



**KEEFEKTIFAN MULTIMEDIA *POWERPOINT*  
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
PERUBAHAN KENAMPAKAN BUMI  
SISWA KELAS IV SDN HARJOSARI LOR 03  
KABUPATEN TEGAL**

**Skripsi**

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**UNNES**  
oleh  
Sarah Hesti Afyanti  
1401412502  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**



**UNNES**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



**KEEFEKTIFAN MULTIMEDIA *POWERPOINT*  
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
PERUBAHAN KENAMPAKAN BUMI  
SISWA KELAS IV SDN HARJOSARI LOR 03  
KABUPATEN TEGAL**

**Skripsi**

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**UNNES**  
oleh  
Sarah Hesti Afiyanti  
1401412502  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhannya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini disetujui oleh pembimbing untuk diujikan ke sidang Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari, tanggal : 9 Juni 2016

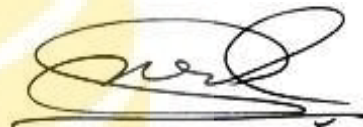
Tempat : Tegal

Pembimbing 1



Mur Fatimah, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19761004 200604 2 001

Pembimbing 2



Drs. Suwandi, M.Pd.  
NIP 19580710 198703 1 003

Mengetahui.



## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Multimedia PowerPoint terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Bumi Siswa Kelas IV SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal*, oleh Sarah Hesti Afyanti 1401412502, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 29 Juni 2016.

### PANITIA UJIAN



Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.  
19560427 198603 1 001

Sekretaris

Drs. Utoyo, M.Pd.  
19620619 198703 1 001

Penguji Utama

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.  
19630923 198703 1 0013

Penguji Anggota 1

Drs. Suwandi, M. Pd.  
19580710 198703 1 003

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penguji Anggota 2

Mur Fatimah, S.Pd., M.Pd.  
19761004 200604 2 001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

- (Yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tentram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah hati menjadi tentram (Qs.Ar-Ra'd ayat 28)
- Manusia bijak adalah manusia yang cinta dan sekaligus takut pada Tuhan. Nilai hakiki manusia tidak pernah terselip di antara warna kulitnya, agamanya, melainkan pada ilmu pengetahuan dan perilaku-perilakunya, (Kahlil Gibran)
- Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (QS. Al-Insyirah: 5-8)



### Persembahan

- Untuk Ibu Endang Suciati, Bapak Ali Mashud, adik-adikku, dan keluarga besar.
- Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES angkatan 2012.

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Multimedia *PowerPoint* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Bumi siswa kelas IV SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Universitas Negeri Semarang.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memfasilitasi dalam pembuatan skripsi ini.
5. Mur Fatimah, S.Pd., M.Pd., Dosen pembimbing 1 yang telah mengarahkan, membimbing, dan memotivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi.



6. Drs. Suwandi, M.Pd., Dosen pembimbing 2 yang telah mengarahkan, membimbing, dan memotivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi.
7. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
8. Saprolah, S.Pd., Kepala SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan penulis melaksanakan penelitian.
9. Aditiya Dwi P.S., S.Pd. dan Dulrojak, S.Pd., guru kelas IV SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal yang telah membimbing penulis dan menjadi observer kegiatan penelitian.
10. Siswa kelas IV SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal yang telah menjadi sumber data penelitian,
11. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES angkatan 2012 yang saling memberikan semangat dan motivasi.
12. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga kebaikan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini dapat diterima oleh Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis sendiri, masyarakat dan pembaca pada umumnya.

Tegal, Juni 2016

Penulis

## ABSTRAK

Afiyanti, Sarah Hesti. 2016. *Keefektifan Multimedia PowerPoint terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Bumi Siswa Kelas IV SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Mur Fatimah, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II Drs. Suwandi, M.Pd.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, multimedia *PowerPoint*, aktivitas belajar, dan hasil belajar

Mata pelajaran IPA membahas tentang alam dan seisinya. Dalam pembelajaran IPA, masih banyak guru SDN Harjosari Lor 03 menggunakan media yang kurang menarik minat dan perhatian siswa. Hal ini mengakibatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang dicapai kurang optimal. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Salah satu media pembelajaran yang sesuai yaitu multimedia *PowerPoint*. Multimedia mempunyai kelebihan yaitu bersifat multisensorik karena dapat merangsang banyak indera melalui berbagai format media yang lengkap, sehingga dapat mengarah ke perhatian yang lebih baik. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui keefektifan ada tidaknya perbedaan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV antara yang mendapatkan pembelajaran menggunakan multimedia *PowerPoint* dan yang menggunakan media gambar serta keefektifannya.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal. Sampel pada penelitian ini berjumlah 58 siswa yang terdiri dari 29 siswa dari kelas eksperimen dan 29 siswa dari kelas kontrol. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi dokumentasi, wawancara tidak terstruktur, tes, angket, dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi dokumen, pedoman wawancara, soal tes pilihan ganda untuk pretes dan postes, angket belajar, dan lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran. Analisis data menggunakan uji *Lilliefors* untuk menguji normalitas data, uji *Levene* untuk uji homogenitas, uji *independent sample t-test* dan uji *one sample t-test* untuk uji hipotesis. Semua penghitungan diolah menggunakan SPSS versi 20.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test*, data aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,276 > 2,003$ ) dan signifikansinya  $0,000 < 0,05$ . Sementara itu, data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,610 > 2,003$ ) dan signifikansi  $0,001 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan aktivitas dan hasil belajar IPA. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan rumus uji *one sample t-test*, data aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,018 > 1,701$ ). Sementara itu, hasil uji hipotesis hasil belajar siswa menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,834 > 1,701$ ). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan penggunaan multimedia *PowerPoint* lebih efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA daripada yang menggunakan media gambar.

## DAFTAR ISI

	Halaman
Judul .....	i
Pernyataan Keaslian Tulisan .....	ii
Persetujuan Pembimbing .....	iii
Pengesahan .....	iv
Motto dan Persembahan .....	v
Prakata .....	vi
Abstrak .....	viii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Diagram .....	xiv
Daftar Lampiran .....	xv
<b>BAB</b>	
<b>1. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	11
1.3 Pembatasan Masalah .....	11
1.4 Tujuan Penelitian .....	12
1.4.1 Tujuan Umum .....	12
1.4.2 Tujuan Khusus .....	12
1.5 Manfaat Penelitian .....	13
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	13
1.5.2 Manfaat Praktis .....	14
<b>2. KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Landasan Teori .....	16
2.1.1 Pengertian Belajar .....	17
2.1.2 Pengertian Pembelajaran .....	18
2.1.3 Aktivitas Belajar .....	19
2.1.4 Hasil Belajar .....	20

2.1.5	Faktor yang Memengaruhi Belajar .....	22
2.1.6	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	23
2.1.7	Pembelajaran IPA di SD .....	25
2.1.8	Media Pembelajaran .....	28
2.1.9	Jenis Media Pembelajaran .....	30
2.1.10	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	32
2.1.11	Multimedia Pembelajaran .....	33
2.1.12	Multimedia <i>PowerPoint</i> .....	35
2.1.13	Penggunaan Multimedia <i>PowerPoint</i> dalam Pembelajaran .....	37
2.2	Kajian Empiris .....	39
2.3	Kerangka Berpikir .....	45
2.4	Hipotesis .....	47
3.	<b>METODE PENELITIAN</b>	
3.1	Populasi dan Sampel .....	49
3.1.1	Populasi .....	49
3.1.2	Sampel .....	50
3.2	Desain Penelitian .....	51
3.3	Variabel Penelitian .....	52
3.3.1	Variabel Independen .....	53
3.3.2	Variabel Dependen .....	53
3.4	Data Penelitian .....	54
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	54
3.5.1	Tes .....	55
3.5.2	Wawancara Tidak Terstruktur .....	56
3.5.3	Dokumentasi .....	57
3.5.4	Angket .....	57
3.5.5	Observasi/Pengamatan .....	58
3.6	Instrumen Penelitian .....	59
3.6.1	Instrumen Tes .....	59
3.6.2	Pedoman Wawancara .....	68

3.6.3	Dokumen .....	68
3.6.4	Angket .....	69
3.6.5	Lembar Pengamatan .....	69
3.7	Analisis Data .....	73
3.7.1	Deskripsi Data .....	73
3.7.2	Teknik Analisis Data.....	75
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Gambaran Umum Subjek Penelitian .....	81
4.2	Pelaksanaan Penelitian .....	82
4.2.1	Pembelajaran di Kelas Kontrol .....	83
4.2.2	Pembelajaran di Kelas Eksperimen .....	87
4.3	Deskripsi Data Penelitian .....	90
4.3.1	Deskripsi Nilai Penggunaan Media Pembelajaran .....	90
4.3.2	Deskripsi Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa .....	96
4.4	Hasil Penelitian .....	111
4.4.1	Uji Prasyarat Analisis Data Awal .....	111
4.4.2	Analisis Akhir (Uji Hipotesis) .....	116
4.5	Pembahasan .....	129
4.5.1	Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol .	130
4.5.2	Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	134
4.5.3	Keefektifan <i>PowerPoint</i> terhadap Aktivitas Belajar Siswa .....	136
4.5.4	Keefektifan <i>PowerPoint</i> terhadap Hasil Belajar Siswa .....	137
5.	PENUTUP	
5.1	Simpulan .....	139
5.2	Saran .....	141
DAFTAR PUSTAKA .....		143
LAMPIRAN .....		147

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Rekapitulasi Validitas Soal .....	63
3.2 Hasil Reabilitas Soal .....	64
3.3 Hasil Analisis Daya Beda Soal .....	65
3.4 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal .....	67
3.5 Kisi-kisi Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa .....	71
4.1 Hasil Pengamatan Pelaksanaan Penggunaan Multimedia <i>PowerPoint</i> terhadap Guru pada Pertemuan 1 dan 2 .....	91
4.2 Hasil Pengamatan Pelaksanaan Penggunaan Multimedia <i>PowerPoint</i> terhadap Siswa pada Pertemuan 1 dan 2 .....	92
4.3 Hasil Pengamatan Pelaksanaan Penggunaan Media Gambar terhadap Guru pada Pertemuan 1 dan 2 .....	94
4.4 Hasil Pengamatan Pelaksanaan Penggunaan Media Gambar terhadap Siswa pada Pertemuan 1 dan 2 .....	95
4.5 Paparan Data <i>Pretest</i> Hasil Belajar IPA Siswa .....	97
4.6 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> IPA .....	97
4.7 Deskriptif Data Nilai Aktivitas Belajar IPA .....	100
4.8 Distribusi Frekuensi Nilai Aktivitas Belajar IPA .....	100
4.9 Paparan Data Nilai Aktivitas Belajar Siswa di Kelas Kontrol .....	102
4.10 Paparan Data Nilai Aktivitas Belajar Siswa di Kelas Eksperimen .....	104
4.11 Deskriptif Data Nilai <i>Posttest</i> IPA .....	105
4.12 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> IPA .....	106
4.13 Deskriptif Data Nilai Psikomotor IPA Siswa .....	108
4.14 Deskriptif Data Nilai Afektif IPA Siswa .....	109
4.15 Data Distribusi Frekuensi Nilai Ranah Afektif Siswa .....	110
4.16 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> .....	112
4.17 Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> .....	114
4.18 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> .....	115
4.19 Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa .....	117

