

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang. Menurut Badudu & Zain pengaruh adalah daya untuk menimbulkan sesuatu, kekuasaan untuk membentuk atau mengubah sesuatu.

Dari pengertian di atas pengaruh adalah sesuatu yang memiliki hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi dari suatu dorongan dan dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain kearah yang lebih baik. Sehingga dalam penelitian ini penulis meneliti mengenai seberapa besar daya yang ditimbulkan oleh pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint*.

2.1.2 Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan gabungan dari dua istilah, media dan pembelajaran. Kristanto (2016:4) berpendapat bahwa media adalah bentuk jamak dari kata “medium”, di mana istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima.

Ada banyak batasan yang diterapkan orang pada media. AECT (Association of Education and Communication Technology) memberikan batasan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Warkintin & Mulyadi (2019) mengatakan media sebagai alat bantu didalam proses pembelajaran sehingga guru dituntut untuk bisa menggunakan media dengan baik di dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Humairah E (2021) Media pembelajaran adalah alat yang dapat

mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari aktivitas pembelajaran. Tanpa penggunaan media, proses pembelajaran tidak akan terjadi secara optimal. Media pembelajaran yaitu apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti papan tulis, buku, dan lingkungan sekolah juga termasuk kedalam media. Media tersebut sebagai saluran dalam menjembatani interaksi antara guru dan peserta didik, dapat mengantarkan pesan berupa informasi tentang materi pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang berfungsi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi pembelajaran dari pengajar kepada peserta didik yang dapat memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media yang kreatif dan menarik, siswa dapat belajar lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajarnya sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran juga akan dapat mengatasi kesulitan-kesulitan di dalam mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas.

B. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran dalam proses belajar adalah untuk memperlancar proses interaksi antara guru dan peserta didik agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, akan tetapi proses pembelajaran dapat lebih ditingkatkan efektivitasnya untuk membantu peserta didik menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, menciptakan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa.

Istiqlal (2018:143) menyatakan bahwa ada beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan; melalui media, penjelasan yang beragam dapat disampaikan kepada peserta didik secara bersamaan. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar penjelasan materi tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang sama persis seperti yang diterima oleh teman-temannya.
2. Proses belajar dan mengajar jadi lebih menarik; dengan menggunakan media dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik, merangsang mereka untuk berinteraksi secara langsung tentang kajian pelajaran, membantu peserta didik mengkonkretkan suatu yang abstrak. Media dapat membantu guru menghidupkan suasana kelas, tidak monoton dan tidak membosankan.
3. Proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif; pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Dengan penggunaan media guru dapat mengatur kelas sehingga tidak hanya guru yang sendiri yang aktif bahkan siswa juga akan ikut aktif.
4. Waktu belajar mengajar dapat dikurangi; seringkali guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi pelajaran. Namun jika guru ingin dan mengetahui cara menggunakan media pelajaran untuk membahas materi pelajaran, maka waktu yang digunakan akan lebih efisien.
5. Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan; Penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efisien, tetapi dapat juga membantu siswa memahami isi pembelajaran lebih mendalam

Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci menurut Kemp dan Dayton (Anggraini, 2019) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu;

- 1) Penyampaian materi pembelajaran yang seragam, 2) proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, 3) proses pembelajaran lebih efektif, 4) penggunaan waktu dan tenaga yang lebih efisien, 5) meningkatkan kualitas hasil belajar, 6) media memungkinkan proses

belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, 7) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. 8) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan mengenai manfaat media dalam pembelajaran yaitu : 1) pembelajaran akan lebih menarik, bervariasi dan tidak monoton, 2) proses pembelajaran lebih efektif, 3) pembelajaran akan lebih jelas maknanya dan mudah dipahami oleh peserta didik, 4) peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi akan melakukan aktifitas lain seperti mengamati, 5) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan dapat menimbulkan motivasi belajar.

C. Jenis-jenis media pembelajaran

Umumnya media pembelajaran dikemas dengan cara yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Sehingga peserta didik akan lebih mudah mengerti pelajaran tersebut. Banyak yang diharapkan dari media pembelajaran untuk membantu mengatasi berbagai masalah pendidikan, seperti untuk mengatasi kekurangan guru, untuk membantu peserta didik menguasai pelajaran sehingga tujuan pelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien.

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain perkembangan teknologi, ilmu percetakan dan komunikasi. Perkembangan di bidang media meliputi munculnya jenis-jenis dan format media seperti modul cetak, film, dan program komputer. Berdasarkan hal tersebut maka, dibuatlah pengelompokan yang didasarkan kesamaan karakteristik dari media.

