

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata "media" sudah tidak asing lagi bagi kita. Media diartikan sebagai sesuatu yang mentransmisikan atau memediasi komunikasi, antara pengirim dan penerima pesan. Dalam istilah teknologi informasi, media dapat dipahami sebagai alat yang dapat mengirim dan menerima pesan dan informasi. Suatu teknologi dapat dikatakan sebagai alat komunikasi jika dapat menyampaikan pesan dan memperlancar proses komunikasi. Media adalah layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi. serta kebutuhan akan sesuatu yang sifatnya canggih, karena media memiliki peranan yang besar. Salah satunya adalah dalam dunia pendidikan, yakni kegiatan belajar.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar Sardiman (dalam Hasan, 2021). Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut (Mulyani, 2022) berdasarkan definisi media merupakan proses komunikasi perantara atau pengantar yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan suatu gagasan berupa isi atau ajaran yang dituangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal kepada

penerima berbentuk audio visual dan peralatan penunjang dengan harapan dapat menimbulkan feedback terhadap penerima. menurut (Zahwa & Syafi'i, 2022) Media pembelajaran adalah berbagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran, yang membantu guru dalam mengajar serta berfungsi sebagai sarana penghubung antara sumber belajar dan peserta didik yang menerima informasi

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Dalam proses pembelajaran, proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. *Pertama*, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. *Kedua*, sebagai sumber belajar. *Ketiga*, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. *Keempat*, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan *skill*. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan

berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.

Konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni *software* dan *hardware*. *Software* dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan *hardware* adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan. Sebagai contoh adalah sebuah model tubuh manusia, ia dikategorikan sebagai media pembelajaran jika model tersebut mengandung informasi atau pesan yang dapat dipelajari oleh orang yang belajar. Jika model tersebut tidak mengandung informasi maka ia hanya sebatas sebagai alat peraga. Untuk itu perlu di bedakan antara media pembelajaran, alat peraga dan alat bantu pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Dalam proses pengajaran pada umumnya alat peraga telah membuktikan perannya yang besar dalam semua tahapan: menciptakan motivasi dan minat belajar siswa.

Menurut teori pengajaran modern, alat peraga mendukung kegiatan guru dan siswa pada semua tahapan proses penyelesaian tugas-tugas kognitif. Pada fase transfer tugas, destabilisasi pengetahuan, pernyataan masalah, media pengajaran pertama-tama merupakan alat pendukung bagi guru untuk membangun situasi masalah, menciptakan minat kesadaran dan motivasi aktivitas siswa.

Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau

mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain :

1. Pemusat fokus perhatian siswa

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.

2. Penggugah emosi dan perhatian siswa

Reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar-datar saja. Lain halnya jika guru menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna dan dimensi. Apalagi jika dihadirkan dalam bentuk video dan suara yang sesuai. Maka emosi dan motivasi siswa terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah digugah. Dengan demikian siswa akan terdorong lebih memaknai materi yang dipelajari. Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru

mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

3. Pengorganisasi materi pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu siswa mengorganisasi materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan pengorganisasi materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka siswa akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat siswa.

4. Penyama persepsi

Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh siswa ketika di kelas, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Dengan hal yang konkret maka persepsi siswa menjadi sama, lain halnya bila disampaikan secara abstrak dengan lisan, siswa akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.

5. Pengaktif respon siswa

Proses pembelajaran yang monoton mendorong siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung.

Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh guru.

Menurut Levie dan Lentz sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad dalam buku “Media Pembelajaran”, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu

1. Fungsi atensi,
2. Fungsi afektif,
3. Fungsi kognitif, dan
4. Fungsi kompensatoris.

Menurut Hamalik sebagaimana dikutip oleh Rusman dalam bukunya yang berjudul “Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru” fungsi media pembelajaran, yaitu:

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif,
2. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran,
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran,
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan

c. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (dalam Hamzah, 2022), 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 sehingga 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 bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll

Menurut Suwarna, dkk dikutip dari penelitian (Fadilah et al., 2023). mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam mengenai suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung menyampaikan materi secara "satu arah" kepada siswa

4. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.

Sering dijumpai para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang tersedia sangat terbatas. Namun, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran akan dapat menggunakan waktu yang terbatas tersebut secara lebih efisien

5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.

6. Proses pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun.

Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Ini berarti bahwa media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan siswa dalam belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau tanpa bergantung kepada guru.

7. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Sedangkan Menurut Nasution, dalam (Husna & Supriyadi, 2023) keunggulan atau manfaat media pembelajaran sebagai perangkat dalam pengalaman yang berkembang adalah sebagai berikut:

1. Mendidik lebih banyak menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan inspirasi belajar.
 2. Materi pengajaran akan lebih jelas artinya, sehingga siswa dapat memperolehnya dengan lebih baik, dan memberdayakan siswa untuk menguasai tujuan pendidikan dengan baik.
 3. Pergeseran strategi pembelajaran, tidak hanya komunikasi verbal melalui kata-kata verbal guru, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
 4. Siswa lebih banyak melakukan Latihan-latihan belajar, karena tidak seperti mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga Latihan-latihan lain yang dilakukan seperti mengamati, mengerjakan, mengilustrasikan dan sebagainya
- Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat

dari media pembelajaran, yaitu:

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. (Sugiantara et al., 2024)

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa macam jenis-jenis pembelajaran. Menurut Ashyar dalam Abdul Wahab dikutip dalam penelitian (Fahrin dkk, 2024) membagi jenis media pembelajaran dalam empat bagian, yakni :

1. Media visual

Secara garis besar, media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual yang nonprojected dan projected. Media visual nonprojector mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan, karton. Media visual tersebut dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam suatu format yang realistik, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit, dan dapat diperoleh dengan mudah walaupun menggunakan biaya yang relatif mahal tetapi dibutuhkan kreatifitas untuk merancang, mengembangkan, dan memanipulasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan yang termasuk media visual projected adalah kamera, OHP, Slide, gambar digital (CD-Room, foto CD, DVD-Rom dan disket komputer), dan gambar proyeksi digital yang didesain untuk digunakan dengan perangkat lunak presentasi grafik seperti panel proyeksi liquid crystal display (LCD) yang dihubungkan dengan komputer ke layar.

a. Foto

Foto merupakan representasi orang, tempat, dan benda-benda. Foto biasa digunakan dalam pembelajaran adalah foto itu sendiri; kartu pos, ilustrasi dari buku, katalog, dan berbagai ilustrasi yang berukuran besar.

b. Gambar

Gambar dapat berupa sketsa dan diagram. Sketsa adalah draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari suatu benda, orang, atau tempat tanpa menguraikan secara detail.

c. Bagan

Seperti halnya media grafik lain, bagan merupakan representasi visual dari hubungan suatu benda yang abstrak seperti kronologi kejadian, kuantitas, dan hirarki. Dengan kata lain media visual yang berfungsi untuk menyajikan ide- ide atau konsep-konsep yang sulit disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.

d. Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar yang berfungsi untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.

e. Poster

Poster menggabungkan kombinasi visual gambar, baris, warna dan kata. Kombinasi visual ini dimaksudkan untuk menangkap dan menarik perhatian orang paling tidak dalam jarak yang sedikit jauh untuk berkomunikasi melalui perasaan. Untuk efektifnya poster harus berwarnawarni dan dinamik. Poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, dan dan sebagainya.

f. Karton

Karton sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap

terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Karton juga dapat digunakan untuk membuat ringkasan belajar. Dengan ringkasan itu, peserta didik dapat memahaminya dengan cepat dan mudah. Dalam berbagai pelatihan PLPG sebelumnya, penggunaan kertas karton sangat umum dipilih. Hal ini dilakukan mengingat karton sangat mudah diperoleh, dapat dijangkau di toko-toko terdekat, ekonomis, dan dapat langsung digunakan tanpa harus didesain, diformat, atau dimanipulasi.

2. Media audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Indera pendengaran sangat efektif memproses informasi yang diperoleh dari sumber-sumber informasi. Secara umum, media audio memiliki keunggulan, antara lain:

- a. Relatif murah
- b. Mudah untuk diperoleh dan digunakan
- c. Fleksibel untuk digunakan baik secara kelompok maupun bagi individu itu sendiri.
- d. Bentuknya mudah dibawa ke mana-mana.

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan ke dalam lambanglambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa. Dalam perkembangannya media audio berubah sesuai

dengan kemajuan teknologi. Sekarang kita mengenal audiotape, compact disk (CD), MP3 dan MP4.

