
- 2) Multimedia Communication adalah penggunaan media (massa), seperti televisi, radio, media cetak dan internet untuk mempublikasikan / menyiarkan / mengkomunikasikan material periklanan, publikasi, entertainment, berita, pendidikan, dll. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah TV, radio, film, media cetak, music, game entertainment, tutorial internet.

Dengan penggunaan multimedia, penyampaian informasi akan menjadi lebih menarik dan mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi tersebut. Seperti yang disebutkan dalam laporan hasil penelitian yang dikeluarkan oleh *Computer Technology Research (CTR)* “Bahwa seseorang hanya akan

mendapatkan 20% dari apa yang mereka lihat dan 30% dari yang mereka dengar. Sedangkan melalui multimedia akan mendapatkan 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, sampai 80% dari apa yang mereka lihat, dengar dan berinteraksi dengan pada waktu yang sama” (Munir 2012).

1.1.4 Konsep Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam suatu proses belajar mengajar karena media dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan dalam materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar pada mata pelajaran tertentu tercapai.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. “ *Media is a channel of communication. Derived from the latin word for ‘between’ , the term refers to anything that carries information between a source and receiver* “. (Heinich dkk dalam Wina Sanjaya 2008 : 204).

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education and Community Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk mrnyalurkan pesan dan informasi.” Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif “. (Gayne dalam Yudhi Munadi 2008 : 8).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang berisi pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu segala sesuatu (alat) yang berisi pesan pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk aktif dalam belajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya kompetensi yang diharapkan.

2. Fungsi dan Manfaat Media dalam Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami. Dengan demikian media berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran. (M. Basyirun Usman 2002 : 20).

“ Fungsi media pada dasarnya adalah menumbuhkan motivasi peserta didik, dapat mengingat pelajaran dengan mudah, peserta didik menjadi aktif dalam merespon, memberi umpan balik dengan cepat, mendorong peserta didik untuk melaksanakan kegiatan praktek dengan tepat”. (Wina Sanjayan 2008).

Yudhi Munadi mengklasifikasikan fungsi media sebagai berikut:

a). Media Sebagai Sumber Belajar

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Mudhoffir dalam bukunya yang berjudul *Prinsip-prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar* menyebutkan bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem intruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan

lingkungan, yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.

b). Fungsi Semantik

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).

c). Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya yakni kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransportasi-kan suatu peristiwa atau obyek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, dan mengatasi keterbatasan inderawi.

Pertama, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, yaitu:

1. Kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, seperti peristiwa bencana alam.
2. Kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat, seperti proses ibadah haji.
3. Kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi (terutama pada mata pelajaran sejarah) seperti peristiwa Nabi Nuh dan kapalnya, peristiwa-peristiwa sejarah itu dapat dituangkan dalam film, dramatisasi, dongeng, dan lain-lain.

Kedua, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia yaitu:

1. Membantu siswa dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, seperti molekul, sel, atom, dan lain-lain, yakni dengan memanfaatkan gambar.
2. Membantu siswa dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara.

d). Fungsi Psikologis

1. Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan membuang rangsangan-rangsangan lainnya. Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat guna adalah media pembelajaran yang mampu menarik memfokuskan perhatian siswa.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif yakni menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Media pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu. Sambutan atau penerimaan tersebut berupa kemauan. Dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri siswa kesediaan untuk menerima beban pelajaran, dan untuk itu perhatiannya akan tertuju kepada pelajaran yang diikutinya.

3. Fungsi Kognitif

Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, kejadian atau peristiwa. Objek-objek itu direpresentasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang, yang dalam psikologi semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.

4. Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi ini mencakup penemuan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat sekali oleh pikiran-pikiran autistik.

5. Fungsi Motivasi

Guru dapat memotivasi siswanya dengan cara membangkitkan minat belajarnya dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan.

e). **Fungsi Sosio-Kultural**

Fungsi media dilihat dari sosio-kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural peserta komunikasi pembelajaran. Bukan hal yang mudah untuk memahami para siswa yang memiliki jumlah cukup banyak. Mereka masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda, apalagi bila dihubungkan dengan adat, keyakinan, lingkungan, pengalaman dan lain-lain. Masalah ini dapat diatasi media pembelajaran, karena media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. (Yudhi Munadi 2008 :37-44).