Secara sederhana Azhar (2014) mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu :

1. Media *visual*, jenis media yang digunakan hanya menggunakan indra penglihatan seperti media cetak. Contohnya buku, peta, gambar, dan lain sebagainya,
2. Media *audio* adalah jenis media yang digunakan hanya menggunakan indra pendengaran saja, contohnya *tape recorder*, dan radio.

3. Media *audio visual* yaitu media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, film, video, program tv, dan lain sebagainya.
4. Multimedia adalah media yang melibatkan berbagai jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Dengan beragam jenis media pembelajaran baik berupa teks, audio, animasi maupun bentuk video, hal ini dapat menjelaskan pembelajaran lebih konkrit dimana siswa sudah memahami maksud dari objek materi pembelajaran melalui gambar dan video yang disajikan dalam media pembelajaran.

Dengan tidak membatasi ruang, waktu dan biaya guru mampu memberikan pembelajaran melalui media secara langsung. Dengan media pembelajaran proses belajar mengajar diharapkan mampu mencapai tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai. Perbedaan karakteristik gaya belajar anak guru harus mampu memperpadukan tulisan, gambar, animasi dan video pembelajaran sehingga siswa memahami materi pembelajaran di kelas.

2.1.3 Media PowerPoint

A. Pengertian PowerPoint

Media PowerPoint adalah program komputer presentasi untuk hasil kerja yang dikembangkan. Aplikasi ini sangat banyak digunakan oleh orang-orang perkantoran, pebisnis, para pendidik, peserta didik dan trainer. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang menarik yang dapat digunakan sebagai media pemaparan materi.

Rusman dkk, (2013:301) berpendapat bahwa *PowerPoint* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak memerlukan bahan tambahan selain alat untuk menyimpan data. Wati ER (2016:90) juga berpendapat media *PowerPoint* merupakan perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk mampu menampilkan perancangan presentasi dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam

pennggunaan dan relatif murah. Sedangkan *PowerPoint* dalam pembelajaran yaitu aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan.

Ada banyak pilihan media pembelajaran yang bisa digunakan di dalam kelas, khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar. *PowerPoint* adalah salah satu media yang paling efektif, penampilan yang menarik adalah salah satu alasan kenapa *PowerPoint* dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran yang sangat efektif, karena ada permainan desain yang menarik baik dari warna, huruf, dan animasi, baik animasi teks, ataupun animasi gambar atau foto. Hal tersebut akan lebih mendorong anak untuk lebih fokus dalam mengetahui informasi yang diberikan dalam pembelajarannya. Pesan informasi secara visual akan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik dalam penyampaian materi ajar.

Dengan menggunakan media *PowerPoint* guru tidak perlu banyak mengeluarkan biaya, tidak perlu banyak memaparkan materi, dapat dipakai secara berulang-ulang dan dapat disimpan dalam bentuk file tanpa memerlukan ruangan tambahan dan akan lebih praktis. Media *PowerPoint* juga memiliki kemudahan untuk mengimpor file, suara, gambar dan.

Berdasarkan penjelasan uraian di atas maka media *PowerPoint* memiliki manfaat bagi para guru untuk memahami karakteristik media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mencapai semua gaya belajar siswa, media pembelajaran yang menyediakan gaya belajar siswa secara visual serta audio maupun keduanya dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat diciptakan oleh guru salah satunya dengan menggunakan bantuan media *PowerPoint*.

B. Kelebihan dan Kekurangan Media *PowerPoint* Dalam Pembelajaran

Maryatun (2015 : 15) mengemukakan bahwa media *PowerPoint* memiliki penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi baik animasi gambar maupun foto, yang dapat lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, tampilan visual mudah dipahami peserta didik dan tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.

Kelebihan media *PowerPoint*

1. Penampilannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi baik animasi gambar maupun foto.
2. Merangsang siswa, media *PowerPoint* mampu merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi mengenai materi yang tersaji.
3. Pemaparan materi visual mudah dipahami peserta didik.
4. Guru tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan
5. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan bisa digunakan secara berulang-ulang.
6. Bisa disimpan dalam bentuk data optic atau magnetic (CD, disket, flashdisk) sehingga mudah dibawa dan tidak perlu menambah ruang untuk menyimpan

Sedangkan kelemahan media *PowerPoint* yaitu :

1. Menyita waktu dan tenaga sebagai bahan persiapan
2. Hanya dapat dijalankan atau dioperasikan pada sistem operasi *windows*.
3. Para guru dan peserta didik yang menggunakan power point sebagai media pembelajaran harus cukup memiliki kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar saat presentasi tidak banyak hambatan.

