

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan**

Menurut Sugiyono (dalam Isnami.,dkk., 2020:3) Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Menurut Sujadi (dalam Tatik 2017: 6) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di tanggung jawabkan.

Menurut Wiyokusuma (dalam Eunike., dkk. 2018:5) pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu, dan kemampuan manusiawi yang optimal.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah proses dilakukan dengan merancang, membuat sebuah produk menjadi efektifitas dan efisien atau menyempurnakan suatu produk yang sudah dibuat. Tujuan dari pengembangan yakni untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan dan melalui perubahan- perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk tersebut.

##### **2.1.2. Media Pembelajaran**

###### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan bagian dari sarana pembelajaran yang memiliki peran penting dalam proses pemberian materi pelajaran. (Rohani, 2019) kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata

“medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Hal tersebut berarti medium merupakan sarana komunikasi. Berasal dari kata bahasa latin, istilah tersebut mengacu pada segala sesuatu yang membawa informasi antar sumber dan penerima.

Media pendidikan sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar, mempunyai ciri- ciri umum sebagai berikut (Arsyad, 2019: 6): (1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera; (2) Media pendidikan mempunyai pengertian non- fisik yang dikenal sebagai perangkat *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang disampaikan kepada siswa; (3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio; (4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas; (5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran; (6) Media pendidikan dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya modul, computer, *radio tape/kaset*, *video recorder*); (7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Menurut Mudlofir dan Rusdiah (2019:124) Media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Media pembelajaran Azwan., dkk., (2020:5) ialah media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat di jadikan sebagai sebagai penyalur pesan agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Secara umum media adalah segala sesuatu yang di gunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media merupakan segala bentuk perantara yang di gunakan untuk berkomunikasi. Menurut Susilana, (2020: 6) dalam bukunya media pembelajaran memiliki arti perantara atau pengantar. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang di gunakan guru dalam menyampaikan materi

kepada para murid yang bertujuan mempermudah saat proses pembelajaran yang menarik demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki manfaat praktis didalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (dalam Mashuri, 2019) antara lain:

- a. Mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar.
- b. Mampu menanggulangi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- c. Mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- d. Mampu memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa- peristiwa di lingkungan mereka.

Menurut Nasution (Nurrita, 2018:174) menyatakan bahwa manfaat pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain.
- c. Bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- d. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui peraturan kata- kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

Kemp dan Dayton (Anggarini, 2019:179) mengatakan bahwa ada beberapa manfaat dari media pembelajaran yaitu:

- a. Efisien dalam waktu dan tenaga
- b. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Penyampaian materi pembelajaran dapat beragam
- e. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media yaitu memperjelas penyampaian dan penyajian pesan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, dapat mengambil perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung serta memberikan pengalaman bagi peserta didik dalam pembelajaran.

### **2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal yaitu:

1. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
3. Menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik.
4. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar dimana informasi yang terdapat dalam benak dan mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.
5. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.

### **2.1.4. Jenis- jenis Media Pembelajaran**

Media belajar di bagi menjadi tiga yaitu:

1. Media Visual

Media visual adalah suatu alat sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya mata pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan

diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera penglihatan saja.

## 2. Media Audio

Media audio atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengengaran saja. Karena media ini hanya berupa suara saja.

## 3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang di buatnya secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

### **2.1.5. Media Pembelajaran *Powerpoint***

Menurut Hutahaean (2020:148) *Microsoft powerpoint* merupakan aplikasi *software* yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa tulisan, gambar bentuk, foto, aneka warna dan jenis tulisan, fitur *hyperlink*, audio, video, dan animasi. Media *power point* dapat digunakan di *laptop* dan di *handphone*. Media *Powerpoint* membantu semua gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena media *Powerpoint* akan mebantu membuat *slide*, *outline*, presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk *clipart* yang menarik, yang semuanya mudah di tampilkan di layar *monitor computer*. *Powerpoint* adalah alat baru prsesntasi, biasanya digunakan saat menjelaskan suatu hal yang dirangkum dan dikemas dalam slide *Powerpoint*. *Power point* merupakan salah satu program aplikasi *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan terjangkau. Aplikasi ini sangat banyak diminati dan banyak digunakan berbagai kalangan, baik itu professional, praktisi, akademis maupun pemula atau aktifitas presentasi.