3. Media audio-visual

Media audio-visual atau bisa disebut media Video yaitu Semua format media elektronik yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan dapat disebut dengan video. Video adalah gambar yang bergerak yang direkam pada tape atau CD yang setiap bentuknya berbeda ukurannya, bentuknya, kecepatannya, metode perekaman, dan mekanisme kerjanya. Format video yang sangat umum digunakan adalah videotape, DVD, Videodisc, dan Internet Video.

Media video mempunyai banyak kelebihan, yaitu:

- a. Dapat menayangkan gambar bergerak seperti dalam film Dapat menayangkan proses kejadian secara bertahap, gerak lambat, dan gerak cepat.
- b. Dapat dipergunakan sebagai medium observasi yang aman
- c. Dapat menggugah memori dari penonton
- d. Dapat dipergunakan untuk tujuan penghayatan terhadap objek atau pesan-pesan tertentu.
- e. Dapat memberikan pengalaman yang sama kepada kelompok pemirsa atau penonton yang berada pada lokasi yang berbeda.
- f. Dapat memperlihatkan peristiwa dan objek yang direkam secara nyata

4. Multimedia

Multimedia adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital. Media ini mampu

memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas. Penggunaan multimedia dapat disesuaikan dengan kemampuan pebeljar, pemelajar, dan didukung dengan sarana dan fasilitas yang memadai. Banyak metode dan strategi yang dapat digunakan untuk menggunakan multimedia yang efektif dan interaktif.

2. Media Power Point

a. Definisi Media Power Point

Power Point adalah aplikasi yang dirancang untuk membuat presentasi, merupakan bagian dari rangkaian program Microsoft Office. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menyajikan informasi secara visual melalui layar dengan bantuan proyektor LCD.

Menurut Arsyad dalam Indriyanti dalam Mansiah (2020: 19) menyatakan bahwa Power Point (PPT) merupakan aplikasi yang dominan digunakan orang-orang untuk kebutuhan presentasi, seperti bahan ajar atau laporan, karya, maupun status mereka. Daryanto dalam Mansiah (2020:19) mengemukakan definisi Power Point (PPT) merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft di dalam komputer. Program ini biasanya telah terkategori dalam program Microsoft Office. Program ini dirancang khusus untuk keperluan presentasi, misalnya yang diselenggarakan oleh pendidikan, pemerintah, perusahaan, maupun perorangan, dengan ketersediaan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Dari pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa definisi dari Power Point (PPT) adalah software yang dapat membantu penggunaannya untuk keperluan pembelajaran maupun presentasi berupa pengkombinasian

teks, audio, video, dan sebagainya yang dikemas secara menarik dan mudah diaplikasikan. Microsoft powerpoint dapat diartikan sebagai perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan sebagai media presentasi. Pemanfaatan Microsoft powerpoint dalam presentasi menjadi sangat mudah dan menjadi lebih menarik. Media Microsoft powerpoint merupakan perangkat lunak yang ada dalam komputer untuk menyalurkan pesan atau informasi, atau menyampaikan materi pembelajaran dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa melalui indra penglihatan, pendengaran, dan interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar.

b. Fitur-Fitur Media Power Point

Penggunaan fitur-fitur media *power point* tentunya akan memberikan tambahan nilai estetika. Dimana dengan menggunakan fitur-fitur ini diharapkan presentasi akan menjadi lebih hidup. Berbagai ragam fitur-fitur media power point yang bisa dipilih yaitu pemberian grafik dan gambar, teks, foto, suara, menyisipkan word art, mengatur model transisi ketika terjadi peralihan dari satu slide ke slide berikutnya, menambahkan pola, mengatur warna teks, memberi bayangan, membuat chart dan bagan organisasi. Berikut ini akan dijelaskan mengenai beberapa cara untuk penggunaan berbagai fitur-fitur media power point.

c. Kelebihan dan Kelemahan Power Point

Media Power Point telah menjadi salah satu alat presentasi yang populer di kalangan pendidik, berkat sejumlah kelebihan yang ditawarkannya. Namun, penggunaan media ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Berikut adalah kelebihan dan kelemahan penggunaan Power Point dalam konteks pembelajaran.