Berdasarkan kelebihan-kelebihan di atas maka penggunaan media power point dapat meningkatkan kreativitas guru dalam memberikan penampilan yang menarik dan dapat juga meningkatkan aktivitas belajar siswa dilingkungan sekolah dikarenakan penyajian dalam memaparkan materi pembelajaran sangat menarik sehingga perhatian peserta didik terfokus pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran.

C. Langkah-langkah Menggunakan Media *PowerPoint*

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat media presentasi dengan menggunakan *PowerPoint* yang efektif menurut Pilendia & Amalia (2020) :

- a. Persiapan : Tentukan topik materi yang akan di presentasikan atau yang akan di paparkan, persempit topik materi menjadi beberapa pemikiran utama, buatlah garis besar materi apa saja yang akan dipresentasikan.

b. Langkah langkah membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* :

1. Bukalah program microsoft PowerPoint di computer
2. Mulailah dengan New File.
3. Pilih slide dengan design yang diinginkan.
4. Membuat *background* tertentu unuk membuat slide lebihh menarik.
5. Masukkanlah judul utama materi presentasi yang akan disampaikan pada slide pertama
6. Masukkanlah sub judul materi di slide kedua (bila dirasa perlu buatembali judul utamanya)
7. Selanjutnya, masukanlah point-point pokok materi setiap sub secara berurut pada slide-slide berikutnya
8. Jika ingin membuat gambar sederhana dengan menggunakan fasilitas *shapes* dan *clip art* yang telah tersedia pada menu insert.
9. Melalui menu insert, bisa juga mengimput berbagai macam ilustrasi (*picture, sound, movie*). untuk dapat meng-*input picture, sound, movie* harus terlebih dahulu menyiapkan file-nya di dalam komputer yang digunakan.
10. Tampilan *background* diusahakan sederhana, kontras dengan objek (teks, gambar, dll), dan konsisten.
11. Jenis huruf (font) yang ingin digunakan harus konsisten seperti Arial hindari huruf yang rumit seperti *fortle, freestyle script*, dll.
12. Hindari menggunakan huruf yang terlalu kecil. Besar huruf disarankan minimal 18 pt (misalnya : 32 pt untuk judul, 28 pt untuk sub judul, 22 pt sub judul, dst).
13. Warna yang digunakan hendaknya serasi dengan tetap memperhatikan kontras. Berikan penonjolan warna pada bagian warna yang penting. Hindari menggunakan lebih dari 3 macam warna.
14. Gunakan visualisasi (gambar, animasi, grafik, video, dll) untuk memperjelas fakta, kosnep, prinsip dan prosedur.

c. Teknik Presentasi

1. Berikan suasana yang santai dan rileks untuk peserta didik agar mereka terfokus untuk melihat media yang digunakan.
2. Lakukan kontak mata dengan peserta didik. Gunakan kata-kata yang menarik dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dihasilkan individu setelah melakukan kegiatan proses belajar yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Wina Sanjaya (Heri Suprpto, 2020) mengemukakan belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Sedangkan Hamdayama (2016:28) menyatakan hasil kegiatan belajar merupakan perubahan diri, dari keadaan tidak tahu menjadi tahu, dari tidak melakukan sesuatu menjadi melakukan sesuatu.

Hasil belajar biasanya ditentukan dari pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Belajar menyebabkan perubahan dan belajar adalah upaya menciptakan perubahan perilaku dengan mendorong terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Berdasarkan Taksonomi Bloom memiliki tiga ranah diantaranya :

- a. Ranah Kognitif yaitu yang melibatkan proses berfikir mencakup kemampuan individu untuk mengingat atau mengenal fakta-fakta, menilai mengembangkan dan dapat menyelesaikan permasalahan. Dalam ranah kognitif terdapat enam aspek atau jenjang berfikir yaitu C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan), C4 (Analisis), C5 (Sintesis), C6 (Evaluasi).
- b. Ranah afektif ranah yang berkaitan dengan moral yang ditunjukkan melalui perasaan, sikap, nilai dan emosi.
- c. Dan yang terakhir ranah psikomotorik adalah ranah yang berkenaan dengan keterampilan hasil belajar dan kemampuan bertindak

Dari ketiga ranah hasil belajar diatas maka ranah tersebut bukan bagian-bagian yang terpisah karena bagian-bagian tersebut saling berkaitan untuk dapat mencapai perubahan yang diinginkan, baik dari aspek kognitif, afektif dan

psikomotorik perlu diperhatikan lagi secara baik terhadap prinsip-prinsip belajar. Sehingga penelitian ini terfokus hanya pada perubahan hasil belajar diarahkan kognitif.

