

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda. Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.” Joko Subando (2021:164) menyatakan bahwa “Pengaruh adalah daya atau kekuatan yang ada dalam diri siswa/anak, yang dapat menumbuhkan motivasi dan sikap belajar agar dapat mendapatkan prestasi mata pelajaran SKI. Hugiono dan Poerwantana menyatakan bahwa “Pengaruh merupakan dorongan atau bujukan yang bersifat membentuk atau merupakan suatu efek.”

Sedangkan Surakhmad menyatakan bahwa “Pengaruh adalah kekuatan yang timbul dari orang atau benda dan juga gejala dalam yang bisa memberikan perubahan terhadap apa yang ada di sekelilingnya.” R. Roberts & Gilbert menyatakan bahwa “Pengaruh adalah wajah kekuasaan yang diperoleh oleh orang ketika mereka tidak memiliki kewenangan untuk mengambil keputusan.”

Jadi dari pendapat-pendapat para ahli yang ada, dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk sesuatu keadaan kearah yang lebih baik.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Rusman (2017:84) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.” UU No. 20

Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Selanjutnya Muhaimin (2018:55) menyatakan bahwa “Pembelajaran sebagai usaha untuk membelajarkan peserta didik di mana dalam upaya tersebut terdapat aktivitas memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau strategi guna mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.” Sedangkan Poerwadarminta (2018:56) menyatakan “Pembelajaran sebagai suatu proses yang menekankan pada pola interaksi antara pendidik dan peserta didik yang erat hubungannya dengan mengajar dan belajar.”

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik melalui sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.1.3 Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan suatu hal yang harus dimiliki oleh seseorang sebelum mereka melakukan segala sesuatu. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa “Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan.” Mutiah, dkk. (2021:18) menyatakan bahwa “Minat adalah rasa suka atau tertarik yang berwujud keinginan, kecenderungan untuk memperhatikan tanpa disuruh, dengan kesadaran, dengan perasaan yang senang.” Holland dalam Khairani, (2017:137) menyatakan bahwa “Minat adalah perasaan ingin tahu, perhatian, dan memberikan kesenangan atau kenikmatan.”

Selanjutnya Sutrisno (2021:10) menyatakan bahwa “Minat adalah sebagai sebab, yaitu kekuatan pendorong yang memaksa seseorang menaruh perhatian pada orang situasi atau aktifitas tertentu dan bukan pada yang lain, atau minat sebagai akibat yaitu pengalaman efektif yang distimular oleh hadirnya seseorang

atau sesuatu objek, atau karena berpartisipasi dalam suatu aktifitas.” Sedangkan Crow dan crow (2021:18) menyatakan bahwa “Minat adalah pendorong seseorang yang dapat membentuk perhatian terhadap orang lain atau objek lain.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa minat adalah kemauan atau keinginan serta dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan dan mencapai suatu hal tertentu.

2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Oemar Hamalik (2021:10) menyatakan bahwa “Media Pembelajaran adalah Alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajar di sekolah.” Nursalim (2018:133-134) menyatakan bahwa “Media Pembelajaran adalah sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi dari sumber belajar kepada penerima materi yaitu peserta didik.”

Hamka (2018:16) menyatakan bahwa “Media Pembelajaran adalah sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.” Hamdan Husen Batubara (2022:4) menyatakan bahwa “Media Pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.” Suprpto dkk (2021:10) menyatakan bahwa “Media Pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.”

Berdasarkan pendapat para ahli yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik agar lebih efektif dan efisien. Sehingga peserta didik akan lebih mudah dalam menerima informasi tersebut, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.5 Pengertian Media Power Point

Media *Power Point* saat ini sudah sangat populer dan bukan hanya dipakai dibidang bisnis atau perusahaan tetapi juga dalam bidang pendidikan. Ega Rima Wati (2018:6) *Microsoft Power Point* adalah perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. *Microsoft Power Point* dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan penampilan yang menarik. Beberapa hal menjadikan media menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri kreativitas penggunaannya. Novia Lestari (2020:10) *Microsoft Power Point* merupakan salah satu perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran sederhana namun tetap menarik. Hal ini ditunjang lewat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih menyenangkan. Astawan dalam jurnal Sri Putra, dkk (2017:5) juga menyatakan bahwa “Media Power Point akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan memiliki tujuan yang jelas apabila dipresentasikan.

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa “Media Power Point adalah program aplikasi yang dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia yang membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik apabila di presentasikan.

Dari uraian di atas maka tujuan seorang guru menggunakan media powerpoint ketika proses mengajar sedang berlangsung adalah:

- a. Membantu atau menolong peserta didik untuk mengingat lebih banyak, guru menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu mengajar powerpoint akan memperdalam pengalaman belajar serta daya ingat siswa.
- b. Menarik minat dan memusatkan perhatian siswa, peserta didik mempunyai rasa yang cepat bosan dan sulit untuk memusatkan perhatian dalam jangka waktu yang lama, sehingga perhatian siswa hanya pada pemulaan pelajaran tidak dapat untuk dipastikan akan terus bertahan sampai akhir pelajaran.

