BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas dan usaha untuk memperoleh pengetahuan. Slameto (2017: 2) berpendapat bahwa "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Howard L.Kingskey dalam Syaiful Bahri Djamarah (2011: 13) menyatakan bahwa "Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan".

Ihsana El Khuluqo (2017 : 1) menyatakan bahwa "Belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Dimyati dan Mudjiono (2015 :17-18) menyatakan "Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Bahan belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang sesuatu hal".

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

2. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar digunakan sebagai batasan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Slameto (2017: 27-28) prinsip-prinsip belajar yang dapat digunakan adalah sebagai berikut.

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

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

3. Pengertian Pembelajaran

Pada proses pendidikan di sekolah bahwa kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama karena keberhasilan mencapai tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Ihsana El Khuluqo (2017: 51) menyatakan “Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses dalam diri peserta didik”. Zainal Arifin (2016: 10) “kata dasar

Pembelajaran adalah belajar. Dalam arti sempit pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar".

Jihad dan Abdul Haris (2013: 11) menyatakan "Pembelajaran, merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakuikan oleh guru sebagai pemberi pembelajaran". Miftahul Huda (2014: 5) menyatakan "Pembelajaran adalah sebagai perubahan perilaku. Salah satu contoh perubahannya adalah ketika seorang pembelajar yang awalnya tidak begitu perhatian dalam kelas ternyata berubah menjadi sangat perhatian dan perubahan kapasitas. Salah satu contoh perubahannya adalah ketika seorang pembelajar yang awalnya takut pada pelajaran tertentu ternyata berubah menjadi seseorang yang sangat percaya diri dalam menyelesaikan pelajaran tersebut".

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks yaitu perubahan tingkah perilaku dan perubahan kapasitas tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa dan yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pengalaman belajar sesuai dengan tujuan.

4. Pengertian Mengajar

Alvin W. Howard dalam Slameto (2017: 32) menyatakan "Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill, attitude, ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan) dan *knowledge*". Sardiman (2014: 47) menyatakan "Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar".

Menurut Wina Sanjaya dalam Istarani dan Pulungan (2018: 206) menjelaskan bahwa kata *"teach"* atau mengajar berasal dari bahasa inggris kuno, yaitu *teachan.* Kata ini berasal dari bahasa jerman kuno *taikjan,* yang berasal dari kata dasar *teik* yang berarti memperlihatkan secara deskripsi mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi pengetahuan dari guru kepada siswa.

Penyampaian itu sering juga dianggap sebagai proses mentransfer ilmu. Dengan demikian mengajar merupakan pemberian informasi dan penegetahuan sebanyak-banyaknya kepada diri anak.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah proses dimana guru menyampaikan atau mewariskan pengetahuan kepada siswa/anak didik guna membatu siswa menghadapi masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.

5. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Sudjana (2014: 22) menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya". Sedangkan menurut Asep jihad (2013: 15) "Hasil belajar dapat diartikan kemampuan yang diperoleh anak setekah melalui kegiatan belajar". Selanjutnya menurut Rusman (2017: 129) "Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor". Menurut Purwanto (2016:39) "Hasil belajar adalah perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan".

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut mencakup pada ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Ranah afektif yang berupa menerima, menanggapi, menilai, mengelola dan menghayati. Sedangkan pada ranah psikomotor meliputi peniruan, manipulasi, pengalamiahan dan artikulasi. Fokus penelitian ini adalah hasil belajar pada aspek kognitif. Hasil belajar pada ranah kognitif ini dilihat dari nilai siswa yang diperoleh pada tes yang dilakukan diakhir pembelajaran. Siswa dikatakan berhasil apabila mencapai nilai KKM sebesar 70.

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, adapun beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi dalam Rusman (2017: 130) "faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor *internal* meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor *eksternal* meliputi faktor lingkungan dan faktor *instrumental*". Sedangkan menurut Slameto (2017: 54) "faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor *internal* yang merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar dan faktor *eksternal* yaitu faktor yang ada di luar individu".