4.20	Hasil Uji Homogenitas Aktivitas Belajar Siswa .....	119
4.21	Hasil Uji Hipotesis Nilai Aktivitas Belajar Siswa .....	120
4.22	Hasil Uji Keefektifan Media terhadap Aktivitas Belajar Siswa .....	122
4.23	Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> IPA .....	124
4.24	Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> IPA .....	125
4.25	Hasil Uji Hipotesis Nilai <i>Posttest</i> IPA .....	127
4.26	Hasil Uji Keefektifan Media terhadap Hasil Belajar Siswa .....	129



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir .....	47
3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Designs</i> .....	51
4.1 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	98
4.2 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	99
4.3 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Aktivitas Kelas Eksperimen .....	101
4.4 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Aktivitas Kelas Kontrol .....	102
4.5 Diagram Perbandingan aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol .....	104
4.6 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	107
4.7 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	107





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol .....	147
2. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen .....	148
3. Daftar Nama Siswa Kelas Ujicoba .....	149
4. Silabus Pembelajaran .....	150
5. Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen .....	151
6. Silabus Pengembangan Kelas Kontrol .....	153
7. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	155
8. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	162
9. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2 .....	169
10. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	176
11. Materi Ajar .....	183
12. Media Pembelajaran .....	190
13. Lembar Kerja Kelompok dan Kunci Jawaban .....	198
14. Soal Evaluasi 1 & 2 serta Kunci Jawaban .....	201
15. Lembar Pengamatan Penggunaan Multimedia <i>PowerPoint</i> bagi Guru Pertemuan 1 dan 2 .....	204
16. Deskriptor Pedoman Pengamatan Penggunaan Multimedia <i>PowerPoint</i> bagi Guru .....	206
17. Lembar Pengamatan Penggunaan Multimedia <i>PowerPoint</i> bagi Siswa Pertemuan 1 dan 2 .....	209
18. Deskriptor Pedoman Pengamatan Penggunaan Multimedia <i>PowerPoint</i> bagi Siswa .....	211
19. Lembar Pengamatan Penggunaan Media Gambar bagi Guru Pertemuan 1 dan 2 .....	213
20. Deskriptor Pedoman Pengamatan Penggunaan Media Gambar bagi Guru .....	215
21. Lembar Pengamatan Penggunaan Media Gambar bagi Siswa Pertemuan 1 dan 2 .....	218

22. Deskriptor Pedoman Pengamatan Penggunaan Media Gambar bagi Siswa .....	220
23. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1 dan 2 .....	222
24. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1 dan 2 .....	226
25. Deskriptor Pedoman Observasi Penilaian Aktivitas Belajar Siswa .....	230
26. Tabulasi Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	232
27. Tabulasi Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	234
28. Kisi-kisi Angket Ranah Afektif .....	236
29. Angket Ranah Afektif Siswa kelas Kontrol dan Eksperimen .....	236
30. Lembar Validitas Logis Angket Ranah Afektif Siswa Oleh Penilai Ahli .....	238
31. Data Nilai Afektif Siswa Kelas Eksperimen .....	242
32. Data Nilai Afektif Siswa Kelas Kontrol .....	243
33. Rubrik Penilaian Ranah Psikomotor .....	244
34. Lembar Validitas Logis Soal Ranah Psikomotor Oleh Penilai Ahli .....	245
35. Data Nilai Ranah Psikomotor Kelas Eksperimen .....	247
36. Data Nilai Ranah Psikomotor Kelas Kontrol .....	248
37. Kisi-Kisi Soal Uji Coba IPA Ranah Kognitif .....	249
38. Soal Uji Coba Ranah Kognitif .....	253
39. Lembar Validitas Logis Soal Kognitif Oleh Penilai Ahli .....	260
40. Tabulasi Hasil Nilai Soal Uji Coba .....	272
41. <i>Output</i> SPSS Uji Validitas Soal Uji Coba Ranah Kognitif .....	275
42. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Uji Coba Ranah Kognitif .....	277
43. <i>Output</i> SPSS Uji Realibilitas Soal Uji Coba Ranah Kognitif .....	278
44. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba Ranah Kognitif .....	279
45. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba Ranah Kognitif .....	280
46. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	281
47. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	284
48. Data Nilai Tes Ranah Kognitif Kelas Eksperimen .....	288

49. Data Nilai Tes Ranah Kognitif Kelas Kontrol .....	289
50. <i>Output</i> SPSS Data Aktivitas Belajar Siswa .....	290
51. <i>Output</i> SPSS Data <i>Pretest</i> Siswa .....	292
52. <i>Output</i> SPSS Data <i>Posttest</i> Siswa .....	294
53. Perhitungan Manual Cara membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data Aktivitas Belajar Siswa .....	296
54. Perhitungan Manual Cara membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Siswa .....	297
55. Perhitungan Manual Cara membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Siswa .....	298
56. Surat Penelitian .....	299
57. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur .....	304
58. Dokumentasi Pembelajaran .....	305



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dikemukakan tentang: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Latar belakang mengemukakan masalah-masalah yang menjadi dasar dilakukannya penelitian. Masalah yang terjadi selanjutnya dirumuskan, dan dikaji tujuan serta manfaatnya. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan sebuah bangsa yang berdiri atas dasar cita-cita yang diwujudkan secara bersama-sama oleh sekelompok orang yang menamakan dirinya sebagai bangsa Indonesia. Bangsa yang berdiri kokoh mempunyai cita-cita yang tertuang dalam tujuan nasional dan dijadikan sebagai landasan berdirinya sebuah bangsa. Tujuan nasional bangsa Indonesia yang ada sejak berdirinya Indonesia termuat secara jelas dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.

Pada alinea keempat pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 terdapat tujuan nasional bangsa Indonesia yang menyatakan bahwa "...untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia, yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa... ." Salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu upaya yang ditempuh dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib 2012: 31). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional,

Pendidikan adalah 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.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3, telah dirumuskan secara tegas mengenai dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, maka kegiatan pendidikan dilaksanakan melalui tiga jalur sebagaimana yang tertuang dalam UU Nomor 20 tahun 2003 Bab VI Pasal 13 ayat 1. UU tersebut berbunyi: "Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal, dan informal yang saling melengkapi dan memperkaya". Proses pendidikan nasional dapat ditempuh melalui jalur pendidikan yang terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal. Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Jalur pendidikan formal terdiri atas jenjang

pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Salah satu bentuk pendidikan formal di jenjang pendidikan dasar adalah Sekolah Dasar (SD).

Secara formal dan institusional, sekolah dasar masuk pada kategori pendidikan dasar. Pendidikan dasar menurut UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 17 ayat 1 merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 17 ayat 2 menjelaskan bahwa pendidikan dasar berbentuk SD dan MI atau bentuk lain yang sederajat serta SMP dan MTs, atau bentuk lain yang sederajat.

Guru pada jenjang sekolah dasar dituntut mampu menyelenggarakan proses pembelajaran efektif yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik. Penyelenggaraan proses pembelajaran efektif memerlukan seperangkat perencanaan sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab X Pasal 37 Ayat (1) menjelaskan bahwa:

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: (a) pendidikan agama; (b) pendidikan kewarganegaraan; (c) bahasa; (d) matematika; (e) ilmu pengetahuan alam; (f) ilmu pengetahuan sosial; (g) seni dan budaya; (h) pendidikan jasmani dan olahraga; (i) keterampilan/kejuruan; dan (j) muatan lokal.

Pasal 37 ayat 1 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib terdapat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 dijelaskan bahwa kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi pada SD/MI/SDLB dimaksudkan untuk mengenal,

menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri. Dari pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa mata pelajaran IPA di SD mengarahkan siswa untuk mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan alam. IPA juga diharapkan dapat menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif, dan mandiri pada tingkatan usia siswa sekolah dasar.

Proses pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan karakteristik siswa agar dapat menangkap materi yang diajarkan dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga harus kreatif dan tidak boleh monoton sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Penyampaian materi juga harus bervariasi agar siswa terdorong semangatnya sehingga aktif dan terus belajar. Guru tidak hanya terfokus pada penyampaian materinya saja melainkan juga harus memperhatikan perkembangan siswa yang terjadi di dalam proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran yang baik harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri selama proses pembelajaran berlangsung.

Brunner (1960) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 171) menjelaskan bahwa ada empat hal pokok penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran. Empat pokok tersebut yaitu, (1) peranan pengalaman struktur pengetahuan, (2) kesiapan mempelajari sesuatu, (3) intuisi, dan (4) cara membangkitkan motivasi belajar. Guru dituntut agar siswa dapat merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang merasa nyaman dan senang, menjadi berani untuk aktif dan mempunyai motivasi lebih untuk terus belajar serta dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang wajib dikuasai siswa. IPA membahas semua kehidupan di bumi, baik makhluk hidup maupun benda mati. Kehidupan manusia tidak bisa terlepas dari alam, karena alam memberikan semua yang manusia butuhkan. Pendidikan tentang IPA mengajarkan manusia untuk tahu bagaimana caranya untuk menjaga dan mengetahui tentang alam kita.

Susanto (2016: 167) menjelaskan bahwa sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Winaputra (1992) dalam Samatowa (2011: 3) menjelaskan bahwa IPA tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi memerlukan kerja, cara berpikir, dan memecahkan masalah.