Kelebihan Media Power Point:

1. Praktis dan dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
2. Memungkinkan interaksi tatap muka dan mengamati respon siswa.
3. Menyediakan variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.
4. Menyajikan berbagai kombinasi clipart, gambar, warna, animasi, dan suara, sehingga menarik minat siswa dan dapat digunakan berulang kali

Kelemahan Media Power Point:

1. Pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah mampu memilikinya.
2. Tidak semua materi dapat disajikan dengan Power Point.
3. Membutuhkan keterampilan khusus untuk menyampaikan pesan atau ide dengan desain yang baik agar mudah dipahami.
4. Memerlukan persiapan matang, terutama jika menggunakan teknik penyajian animasi yang kompleks

d. Ketepatan Penggunaan Media Power Point

Ketepatan penggunaan media power point yaitu dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar siswa. Penggunaan media power point adalah salah satu alat bantu yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan penggunaan media power point akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media power point tentunya juga akan melatih daya ingat siswa karena terdapat penggunaan warna dalam slide power point. Pembelajaran yang menarik seperti ini akan menjadikan pembelajaran yang sangat menyenangkan.

Dalam kegiatan belajar mengajar power point memberikan posisi yang sangat strategis dimana power point merupakan objek sehingga dengan kecanggihan power point dan fitur-fitur yang tersedia dalam power point akan menarik perhatian siswa atau dapat dikatakan dapat mengendalikan perhatian siswa yang membuat siswa tertarik dan antusias pada saat proses kegiatan belajar.

3. Model Pembelajaran STAD

a. Definisi Model Pembelajaran STAD

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dikembangkan oleh Slavin. STAD adalah pendekatan dari the Student Teams Achievement Division yang telah dikembangkan dan diteliti di John Hopkins University oleh Robert Slavin. Ide dari STAD adalah memasukan penyelesaian pekerjaan-pekerjaan siswa ke dalam kelompok pembelajaran kooperatif untuk mencapai tujuan akademik. STAD merupakan pendekatan pembelajaran alternatif yang dipergunakan di dalam kelas untuk bahan kajian yang cukup luas secara efektif. STAD dapat dipergunakan secara bersama dengan model pembelajaran kooperatif lainnya. Tujuan utama dari STAD adalah untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan melalui peer tutor.

Menurut Inayah Wulandari, (2022), “menyatakan bahwa Model pembelajaran STAD adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang secara kolaboratif anggotanya 4-5 orang dengan struktur kelompok heterogen”. Menurut Faisal Akhmad, (2020), menyatakan bahwa “Model pembelajaran STAD model

pembelajaran yang mudah diterapkan, yakni menggunakan belajar secara campuran antara tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku”

Pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah model pembelajaran untuk tempat siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa dengan tingkatan kemampuan siswa yang berbeda, untuk menguasai materi dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota saling bekerja sama secara kolaboratif dan membantu memahami materi, serta membantu teman untuk menguasai bahan pembelajaran. Student Teams-Achievement Divisions (STAD) berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu dengan yang lain sebagai satu tim.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini siswa dikelompokkan ke dalam kelompok kecil yang disebut tim. Kemudian seluruh kelas diberikan presentasi materi pelajaran. Siswa kemudian diberikan tes. Nilai-nilai individu digabungkan menjadi nilai tim. Pada model pembelajaran kooperatif tipe ini walaupun siswa dites secara individual, siswa tetap dipacu untuk bekerja sama untuk meningkatkan kinerja dan prestasi timnya. Bila pertama kali digunakan di kelas, maka ada baiknya guru terlebih dahulu memperkenalkan model pembelajaran kooperatif STAD ini kepada siswa

Pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman, 2021: 202). Siswa yang ada di dalam suatu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dimana anggota dari kelompok tersebut memiliki latar belakang yang heterogen, baik ditinjau dari segi kemampuan belajarnya, gaya dan karakteristik belajarnya, maupun unsur

lainnya sehingga kelompok kecil tersebut menampung berbagai keberagaman siswa agar pengetahuan yang didapat lebih hidup dan bervariasi.

b. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran STAD

Menurut Innayah Wulandari (2022:22) langkah-langkah/sintaks model pembelajaran STAD, yaitu: (1) Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain), (2) Guru menyajikan pelajaran, (3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok, (4) Guru memberi kuis dan pertanyaan kepada seluruh peserta didik, (5) Memberi evaluasi, (6) Kesimpulan.

Menurut Sitti Haritsah (dalam *Jurnal of Indonesian Teachers for Social Science and Humanities* 2022:14), langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD sebagai berikut:

- a) Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
- b) Guru menyajikan informasi.
- c) Guru membimbing siswa membentuk kelompok.
- d) Guru memberikan tugas kelompok.
- e) Presentasi kelompok.
- f) Guru memberikan tes atau kuis individual.