### **2.1.6. Karakteristik Media Pembelajaran *Powerpoint***

Wati (2019:91) berpendapat bahwa terdapat ada beberapa karakteristik Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* diantaranya:

1. Keseimbangan, dalam hal ini pola atau bentuk yang dipilih sebelumnya mempunyai ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.
2. Keterpaduan, membantu pemahaman pesan dan informasi antara hubungan elemen- elemen visual yang berfungsi secara bersama-sama.
3. Kesederhanaan, adalah memudahkan dalam memahami pesan yang disajikan secara visual. Informasi atau pesan yang rumit dan panjang harus dibagi dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan dipahami.
4. Penekanan, penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, namun konsep yang ingin disajikan tetap memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa.

Adapun teknik- teknik penulisan naskah media presentasi.

1. Menentukan topik sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.
2. Menyiapkan materi yang sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.
3. Identifikasi bahan- bahan materi tersebut untuk diseleksi mana yang sesuai dengan karakteristik media presentasi. Karena tidak semua materi tersebut cocok untuk dituangkan melalui presentasi.
4. Menulis materi apa yang telah dipilih dalam kalimat yang singkat dan point- point penting saja.
5. Tuangkan pesan- pesan yang telah disajikan dalam berbagai format seperti, gambar, animasi, video- video atau teks (kata- kata).
6. Pastikan materi yang telah di tulis telah jelas, mudah dipahami dan lengkap.
7. Siipakan isi materi secara urut dan sistematis agar pesan yang disampaikan lebih mudah di pahami.

### **2.1.7. Kekurangan *Powerpoint***

Memerlukan waktu dan tenaga yang cukup lama. Untuk menggunakan media ini dibutuhkan tahap dan kesabaran dalam menyusun dan membuatnya. Sehingga waktu yang diperlukan tidak hanya sedikit.

- 1) Membutuhkan keahlian yang lebih untuk membuat *powerpoint* yang menarik, baik, dan benar.
- 2) Hanya bisa dioperasikan *Windows*, hanya bisa dijalankan atau dioperasikan pada sistem operasi *windows* saja.
- 3) Risiko masalah teknis yang tinggi.
- 4) Tidak semua sekolah memiliki *laptop* dan *proyektor*.

### **2.1.8. Kelebihan Media *Powerpoint***

Media *Power point* memiliki kelebihan diantaranya yaitu: memiliki tampilan yang menarik, dapat merangsang motivasi belajar siswa. Menurut Amrina dkk (2019:8) Kelebihan media *Powerpoint* adalah menarik, merangsang siswa untuk belajar, tampilan visual mudah dipahami, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, bersifat kondisional, dan praktis.

### **2.1.9. Materi IPA Pembelajaran IPA**

Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui oleh manusia, sedangkan ilmu adalah alat bantu yang digunakan manusia untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu pengetahuan alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang memperoleh dari pengetahuan melalui serangkaian proses ilmiah. Abdullah (dalam Maisarah, 2022:2) IPA adalah pengetahuan khusus dengan melakukan observasi, ekperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori.

IPA berhubungan dengan mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan Sri Sulistyorini (dalam Maisarah, 2022:2). Pada prinsipnya mempelajari IPA sebagai cara mencari

tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar lebih mendalam. Jadi, dapat disimpulkan ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari suatu peristiwa- peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi dan mempelajari fenomena alam melalui serangkaian proses atau kejadian yang ada di sekitar kita.

#### **2.1.10. Materi Ciri- ciri Makhluk Hidup**

Mahluk hidup adalah makhluk yang memiliki ciri- ciri kehidupan. Ciri- ciri tersebut membedakannya dari benda tak hidup atau benda mati. Ciri- ciri makhluk hidup adalah bernapas, perlu makan, bergerak terhadap rangsangan, tumbuh dan berkembang. Makhluk hidup merupakan benda hidup yang selain memiliki ciri atau sifat. Sebagai benda juga memiliki sifat atau ciri yang membedakannya dari benda tak hidup. Perbedaan itu terutama tampak pada ciri- ciri fisiologisnya. Ciri makhluk hidup yang membedakannya dari makhluk hidup dapat tumbuh, makhluk hidup berkembang biak, bernapas, memerlukan makan dan minum, bergerak, peka terhadap rangsangan.