Pengetahuan tentang alam sangat diperlukan manusia untuk keberlangsungan hidupnya. Itulah sebabnya IPA perlu diajarkan sejak sekolah dasar agar dapat mengenal dan memahami segala gejala alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Samatowa (2011: 4) menjelaskan bahwa kesejahteraan materi suatu bangsa tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi. Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan sangat cepat sehingga tidak mungkin lagi hanya sekedar mengajarkan fakta dan konsep kepada siswa. Siswa akan lebih mudah memahami konsep yang abstrak jika belajar melalui benda-benda konkret atau langsung melakukannya sendiri. Tidak semua materi yang ada dalam pembelajaran IPA



dapat dipelajari dengan penggunaan benda-benda konkret saja, karena banyak objek alam yang tidak dapat dilihat secara langsung. Sehingga media pembelajaran berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran IPA di SD. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Guru adalah ujung tombak dalam meningkatkan pembelajaran terhadap semua anak-anak di sekolah. Oleh karena itu, guru yang menjadi pemegang keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran harus dapat menyajikan pembelajaran yang optimal. Semua mata pelajaran membutuhkan media pembelajaran. Agar guru mampu menyajikan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang digunakan dengan materi yang sedang diajarkan. Pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi hasil pembelajaran yang akan dicapai.

Media pembelajaran dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa *hardware* dan *software* merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran (Arsyad 2013: 7-8). Teknologi pembelajaran harus didesain, dikembangkan, digunakan, dan dievaluasi untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektivitas dalam pembelajaran. Inti penggunaan media adalah sebagai sarana atau alat untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada penerima. Dengan menggunakan media yang tepat, informasi maupun pesan yang disampaikan oleh pemberi pesan dapat diterima oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Informasi yang disampaikan guru, dapat diterima dengan jelas oleh siswa.

Dewasa ini pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi pengajar dan peserta didik, terutama respon dan kebutuhan peserta didik. Peran media tidak hanya sebagai alat bantu menyampaikan pesan pengajar kepada siswa saja, akan tetapi media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat siswa. Artinya siswa diharapkan untuk mau memahami lebih jauh tentang isi materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar.

Tugas guru salah satunya yaitu merancang pembelajaran. Pembelajaran yang memberikan pengalaman baru bagi siswa akan lebih menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar. Setelah minat dan motivasi siswa muncul maka memicu meningkatnya aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa pun meningkat. Guru dapat berinovasi untuk memberikan apersepsi yang menarik, menggunakan media, atau menerapkan metode pembelajaran yang lebih kreatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Dalam kenyataannya, proses pembelajaran IPA di SD masih belum maksimal. Pada umumnya guru hanya menggunakan media konvensional biasa seperti papan tulis dan gambar. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sudah ada, yang sudah disediakan di sekolah saja seperti gambar. Yang mendominasi pembelajaran hanyalah pembelajaran dengan metode ceramah dan metode tanya jawab serta penugasan sebagai metode pelengkap. Hal tersebut mengakibatkan guru tersebut kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kondisi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah jelas tidak mendorong pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut

terjadi karena pembelajaran hanya mengandalkan komunikasi satu arah yaitu berpusat pada guru dan siswa hanya duduk, diam, dengar, catat dan hafal. Komunikasi yang satu arah mengakibatkan siswa pasif dan kegiatan pembelajaran menjadi membosankan karena penyajiannya bersifat monoton, sehingga siswa kurang antusias dan mengakibatkan pembelajaran IPA kurang menarik.

Aktivitas belajar yang relatif rendah dipicu karena suasana pembelajaran yang monoton dengan penerapan media konvensional secara terus-menerus. Penyebab masalah tersebut terletak pada penggunaan model serta media pembelajaran yang kurang tepat. Guru tidak menggunakan media yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa enggan memperhatikan penjelasan guru. Guru juga kurang memotivasi belajar siswa. Seiring dengan perkembangan zaman, pembelajaran seperti ini tidak sesuai untuk diterapkan. Oleh karena itu, perlu adanya suatu perubahan berkaitan dengan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPA di sekolah dasar. Salah satu caranya yaitu dengan memilih media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa. Harapannya agar aktivitas belajar siswa dapat meningkat, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih optimal. Dalam lampiran Permendiknas No. 41 Tahun 2007 menyatakan bahwa:

Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan pasal yang dikeluarkan Depdiknas tersebut mengharuskan guru menciptakan pembelajaran yang bermakna agar pengetahuan yang diperoleh membawa kebermanfaatan bagi siswa. Guru dituntut menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Siswa pasti akan tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan guru karena terdapat interaksi antara guru dan siswanya. Pembelajaran tersebut juga dapat membuat siswa lebih berani untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan.

Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dapat memperbaiki hasil belajar maka diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk mata pelajaran IPA Terpadu yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia *PowerPoint*. Cekerevac dan Andelic, dkk (2011: 262) menyatakan bahwa:

*Each test was evaluated individually, and the percentage of adopted knowledge was evaluated for each student. Average values were calculated for each group, in order to determine the differences. Positive effect of application of multimedia can be seen in the fact that the level of adopted knowledge in the group that used multimedia presentation during the lecture was 71.00% while the group of students who listened to the traditional style lecture had 66.67%.*

Pernyataan tersebut menunjukkan media pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat memberikan dampak yang lebih positif dengan daya ingat sebesar 71.00% dibandingkan menggunakan media pembelajaran tradisional yang hanya mendengarkan sebesar 66.67%.

Suarna (2009: 11) menjelaskan bahwa *Microsoft PowerPoint* adalah program aplikasi yang dirancang khusus untuk membuat slide presentasi. Salah satu kelebihan dari *PowerPoint* yaitu kita dapat merancang dan membuat presentasi yang lebih menarik. Aplikasi *PowerPoint* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas: *front picture*, *sound* dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka para peserta didik dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan.

Multimedia *PowerPoint* mempunyai kelebihan bersifat multisensorik karena dapat merangsang banyak indera melalui berbagai format media yang lengkap yaitu teks, animasi, gambar, video, dan suara. Sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat berpikir yang lebih baik. Selain itu, kelebihan multimedia *PowerPoint* dibandingkan dengan media lainnya yaitu dapat mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak dalam sebuah materi pelajaran dengan lebih baik karena dapat menggabungkan unsur media yang lebih lengkap. Hal ini sesuai digunakan dalam pembelajaran IPA di SD karena taraf berfikir anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap konkret operasional, dimana mereka hanya dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa multimedia *PowerPoint* bermanfaat dalam proses pembelajaran yaitu untuk menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Keefektifan Multimedia *PowerPoint*

terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Bumi Siswa Kelas IV SD Negeri Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal”. Dengan harapan, peneliti dapat membandingkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik antara pembelajaran yang menggunakan multimedia *PowerPoint* dengan pembelajaran menggunakan media konvensional.

## 1.2 Pembatasan Masalah

Masalah yang terlalu luas perlu dibatasi agar pembahasan dapat lebih mendalam. Pembatasan masalah juga diperlukan untuk menghindari kesalahan maksud dan tujuan penelitian serta agar lebih efektif dan efisien dalam mengadakan penelitian. Peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- (1) Multimedia yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah multimedia berbasis *microsoft powerpoint* dengan tipe penggunaan *Slide Master presentation*.
- (2) Media gambar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah media visual dua dimensi yang hanya dapat dilihat saja, dan tidak mengandung unsur suara atau audio. Media gambar yang digunakan peneliti adalah gambar yang disajikan pada kertas.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian. Rumusan masalah adalah rumusan persoalan yang perlu dipecahkan dalam penelitian. Rumusan masalah berisi pertanyaan yang perlu dijawab dengan penelitian. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: “Bagaimana efektifitas multimedia *PowerPoint* dalam pembelajaran perubahan kenampakan bumi

terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional?.”

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan merupakan sasaran dari suatu kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Kegiatan penelitian memiliki tujuan berdasarkan rencana yang disusun. Pada penelitian ini terdapat dua tujuan, yakni tujuan umum dan tujuan khusus. Kedua tujuan tersebut, memiliki nilai positif bagi pihak-pihak terkait, seperti guru, siswa, dan sekolah. Tujuan umum merupakan tujuan yang bersifat masih umum, secara luas dan menyeluruh. Tujuan khusus merupakan tujuan yang lebih spesifik atau khusus pada bagian tertentu. Secara rinci tujuan penelitian akan dijelaskan sebagai berikut.

### **1.4.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum adalah tujuan yang bersifat umum atau memiliki skala yang lebih besar. Tujuan umum adalah tujuan yang memiliki cakupan yang lebih luas. Tujuan umum, mengacu pada rumusan masalah. Secara umum tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan multimedia *PowerPoint* dibandingkan dengan media gambar dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV di SD N Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal.

### **1.4.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus adalah tujuan yang skalanya lebih sempit dibandingkan tujuan umum dan fokus terhadap tujuan yang ingin dicapai. Tujuan khusus penelitian ini, yaitu:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan aktivitas belajar siswa pada materi perubahan kenampakan bumi antara pembelajaran yang menggunakan multimedia *PowerPoint* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa pada materi perubahan kenampakan bumi antara pembelajaran yang menggunakan multimedia *PowerPoint* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan multimedia *PowerPoint* dalam pembelajaran terhadap aktivitas belajar siswa.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penggunaan multimedia *PowerPoint* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Selain tujuan yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat penelitian merupakan dampak dari keberhasilan dari tujuan penelitian. Manfaat penelitian mengemukakan pentingnya penelitian dilakukan, baik bagi pengembangan ilmu maupun bagi kepentingan praktik. Penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian. Manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu untuk mengembangkan



ilmu/kegunaan teoritis. Manfaat teoritis pada penelitian ini yaitu; (1) Memberikan dukungan penelitian tentang variasi media pembelajaran di sekolah dasar; (2) Memberikan bahan kajian bagi peneliti lain yang lebih luas dan mendalam; (3) memberikan informasi ilmu pengetahuan dan menambah referensi di bidang pendidikan terutama dalam penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* pada pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis adalah manfaat yang bersifat praktik dari sebuah penelitian. Manfaat praktis penelitian ini yaitu untuk membantu memecahkan masalah dan mengantisipasi masalah yang ada pada obyek yang diteliti. Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi guru, sekolah, dan peneliti. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut.

#### **1.5.2.1 Bagi Guru**

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu: (1) Memberikan masukan untuk memperbaiki profesionalisme guru; (2) Memotivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran di kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran; dan (3) Menambah pengetahuan tentang penggunaan multimedia *PowerPoint*.

#### **1.5.2.2 Bagi Sekolah**

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu: (1) Memberikan masukan yang positif dalam memberikan layanan sekolah khususnya pembelajaran di kelas guna meningkatkan mutu pendidikan; (2) Menambah khasanah bacaan tentang penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* yang bisa diterapkan untuk mata

pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar; dan (3) Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru.