Sedangkan manfaat media dalam pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad dalam bukunya *Media Pengajaran* mengidentifikasi 8 manfaat media dalam pendidikan adalah:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama, maka siswa akan menerima informasi yang sama dengan teman lainnya.

2. Proses instruksional lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar dan dapat dilihat, serta menyajikan suatu proses atau prosedur yang bersifat abstrak, tidak lengkap menjadi lengkap, dan disajikan dengan gambar dan warna-warna yang menarik, sehingga merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif dan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, menarik dan tidak membosankan.

3. Proses belajar lebih interaktif

Jika media dirancang dengan benar, akan mengaktifkan komunikasi guru dan siswa, (guru dan siswa sama-sama aktif).

4. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi

Dengan memanfaatkan media akan mempermudah guru dalam memberikan penjelasan kepada siswa sehingga waktu yang digunakan relatif lebih singkat.

5. Kualitas belajar dapat ditingkatkan

Melalui media yang tepat, siswa akan lebih mudah menyerap materi pelajaran secara mendalam dan utuh dikarenakan siswa dapat melihat, mendengar, menyentuh, merasakan atau mengalami melalui media.

6. Proses belajar dapat terjadi kapan dan di mana saja

Media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga siswa dapat belajar kapan dan dimana saja mereka mau. Seperti program-program komputer dan modul.

7. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses dan bahan belajar

Melalui media, pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga akan meningkatkan kecintaan siswa terhadap belajar dan bahan pelajaran.

8. Peran guru berubah ke arah positif dan produktif

Guru bukan hanya sebagai pengajar tetapi lebih sebagai fasilitator, dan konsultan siswa. Dalam pembelajaran guru perlu memahami karakteristik dan kemampuan dari masing-masing media agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, karakteristik materi yang akan disampaikan, dan situasi kondisi siswa. (Azhar Arsyad 1997 : 22-23).

3. Urgensi Penggunaan Media

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswanya bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan *verbalisme*, ketidaksiapan siswa, kurangnya minat dan kegairahan, dan sebagainya. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk

mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b. Media dapat mengatasi ruang kelas, seperti objek yang terlalu besar.
- c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis, penggunaan media seperti: film, gambar, model, grafik, dan sebagainya.
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- g. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- h. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak. (M.Basyirudin 2002).

4. Kriteria Pemilihan Media

Kebanyakan para pendidik atau pelatih yang menggunakan media tidak mendasarkan pilihan medianya pada pemikiran logis dan ilmiah, melainkan lebih karena mengikuti perkembangan majunya teknologi atau karena mengikuti kebiasaan yang berkembang di lingkungan sekolah. Tidak sedikit juga, dalam proses belajar mengajar di kelas para pengajar membiasakan penggunaan media yang telah disediakan pada kesesuaiana dengan tujuan, materi, dan karakteristik siswanya. Pertimbangan tersebut, tentunya tidaklah salah, namun hendaknya

dilengkapi dengan pertimbangan pada kriteria-kriteria pemilihan media yang logis dan benar. Ini berarti bahwa suatu pendekatan belajar yang lebih kuat harus dicari, yakni yang dapat menghubungkan karakteristik media dengan tuntutan tujuan dan karakteristik siswa.

Untuk memudahkan dalam memilih media, tentunya lebih dahulu harus diingat bahwa media pembelajaran adalah bagian dari sistem intruksional. Artinya, keberadaan media tersebut tidak terlepas dari konteksnya sebagai komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan. Berdasarkan komponen-komponen dari sistem intruksional inilah kriteria pemilihan media dibuat. Kriteria-kriteria yang menjadi fokus disini antara lain :

a. Karakteristik siswa

Karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

b. Tujuan belajar

Secara umum tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal, yakni untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap. Ketiganya dimaksudkan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Namun, kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

c. Sifat bahan ajar

Isi pelajaran atau bahan ajar memiliki keragaman dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa. Tugas-tugas tersebut biasanya menuntut adanya aktivitas dari

para siswanya. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut aktivitas atas perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan mempengaruhi pemilihan media beserta teknik pemanfaatannya.

d. Pengadaan media

Dilihat dari segi pengadaannya, menurut Arief S. Sadiman, media dapat dibagi menjadi dua macam, *pertama*, Media Jadi (*by utilization*), yakni media yang sudah menjadi komoditi perdagangan. Walaupun hemat waktu, hemat tenaga, dan hemat biaya bila dilihat dari kestabilan materi penggunaannya, namun kecil kemungkinan sesuai tujuan pembelajaran. *Kedua*, Media Rancangan (*by design*), yaitu media yang dirancang secara khusus untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, media ini besar kemungkinan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

e. Sifat pemanfaatan media

Dilihat dari sifat pemanfaatannya, media pembelajaran terdapat dua macam, yaitu:

1) Media Primer, yakni media yang diperlukan atau harus digunakan guru untuk membantu siswa dalam proses pembelajarannya.