##### **1) Makhluk Hidup Dapat Tumbuh**

Semua makhluk hidup mengalami pertumbuhan, pertumbuhan diawali dari kecil menjadi besar. Pertumbuhan diawali sedikit demi sedikit. Manusia, hewan dan tumbuhan dapat tumbuh. Mereka tumbuh dari kecil menjadi besar.



Gambar 2.1. Makhluk Hidup Dapat Tumbuh

<https://images.app.goo.gl/C6PrirQQgHP1KYTC9>



## 2) Mahkluk Hidup Berkembang Biak

Semua mahkluk hidup berkembang biak. Yang artinya mahkluk hidup memiliki keturunan, yaitu memiliki anak agar tidak punah. Itulah tujuan mahkluk hidup berkembang biak. Ayam bertelur adalah salah satu contoh perkembang biakan. Dengan berkembang biak, mahkluk hidup dapat bertambah banyak. Cara hewan berkembang biak bermacam-macam. Ada hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur. Contohnya angsa, itik, ayam dan burung. Ada juga hewan yang berkembang biak dengan melahirkan anak. Contohnya sapi, kerbau, kuda, kucing, kelinci dan kambing.

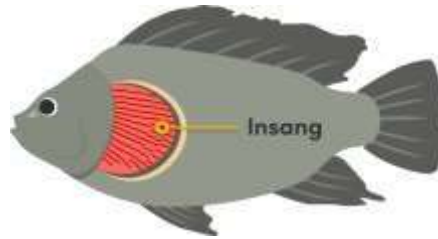


Gambar 2.2. Berkembang Biak

<https://images.app.goo.gl/6wzNHB3JbYUbxCU98>

## 3) Bernapas

Bernapas merupakan proses menghirup udara dari lingkungan, kemudian di pililah. Oksigen akan masuk dalam tubuh dan dikelola untuk menjadi energi secara kimiawi. Gas untuk bernapas adalah oksigen, saat bernapas kita mengambil oksigen lalu menghembuskan gas karbon dioksida. Hewan memiliki alat bernapasan khusus. Ada hewan bernapas menggunakan paru-paru. Contohnya kambing, sapi, kerbau dan sebagainya. Ada hewan yang bernapas dengan insang. Contohnya adalah ikan. Sedangkan cacing bernapas dengan kulit. Katak dewasa bernapas dengan paru-paru dan kulit. Setiap mahkluk hidup bernapas. Manusia setiap saat bernapas, hewan dan tumbuhan juga bernapas.



Gambar 2.3. Bernapas

<https://images.app.goo.gl/wHhRQvfnmsCMZ3ar5>

#### 4) Memerlukan Makan dan Minum

Untuk bertahan hidup, semua makhluk hidup perlu untuk makan dan minum. Bukan hanya manusia atau hewan, tanaman hingga bakteri pun butuh makan dan minum bila ingin bertahan hidup. Makanan dan minuman adalah sumber energi bagi makhluk hidup. Dengan makan dan minum, makhluk hidup bisa melakukan pertumbuhan pertumbuhan hingga mengganti sel tubuh yang mati atau rusak.



Gambar 2.4 Memerlukan makan dan Minum

<https://images.app.goo.gl/GvhaBn3VryCUpARF8>

#### 5) Bergerak

Semua makhluk hidup bisa bergerak. Karena Ciri-ciri Mahkluk Hidup dapat bergerak. Manusia dan hewan dapat bergerak dengan berbagai cara. Manusia berjalan menggunakan kaki, dengan kaki manusia dapat berpindah tempat. Katak juga bergerak dengan menggunakan kaki. Ikan bergerak dengan sirip. Burung terbang ke udara menggunakan sayap. Belut dan cacing bergerak dengan perut. Setiap makhluk hidup berebeda cara geraknya.