### ***1.5.2.3 Bagi Peneliti***

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu memberikan pengalaman melaksanakan penelitian di bidang pendidikan. Pengalaman yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* yang mengukur aktivitas dan hasil belajar pada materi perubahan kenampakan bumi. Selain itu, penelitian ini juga sebagai sarana bagi peneliti mengungkapkan gagasan dan penelitian di bidang pendidikan.

## **BAB 2**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai kajian empiris, landasan teori, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Kajian empiris yaitu kajian mengenai penelitian-penelitian sejenis dengan penelitian yang akan dilakukan. Landasan teori memuat tentang teori-teori yang mendasari pelaksanaan penelitian ini. Pada bagian ini juga akan diuraikan mengenai kerangka berpikir dilakukannya penelitian ini. Selain itu juga akan diuraikan mengenai hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini. Penjelasan lebih rinci dapat dibaca pada uraian berikut:

#### **2.1 Landasan Teori**

Landasan teoritis merupakan dasar pijakan bagi peneliti dalam melakukan penelitian. Di dalam landasan teoritis memuat teori-teori yang dikemukakan oleh para tokoh/ahli. Teori-teori yang akan diuraikan meliputi: (1) pengertian belajar; (2) pengertian pembelajaran; (3) aktivitas belajar; (4) hasil belajar; (5) faktor yang mempengaruhi belajar; (6) karakteristik siswa sekolah dasar; (7) pembelajaran IPA di SD; (8) media pembelajaran; (9) jenis media pembelajaran; (10) kriteria pemilihan media pembelajaran; (11) multimedia pembelajaran; (12) multimedia *PowerPoint*; dan (13) penggunaan multimedia *PowerPoint* pada materi perubahan kenampakan bumi. Berikut ini merupakan penjabaran tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

### 2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 66) belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang. Gagne (1979) dalam Susanto (2016: 1) menjelaskan bahwa belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Sardiman (2012: 20) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan.

Menurut Slameto (2013: 2) belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Gage dan Berliner (1984) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66) menyatakan bahwa belajar adalah sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.

Susanto (2016: 4) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru. Hal tersebut dimaksudkan sehingga memungkinkan pada diri seseorang terjadi perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak. Djamarah (2011: 13) menjelaskan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai teori belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan individu atas dasar

dorongan dalam diri guna memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Belajar membutuhkan proses sosialisasi sebagai pemacu tumbuhnya pengetahuan dalam diri seseorang. Selanjutnya, hasil proses belajar dapat diketahui melalui adanya perubahan perilaku. Perubahan perilaku pada diri merupakan akibat dari adanya aktivitas yang melibatkan diri secara langsung dan mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Oleh sebab itu seseorang dapat dikatakan belajar apabila terdapat perubahan perilaku dari orang tersebut.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kata yang berbeda. Namun, kedua kata ini sangat erat hubungannya satu sama lain. Bahkan, kedua kegiatan tersebut saling menunjang dan saling mempengaruhi satu sama lain. Belajar adalah suatu kegiatan yang merupakan bagian dari pembelajaran. Di bawah ini merupakan beberapa pengertian pembelajaran.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Artinya dalam proses pembelajaran harus ada empat komponen yang menunjang yakni peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Rifa’i dan Anni (2012: 159) menjelaskan tentang pembelajaran yang ditinjau dari pendekatan sistem mencakup beberapa komponen yang saling terkait. Komponen tersebut yaitu tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang. Jadi dengan adanya

pembelajaran siswa akan memperoleh pengetahuan untuk dijadikan bekal untuk berinteraksi di lingkungan.

Sagala (2014: 61) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Susanto (2016: 19) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan siswa memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai teori pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan berupa interaksi yang dilakukan guru untuk memudahkan siswa mempelajari suatu materi dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran terjalin proses komunikasi, sehingga siswa dapat memperoleh informasi yang nyata. Pembelajaran dapat berlangsung jika terdapat komponen pembelajaran yaitu siswa, guru, rencana pembelajaran, dan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Jika salah satu komponen tidak ada, maka itu akan sangat berpengaruh pada proses pembelajaran.

### **2.1.3 Aktivitas Belajar**

Dalam belajar diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar.

Dalam belajar, seseorang tidak dapat menghindarkan diri dari suatu situasi. Situasi menentukan aktivitas apa yang akan dilakukan dalam rangka belajar. Bahkan situasi inilah yang mempengaruhi dan menentukan aktivitas belajar yang dilakukan kemudian. Paul (1979) dalam Hamalik (2015: 172-173) mengelompokkan kegiatan belajar dalam 8 kelompok yaitu sebagai berikut.

Paul D. Dierich membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok ialah a) kegiatan-kegiatan visual meliputi membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain; b) kegiatan-kegiatan lisan (oral) meliputi mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi; c) kegiatan-kegiatan mendengarkan meliputi mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio; d) kegiatan-kegiatan menulis meliputi menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket; e) kegiatan-kegiatan menggambar meliputi menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola; f) kegiatan-kegiatan metrik meliputi melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun; g) kegiatan-kegiatan metal meliputi merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan; dan h) kegiatan-kegiatan emosional meliputi minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Dalam aktivitas belajar yang telah disebutkan oleh Paul merupakan aktivitas belajar untuk memaksimalkan proses belajar siswa. Jenis-jenis aktivitas tersebut merupakan aktivitas yang positif untuk mengembangkan potensi dalam diri siswa sehingga peneliti juga akan menerapkan jenis aktivitas tersebut agar dapat memaksimalkan hasil belajar saat melakukan penelitian.

#### **2.1.4 Hasil Belajar**

Hamalik (2015: 30) menyatakan bahwa bukti seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu

menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Rifa'i dan Anni (2012: 69) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Jadi hasil belajar baru dapat diperoleh setelah peserta didik mengalami aktivitas belajar. Peserta didik yang mengalami aktivitas belajar mengenai sebuah konsep akan menuai penguasaan konsep sebagai hasil belajar peserta didik.

Sudjana (2014: 22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Gagne (1975) dalam Sagala (2014: 17), belajar terdiri dari tiga komponen penting yakni kondisi eksternal; kondisi internal dan proses kognitif siswa; serta hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah hasil belajar yang menggambarkan informasi verbal, keterampilan intelek., keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif.

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi ada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto 2016: 5). Bloom (1956) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 70-73) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan



internalisasi. Selain ranah kognitif dan afektif terdapat pula ranah psikomotorik yang berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotorik terdiri dari enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai teori hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa. Perubahan tersebut meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku baik dalam pengetahuan, sikap kebiasaan, maupun keterampilan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan penilaian hasil belajar berupa ranah kognitif, afektif, dan psikomotor untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai keefektifan pembelajaran.

#### **2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Peristiwa belajar yang terjadi pada diri siswa dapat diamati dari perbedaan perilaku sebelum dan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun sejumlah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran yang sama dalam satu kelas, belum tentu peristiwa belajar terjadi pada tiap individu siswa. Ruseffendi (1991) dalam Susanto (2016: 14), mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Kegiatan belajar tidak terjadi begitu saja tanpa ada faktor yang mempengaruhinya. Faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2013:

54), meliputi faktor yang berasal dari dalam diri siswa (intern) dan faktor yang berasal dari luar (ekstern). Faktor intern yang mempengaruhi belajar yaitu: (1) jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh; (2) psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, aktivitas, bakat, motif, dan kematangan; dan (3) Kelelahan. Faktor ekstern yang mempengaruhi belajar yaitu: (1) keluarga; (2) sekolah; dan (3) masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum faktor yang memengaruhi belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Keduanya dapat memengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa, sehingga akan diperoleh perbedaan hasil dari setiap individu. Dalam faktor-faktor yang disebutkan terdapat salah satu faktor yang memengaruhi pembelajaran yaitu model penyajian materi. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat di kembangkan melalui penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, mendorong peneliti menggunakan media pembelajaran berupa multimedia *PowerPoint* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

#### **2.1.6 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Pada dasarnya setiap siswa memiliki karakteristiknya masing-masing. Karakter yang ada pada siswa juga dapat ditinjau dari usia fase perkembangannya. Fase perkembangan anak, menurut Santrok dan Yussen (1995) dalam Susanto (2016: 71) terdiri dari lima fase, yaitu:

- (1) fase prenatal, saat dalam kandungan dari masa pembuahan sampai dengan masa kelahiran;
- (2) fase bayi, yaitu saat perkembangan yang berlangsung sejak lahir sampai usia 18 atau 24 bulan;
- (3) fase kanak-kanak awal, fase perkembangan yang berlangsung sejak akhir masa bayi sampai usia lima atau enam tahun;
- (4) fase kanak-kanak tengah dan akhir, fase perkembangan yang berlangsung sejak kira-kira umur enam sampai sebelas tahun;
- dan (5) fase remaja, masa perkembangan yang merupakan transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa awal.

Menurut Nasution (1993) dalam Djamarah (2011: 123) masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Tahap perkembangan kognitif berdasarkan pendapat Piaget (1988) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 32) yaitu: (1) tahap sensorimotor (0-2 tahun); (2) tahap pra-operasional (2-7 tahun); (3) tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan (4) tahap operasional formal (11-15 tahun).

Berdasarkan tahap perkembangan menurut Piaget (1988) tersebut maka siswa sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini mereka sudah mampu berpikir konkret dalam memahami sesuatu sebagaimana kenyataannya, mampu mengkonversi angka, serta memahami konsep melalui pengamatan sendiri dan lebih objektif. Pada tahap ini siswa dapat mengoperasionalkan beberapa logika dengan menggunakan bantuan benda-benda konkret. Siswa sudah mampu berpikir sistematis tentang benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Karakter siswa SD yang masuk pada tahap operasional kongkret memerlukan media-media kongkret untuk dapat menghubungkan ide-ide abstrak. Penyajian media pembelajaran konkret merupakan salah satu upaya guru untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran.

Selain berada dalam tahap oprasional konkret yang memiliki karakteristik hanya memahami sesuatu yang bersifat konkret atau logis, anak usia SD juga memiliki karakteristik yang lainnya. Sumantri (2010: 6.3-6.4) menjelaskan bahwa anak usia SD memiliki karakteristik seperti: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan sendiri.