- c. Membantu peserta didik untuk mengerti dengan lebih baik lagi, dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan, maka siswa akan mudah untuk mengerti dan memahami pelajaran yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Power Point Dalam Pembelajaran

Ega Rima Wati (2018:106) *Microsoft Power Point* merupakan sebuah alat atau program yang dapat membantu atau mempermudah kegiatan presentasi, seperti menampilkan presentasi dalam bentuk tulisan, gambar, grafik, objek, atau video yang di mainkan pada saat kegiatan berlangsung.

1) Kelebihan Media Microsoft Powerpoint

Media *Microsoft Power Point* ini memiliki beberapa kelebihan yang perlu diketahui diantaranya adalah:

- a. Secara penyajian media Powerpoint dapat memberi tampilan yang menarik. Karena media ini dilengkapi dengan permainan warna, huruf, animasi, teks dan gambar atau foto.
- b. Mampu merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi mengenai materi yang tersaji.
- c. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- d. Memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.
- e. Mampu membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Kelemahan Media Microsoft Powerpoint

Media *Microsoft Power Point* ini memerlukan persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga. Untuk menggunakan media ini dibutuhkan kesabaran dan tahap demi tahap untuk menyusun dan membuatnya. Sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Untuk menggunakan media *Microsoft Power Point* ini dibutuhkan keahlian yang lebih untuk dapat membuat Powerpoint yang benar, baik, dan menarik.

2.1.7 Pengertian Hasil Belajar

Tingkat kemampuan siswa dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan bagian terpenting berubahnya tingkah laku. Seperti yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dalam Haryanto (2022:28) menyatakan bahwa “Hasil belajar pada hakekatnya yaitu suatu perubahan tingkah laku sebagai bukti dari hasil belajar yang mencakup dalam bidang, afektif, dan juga psikomotorik”. Winkel dalam Purwanto (2017:45) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Mulyono dalam Zaiful, dkk (2019:11) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional”.

Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman.

2.1.8 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Interaktif merupakan komponen yang menghubungkan proses yang memberdayakan pengguna untuk mengendalikan suasana dengan menggunakan komputer. Ariesto Hadi Sutopo dalam Hamda Kharisma Putra, (2021:16) menyatakan bahwa “Interaktif adalah pembelajaran yang menggunakan komputer untuk satu orang siswa sehingga masing-masing membutuhkan keyboard, mouse, dan alat input lainnya sebagai kontrol. Suryani dalam Hamdan Husein Batubara, (2021:109) menyatakan bahwa “Media Pembelajaran Interaktif adalah media digital yang memiliki alat navigasi, tombol dan alat interaksi lain yang memungkinkan penggunaan media dapat mengendalikan atau berinteraksi dengan isi media tersebut.

Rudi Sofyan dalam Budi Kurniawan dan Ni Putu Kusua Widiastusi, (2022) menyatakan “ Media Interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images, sound and video*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang

berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat.” Sedangkan Bambang Warsita dalam Hamda Kharisma Putra, (2021:15) menyatakan bahwa Multimedia Interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, musik, narasi, interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengkaitkan teks, suara, gambar bergerak dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat siswa untuk belajar. Media ini menjadikan siswa berinteraksi langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media.

2.1.9 Pengertian IPA

IPA adalah pengetahuan yang bersifat rasional dan objektif tentang alam sekitar. Wahab Jufri (2017:132) menyatakan bahwa “IPA atau Sains merupakan pelajaran yang berorientasi pada fakta, konsep, prinsip, generalisasi, hukum, teori, tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global.” Robert B.Sund dalam Dea Mustika, (2022:14) menyatakan bahwa “IPA adalah sekumpulan pengetahuan dan juga suatu proses.” Dalam definisi ini IPA mengandung dua unsur, yaitu sebagai sekumpulan pengetahuan dan sebagai suatu proses untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan tersebut.

Darmawan Harefa dkk. (2020:4) menyatakan bahwa “IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan berlaku secara umum yang membahas tentang sekumpulan data mengenai gejala alam yang dihasilkan berdasarkan hasil observasi, eksperimen, penyimpulan, dan penyusunan teori.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu untuk mencari tahu, memahami alam semesta secara sistematis dan mengembangkan

pemahaman ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang teruji kebenarannya.

2.1.10 Materi Pembelajaran

Zat Tunggal dan Zat Campuran

Zat tunggal dan zat campuran itu merupakan materi. Zat campuran terdiri dari homogen dan heterogen. Nah sebetulnya apakah yang dimaksud dengan materi itu? Materi adalah setiap objek atau segala sesuatu yang menempati ruang dan mempunyai massa. Banyak jenis materi di lingkungan sekitarmu. Misalnya air, batu, pasir, tanah, kayu, besi, emas, plastik, dan oksigen atau udara. Materi yang banyak jenisnya tersebut dapat dikelompokkan menjadi benda padat, cair, dan gas. Berdasarkan komponen penyusunannya, materi dibedakan atas zat tunggal dan campuran.

A. Zat Tunggal

Zat tunggal atau disebut zat murni adalah zat yang komponen penyusunnya hanya satu zat atau murni. Zat tunggal dapat berupa unsur dan senyawa.