2) Media Sekunder, media ini bertujuan untuk memberikan pengayaan materi. Media sekunder ini dapat dijadikan sumber belajar di mana para siswa dapat belajar di mana para siswa dapat belajar secara mandiri atau berkelompok.

Kedua macam media tersebut tidak cukup hanya memiliki kesesuaian dengan tujuan, materi, dan karakteristik siswa saja, tetapi juga memerlukan sejumlah keahlian dan pengalaman professional guru. Guru pun hendaknya mengetahui potensi media, maka dengan demikian guru juga harus terlebih dahulu mengetahui karakteristik masing-masing jenis media tersebut. (Yudhi Munadi 2008 : 186-187).

5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk suatu proses pembelajaran. Mulai dari media yang sederhana, konvensional, dan murah harganya, hingga media yang kompleks, rumit, modern, dan harganya sangat mahal. Mulai dari yang hanya merespons indera tertentu, sampai yang dapat merespons perpaduan dari berbagai indera manusia. Dari yang hanya secara manual dan konvensional dalam mengoperasionalkannya, hingga yang sangat tergantung pada perangkat keras dan kemahiran sumber daya manusia tertentu dalam pengoperasionalkannya. Menurut Heinich, Molenda, Russel, sebagaimana dikutip oleh R. Angkowo dalam buku *Optimalisasi Media Pembelajaran* menyebutkan bahwa jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multi media, hipermedia, dan media jarak jauh. Jenis media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama.
- c. Media proyeksi seperti slide, film strips, film, OHP.
- d. Lingkungan sebagai media pembelajaran. (R.Angkowo 2007 : 12-13).

Agar seorang guru dalam menggunakan media pendidikan yang efektif, setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan/pengajaran. Pengetahuan tersebut menurut Oemar Hamalik meliputi:

- a). Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b). Media berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.
- c). Penggunaan media dalam proses belajar mengajar.
- d). Hubungan antara metode mengajar dengan media pendidikan.
- e). Nilai dan manfaat media pendidikan.
- f). Memilih dan menggunakan media pendidikan.
- g). Mengetahui berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- h). Mengetahui penggunaan media pendidikan dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan.
- i). Melakukan usaha-usaha inovasi dalam media pendidikan. (Oemar Hamalik 1994 : 7-8).

Berdasarkan hal tersebut, jelaslah bahwa media pendidikan sangat membantu dalam upaya mencapai keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Oleh sebab itu guru harus mempunyai keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pendidikan dan pengajaran.

2.1.5 Konsep Multimedia Presentasi (*Microsoft Office PowerPoint*)

Microsoft PowerPoint atau *Microsoft Office PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi kantoran, *Microsoft Office*, selain *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lainnya. *Microsoft Office PowerPoint* berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* . Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer. Dimulai pada versi *Microsoft Office System 2003*, *Microsoft* mengganti nama dari sebelumnya *Microsoft PowerPoint* saja menjadi *Microsoft Office PowerPoint*. Versi terbaru dari *PowerPoint* adalah versi 12 (*Microsoft Office PowerPoint 2007*), yang tergabung ke dalam paket *Microsoft Office System 2007*.