Dalam kaitannya dengan pendidikan anak usia SD, guru perlu mengetahui sifat serta karakteristik siswa SD. Hal tersebut agar dapat memberikan pembinaan dengan baik dan tepat, sehingga dapat meningkatkan potensi kecerdasan dan kemampuan siswa sesuai dengan kebutuhannya. Dengan memahami karakteristik siswa, guru akan lebih tepat memilih model serta media pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret yaitu media yang mengandung unsur bergerak, berkelompok, dan melakukan sendiri. Media pembelajaran yang memiliki unsur tersebut dapat mendorong aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, mendorong peneliti menggunakan media pembelajaran berupa multimedia *PowerPoint* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

### **2.1.7 Pembelajaran IPA di SD**

Ilmu pengetahuan alam atau sering disebut dengan pendidikan sains merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Menurut Aly dan Rahma (2013: 18) IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus. Semiawan (2008: 103) menyatakan bahwa sains adalah pengkajian dan penerjemahan pengalaman manusia tentang dunia fisik secara teratur dan sistematis.

Susanto (2016: 167) menjelaskan bahwa hakikat pembelajaran ilmu pengetahuan alam, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu: ilmu

pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap. Susanto (2016: 168) IPA sebagai produk, yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuwan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan analitis. Bentuk IPA sebagai produk, antara lain: fakta-fakta, prinsip, hukum, dan teori-teori IPA. Menurut Susanto (2016: 168) Ilmu pengetahuan alam sebagai proses, yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. IPA sebagai sikap menurut Sulistyorini (2006) dalam Susanto (2016: 169), ada sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah dalam pembelajaran sains. Aspek tersebut antara lain: sikap ingin tahu, ingin mendapat sesuatu yang baru, sikap kerja sama, tidak putus asa, tidak berprasangka, mawas diri, bertanggung jawab, berpikir bebas, dan kedisiplinan diri.

Pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Pada anak SD harus diberikan pengalaman serta kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan bersikap terhadap alam, sehingga dapat mengetahui rahasia dan gejala-gejala alam (Susanto 2016: 170). Oleh karena itu pembelajaran IPA yang baik harus mengaitkan IPA dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA yang baik juga harus memberikan kesempatan siswa untuk mengajukan pertanyaan, membangkitkan ide, dan membangun rasa ingin tahu tentang terhadap lingkungannya. Tujuan pembelajaran sains di sekolah dasar dalam BSNP 2006 dalam Susanto (2016: 171-172), sebagai berikut.

Adapun tujuan pembelajaran sains di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP 2006), dimaksudkan untuk: (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa

berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan; (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam; (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Berdasarkan penjelasan mengenai hakikat pembelajaran IPA di sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam secara ilmiah. Pembelajaran IPA yang baik harus dapat memberikan pengalaman bagi siswa. Pembelajaran IPA juga harus dapat mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari serta membangun rasa ingin tahu tentang segala sesuatu yang ada di lingkungannya.

Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar harus melibatkan aktivitas siswa agar siswa dapat menerapkan sikap-sikap ilmiah. Guru juga harus mengaitkan materi pelajaran yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan multimedia *PowerPoint* dalam pembelajaran IPA melibatkan siswa dalam meramalkan suatu fenomena alam. Fenomena yang terjadi di alam dalam kehidupan sehari-hari namun tidak dapat di alami langsung kejadiannya oleh siswa. Melakukan pengamatan melalui video, dan akhirnya menjelaskan hasil dari pengamatan yang telah dilakukan. Pembelajaran dengan multimedia *PowerPoint* terkait dengan dilakukannya pengamatan sederhana yang memungkinkan siswa

memperoleh pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi, dan demonstrasi sederhana. Media pembelajaran yang seperti itu dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa yang dapat melatih sikap berpikir kritis melalui pembelajaran IPA.

### 2.1.8 Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2013: 3) menjelaskan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Daryanto (2013: 7) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, maka adanya media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu pembelajaran.

Heinich dkk (1996) dalam Sapriati (2009: 5.2) menjelaskan bahwa media secara umum adalah saluran komunikasi, yaitu segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi untuk disampaikan kepada penerima informasi. Criticos (1996) dalam Daryanto (2013: 4) bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, oleh karena itu media pembelajaran sangat penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Media pembelajaran yang dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa *hardware* dan *software* merupakan bagian kecil dari teknologi



pembelajaran (Arsyad 2013: 8). Media pembelajaran yang harus diciptakan, digunakan, dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektivitas dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran dapat berupa *software* misalnya dalam bentuk aplikasi yang digunakan peneliti yaitu program *Microsoft PowerPoint*. Media pembelajaran yang didesain dan digunakan oleh peneliti langsung dengan tujuan untuk mencapai efektifitas dalam proses pembelajaran.

Hamalik (1986) dalam Arsyad (2013: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. Pemakaian media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Sudjana dan Rivai (1992: 2) dalam Arsyad (2013: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; dan
- (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam pembelajaran. Media pembelajaran berkaitan erat dengan tingkat aktivitas dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain manfaat yang sudah di jelaskan, terdapat



pula fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran menurut Fathurrohman dan Sutikno (2010: 67), di antaranya:

(1) menarik perhatian siswa; (2) membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran; (3) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan); (4) mengatasi keterbatasan ruang; (5) pembelajaran lebih komunikatif dan produktif; (6) waktu pembelajaran bisa dikondisikan; (7) menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar; (8) meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/ menimbulkan gairah belajar; (9) melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam; dan (10) meningkatkan kadar keaktifan/ keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar pada siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Hal ini mendorong peneliti untuk menggunakan media pembelajaran berupa multimedia *PowerPoint* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

### **2.1.9 Jenis Media Pembelajaran**

Arsyad (2013: 31) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) teknologi cetak; (2) teknologi audio-visual; (3) teknologi berdasarkan komputer; dan (4) gabungan teknologi cetak dan komputer. Kemp & Dayton (1985) dalam Arsyad (2013: 39) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu: (1) media cetakan; (2) media pajang; (3) *overhead transparencies*; (4) rekaman audiotape; (5) seri *slide* dan film strips; (6) penyajian *multi-image*; (7) rekaman video dan film hidup; dan (8) komputer. Anitah (2010:

5.5) menjelaskan bahwa media pembelajaran pada umumnya dapat dikelompokkan ke dalam 3 jenis, yaitu: (1) visual; (2) audio; dan (3) audiovisual.

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual ini terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media visual yang dapat diproyeksikan pada dasarnya adalah media yang menggunakan alat proyeksi (*projector*) sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar. Media proyeksi ini bisa berbentuk media proyeksi diam, misalnya gambar diam dan media proyeksi gerak, misalnya gambar bergerak. Media Visual yang tidak diproyeksikan. Jenis media visual yang tidak dapat diproyeksikan yaitu meliputi gambar fotografik, grafis, dan media 3 dimensi.

Media audio merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Jenis media audio terdiri atas program kaset suara, CD audio, dan program radio. Jenis media audio ini biasanya digunakan oleh guru untuk menyimak suatu cerita atau percakapan.

Media audiovisual merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Penyajian materi bisa diganti oleh media audio visual maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh dari media audiovisual di antaranya program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, program *slide* suara, dan CD interaktif.

### 2.1.10 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Critison (1996) dalam Sapriati (2009: 5.4) menjelaskan bahwa kriteria yang digunakan dalam menyeleksi media antara lain adalah tujuan, hasil pembelajaran, materi, sekuensi dan strategi pembelajaran. Selain itu sistem pengontrolan terhadap penggunaan media, biaya, kepraktisan, kebijakan (aturan) yang berlaku, dan sifat media juga digunakan dalam menyeleksi media. Nana Sudjana & Ahmad Rivai (1991) dalam Fathurrohman dan Sutikno (2010: 71) mengemukakan rumusan pemilihan media dengan kriteria-kriteria sebagai berikut.

(1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya, media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan; (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa; (3) kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya mudah dibuat oleh guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya; (4) keterampilan guru dalam menggunakan apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran, nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya tetapi dampak dari penggunaannya dalam interaksi bagi siswa selama pengajaran berlangsung; dan (5) sesuai dengan taraf berfikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa seperti menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk gambar atau poster, demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bisa dilakukan bagi siswa yang telah memiliki kadar berfikir yang tinggi.

Sadiman (2010: 84) bahwa beberapa orang memilih media antara lain adalah: (a) bermaksud mendemonstrasikan; (b) merasa sudah akrab dengan media tersebut; (c) ingin memberikan gambaran atau penjelasan yang lebih konkret; dan (d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya. Menurut Sadiman (2010: 198) agar media dapat digunakan secara efektif dan

efisien ada tiga langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakan media, antara lain: (1) persiapan sebelum menggunakan media; (2) kegiatan sebelum menggunakan media; dan (3) kegiatan tindak lanjut.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam memilih suatu media, sebagai guru harus dapat menyeleksi dan memilih media yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran. Dalam hal ini sebelum melakukan proses pembelajaran, peneliti memperhatikan 3 langkah utama agar media dapat digunakan secara efektif. Langkah yang diperhatikan peneliti yaitu, persiapan sebelum menggunakan media, kegiatan menggunakan media, dan tindak lanjut.

#### **2.1.11 Multimedia Pembelajaran**

Hofstetter (2001) dalam Suyanto (2005: 21) menjelaskan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan *link*. Ogochukwu (2010: 107) menjelaskan bahwa:

*Multimedia can be described as the combination of various digital media types, such as text, images, sound, and video, into an integrated multisensory interactive application or presentation to convey a message or information to an audience.*

Berdasarkan pernyataan diatas menjelaskan bahwa multimedia dapat digambarkan sebagai kombinasi dari berbagai jenis media digital. Contohnya seperti teks, gambar, suara, dan video, yang mengintegrasikan berbagai indera dalam sebuah aplikasi interaktif atau presentasi. Hal tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Audiens merupakan objek dari menyampai pesan, dalam suatu pembelajaran siswa disebut audien.

Daryanto (2013: 52) menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain multimedia merupakan sarana untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat lebih menarik perhatian siswa karena memiliki banyak unsur yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Daryanto (2013: 52) menyebutkan keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- 1) memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron;
- 2) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung;
- 3) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga;
- 4) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju;
- 5) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain;
- dan 6) meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Sebelum menggunakan media dalam pembelajaran, hendaknya guru mengetahui jenis media yang akan digunakan dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk mengetahui jenis media yang digunakan, maka penting bagi guru mengetahui karakteristik dari multimedia yang akan digunakan. Daryanto (2013:

53) menyebutkan karakteristik dari multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual;
- (2) bersifat interaktif, dalam pengetahuan memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; dan
- (3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Berdasarkan uraian dari para ahli tersebut, peneliti tertarik memilih jenis media pembelajaran berbentuk multimedia. Karena agar sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh peneliti, yaitu perubahan kenampakan bumi. Dimana dalam materi tersebut siswa perlu mengamati langsung kejadian yang tidak memungkinkan untuk dilakukan secara langsung. Penggunaan multimedia diharapkan dapat lebih mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan. Multimedia yang akan digunakan peneliti yaitu multimedia *PowerPoint*.