Huda mengemukakan bahwa dalam STAD, siswa diminta untuk membentuk kelompok-kelompok heterogen yang masing-masing terdiri dari 4-5 atau lebih. Heterogen yang dimaksud merupakan kelompok kecil campuran yang disusun oleh pendidik berdasarkan tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Setelah pengelompokan dilakukan, ada empat tahap

sintak yang harus dilakukan, yakni pengajaran, tim, studi tes, dan rekognisi.

Berikut penjelasannya :

a. Tahap Pengajaran

Pada tahap pengajaran, pendidik menyajikan materi pelajaran, biasanya dengan format ceramah-diskusi. Pada tahap ini, peserta didik seharusnya diajarkan tentang apa yang akan mereka pelajari dan mengapa pelajaran tersebut penting

b. Tahap Tim Studi

Pada tahapan ini, para anggota kelompok bekerja secara kooperatif untuk menyelesaikan lembar kerja dan lembar jawaban yang telah disediakan oleh guru

c. Tahap Tes

Pada tahap ujian, setiap peserta didik secara individual menyelesaikan kuis. pendidik menskor kuis tersebut dan mencatat pemerolehan hasilnya saat itu, serta hasil kuis pada pertemuan sebelumnya. Hasilnya dari tes individual akan diakumulasikan untuk skor tim mereka

d. Tahap Rekognisi

Setiap tim menerima penghargaan bergantung pada nilai skor rata-rata tim. Misalnya, tim-tim yang memperoleh poin peningkatan dari 15 hingga 19 poin akan menerima sertifikat sebagai Tim Baik, tim yang memperoleh rata-rata poin peningkatan dari 20 hingga 24 akan menerima sertifikat Tim Hebat, sementara tim yang memperoleh poin 25 hingga 30 akan menerima sertifikat sebagai Tim Super

c. Karakteristik Model Pembelajaran STAD

Karakteristik model pembelajaran STAD antara lain sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran secara tim. Setiap anggota tim mampu membuat setiap siswa belajar, setiap tim harus bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan keberhasilan keberhasilan tim. Setiap kelompok bersifat heterogen. Agar setiap anggota memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok.
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif. Dalam manajemen kooperatif memiliki empat fungsi pokok antara lain fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan serta fungsi kontrol.
- 3) Keterampilan Bekerja Sama. Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Siswa perlu dibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap siswa dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok.

Menurut Trianto Fase-fase pembelajaran Kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Fase Kegiatan Guru Antara lain :

- a. Fase 1 menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
- b. Fase 2 menyajikan/ menyampaikan informasi menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan.

- c. Fase 3 mengorganisasikan siswa dalam kelompo-kelompok belajar menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
- d. Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
- e. Fase 5 mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
- f. Fase 6 Memberikan penghargaan mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran STAD

Kelebihan model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Division): (1) Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok, (2) Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama, (3) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok, (4) Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

Sedangkan kelemahan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Kurniasih yakni sebagai berikut :

1. Bila ditinjau dari sarana kelas, maka mengatur tempat duduk untuk kerja kelompok sangat menyita waktu. Hal ini biasanya disebabkan belum tersedianya ruangan-ruangan khusus yang memungkinkan secara langsung dapat digunakan untuk belajar kelompok.

2. Jumlah siswa yang besar (kelas gemuk) dapat menyebabkan guru kurang maksimal dalam mengamati kegiatan belajar, baik secara kelompok maupun secara perorangan.
3. Guru dituntut bekerja cepat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan pembelajaran yang dilaksanakan, di antaranya mengoreksi pekerjaan siswa, menghitung skor perkembangan maupun menghitung skor rata-rata kelompok yang harus dilakukan pada setiap akhir pertemuan.
4. Menyita waktu yang banyak dalam mempersiapkan pembelajaran

4. Pembelajaran PKN

a. Definisi Pembelajaran PKN

Pendidikan kewarganegaraan (civic education) merupakan konsep universal yang meletakkan dasar-dasar pengetahuan tentang masyarakat politik, tentang persiapan yang dibutuhkan untuk berpartisipasi dalam proses politik secara menyeluruh, dan secara umumnya menjelaskan bagaimana menjadi warga negara yang baik. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang wajib diberikan dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi dengan tujuan memberikan pengertian tentang pembentukan diri, hak dan kewajiban siswa dalam hidup bermasyarakat dan bernegara.

b. Hakikat Pembelajaran PKN

Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran yang dalam

pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

5. Prestasi Belajar

Kata “prestasi”, berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha. Istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan “hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olah raga, dan pendidikan, khususnya pembelajaran.