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah multimedia presentasi *Microsoft Office PowerPoint*. Ilyasih mengatakan bahwa *Microsoft Power Point* mempunyai beberapa versi yaitu :

“*Microsoft PowerPoint* pada awalnya adalah versi *Microsoft Office System 2013*, *Microsoft* mengganti nama dari sebelumnya *Microsoft Power Point* saja menjadi *Microsoft Office PowerPoint*. Versi terbaru dari *Power Point* versi 12 (*Microsoft Office PowerPoint 2007*) yang tergabung dalam paket *Microsoft Office System 2007*. *Power Point* merupakan salah satu program dalam *Microsoft Office PowerPoint* atau *Microsoft Soft PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi. *Microsoft Soft PowerPoint* merupakan program aplikasi yang dirancang secara khusus untuk menampilkan program multimedia.” (Ilyasih Rihana 2008 : 20)

Dewasa ini yang banyak dikenal dan digunakan untuk membuat presentasi pembelajaran dikelas yaitu *Microsoft PowerPoint versi 2007* karena yang masih

dipelajari di sekolah-sekolah adalah *Microsoft PowerPoint versi 2007*. Abdul Rosyidi dalam bukunya mengatakan :

“*Microsoft Office PowerPoint 2007* adalah program aplikasi di bawah *Microsoft Office*. Pada umumnya *Microsoft Office PowerPoint* digunakan untuk presentasi dalam *classical learning*, karena *Microsoft Office PowerPoint* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk kepentingan presentasi. Berdasarkan pola penyajian yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa *Microsoft Office PowerPoint* yang digunakan dalam *classical learning* disebut *personal presentation*. *Microsoft Office PowerPoint* pada pola penyajiannya ini digunakan sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi dan control pembelajaran terletak pada guru.” (Abdul Rosyidi 2009 :22).

Oleh karena itu media *PowerPoint* ini merupakan media yang sangat tepat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Ilyasih Riyana berpendapat bahwa “*Program Microsoft PowerPoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam penggunaan dan relative murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data” (Ilyasih Riyana 2008:29).

Pakar *Information Technology* (IT) yang juga member pengertian yang tidak jauh berbeda dengan pengertian terdahulu yaitu *Microsoft Office PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi *Microsoft Office*. *PowerPoint* dapat menyimpan presentasi dalam beberapa format, yaitu sebagai berikut :

- 1) PPT (*PowerPoint Presentation*) yang merupakan data biner dan tersedia dalam semua versi *Power Point 12*,
- 2) PPS (*PowerPoint Show*) yang merupakan data biner yang tersedia dalam semua versi *Power Point 12*,
- 3) POT (*PowerPoint Template*) yang merupakan data biner yang tersedia dalam semua versi *Power Point 12*,
- 4) PPTX (*PowerPoint Presentation*) merupakan data yang hanya tersedia dalam *Power Point 12*.(Daryanto 2006 : 47).

Presentasi adalah sebuah keterampilan yang perlu dikuasai setiap pekerja profesional saat ini. Bagi guru sejarah, presentasi dengan menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan media presentasi yang menarik, guru dapat mengkomunikasikan dengan baik materinya.

Menurut Mohammad Noer, ciri khas slide yang mampu menggambarkan pesan dengan lebih baik inilah ciri-ciri slide yang baik :

a. Isi Slide

Isi slide yang baik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Slide presentasi yang baik hanya terfokus pada satu pesan. Tiap slide sebaiknya mewakili sebuah ide yang ingin dijelaskan. Jangan mencampur beberapa ide berbeda pada ke dalam satu slide. Audiens akan bingung dan sulit mencernanya. Slide yang fokus pada satu pesan akan lebih kuat, lebih mudah diingat sekaligus mampu menjadi alat komunikasi yang visual.

2. Alur yang teratur

Slide-slide yang baik memiliki alur teratur dari pembukaan, penjelasan sampai kepada penutup. Audiens akan melihatnya sebagai satu kesatuan yang harmonis dan sinergis. Slide yang isinya melompat-lompat dari satu topik ke yang lainnya tanpa alur yang jelas akan menyulitkan audiens untuk memahaminya.

3. Slide yang baik mempunyai 8 kata dalam satu baris, sehingga slide tidak menjadi penuh oleh kata-kata yang sebaiknya hanya diucapkan dan bukan untuk dituliskan ke dalam setiap halaman slide.