#### **2.1.12 Multimedia *PowerPoint***

Pramono (2006: 1) menjelaskan bahwa presentasi adalah salah satu contoh komunikasi langsung dimana presenter (pembawa materi presentasi) berhadapan dengan audien (pendengar presentasi). Presentasi digunakan oleh berbagai kalangan, mulai dari siswa, mahasiswa, guru, dosen, ataupun pegawai-pegawai kantor untuk menjelaskan sesuatu. Presentasi yang baik adalah presentasi yang komunikatif.

Suarna (2009: 11) menjelaskan bahwa microsoft *PowerPoint* adalah program aplikasi yang dirancang khusus untuk membuat slide presentasi. Arsyad (2013: 65) menjelaskan bahwa *Microsoft PowerPoint* adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Suhendi (2009: 1) menjelaskan bahwa *PowerPoint* merupakan program aplikasi kantor bertipe *slide show* yang digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain dengan tampilan grafis menarik.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh



*microsoft. PowerPoint* dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia yang menarik. Aplikasi ini sangat banyak digunakan apalagi oleh kalangan perkantoran atau pembisnis, para pendidik, siswa dan trainer untuk presentasi.

Aminudin (2009: 11) menjelaskan bahwa *PowerPoint* menawarkan dua jenis properti pergerakan yakni Custom Animation dan Transition. Properti pergerakan meliputi *Entrance*, *Emphasis*, dan *Exit objek*. Properti tersebut dalam sebuah slide dapat diatur dalam *Custom Animation*, sementara *Transition* mengatur pergerakan dari satu slide ke slide lainnya. Adanya *Custom Animation* dan *Transition* dapat membuat tampilan dalam *PowerPoint* semakin menarik, karena dapat memberikan efek-efek yang dapat membuat tampilan lebih menarik.

Penggunaan *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan. Menurut Harrison (1999) dalam Nouri dan Shahid (2012: 55) menyatakan bahwa "*PowerPoint enhances instruction and motivates students to learn.*" Maksud dari pernyataan tersebut adalah *PowerPoint* dapat menginstruksikan dan memotivasi siswa untuk belajar. Adanya kemampuan *microsoft PowerPoint* dalam memotivasi siswa untuk belajar akan meningkatkan hasil belajar yang optimal. Arsyad (2013: 65) menjelaskan beberapa manfaat *PowerPoint*, antara lain; 1) materi pembelajaran menjadi lebih menarik; 2) penyampaian pembelajaran lebih efektif dan efisien; 3) materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas, dan cepat melalui pointer-pointer materi.

Berdasarkan uraian tentang *PowerPoint* tersebut dapat disimpulkan bahwa program *PowerPoint* memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan-keunggulan tersebut yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang keefektifan *PowerPoint*. Keunggulan-keunggulan tersebut yakni:

- 1) Mudah dipergunakan karena merupakan bagian dari *Microsoft Office*.
- 2) Presentasi Multimedia, kita dapat menambahkan berbagai macam multimedia pada slide presentasi seperti: *clip art, picture*, gambar animasi (GIF atau flas), *background* audio/musik, narasi, *movie/video*.
- 3) *Custom Animation*. *PowoerPoint* memiliki fasilitas *custom animation* yang sangat lengkap. Dengan fasilitasi ini presentasi menjadi lebih hidup, menarik dan interaktif.

*PowerPoint* tergolong ke dalam jenis multimedia, yaitu multimedia interaktif. Stimulus visual yang menyertai suara menjadikan pembelajaran konsep-konsep menjadi terjelaskan secara konkret. Komputer sebagai alat bantu pembelajaran telah lama dikenal dan dikembangkan. Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penayangan informasi grafik, suara dan gambar dan teks yang memungkinkan dibuat audio visual yang bersifat interaktif. Materi yang sudah dibuat dalam format tayangan animasi, akan terkesan lebih hidup, konkrit. Hal tersebut dikarenakan materi dibuat sesuai dengan keadaan lapangan yang ada, dan dibuat lebih menarik serta ditambah dengan efek suara dan gambar serta video.

### **2.1.13 Penggunaan Multimedia *PowerPoint* dalam Pembelajaran**

Penggunaan multimedia *PowerPoint* dalam pembelajaran memerlukan keseriusan dari guru dalam perancangan dan penerapannya. Langkah-langkah perancangan dan penerapan media *PowerPoint* pada pembelajaran materi perubahan kenampakan bumi oleh peneliti adalah sebagai berikut.

#### ***Tahap Persiapan***

- (1) Mempelajari dan menganalisis materi perubahan kenampakan bumi.



- (2) Merancang tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.
- (3) Merancang dan mengorganisasi sumber daya serta rencana logistik. Dalam hal ini, guru mempersiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk menunjang penggunaan media *PowerPoint*, meliputi: pembuatan LKPD percobaan, membuat dan mengecek materi yang akan ditampilkan dalam bentuk *softfile* dan menyiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk penunjang media *PowerPoint* seperti laptop dan LCD.
- (4) Merancang teknik dan prosedur penilaian hasil belajar.
- (5) Merancang langkah-langkah pembelajaran dan menyiapkan RPP.

#### ***Tahap Pelaksanaan Pembelajaran***

- (1) Kegiatan Awal, meliputi :
  - Mengkondisikan semua siswa untuk berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing,
  - Melakukan presensi terhadap siswa,
  - Menyiapkan alat-alat pelajaran,
  - Memberikan apersepsi,
  - menyampaikan tujuan pembelajaran.
- (2) Kegiatan Inti, meliputi :
  - Eksplorasi, meliputi:
    - o Guru berbantu multimedia *PowerPoint* memberi penjelasan tentang jenis perubahan kenampakan bumi, dan dampak dari adanya perubahan kenampakan bumi.

- Elaborasi, meliputi:
    - o Guru mengelompokan peserta didik,
    - o Guru membagikan LKPD,
    - o Peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi, sementara itu guru mengawasi peserta didik yang sedang berdiskusi, dan
    - o Setelah selesai berdiskusi kemudian perwakilan kelompok diminta untuk membacakan hasil diskusinya.
  - Konfirmasi, yakni tahap pematapan gagasan, mengungkapkan salah satu konsepsi awal siswa kemudian membandingkan dengan jawaban yang benar dan tepat kemudian bertanya jawab kepada siswa seputar perubahan kenampakan bumi untuk memantapkan gagasan.
- (3) Kegiatan Akhir, meliputi: menyimpulkan pelajaran secara bersama-sama, melakukan evaluasi dengan cara memberikan soal dengan berbantu media *PowerPoint*, memberikan tugas sebagai tindak lanjut dan menutup pelajaran.

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian yang dilakukan oleh Elphira (2015) mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta (*Vol 2 No. 1*) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Powerpoint* terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sagan. Jenis penelitian ini *quasi eksperiment* dengan desain *One-Group pretest-posttest design*. Variabel penelitian meliputi variabel bebas (penggunaan media *PowerPoint*) dan variabel terikat (minat dan hasil belajar).

Sample penelitian adalah siswa kelas IVA SD Muhammadiyah Sagan Tahun Ajaran 2013-2014. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I Tahun Ajaran 2013-2014. Pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Instrumen pengumpulan data adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dan angket minat belajar. Data penelitian ini diambil dari data hasil tes dan non tes, dengan membandingkan rata-rata sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* IPA terbukti berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2014) mahasiswa Universitas Lampung dengan judul "*Efektivitas Pembelajaran Biologi Menggunakan Media Slide PowerPoint terhadap Hasil Belajar Siswa*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *slide power point* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Desain penelitian adalah desain pretes-postes kelompok non equivalen. Teknik *cluster random sampling* digunakan dalam memilih kelas X1 dan X2 sebagai subjek. Data kuantitatif diperoleh dari nilai pretes dan postes yang dianalisis dengan perbandingan *gain*. Data kualitatif berupa data aktivitas belajar siswa yang dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *slide power point* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (*gain* 0,61). Kemampuan siswa dari tiap indikator hasil belajar yang diamati memiliki rata-rata peningkatan dengan kriteria tinggi (75,5). Rata-rata aktivitas belajar siswa di setiap aspek memiliki kriteria sedang (74,71). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *slide power point* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada sub materi vertebrata.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *slide PowerPoint* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada sub materi vertebrata.

Penelitian yang dilakukan oleh Lutfiyatun (2012) mahasiswa UNNES (*Vol 1 No. 2*) dengan judul "*Implementasi Metode Think Pair Share (Tps) Berbantuan Media PowerPoint pada Pembelajaran Kewirausahaan Pokok Bahasan Proposal Usaha untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Dukuhturi Kabupaten Tegal*". Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan dua kelas. Kelas kontrol menggunakan metode metode ceramah dan kelas eksperimen menggunakan metode *think pair share* berbantuan media *power point* sebagai sampel penelitian. Variabel penelitian terdiri dari metode pembelajaran, keaktifan dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan keaktifan dan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Persentase keaktifan pada keaktifan siswa kelas kontrol yaitu 46%, 50%, 54%, 58%, kelas eksperimen yaitu 74%, 78%, 84%, dan 86%. Hasil belajar pada kelas kontrol yaitu rata-rata nilai pretest 67,30 dan rata-rata nilai post test 71,90. hasil belajar pada kelas eksperimen yaitu rata-rata nilai pre test 68,10 dan rata-rata nilai post test 80,31. Tanggapan siswa pada kelas eksperimen dalam kategori sangat tinggi yaitu 85,19%, sedangkan pada kelas kontrol dalam kategori tinggi yaitu 63,75%.