1. Unsur adalah zat kimia yang tak dapat dibagi lagi menjadi zat yang lebih sederhana. Ada dua jenis unsur, yaitu unsur logam dan nonlogam. Contohnya unsur logam adalah perak, besi, emas, dan platina. Adapun contoh unsur nonlogam antara lain hidrogen, oksigen, nitrogen, dan karbon.
2. Senyawa adalah zat tunggal yang terbentuk dari beberapa unsur. Contohnya unsur senyawa adalah garam, air, dan gula.

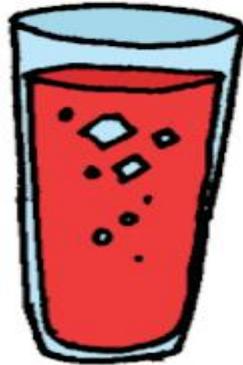


Gambar 2. 1 Contoh Benda Zat Tunggal
Sumber: <https://images.app.goo.gl/uQMhq166FPG9ZVNcA>

B. Zat Campuran

Zat campuran adalah zat yang komponen penyusunnya terdiri atas dua atau lebih zat atau materi. Berdasarkan sifatnya, zat campuran terdiri atas zat campuran homogen dan zat campuran heterogen.

1. Ketika mencampurkan sirup dan air, kedua zat menjadi satu sehingga tidak bisa dibedakan mana yang sirup dan air. Campuran itulah yang dinamakan campuran homogen. Campuran homogen adalah campuran antara dua zat atau lebih yang partikel-partikel penyusunnya tidak dapat dibedakan lagi. Campuran homogen juga dapat disebut dengan larutan. Contoh campuran homogen antara lain sirup (campuran gula, pewarna, dan air), larutan oralit (campuran air dan garam), dan udara (campuran gas-gas).



Gambar 2. 2 Sirop merupakan zat campuran homogen.

Sumber: <https://www.damaruta.com/2018/04/pengertian-materi-zat-tunggal-dan-zat.html>

2. Zat campuran heterogen adalah campuran yang terdiri atas dua zat atau materi berbeda yang tidak dapat menyatu secara sempurna. Contoh campuran heterogen antara lain air kopi tumbuk, air dengan tanah, dan air dengan minyak. Zat campuran heterogen dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu sebagai berikut:
 - a. Suspensi zat campuran heterogen suspensi merupakan zat campuran yang bentuknya atau fisiknya keruh dan tidak stabil pencampurannya. Zat campuran heterogen suspensi jika dibiarkan maka akan terjadi proses pengendapan. Beberapa contoh zat campuran heterogen suspensi dalam kehidupan sehari-hari sebagai berikut :
 1. Kopi dan Air Zat kopi pada awalnya tidak stabil, namun kemudian akan terjadi proses pengendapan secara perlahan di bawah gelas.
 2. Air dan Pasir atau Tanah Tanah atau Pasir jika dicampurkan dengan air akan menimbulkan bentuk fisik pencampuran yang keruh. Tanah atau pasir selanjutnya akan mulai mengendap
 - b. Koloid Zat campuran heterogen koloid merupakan campuran zat yang cenderung tidak dapat tercampur secara sempurna dan apabila didiamkan tidak akan terjadi proses pengendapan. Salah satu contoh zat campuran heterogen koloid dalam kehidupan sehari-hari sebagai berikut: Asap,

Debu, dan Udara. Pada saat di udara, asap dan debu tidak akan tercampur secara sempurna serta tidak akan terjadi proses pengendapan.



Gambar 2. 3 Campuran Heterogen

Sumber: <https://images.app.goo.gl/FwHQJeD23z3YiL4YA>

2.2 Kerangka Berpikir

Penerapan pembelajaran bidang studi IPA yang diterapkan oleh guru kelas dengan menggunakan media powerpoint yang kurang kreatif dan menarik akan membuat siswa kurang bersemangat dan susah menangkap materi pembelajaran dengan cepat. Terutama pada materi sistem pernapasan manusia. Jika guru hanya berceramah dan media powerpoint yang kurang menarik maka siswa sudah jelas merasa bosan, kurang menarik perhatian siswa dan pola pikir kreatif siswa tidak terbangun.

Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa masih perlu adanya perbaikan dalam penerapan media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis powerpoint, sehingga harapan setelah guru dapat mendesain dan membuat media powerpoint lebih menarik sehingga Upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran IPA menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga minat belajar siswa semakin meningkatkan dengan menggunakan media powerpoint interaktif. Media powerpoint interaktif merupakan media yang menghasilkan gambar, teks, suara, video dan animasi.

2.3 Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media powerpoint
2. Power Point interaktif adalah program aplikasi yang dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia yang membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik apabila dipresentasikan.
3. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengkaitkan teks, suara, gambar bergerak dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir di atas, dapat diambil suatu hipotesis ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran power point interaktif pada mata pelajaran IPA materi Zat Tunggal dan Zat Campuran terhadap minat dan hasil belajar siswa di kelas V SDN 107103 Lantasan Baru.