4. Slide yang baik mempunyai 5 baris setiap halaman slide dan maksimal terdapat 8 baris setiap halaman slide, sehingga slide tidak menjadi penuh dan rumit yang akan membuat siswa bingung dan malas melihatnya.
5. Hindari penggunaan *bullet and numbering* karena merupakan bentuk slide yang standar dan dapat membuat bosan siswa, dan apabila terpaksa sekali *bullet and numbering* dapat dipakai tetapi jangan terlalu sering.

b. Font

Slide yang baik mempunyai kriteria penggunaan font dalam penulisan yaitu :

1. Ukuran font yang digunakan pada isi teks yaitu 32, ukuran ini cukup besar dan tidak terlalu kecil sehingga mudah dibaca, bahkan siswa yang duduk dibelakang dapat membacanya.
2. Ukuran font yang digunakan pada judul 44, sehingga terlihat jelas oleh siswa.
3. Judul materi menggunakan huruf miring dan tebal, hal ini dapat membuat siswa langsung dapat melihat dan fokus kepada judul materi.
4. Karakter huruf yang digunakan arial atau arial black, Times New Roman, Calibri sedangkan harus dihindari menggunakan karakter huruf yang meliuk-liuk seperti Forte, Algerian, Freestyle Script.
5. Jenis font yang dapat digunakan sebanyak 2 jenis font saja dan konsisten antara penggunaan jenis font untuk judul dan untuk isi harus sama dalam setiap slide nya.

c. Design slide

Tips untuk mendesign slide agar design presentasi menjadi menarik yaitu CRAP.

1. C = contrast berarti membuat antar elemen presentasi tampak beda antara satu sama lain. Kontras akan membuat presentasi menarik perhatian audiens. Kontras berfungsi untuk mengarahkan perhatian audiens, membuat mereka fokus dan membuat mereka paham perbedaan antar bagian dalam slide presentasi. Dalam sebuah slide, kontras yang paling penting adalah antara latar belakang dengan teks dan menggunakan kontras dengan memanfaatkan warna, memilih font tertentu dengan ukuran font, dan memberikan gambar.

2. R = repetition atau pengulangan. Sesuai namanya repetition adalah mengulang elemen-elemen tertentu dalam kumpulan slide presentasi. Pengulangan ini membuat audiens melihat bahwa keseluruhan slide merupakan suatu kesatuan yang utuh. Fungsi pengulangan ini adalah untuk menciptakan harmoni dalam beberapa slide. Cara membuat pengulangan yang paling standart adalah memanfaatkan template presentasi yang dipakai secara konsisten.

3. A = perataan. Perataan adalah menempatkan posisi antar elemen dalam sebuah slide sedemikian sehingga menunjukkan keterhubungan satu sama lain. Fungsi utama perataan adalah mengorganisir elemen-elemen dalam slide sehingga memiliki keterhubungan. Dengan demikian, slide terlihat memiliki struktur dan tampilan yang harmonis satu sama lain.

4. P = proximity yaitu kedekatan. Kedekatan elemen-elemen yang saling berhubungan. Fungsi kedekatan adalah membuat slide menjadi logis secara visual. Audiens dengan cepat dan mudah dapat mengetahui bagian-bagian mana yang saling berhubungan. Ada beberapa elemen dimana kita bisa menerapkan

prinsip kedekatan yaitu judul slide, penjelasan atas judul slide, tiga buah gambar dan tiga buah teks penjelasan gambar.

d. Estetika Slide

Slide dapat dibuat dengan bernilai estetis dan tetap menaati kaidah-kaidah penulisan slide yang baik yaitu :

1. Mengkombinasikan gambar dengan kata-kata, karena secara visual maupun verbal , guru tidak perlu menuangkan seluruh detail materi dalam sebuah slide.
2. Sebuah presentasi maksimal terdiri atas 10 slide, sehingga tidak terlalu banyak yang dituangkan dalam slide karena slide hanya sebagai alat bantu guru yang memudahkannya dalam menyampaikan materi.
3. Presentasi menggunakan PowerPoint tidak perlu membuang-buang waktu oleh karena itu waktu yang efektif menggunakan PowerPoint yaitu selama 20 menit saja dan maksimal 25 menit.
4. Penyajian data menggunakan grafik harus sesuai dengan data yang ada, dan kemudia diberi penekanan pada kata / teks yang menjelaskan grafik tersebut dengan memberikan warna yang berbeda atau dengan menebalkan atau memiringkannya.
5. Pemilihan warna dalam satu slide juga harus diperhatikan, dan penggunaan warna yang baik adalah hanya dua warna saja dan maksimal tiga warna dalam sebuah slide hal ini menghindari slide yang berwarna-warni yang justru akan membuat siswa teralihkan perhatiannya.

e. Animasi

Animasi yang digunakan tidak boleh berlebihan dan mempuat presentasi menjadi heboh yang akan memecahkan konsentrasi siswa. Penggunaan animasi yang baik yaitu :