Penelitian yang dilakukan oleh Mariana, dkk (2013) dari Universitas Lancang Kuning yang berjudul "*Penggunaan Media PowerPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Alat Indra Manusia SD*

*Negeri 5 Perawang*”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *PowerPoint*. Hasil penelitian diperoleh yaitu sebagai berikut: 1) Daya serap siswa pada siklus I yaitu 75,88% dengan kategori baik dan siklus II meningkat menjadi 79,75% dengan kategori baik. 2) Ketuntasan belajar siswa pada siklus I yaitu 65% (tuntas) dan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 87,5% (tuntas). 3) Aktifitas siswa pada siklus I rata-rata yaitu 80,63% (tinggi) dan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 88,54% (sangat tinggi). 4) Aktifitas guru pada siklus I rata-rata yaitu 98,6% (sangat tinggi) dan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 100% (sangat tinggi). Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* pada materi alat indra manusia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Perawang.

Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari (2008) dari Universitas Muhamadiyah Surakarta yang berjudul “*Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Gambar dengan Bantuan PowerPoint ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Miri Sragen*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) Perbedaan prestasi belajar ditinjau dari penggunaan media gambar dengan bantuan Power Point pada pokok bahasan lingkaran. (2) Perbedaan prestasi belajar ditinjau dari aktivitas belajar siswa pada pokok bahasan lingkaran. (3) Interaksi antara media dan aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar pada pokok bahasan lingkaran. Dari analisis variansi dua jalan dengan sel tidak sama pada  $\alpha = 5\%$  diperoleh : (1)  $F_{hitung} = 8,325 > F_{tabel} = 3,970$  berarti ada perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara siswa yang diberi pengajaran dengan media gambar dengan bantuan Power Point dan metode konvensional, (2)

$F_{hitung} = 10,696 > F_{tabel} = 3,120$  berarti ada perbedaan prestasi belajar yang signifikan ditinjau dari aktivitas belajar siswa, (3)  $F_{hitung} = 6,998 > F_{tabel} = 3,120$  berarti terdapat interaksi antara media gambar dengan bantuan Power Point dan aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa ada perbedaan prestasi belajar antara siswa yang diberi pengajaran menggunakan media gambar dengan bantuan Power Point dengan siswa yang diberi pengajaran dengan metode konvensional, ada perbedaan prestasi belajar ditinjau dari aktivitas belajar siswa, terdapat interaksi antara media gambar dengan bantuan Power Point dan aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Prasojo (2013) dari UNNES yang berjudul "*Keefektifan Penggunaan Multimedia Microsoft PowerPoint terhadap Hasil Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Transportasi pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Pesayangan 01 Kabupaten Tegal*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 80,23, sedangkan kelas kontrol sebesar 66,36. Data hasil penghitungan dengan menggunakan rumus *independent sample t test* melalui program SPSS 20 menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 3,189$ . Harga  $t_{tabel}$  pada uji satu-sisi dengan  $dk = 42$  dan  $\alpha = 0,05$  yaitu 1,682. Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,189 > 1,682$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia *microsoft PowerPoint* lebih efektif dalam memaksimalkan hasil belajar IPS materi perkembangan teknologi transportasi pada siswa kelas IV SD Negeri Pesayangan 01.

Penelitian yang dilakukan oleh Retyanto (2010) dari UNNES yang berjudul "*Efektifitas Media Slide PowerPoint dalam Meningkatkan Penguasaan*

*Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMA Kesatrian 2 Semarang Tahun Ajaran 2009/2010*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata kelas kontrol. Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *t-test* diperoleh  $t_{hitung}$  (4,89) yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  (1,67). Hal ini menunjukkan bahwa media *slide PowerPoint* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusuma (2015) dari Universitas Tanjungpura (Vol 3 No. 4) yang berjudul "*Efektivitas Penggunaan Media PowerPoint terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII*". Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan efektivitas penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar pada pelajaran IPS Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Pontianak. Dengan masalah penelitian "*Bagaimanakah efektivitas penggunaan media power point terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Pontianak?*". Metode yang digunakan metode eksperimen dengan bentuk *quasi-eksperimental* (eksperimen semu), rancangan *One Shot Case Study*, teknik menggunakan pengukuran dan observasi langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *power point* lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Pontianak.

Berdasarkan keberhasilan penggunaan media *PowerPoint* pada penelitian yang telah disebutkan, inilah salah satu faktor pendukung bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Dari beberapa hasil penelitian tersebut, terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain dengan



penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian, variabel penelitian, mata pelajaran, materi, kelas, dan populasi yang diteliti. Persamaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan yaitu multimedia *PowerPoint*.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Pendidikan IPA di SD memiliki peranan yang sangat penting dalam membangkitkan kecerdasan dan pemahaman siswa tentang alam sekitarnya. Pendidikan IPA di SD difokuskan untuk memupuk minat dan pengembangan anak didik terhadap dunia mereka dimana mereka hidup. Pemberian pengalaman belajar pada masa ini merupakan saat yang sangat baik, karena dapat mengembangkan kemampuan anak baik fisik dan psikis secara utuh dan bermakna. Karakter siswa SD yang masuk pada tahap operasional kongkret memerlukan media-media kongkret untuk dapat menghubungkan ide-ide abstrak. Penyajian media pembelajaran yang kongkret merupakan salah satu upaya guru untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran. Namun tidak semua materi dalam pembelajaran IPA dapat disampaikan dengan benda kongkrit saja.

Materi dengan cakupan yang luas seperti perubahan kenampakan bumi, tata surya, dan lain-lain tidak dapat di ajarkan dengan media berbentuk benda kongkrit, melainkan dengan melihat keadaan secara langsung melainkan bentuk tiruannya. Namun tidak memungkinkan apabila kita melihat secara langsung. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat melihat keadaan bumi, dan lingkungan secara langsung tanpa mengalaminya, yaitu dengan melihat video,

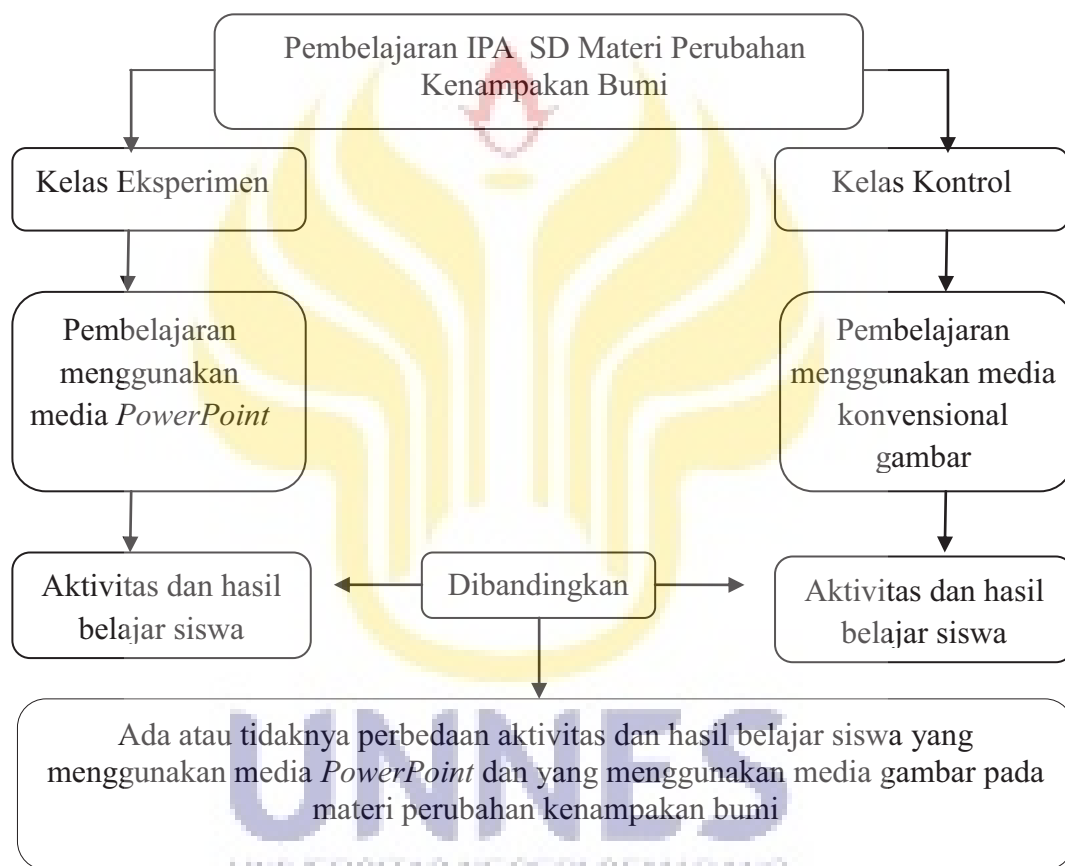


atau media sejenisnya. Semakin berkembangnya zaman, maka berkembang pula teknologi yang ada. Penggunaan media berbasis teknologi ini diharapkan agar pembelajaran lebih bermakna. Pembelajaran yang kurang bermakna menjadikan hasil belajar kurang melekat dalam pola pikir dan pola tindakan siswa. Akibatnya, hal ini berpengaruh pada rendahnya aktivitas belajar siswa. Rendahnya aktivitas belajar siswa ini dapat mempengaruhi proses belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang optimal.

Multimedia *PowerPoint* memiliki banyak keunggulan. *Pertama*, dapat meningkatkan tahap pembelajaran dan gairah belajar di dalam kelas melalui penggunaan beberapa unsur media. *Kedua*, dapat memvariasikan cara, teknik dan strategi guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa. *Ketiga*, dapat memudahkan guru dalam menggabungkan penggunaan multimedia dalam kelas. *Keempat*, dapat membantu guru dalam menerangkan hal-hal abstrak dengan lebih mudah. Dan *keenam*, dapat lebih menghidupkan suasana pengajaran dan pembelajaran. Dengan berbagai kelebihan yang dimiliki oleh *PowerPoint* tersebut peneliti tertarik untuk menjadikan multimedia *PowerPoint* sebagai media yang akan digunakan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengujikan sebuah media pembelajaran berbasis *PowerPoint* (PPT) pada kelas eksperimen dengan media gambar pada kelas kontrol. Peneliti hendak membandingkan tingkat aktivitas dan hasil belajar yang lebih optimal di antara kedua kelas yang diberi perlakuan berbeda tersebut. Dengan adanya keefektifan yang ditunjukkan masing-masing media tersebut terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa, diharapkan dapat

memberi masukan bagi guru sebagai bahan pertimbangan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran IPA sehingga kedepan pembelajaran IPA dapat mencapai tujuan yang optimal. Skema kerangka berpikir penelitian ini dapat dibaca pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut.

- 1)  $H_{01}$ : Tidak terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan antara pembelajaran yang menggunakan

multimedia *PowerPoint* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar.