Prestasi belajar menurut Sebastian (2022: 5057) adalah keberhasilan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan dalam mata pelajaran yang sering ditunjukkan melalui hasil tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Adapun prestasi dapat diartikan hasil yang dicapai atau diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Pengertian prestasi belajar menurut KBBI adalah “penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh

mata pelajaran, lazimnya dilanjutkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Kesimpulan prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil dari perubahan yang ditunjukkan setelah melakukan proses belajar. Prestasi yang diperoleh bukan berupa ilmu pengetahuan saja, tetapi juga termasuk kecakapan dan keterampilan. Semua bisa diperoleh dalam suatu mata pelajaran tertentu.

Untuk mengetahui penguasaan atau kecakapan setiap siswa terhadap mata pelajaran, maka dilaksanakan evaluasi. Kemudian dari evaluasi itu dapat diketahui kemajuan siswa.

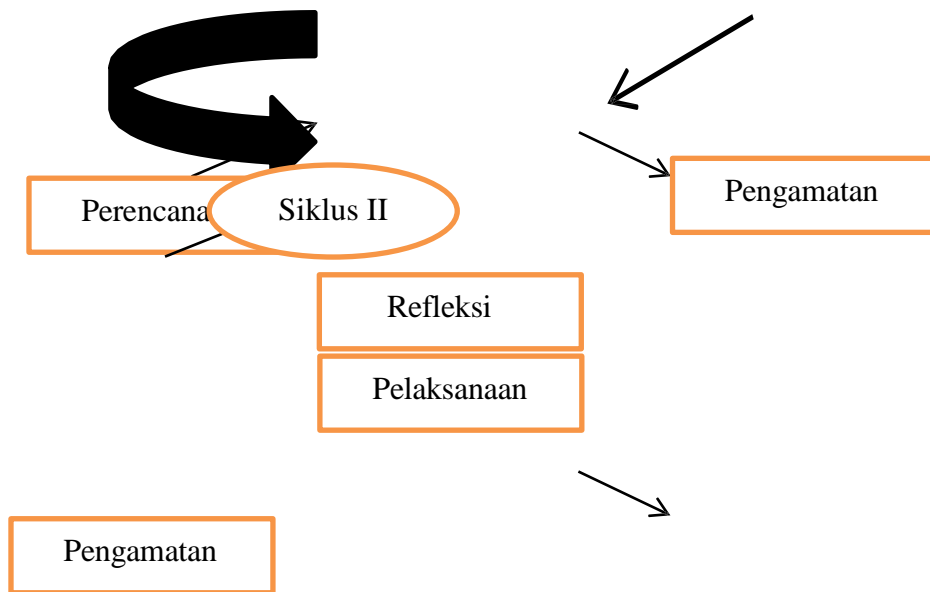
Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dapat diketahui dengan mengadakan sebuah tes. Tes merupakan alat ukur untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman siswa dalam suatu proses pembelajaran. Tes yang biasa digunakan sering disebut sebagai tes prestasi belajar. Fungsi utama tes prestasi dikelas adalah mengukur prestasi belajar siswa. Tes prestasi belajar berguna untuk membantu para guru memberikan nilai yang lebih akurat (valid) dan lebih dapat dipercaya (reliable). Tes yang umum digunakan dalam proses pembelajaran adalah tes essay (subjektif) dan tes pilihan ganda (objektif)

B. Kerangka Berfikir

Penggunaan media *power point* untuk kelas V SDN 01 Pandean masih kurang, dengan adanya Media *Power point* dapat menambah kreativitas siswa dalam berpikir dan menarik perhatian siswa untuk memahami materi IPA. Namun guru menyampaikan materi melalui media papan tulisan.

Kerangka berpikir merupakan alur penalaran yang didasarkan pada masalah yang diteliti dan digambarkan berbentuk skema secara holistik dan sistematis. Berdasarkan penelitian yang relevan di atas pada penelitian ini :





C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empiric dengan data. Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka didapatkan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh model pembelajaran STAD disertai power point dalam meningkatkan prestasi belajar siswa materi Pancasila dalam Kehidupanku PPkn kelas V SDN 01 Madiun Lor.

Ha : ada pengaruh model pembelajaran STAD disertai power point dalam meningkatkan prestasi belajar siswa materi Pancasila dalam Kehidupanku PPkn kelas V SDN 01 Madiun Lor.