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

7. Pengertian Model Pembelajaran

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar ssecara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang optimal. Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2017:12) menyatakan bahwa "Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru."

Rusman (2017:144-145) menyatakan bahwa " Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membantu kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain". Ngalimun (2017:38) menyatakan bahwa "Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematik (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar)".

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar yang dapat digunakan untuk membantu kurikulum untuk mencapai tujuan belajar.

8. Pengertian Model Pembelajaran *Examples Non Examples*

Model pembelajaran ini merupakan model yang dibentuk dalam kelompok berjumlah dua sampai tiga dimana setiap kelompok menganalisa contoh-contoh berupa gambar, tulisan dan kasus yang bermuatan masalah. Model *Examples Non Examples* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan gambar yang sesuai dengan kompetensi dasar. *Example Non Example* adalah teknik yang dapat digunakan untuk mempercepat penguasaan konsep siswa. Komalasari dalam Aris Shoimin (2016:73) menyatakan "Model pembelajaran *Examples Non Examples* adalah model pembelajaran yang membelajarkan murid terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar, foto, dan kasus yang bermuatan masalah". Murid diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah, dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut. Imas Kurniasih (2016:32) menyatakan " Model pembelajaran *Examples Non Examples* merupakan sebuah langkah untuk mensiasati agar siswa dapat mendefenisikan sebuah konsep". Adapun strategi yang bisa digunakan bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan dua hal terdiri dari *Examples* (contoh dari suatu materi yang sedang dibahas). Ngalimun (2017:348) menyatakan "Model pembelajaran *Examples Non Examples* adalah model pembelajaran yang mempersiapkan gambar, diagram, atau tabel sesuai materi bahan ajar dan kompetensi, sajikan gambar dalam bentuk kelompok dan terakhir peserta didik mempresentasi hasil kelompok sesuai arahan guru".

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Examples Non Examples* adalah model pembelajaran yang membelajarkan murid terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya melalui analisis dan contoh-contoh berupa gambar-gambar.

9. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Examples Non Examples*

Menurut Agus Suprijonon dalam Aris Shoimin (2016:74) langkah-langkah model pembelajaran *Examples Non Examples*, diantaranya:

(a) Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gambar yang digunakan tentunya merupakan gambar yang relevan dengan materi yang dibahas sesuai dengan Kompetensi Dasar, (b) Guru menempelkan gambar di papan, atau ditayangkan melalui LCD atau OHP, atau dapat pula menggunakan bantuan siswa untuk mempersiapkan gambar yang telah dibuat sekaligus membentuk kelompok siswa, (c) Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memperhatikan/menganalisis gambar. Biarkan siswa melihat dan menelaah gambar yang disajikan secara seksama agar lebih deatil gambarnya dapat dipahami. Selain itu, guru juga memberikan deskripsi jelas tentang gambar yang sedang diamati siswa, (d) Melalui diskusi kelompok dua sampai tiga orang peserta didik, hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dicatat pada kertas. Kertas yang digunakan akan lebih baik jika disediakan oleh guru, (e) Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya. Siswa dilatih untuk menjelaskan hasil diskusi mereka melalui perwakilan kelompok masing-masing, (f) Setelah memahami hasil diskusi dari analisis yang dilakukan siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (g) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

10. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Examples Non Examples*

Menurut Imas Kurniasih (2016:33) kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan model pembelajaran *Examples Non Examples*, yaitu:

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Examples Non Examples*

(1) Siswa memiliki pemahaman dari sebuah defenisi dan selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih lengkap, (2) Model Ini mengantar siswa agar

terlibat dalam sebuah penemuan dan mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari gambar-gambar yang ada, (3) Ketika model ini diberikan, maka siswa akan mendapatkan dua konsep sekaligus, karena ada dua gambar yang diberikan dimana salah satu gambar sesuai dengan materi yang dibahas dan gambar lainnya tidak, (4) Model ini akan membuat siswa lebih kritis dalam menganalisa gambar, (5) Siswa mendapatkan pengetahuan yang aplikatif dari materi berupa contoh gambar, (6) Dan yang lebih penting dari semua itu, siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya secara pribadi.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Examples Non Examples*

(1) Keterbatasan gambar untuk semua materi pembelajaran karena, tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar, (2) Model ini tentu saja akan menghabiskan waktu yang akan lama, apalagi jika antusias siswa yang besar terhadap materi tersebut.

11. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Istarani dan Intan Pulungan (2017: 84) "Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pengajaran dari sumber belajar yaitu guru kepada peserta didik yaitu siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efesien".

Menurut Ega Rima (2016: 2-3) "Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar, sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkunganpembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya". Menurut Daryanto (2017: 4) "Kata media berasal dari bahasa

latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium. Dalam hal ini, kita akan membatasi pengertian media dalam dunia pendidikan saja, yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran".

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

12. Pengertian Media Power Point

Media *power point* saat ini sudah sangat populer dan bukan hanya dipakai dalam bidang pendidikan tetapi juga dalam bidang bisnis atau perusahaan. Mudlofir (2016: 157), menyebutkan bahwa "program *power point* dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data".

Wati (2016: 90), menyebutkan bahwa persentasi dengan *microsoft power point* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa *slide* yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam *slide* teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya. Musyahid dalam jurnal Oki Nurhidayat, dkk (2012: 3) juga mengemukakan bahwa "Media power point adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *microsoft.* Aplikasi ini sangat banyak digunakan apalagi oleh kalangan perkantoran, para pendidik, siswa, dan petugas kesehatan". *power point* adalah program presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *microsoft office* program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor".

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Microsoft power point* merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan khusus presentasi grafis

dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi, maupun pemula untuk aktivitas persentasi.

13. Prinsip-prinsip Menggunakan Media *Power Point*

Pengembangan media presentasi harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran, sejumlah prinsip berikut perlu dipertimbangkan ketika akan mengembangkan media presentasi.

Menurut Daryanto (2017 : 69), sebagai berikut:

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

Agar materi-materi pokok yang telah dirumuskan dapat dituangkan ke dalam media presentasi dengan baik.

Daryanto (2017: 70) mengemukakan sejumlah teknis rambu-rambu yang perlu diperhatikan, antara lain:

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

Berdasarkan pendapat di atas pada prinsipnya *microsoft power point* terdiri atas sejumlah unsur rupa dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud terdiri atas *slide*, teks, gambar, dan bidang-bidang warna yang

dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia guna meningkatkan motivasi atau menarik perhatian sisa saat menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu selain membuat animasi yang menarik juga harus memperhatikan cara merangkum poin-poin materi tersebut ke dalam *slide*.

14. Fungsi Media *power point*

Power Point memudahkan pengguna untuk menambahkan audio, video, gambar/foto, hingga animasi. Hal ini membuat presentasi menjadi leih menarik, slide bisa diatur dan dicetak. Media *power point* berfungsi sebagai media yang dapat mempermudah guru atau pembicara seminar yang biasanya membahas materi untuk di presentasikan. Berkut ini terdapat beberapa fungsi dari media *power point*

Menurut Wati (2016: 97-98) terdapat beberapa fungsi media *power point* yaitu sebagai berikut:

1. Menginformasikan
   Presentasi merupakan sebuah kegiatan yang menginformasikan atau menyampaikan suatu materi kepada banyak orang atau audien.
2. Meyakinkan
   Sebuah presentasi biasanya meliputi informasi, data, dan bukti-bukti yang disusun secara logis, sehingga dapat meyakinkan audien atas suatu topik tertentu.
3. Menginspirasi
   Presentasi yang baik adalah presentasi yang mampu menjadi atau membangkitkan inspirasi bagi orang lain atau audien.
4. Menghibur
   Informasi dari sebuah kegiatan presentasi merupakan salah satu kegiatan atau penyajian yang dapat menghibur orang lain atau audiennya.