Berhasil atau tidaknya hasil belajar, sudah pasti ada faktor-faktor yang mempengaruhinya. Secara umum hasil belajar di pengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Slameto (2015) juga menyatakan ada 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal & faktor eksternal. Pertama, faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal antara lain faktor jasmaniah yang terdiri dari kesehatan fisik yang mendukung peserta didik untuk belajar dengan baik dan psikologis faktor yang memiliki sifat bawaan yang dimiliki peserta didik tinggi rendahnya rasa ingin tahu. Kedua, faktor eksternal yaitu faktor dari luar individu. Faktor eksternal antara lain faktor lingkungan keluarga dimana suasana interaksi orangtua dengan anak diperlukan, peran orangtua dalam prestasi belajar peserta didik sangat penting, lingkungan sekolah berupa sarana prasarana di sekolah dan proses belajar antara guru dan peserta didik, dan lingkungan masyarakat yaitu lingkungan pertemanan peserta didik sehat atau tidaknya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dimana faktor internal yaitu faktor dari dalam diri individu sendiri yang meliputi jasmani dan psikologis. Dan faktor eksternal yaitu faktor dari luar dirinya yang meliputi faktor keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat.

2.1.5 Pembelajaran IPA

A. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan alam (IPA) atau sains adalah ilmu yang mempelajari fenomena-fenomena alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk tak hidup. Ipa juga dapat diartikan bahwa ilmu pengetahuan yang dibentuk melalui proses pengamatan terhadap fenomena-fenomena alam dan benda-benda secara rasional dan obyektif secara observasi atau pengamatan data dengan menggunakan metode ilmiah. Menurut Sukardjo (dalam Sulthon 2016) berpendapat bahwa IPA adalah

ilmu yang mempunyai ciri khusus yaitu mempelajari gejala alam yang faktual baik kenyataan/kejadian berdasarkan percobaan dan dapat dikembangkan berdasarkan teori.

Pada hakikatnya IPA dipandang sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur. Sebagai proses dikatakan semua kegiatan ilmiah yang dasarnya untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam dan menghasilkan atau menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk dikatakan adalah hasil dari proses yaitu pengetahuan yang dapat diajarkan didalam sekolah maupun diluar sekolah. Sedangkan sebagai prosedur adalah cara yang dipakai untuk mengetahui hal-hal yang biasa disebut metode ilmiah.

Pembelajaran IPA diharapkan bahwa peserta didik dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang terkait dengan fenomena alam yang setiap saat akan dapat berubah di lingkungan manapun bahkan di lingkungan sekitar tempat peserta didik. Agar pembelajaran IPA lebih efektif dan peserta didik lebih memahami bagaimana mengatasi permasalahan fenomena alam maka di perlukan penggunaan media sebagai alat bantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Media yang efektif dan dapat di gunakan saat pelajaran ipa salah satunya adalah media *PowerPoint*.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam disekitar baik makhluk hidup ataupun makhluk tak hidup serta hubungan sebab-akibat yang dapat menimbulkan masalah yang dapat di selesaikan melalui proses, produk dan prosedur yang benar menggunakan metode ilmiah. Dengan pembelajaran IPA yang efektif dan menarik maka peserta didik akan lebih mengetahui bagaimana mengatasi permasalahan-permasalahan fenomena alam yang akan terjadi.

B. Tujuan Pembelajaran IPA di SD

Dalam suatu pelajaran atau hal-hal baru pastinya memiliki tujuan, untuk itu tujuan pembelajaran IPA menurut Sulistyorini (dalam Sulthon 2016 : 50) menyatakan bahwa : (1) memahami alam sekitar, (2) memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu berupa keterampilan proses/metode ilmiah, (3) dan memiliki sikap ilmiah didalam mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah.

Sedangkan menurut Khaeruddin mata pelajaran ipa bertujuan untuk membekali peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA di SD agar peserta didik dapat memahami gejala-gejala alam di sekitar, memiliki pengetahuan tentang bagaimana mengatasi gejala alam tersebut jika terjadi di sekitar tempat tinggal mereka dan pastinya rasa ingin tahu peserta didik akan lebih besar mengenai gejala alam dan hubungan-hubungan yang terdapat di pembelajaran IPA.