1. Penggunaan animasi diberikan kepada teks dan gambar dan jangan digunakan pada setiap slide.
2. Menggunakan warna yang redup dan hindari menggunakan warna-warna yang terang seperti merah,orange,dan jangan menggunakan efek yang bekerlap-kelip.
3. Efek suara yang digunakan juga maksimal pada 10 slide dan hindari penggunaan efek suara pada setiap transisi slide serta menggunakan volume yang sedang.
4. Penggunaan clip art jangan terlalu sering cukup pada satu atau dua slide saja.
5. Penggunaan audio ataupun video juga jangan terlalu banyak cukup satu atau dua video/audio saja dalam satu presentasi.(Mohammad Noer 2014 : 70)

Slide presentasi yang baik hanya terfokus pada satu pesan. Tiap slide sebaiknya mewakili sebuah ide yang ingin dijelaskan. Slide yang fokus pada satu pesan akan lebih kuat, lebih mudah diingat sekaligus mampu menjadi alat komunikasi visual. Jangan gunakan slide yang rumit sehingga audiens kesulitan memahami maksudnya. Ini mengganggu proses komunikasi visual yang sedang dilakukan dalam sebuah presentasi. Slide berfungsi untuk mendukung apa yang ingin disampaikan secara verbal. Jadi bisa ditambahkan atau ditampilkan gambar, diagram, atau ringkasan dari apa yang dibahas. Gunakan hanya kata kunci, ini membantu audiens menyerap intisari dari ide yang dijelaskan, sehingga menjadi

kuat penjelasannya. Slide yang baik harus bisa terbaca oleh audiens terjauh yang melihat presentasi. Slide-slide yang baik memiliki alur teratur, dari pembukaan, penjelasan, sampai penutup. Audiens akan melihatnya sebagai satu kesatuan yang harmonis dan sinergis.

Jadi *Microsoft Office PowerPoint* adalah salah satu aplikasi dari *Microsoft Office* yang merupakan program yang dapat membantu dalam mempresentasikan materi. *Microsoft Office PowerPoint* dalam dunia pendidikan digunakan pendidik untuk mempresentasikan materi kepada peserta didik dengan tampilan yang menarik karena terdapat penggabungan antara teks, gambar, suara dan gerak. *Microsoft Office PowerPoint* mempunyai versi terbaru nya yaitu *Power Point versi 12 (Microsoft Office PowerPoint 2007)* yang tergabung dalam paket *Microsoft Office System 2007*.

2.1.6 Konsep Pembelajaran Sejarah

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Sejarah merupakan ilmu yang memperlihatkan bahwa tidak ada satu gagasan atau institusi sepanjang masa. “Pembelajaran sejarah mengembangkan kemampuan anak untuk memformulasikan penilaian yang objektif, mempertimbangkan setiap bukti yang penuh kehati-hatian dan menganalisis bukti-bukti yang dikumpulkan secara tepat” (S.K. Kochhar, 2008:32).

“Pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang di dalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini” (I Gede Widja 1989:23).

Sekolah Menengah Atas (SMA) mempunyai sasaran utama pembelajaran sejarah yaitu :

- 1) Meningkatkan pemahaman terhadap proses perubahan dan perkembangan yang dilalui umat manusia hingga mampu mencapai tahap perkembangan yang sekarang ini.
- 2) Meningkatkan pemahaman terhadap akar peradapan manusia dan penghargaan terhadap kesatuan dasar manusia.
- 3) Menghargai berbagai sumbangan yang diberikan oleh semua kebudayaan pada peradapan manusia secara keseluruhan.
- 4) Memperkokoh pemahaman bahwa interaksi saling menguntungkan antar berbagai kebudayaan merupakan faktor yang penting dalam kemajuan kehidupan manusia.
- 5) Memberikan kemudahan kepada siswa yang berminat mempelajari sejarah suatu negara dalam kaitannya dengan sejarah umat manusia secara keseluruhan.
(S.K. Kochhar, 2008 :1)

Jadi pembelajaran sejarah adalah kegiatan yang disengaja dalam proses untuk memperoleh pengetahuan baru tentang fakta-fakta sejarah dan mempunyai interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran sejarah tidak mengkhususkan mempelajari fakta-fakta dalam sejarah sebagai ilmu namun perpaduan antara sejarah dan tujuan pendidikan pada umumnya. Namun demikian pembelajaran sejarah berusaha menampilkan fakta sejarah secara objektif meskipun tetap dalam kerangka fakta sejarah yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