- 2)  $H_{a1}$ : Terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi antara pembelajaran yang menggunakan multimedia *PowerPoint* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar.
- 3)  $H_{02}$ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi antara pembelajaran yang menggunakan multimedia *PowerPoint* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar.
- 4)  $H_{a2}$ : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi antara pembelajaran menggunakan multimedia *PowerPoint* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar.
- 5)  $H_{03}$ : Penggunaan multimedia *PowerPoint* dalam pembelajaran tidak lebih efektif terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi.
- 6)  $H_{a3}$ : Penggunaan multimedia *PowerPoint* dalam pembelajaran lebih efektif terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi.
- 7)  $H_{04}$ : Penggunaan multimedia *PowerPoint* dalam pembelajaran tidak lebih efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi.
- 8)  $H_{a4}$ : Penggunaan multimedia *PowerPoint* dalam pembelajaran lebih efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

Penelitian yang berjudul “Keefektifan Multimedia *PowerPoint* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Bumi Siswa Kelas IV SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal” telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat dibuat simpulan penelitian ini. Pada bagian ini akan dikemukakan mengenai simpulan dan saran dari penelitian ini. Uraian selengkapnya adalah sebagai berikut.

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan pembahasan pada pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi dengan menggunakan multimedia *PowerPoint* pada siswa kelas IV SD Negeri Harjosari Lor 03, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

- (1) Terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa kelas IV materi perubahan kenampakan bumi antara pembelajaran yang menggunakan multimedia *PowerPoint* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar. Dibuktikan dengan uji *independent sample t test* melalui program SPSS versi 20 menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 4,276 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,003. Dari perhitungan tersebut diperoleh  $4,276 > 2,003$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan nilai signifikansi yang diperoleh  $0,000 < 0,05$ . Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada perbedaan

aktivitas belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi.

- (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV materi perubahan kenampakan bumi antara pembelajaran yang menggunakan multimedia *PowerPoint* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar. Dibuktikan dengan uji *independent sample t test* melalui program SPSS versi 20 menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 3,610 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,003. Dari perhitungan tersebut diperoleh  $3,610 > 2,003$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) dan nilai signifikansi yang diperoleh  $0,001 < 0,05$ . Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada perbedaan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi.
- (3) Untuk mengetahui tingkat perbedaan antara aktivitas belajar IPA siswa dengan penggunaan multimedia *PowerPoint* dan aktivitas belajar IPA siswa dengan penggunaan media gambar, perlu dilakukan uji pihak kanan. Berdasarkan uji pihak kanan yang dilakukan dengan menggunakan uji *one sample t test* melalui program SPSS, diperoleh hasil nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7,018 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,701. Dari perhitungan tersebut diperoleh  $7,018 > 1,701$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ). Jadi kesimpulannya adalah  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, atau aktivitas belajar IPA siswa dengan penggunaan multimedia *PowerPoint* lebih tinggi daripada dengan penggunaan media gambar. Dari hasil tingkat perbedaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia *PowerPoint* dalam pembelajaran lebih efektif terhadap aktivitas belajar siswa

- (4) Untuk mengetahui tingkat perbedaan antara hasil belajar IPA siswa dengan penggunaan multimedia *PowerPoint* dan hasil belajar IPA siswa dengan penggunaan media gambar, perlu dilakukan uji pihak kanan. Uji pihak kanan dilakukan dengan menggunakan uji *one sample t test* melalui program SPSS. Berdasarkan uji pihak kanan yang dilakukan, diperoleh hasil nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,834 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,701. Dari perhitungan tersebut diperoleh  $5,834 > 1,701$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ). Jadi kesimpulannya adalah  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, atau hasil belajar IPA siswa dengan penggunaan multimedia *PowerPoint* lebih tinggi daripada penggunaan media gambar. Dari hasil tingkat perbedaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia *PowerPoint* dalam pembelajaran lebih efektif terhadap hasil belajar siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, bahwa multimedia *powerpoint* terbukti berpengaruh signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA materi perubahan kenampakan bumi pada siswa kelas IV SD Negeri Harjosari Lor 03, maka disarankan:

- (1) Multimedia *PowerPoint* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang digunakan guru. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa media pembelajaran ini efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya mencoba untuk menggunakan multimedia *PowerPoint* dalam proses pembelajaran di kelas.

- (2) Sebelum menggunakan multimedia *PowerPoint*, guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan baik, terutama hal-hal yang berkaitan dengan multimedia *PowerPoint*. Penggunaan multimedia *PowerPoint* hendaknya disesuaikan dengan materi yang hendak diajarkan. Perlengkapan yang dibutuhkan dalam penggunaan media seperti *LCD* dan laptop diharapkan sudah disiapkan dengan baik demi terwujudnya tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- (3) Guru dapat mengkolaborasikan multimedia *PowerPoint* dengan metode pembelajaran yang mendukung, seperti: ceramah, diskusi, tanya jawab, dan lainnya. Sesuai dengan matri pembelajaran dan karakteristik siswa. Dengan demikian, pembelajaran dengan multimedia *PowerPoint* menjadi lebih menarik bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aly, A. dan E. Rahma. 2013. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aminudin. 2009. *Mahir Menggunakan Microsoft PowerPoint (PowerPoint untuk Pemula)*. Bandung: PT Puri Delco.
- Anitah, Suharsimi. 2010. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cekerevac, Z. Andelic. dkk. 2011. *The Application of Information and communication technology lessons in regard to multimedia presentations*. Technics Technologies Education Management, Vol. 6, No. 2. Online. [http://www.cekerevac.eu/biblioteka/sci\\_2.pdf](http://www.cekerevac.eu/biblioteka/sci_2.pdf). (Diakses 20 Januari 2016)
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S. B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elpira, Nira. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol. 2, No. 1. Online. <http://journal.uny.ac.id/-index.php/jitp/article/view/5207/4513>. (Diakses 20 Januari 2016)
- Fathurrohman, P dan Sutikno, M. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusuma, Karta. 2014. *Efektivitas Penggunaan Media Power Point terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas VII*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 3 No 4. Online. <http://jurnal.un-tan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5312>. (Diakses 19 Mei 2016)



- Lestari, Made Dewi. 2014. *Efektivitas Pembelajaran Biologi Menggunakan Media Slide Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Universitas Lampung. Online.  
<https://jurnal.fkip.unila.ac.id/-index.php/JBT/article/view/7489>.  
 (Diakses 20 Januari 2016)
- Lutfiyatun. 2012. *Implementasi Metode Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Power Point pada Pembelajaran Kewirausahaan Pokok Bahasan Proposal Usaha untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Dukuhturi Kabupaten Tegal*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 1, No. 2. Online.  
<http://journal.unnes.ac.id/-sju/index.php/eeaj/article/view/543/590>.  
 (Diakses 20 Januari 2016)
- Mangkulo, Hengky A. 2011. *Aplikasi Belajar Interaktif dengan PowerPoint*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Mariana, dkk. 2013. *Penggunaan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Alat Indra Manusia (Penelitian Tindakan Kelas di SD Negeri 005 Perawang)*. Jurnal Nasional, Vol. 4, No. 2. Online.  
[http://unilak.ac.id/media/file/14362753322JURNALmariana,\\_martala\\_Sari,\\_een\\_safitri\\_Ok\\_2.pdf](http://unilak.ac.id/media/file/14362753322JURNALmariana,_martala_Sari,_een_safitri_Ok_2.pdf).  
 (Diakses 20 Januari 2016)
- Media, Laksamana. 2007. *Pasti 6 Jam PowerPoint 2007*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Munib, A. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Nouri, H dan Shahid, A. 2012. *The Effect of PowerPoint Presentations on Student Learning and Attitudes*. Global Perspectives on Accounting Education, Vol. 2, January 2005, 53-73. Online.  
<http://search.proquest.com/openview/7dbe8f3f56067127f7c115ca5de83272/1?pq-origsite=gscholar>.  
 (Diakses 20 Januari 2016)
- Ogochukwu, Nwaocha Vivian. 2010. Enhancing students interest in mathematics via multimedia presentation. *African Journal of Mathematics and Computer Science Research* Vol. 3(7), pp. 107-113. Online.  
<http://www.academicjournals.org/journal/AJMCSR/article-full-text-pdf/EFF4B0D8934>.  
 (Diakses 19 Mei 2016)

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Online.  
[http://bsnp-indonesia.org/id/wpcontent/uploads/isi/-Standar\\_Isi.pdf](http://bsnp-indonesia.org/id/wpcontent/uploads/isi/-Standar_Isi.pdf).  
 (Diakses 12 Januari 2016)
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Online.  
[http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/proses/Permen\\_41\\_Th-2007.pdf](http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/proses/Permen_41_Th-2007.pdf).  
 (Diakses 19 Mei 2016)
- Pramono, Andi. 2004. *Tutorial 3 Hari: Menggunakan Microsoft PowerPoint 2003*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prasojo, Wiwit. 2013. *Keefektifan Penggunaan Multimedia Microsoft Powerpoint terhadap Hasil Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Transportasi Pada Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Pesayangan 01 Kabupaten Tegal*. Skripsi UNNES. Online.  
<http://lib.unnes.ac.id>.  
 (Diakses 19 Mei 2016)
- Priyatno, Duwi. 2012. *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Retyanto, Irwan. 2010. *Efektifitas Media Slide PowerPoint dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMA Kesatrian 2 Semarang Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi UNNES. Online tersedia di <http://lib.unnes.ac.id/3066/1/6561.pdf>.  
 (Diakses 19 Mei 2016)
- Rivai, A. dan Sudjana, N. 2014. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief. 2010. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Samatowa, U. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Sapriati, A. dkk. 2009. *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdikarya Offset.
- Sagala, S. 2014. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Semiawan, C. R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suhendi, Edi. 2009. *Membuat Presentasi Cantik dengan Microsoft Office PowerPoint 2007 untuk Pemula*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Sumantri, M. dan Shoadih, N. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyono. 2014a. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014b. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suarna, Nana. 2009. *Pedoman Panduan Praktikum Microsoft Office Powerpoint 2003: dilengkapi dengan contoh latihan dan pembuatan aplikasi*. Bandung: Yrama Widya.
- Yonny, Acep dkk. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas & Peraturan Pemerintahan RI Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan Serta Wajib Belajar*. 2014. Bandung: Citra Umbara.



Siswa maju mengerjakan soal  
Bencana gempa bumi



Siswa melakukan tanggap



Siswa melakukan diskusi kelompok



Siswa mengerjakan soal evaluasi