C. Materi Pembelajaran Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Sumber makanan hewan dibagi menjadi dua kelompok yaitu tumbuhan dan hewan. Makanan yang berasal dari tumbuhan seperti daun, batang, buah, biji-bijian, akar atau umbi-umbian dan makanan yang berasal dari hewan seperti daging, ikan, tulang dan serangga. Hal ini menyebabkan adanya perbedaan jenis makanan pada hewan dan menyebabkan adanya penggolongan jenis makanan pada hewan yaitu :

1. Herbivora (tumbuhan)

Hewan herbivora adalah salah satu kelompok hewan yang masuk kelompok berdasarkan jenis makanannya. Makanan utama hewan herbivore yaitu tumbuh-tumbuhan, biji-bijian dan buah-buahan. Ciri-ciri dari hewan herbivora dapat dilihat dari berkaki empat, berkembang biak dengan melahirkan, dan memiliki gigi geraham. Gigi geraham ini digunakan hewan herbivore untuk mengunyah dan melunakkan makanannya yang berupa tumbuhan.

Beberapa contohh hewan herbivora yang dapat kita temukan dilingkungan sekitar kita misalnya, sapi, kambing, kelinci, gajah, dll.



Gambar 2.1 contoh hewan herbivore

2. Karnivora (Daging)

Hewan karnivora adalah kelompok hewan pemakan daging atau pemakan hewan lain. Hewan pemakan daging juga sering dianggap sebagai predator karena mereka berburu hewan lain untuk bertahan hidup dan bahkan dapat memangsa manusia. Ciri-ciri hewan karnivora dapat dikenali dengan aspek fisiknya, antara lain : memiliki gigi yang tajam dan kuat atau taring untuk memangsa dan merobek daging mangsanya, memiliki kuku yang tajam yang digunakan untuk menyerang mangsanya, cenderung memiliki kecepatan tinggi untuk berburu mangsanya, memiliki penglihatan yang tajam, memiliki racun untuk menyerang mangsanya. Contoh hewan karnivora yaitu : harimau, buaya, singa, ular,dll.



Gambar 2.2 contoh hewan karnivora

3. Omnivora (tumbuhan dan daging)

Hewan omnivora adalah hewan pemakan segalanya (tumbuhan dan daging). Dari tumbuhan, biji-bijian, hingga daging juga di makan oleh hewan ini. Ciri-ciri dari hewan herbivora yaitu memakan tumbuhan dan daging, mempunyai gigi yang tajam pada bagian depan dan datar pada bagian belakang, berkembang biak secara

bertelur dan beranak, sebagian besar bukan hewan mamalia dan sebagian lagi adalah mamalia. Contoh dari omnivore yaitu : ayam, tupai, kucing, dll.



Gambar 2.3 contoh hewan omnivora

2.2 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Kondisi awal yang di temukan yaitu kurangnya minat belajar peserta didik di SD Dharma Wanita Pertiwi sehingga hasil belajar peserta didik tidak memuaskan atau kurang optimal. Untuk bisa mendapatkan nilai yang optimal maka diperlukan alat/media sebagai jembatannya. Adapaun variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu media *PowerPoint*. *PowerPoint* ini digunakan untuk dapat membuat proses belajar tidak monoton, tidak membosankan, dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Kemudian variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar peserta didik yang diraih oleh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur berdasarkan test.

Selanjutnya setelah di berikan perlakuan menggunakan media *PowerPoint* maka dianalisis hasil belajar tersebut dari sebelum di berikan perlakuan dengan sesudah di berikan perlakuan, akibatnya akan memberikan dampak yaitu hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah : adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA melalui penggunaan media *PowerPoint* di SD Dharma Wanita Pertiwi Tahun Ajaran 2023/2024.

2.4 Defenisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh adalah tindakan atau keadaan dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah sesuatu keadaan kearah yang berbeda.

2. Media Power Point

PowerPoint adalah alat yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide yang menarik perhatian peserta didik. Dengan menggunakan media *PowerPoint* dalam proses belajar mengajar dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran karena desain pada *PowerPoint* dapat dibuat dengan kreatifitas guru. Dimana dengan kreatifitas yang telah dilakukan oleh guru dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik akan rasa ingin tahunya meningkat dan fokus kepada materi yang di sampaikan oleh guru.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah seseorang mengalami pengalaman belajarnya. Hasil belajar tidak akan selalu dapat meningkat akan tetapi hasil belajar dapat juga menurun. Hasil belajar pada penelitian ini adalah aspek kognitif.

4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam disekitar. IPA di SD Dharma Wanita Pertiwi adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

5. SD Dharma Wanita Pertiwi

SD Dharma Wanita Pertiwi adalah sekolah yang beralamat di Jl. Melati II No.30 Sempakata Kec. Medan Selayang, Kota Medan.