2.1.7 Penelitian yang Relevan

Dalam hal ini peneliti mengambil skripsi sebelumnya sebagai penelitian terdahulu yang relevan :

1. Judul : Persepsi Siswa Terhadap Efektifitas Mengajar Guru Bidang Studi Sejarah Di SMA Negeri Se-Kabupaten Pringsewu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui untuk mengetahui persepsi siswa terhadap efektivitas mengajar guru bidang studi sejarah di SMA Negeri Se-Kabupaten Pringsewu dilihat dari aspek pelaksanaan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 48 responden. Teknik pokok pengumpulan data menggunakan angket dan untuk menganalisis data menggunakan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) 91,67% tingkat efektivitas mengajar guru pada faktor apersepsi tergolong sangat baik menurut persepsi siswa, (2) 95,83% menurut persepsi siswa guru sejarah memiliki tingkat efektivitas mengajar yang sangat baik dan sangat efektif pada faktor eksplorasi, (3) menurut persepsi siswa 87,5% guru sejarah memiliki tingkat efektivitas mengajar yang sangat baik pada faktor elaborasi, (4) 89,5% tingkat efektivitas mengajar guru sejarah pada faktor konfirmasi tergolong sangat baik dan sangat efektif.

Dari penelitian terdahulu yang relevan di atas mempunyai kesamaan dalam penggunaan angket atau kuesioner. Perbedaan penelitian ini mendeskripsikan persepsi siswa terhadap efektifitas mengajar guru bidang studi Sejarah, sedangkan

peneliti mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan *Microsoft PowerPoint* dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah.

2. Judul : Penggunaan Media Informasi Teknologi (IT) Komputer Oleh Guru Dalam Pembelajaran di SMA Negeri 2 Metro TA 2010/2011. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui guru di SMA Negeri 2 Metro masih sedikit menggunakan informasi teknologi dalam pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu metode yang bersifat menggambarkan atau memaparkan data sesuai dengan kenyataannya. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 guru. Teknik pokok pengumpulan data menggunakan angket dan untuk menganalisis data menggunakan persentase.

Dari hasil analisis data diperoleh hasil dari 64 responden dapat disimpulkan bahwa motivasi guru dengan penggunaan media teknologi informasi (IT) komputer sangat termotivasi dalam mengajar ternyata menunjukkan rata-rata 50 % termasuk kategori tinggi. Tingginya motivasi guru dalam belajar dipengaruhi oleh sarana yang cukup memadai, lingkungan yang kondusif dan metode pengajaran di sekolah tidak monoton.

Dari penelitian terdahulu yang relevan di atas mempunyai kesamaan dalam penggunaan angket atau kuesioner. Perbedaan penelitian ini mendeskripsikan Penggunaan media Informasi Teknologi (IT) Komputer oleh guru, sedangkan peneliti mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penggunaan *Microsoft Office PowerPoint* dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah.

2.2 Kerangka Pikir

“Manusia utuh dapat terbentuk melalui pendidikan, dan upaya pemeliharaan manusia guna mengembangkan keturunan dari suatu bangsa serta dapat berkembang dengan sehat lahir batin juga melalui dunia pendidikan” (Ki Hajar Dewantoro dalam Kirania Maida, 2012). Dengan demikian manusia harus dikembangkan jiwa raganya dengan menggunakan wahana pendidikan.

Dalam dunia pendidikan guru mempunyai peran yang besar dalam peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu guru harus selalu mengikuti perkembangan zaman dan selalu meningkatkan kualitas profesionalnya. Hal ini di dukung oleh pendapat Kirania yaitu “Guru merupakan unsur dasar pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap proses pendidikan, terlebih bagi penciptaan SDM berkualitas” (Kirana Maida, 2012). “Ada empat kompetensi yang harus dimiliki guru sebagai agen pembelajaran, yaitu : kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi professional, kompetensi sosial” (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 28 ayat 3).

Dari uraian di atas dapat kita tarik kesimpulan bahwa seorang guru mempunyai peran yang besar dalam dunia pendidikan sehingga menjadi seorang guru harus peka terhadap teknologi baru dan perkembangannya.