Dari beberapa fungsi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media *power point* merupakan media yang tepat untuk menyampaikan suatu informasi atau materi kepada banyak orang dan media *power point* sangat tepat digunakan dalam proses belajar mengajar, karena media ini mampu membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

15. Kelebihan dan Kekurangan Media *Power Point*

Media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga media *power point.* Hal ini juga disampaikan oleh Wati (2016: 106-109), bahwa *microsoft power point* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan yaitu sebagai berikut:

Kelebihan microsoft *power point* antara lain:

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

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

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

3. Membutuhkan keahlian lebih

Untuk menggunakan media *microsoft power point* ini dibutuhkan keahlian yang lebih untuk dapat membuat *power point* yang benar, baik dan menarik.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa masing-masing media mempunyai kelemahan dan kelebihan. Begitu juga dengan media *power point* juga memiliki kelemahan dan kelebihan. Salah satu kelemahan media *power point* adalah tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan dengan menggunakan media *power point.* Tetapi disisi lain media *power point* memiliki kelebihan, siswa menjadi tertarik dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

16. Langkah-langkah Menggunakan Media *power point*

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

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

12. Penggunaan huruf jangan terlalu kecil. Besar huruf yang disarankan minimal 18 pt. Misal 32pt untuk judul, 28 pt untuk sub judul, 22 pt untuk sub-sub judul, dan seterusnya.
13. Jika menggunakan *bullet* , hendaknya tidak lebih dari enam buah dalam satu *slide.*
14. Penggunaan warna sebaiknya serasi dengan tetap memperhatikan asas kontras. Berikan penonjolan warna pada bagian yang dianggap penting. hindari menggunakan lebih dari tiga warna.
15. Gunakan visualisasi seperti gambar, animasi, audio, grafik, video, dan lain sebagainya. Hal tersebut bertujuan untuk memperjelas fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Visualisasi lebih dari sekedar kata-kata. Maksudnya, apabila bisa divisualisasikan, kenapa harus dengan kata-kata. Namun, penggunaan visualisasi yang berlebihan akan menjadi distraktor.
16. Penggunaan kata sebaiknya tidak lebih dari 25 kata dalam satu *slide.*
17. Pembuatan *power point* bisa dilakukan menggunakan *pop up,* agar lebih menarik.

17. Pengertian Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah kegiatan yang dilakukan yang hanya berpusat pada guru saja atau hanya guru yang berperan aktif dalam proses belajar mengajar sedangkan siswa kurang aktif. Daryanto dan Syaiful karim (2017:117) menyatakan bahwa "Pembelajaran konvensional adalah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru".

Menurut Eka wati (2016: 24) menyatakan "Pembelajaran konvensional adalah bentuk kegiatan yang bisa dikenal yakni terjadinya interaksi antara gur, siswa dan bahan belajar dalam suatu lingkungan tertentu (sekolah, labolatorium, kelas dan sebagainya)".

Menurut Daryanto dan Syaiful Karim (Djamarah 2017: 117) menyatakan "Pembelajaran konvensional adalah meote pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode karna sejak dahulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas".

Dari pembelajaran diatas disimpulkan bahwa pembelajaran konvensioanl adalah pembelajaran yang berpusat kepada guru yang berperan aktif dalam proses belajar mengajar sedangkan siswa kurang aktif.

18. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu pengetahuan alam merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. IPA mempelajari tentang benda-benda fenomena alam, dan makhluk hidup. Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyowati (2015: 22) menyatakan bahwa "Ilmu Pengetahuan Alam adalah rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang fakta (*factual),* baik berupa kenyataan *(reality)* atau kejadian *(event)* dan hubungan sebab akibatnya". Trianto (2015: 142) menyatakan "IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti rasa ingin tau, terbuka, jujur, dan sebagainya". Ahmad Susanto (2016: 167) "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".