Gambar 2.5 Bergerak

<https://images.app.goo.gl/iTHnovKeMQb3F2jJA>

6) Peka Terhadap Rangsangan

Peka terhadap rangsangan merupakan kemampuan makhluk hidup memberikan tanggapan atas rangsangan yang sudah di terima. Contohnya hewan kaki seribu. Bila di sentuh maka akan melingkari tubuhnya.



Gambar 2.6 Peka Terhadap Rangsangan

<https://images.app.goo.gl/4XbbU7NsXRQsv3eAA>

## 2.2 Peneliti Terdahulu

1. Berikut data penelitian yang sebelumnya telah melakukan penelitian terkait pengembangan media *Powerpoint*. Rezkiti, 2019 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Power Point Interaksi untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. Penelitian ini di latarbelakangi dengan kebutuhan guru akan pembelajaran yang menggunakan Informasi Teknologi (IT) sehingga diperlukan pengembangan media tersebut dengan menggunakan metode pengembangan Sugiyono dengan 9 langkah: 1.Potensi masalah 2.Pengumpulan data, 3. Desain produk, 4 Validasi desain, 5 Revisi desain, 6. Uji coba produk, 7. Revisi produk, 8.Uji coba pemakaian, 9. Revisi produk hingga akhir. Dengan hasil validasi akhir skor rata-rata ahli materi 3.40 dengan kategori sangat baik, ahli Bahasa dengan skor 3.22 kriterianya baik, selanjutnya validasi pengguna dengan skor 3,62 dengan kategori sangat baik dan hasil pengembangan produk dapat digunakan pada pembelajaran.
2. Peneliti terdahulu yang kedua yaitu dari Aisyah Turahmi, dkk, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Berbasis *Microsoft Powerpoint* Pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya Untuk SMP Kelas VII. Penelitian ini bertujuan 1. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran video berbasis *Microsoft Office Powerpoint* pada materi objek IPA dan pengamatannya. 2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video berbasis *Microsoft Office Powerpoint* pada materi objek IPA dan pengamatannya. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video berbasis *Microsoft Powerpoint* layak di gunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran IPA.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Sebagai upaya mewujudkan fungsi pendidikan sebagai sumber daya manusia, perlu di kembangkan bahan ajar berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* materi Ciri- ciri Makhluk Hidup dengan seiring berkembangnya waktu, suasana, strategi meningkatkan hasil belajar.

Pengembangan merupakan proses dilakukan dengan membuat, merancang, menyempurkan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kritik dari produk yang dibuat. Tujuan dari penelitian pengembangan yaitu menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan dan melalui perubahan- perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk tersebut. Menurut hasil penelitian bahwa pentingnya pengembangan yaitu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada materi Ciri- ciri Makhluk Hidup dan dapat meningkatkan hasilbelajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III di SDN 064025 Medan Tuntungan media *Powerpoint* yang di gunakan masih sederhana, penggunaan kata-kata yang di gunakan masih sederhana dalam bentuk paragraf dan gambar kurang bervariasi di dalamnya sehingga media yang di gunakan kurang menarik mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan cenderung bosan ketika pembelajaran berlangsung.

### 2.4 Defenisi Operasional

Defenisi operasional dalam penelitian ini yaitu:

1. Metode penelitian pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk merancang atau memperbaiki produk melalui proses perencanaan, produksi dan evaluasi validitas yang akan dihasilkan.
2. Media pembelajaran *Powerpoint* adalah sebuah program atau

*software* yang dapat menampilkan sebuah program berupa data, grafik, gambar, audio, serta animasi yang dapat memudahkan kegiatan presentasi bagi penggunaanya.

3. Makhluk hidup adalah makhluk yang yang memiliki ciri- ciri kehidupan. Ciri- ciri tersebut membedakannya dari benda tak hidup atau benda mati. Ciri- ciri Makhluk Hidup adalah bernapas, perlu makan, bergerak terhadap ransangan, tumbuh dan berkembang. Makhluk hidup merupakan benda hidup yang selain memiliki sifat atau ciri yang membedakannya dari benda tak hidup.