Teknologi informasi yang semakin berkembang pesat di era globalisasi pada saat ini mempunyai pengaruh yang sangat besar di berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Dunia pendidikan yang harus senantiasa mempunyai inovasi baru mengikuti perkembangan zaman untuk meningkatkan mutu pendidikan itu

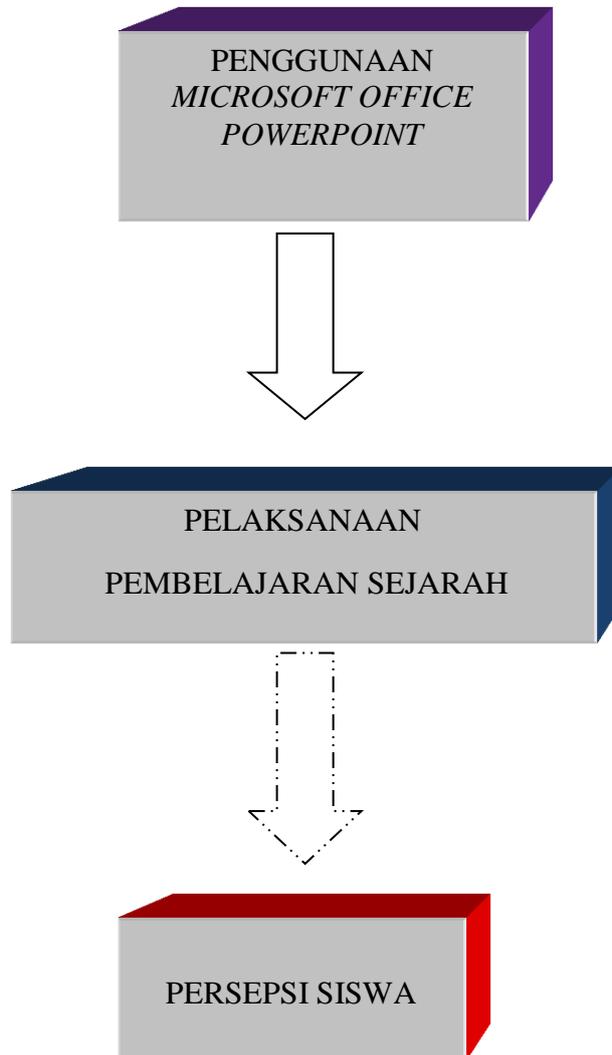
sendiri, dan dapat menyesuaikan dalam penggunaan teknologi multimedia terhadap proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan multimedia dalam dunia pendidikan pasti akan membuat perubahan, antara lain lebih mudah mencari sumber belajar, lebih banyak pilihan untuk menggunakan teknologi komputer yang membantu presentasi di kelas dengan banyak pilihan warna, gerak, dan animasi yang membuat presentasi menjadi lebih mudah dan menarik. Salah satu contoh *software* yang paling sering digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah *Microsoft Office PowerPoint*. *Microsoft Office PowerPoint* adalah salah satu aplikasi dari *Microsoft Office* yang merupakan program yang dapat membantu dalam mempresentasikan materi. *Microsoft Office PowerPoint* dalam dunia pendidikan digunakan pendidik untuk mempresentasikan materi kepada peserta didik dengan tampilan yang menarik karena terdapat penggabungan antara teks, gambar, suara dan gerak.

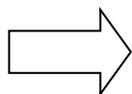
Penggunaan *Microsoft Office PowerPoint* dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas mempunyai efek yang positif yaitu membuat guru merasa terbantu untuk menyampaikan materi atau mempresentasikan materi, selain itu media pembelajaran presentasi ini mempunyai berbagai pilihan dalam penyajiannya yang kreatif dan dapat menarik perhatian siswa dikarenakan terdapat teks, gambar, suara dan gerak yang menjadi satu kesatuan. Sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih interaktif lagi dan tidak berpusat kepada guru (*teacher center*) saja.

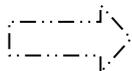
Selain itu pelaksanaan pembelajaran yang demikian dapat menarik perhatian dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Pelaksanaan pembelajaran pasti mempunyai tujuan yaitu peserta didik dapat memahami atau mengerti tentang materi yang telah dijelaskan dan terjadi perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

2.3 Paradigma



Keterangan :

 : Garis pengaruh

 : Garis akibat