Dari beberapa defenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia

19. Materi Pembelajaran

Materi yang disajikan dalam penelitian ini adalah materi yang diambil dari kurikulum IPA kelas IV SD yaitu Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan. Berikut merupakan pemaparan materi.

Bagian Utama Tubuh Hewan dan Tumbuhan

A. BAGIAN TUBUH HEWAN DAN KEGUNAANNYA

KUCING

Gambar 2.1. kucing

Kalian pasti suka memilihara kucing sebagai hewan peliharaan.

Karena kucing itu memiliki tubuh yang lucu dan mempunyai bulu yang cantik, dimana bulu kucing berfungsi untuk melindungi diri dari sinar matahari.

Tubuh kucing terdiri atas tiga bagian.

Kepala, badan, dan anggota tubuh.

Pada kepala kucing ada :

~ mata : untuk melihat

~ telinga : untuk mendengar

~ hidung : untuk mencium

~ mulut : untuk mengunyah

Pada badan kucing ada :

~ perut : untuk mencerna makanan

Anggota tubuh kucing ada :

~ kaki : untuk bergerak dan mencengkram

~ ekor : untuk keseimbangan

Jumlah bagian-bagian tubuh kucing :

Memiliki 1 hidung dan 1 mulut.

Memiliki 4 kaki. Setiap kaki memiliki 4 jari.

Setiap jari memiliki kuku yang tajam, dan kuku pada kaki kucing berguna untuk mencengkeram mangsa.

BURUNG ELANG

Gambar 2.2. elang

Kegunaan bagian-bagian tubuh burung elang :

~ Lubang telinga untuk mendengar.

~ Mata untuk melihat.

~ Lubang hidung untuk mencium bau

~ Sayap untuk terbang

~ Paruh untuk makan

~ Ekor untuk keseimbangan

~ Kaki untuk berjalan dan bertengger

Jumlah bagian-bagian tubuh kucing :

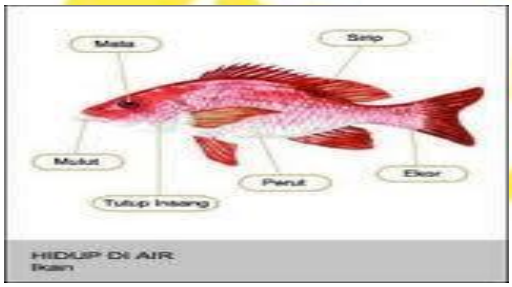
Memiliki 1 paruh

Memiliki 2 kaki. Setiap kaki memiliki 6 cakar.

Setiap cakar memiliki kuku yang tajam.

Kuku pada cakar burung elang berguna untuk mencengkeram mangsa.

IKAN



Gambar 2.3. ikan

Kegunaan bagian-bagian tubuh Ikan :

~ Mata untuk melihat

~ Lubang hidung untuk mencium bau

~ Ekor untuk bergerak dan mengubah arah gerak

~ Mulut untuk makan

~ Sirip untuk bergerak

~ Perut untuk mengolah makanan

Setiap hewan memiliki perbedaan :

Contoh hewan berkaki 4

Gambar 2.4. sapi

Contoh hewan tak berkaki dan berjalan merayap

Gambar 2.5. ular

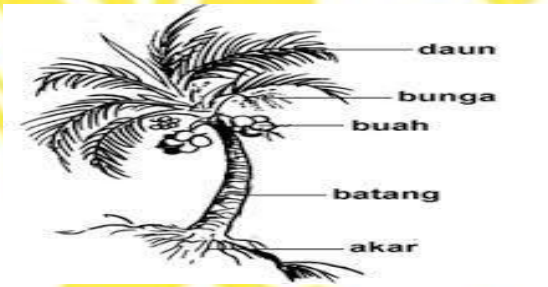
Contoh hewan mempunyai bulu dan bisa terbang

Gambar 2.6. burung

Contoh hewan yang memiliki sisik pada tubuhnya

Gambar 2.7. ikan

B. BAGIAN UTAMA TUMBUHAN DAN KEGUNAANNYA



Gambar 2.8.tumbuhan kelapa

Bagian-bagian pohon :

~ Daun berguna untuk membuat makanan

~ Batang berguna untuk mengalirkan air dan bahan-bahan lain

~ Bunga berguna untuk perkembangbiakan

~ Buah berguna untuk melindungi biji

~ Akar berguna untuk menyerap air dan bahan-bahan lain

Cadangan makanan juga dapat disimpan dalam bentuk umbi akar.

Misalnya, pada singkong.

Gambar 2.9. tumbuhan singkong

Daun pada tumbuhan memiliki perbedaan, yaitu :

Daun pepaya memiliki bentuk menjari.

Gamabar 2.10. daun pepaya

Daun pandan memiliki bentuk memanjang.

Gambar2.11.daun pandan

Daun pinus memiliki bentuk runcing, seperti jarum.

Gambar 2.12. daun pinus

Daun kuping gajah memiliki bentuk melebar.

Gambar 2.13. daun kuping gajah

Batang tumbuhan dibedakan menjadi tiga jenis yaitu, baatang berkayu, batang basah, dan batang rumput.

Gambar 2.14. padi,bayam
\

B. Kerangka Berpikir

Menurut Sekaran dalam Sugiyono (2017: 91) "kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting". Intinya kerangka berfikir memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antar kedua variabel. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Pembelajaran yang menggunakan model *Examples Non Examples* dengan media *power point* dijadikan salah satu media pembelajaran yang dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya penggunaan model *Examples Non Examples* dengan media *power point* dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Siswa akan menjadi tertarik dalam mengikuti pelajaran, sehingga siswa menjadi termotivasi dalam belajar, apabila siswa telah termotivasi maka daya serap pemahaman siswa pada materi yang diajarkan akan menjadi lebih banyak sehingga dapat menyebabkan hasil belajar siswa pada saat evaluasi menjadi meningkat. Dengan demikian penggunaan model *Examples Non Examples* dengan media *power point* akan meningkatkan motivasi siswa, pemahaman dan penguasaan materi siswa, sehingga pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa model *Examples Non Examples* dengan media *power point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2017: 96) menyatakan bahwa "hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan".

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

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori-teori yang mendukung maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, ada pengaruh penggunaan model *Examples Non Examples* dengan media *power point* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN 065011 Asam Kumbang T.A 2019/2020.

D. Definisi Operasional

1. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu dan ini terjadi karena adanya unsur kebiasaan yang dilakukan melalui sesuatu kegiatan atau interaksi dengan lingkungannya.
2. Mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh guru dengan cara menyerahkan, memberikan, menyampaikan pengetahuan, keterampilan, ide kepada siswa dengan tujuan akan mengubah pola tingkah laku siswa.

3. Pembelajaran dapat diartikan sebagai serangkaian perbuatan guru yang bersama-sama dengan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Hasil belajar IPA adalah suatu hasil usaha atau keterampilan- keterampilan yang diperoleh siswa yang berupa nilai setelah melakukan proses pembelajaran IPA pada materi energi alternatif dan penggunaannya dengan menggunakan media pembelajaran *Power point.*
5. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran dan sarana komunikasi dalam bentuk cetak, pandangan, dan pendengaran beserta perangkat kerasnya.
6. Media pembelajaran *microsoft Power Point* atau yang disebut dengan *microsoft Ofice Power Point* merupakan salah satu program aplikasi yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah.
7. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dan dapat digunakan untuk membantu kurikulum untuk mencapai tujuan belajar.
8. Model pembelajaran *Examples Non Examples* adalah model pembelajaran yang membelajarkan murid terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya melalui analisis dan contoh-contoh berupa gambar-gambar.