

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pengalaman baru melalui pengalaman, studi, instruksi, atau interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas belajar ini merupakan bagian penting dari perkembangan individu dan dapat terjadi di berbagai tempat, termasuk di dalam kelas, di luar kelas, di tempat kerja, atau dalam kehidupan sehari-hari.

Bustan dalam Suardi (2018:9) memandang belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungannya. Bustan berpendapat bahwa unsur utama dalam belajar adalah terjadinya perubahan pada seseorang. Perubahan tersebut menyangkut aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan, yang tentu juga bersamaan dengan interaksinya dengan lingkungan dimana dia berada.

Skinner dalam Suardi (2018:10) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat seseorang belajar, maka responnya akan menjadi lebih baik. Sebaliknya bila tidak belajar, responnya akan menjadi lebih buruk. Sebaliknya bila tidak belajar, responnya menjadi menurun.

Penting untuk dicatat bahwa belajar bukanlah proses yang terjadi hanya pada tahap pendidikan formal di sekolah atau universitas, tetapi juga berlangsung sepanjang kehidupan. Setiap kali seseorang mendapatkan pengetahuan atau keterampilan baru, mereka sedang melakukan proses belajar.

### 2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran atau dalam bahasa Inggris biasa diucapkan dengan *learning* merupakan kata yang berasal dari *to learn* atau belajar. Pembelajaran merupakan proses perubahan atau hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Setiawan 2017:20).

Pembelajaran (*instruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar antara keduanya, yakni kepada perumbuhan aktivitas subjek didik. Konsep tersebut dapat dipandang sebagai suatu sistem. Sehingga, dalam sistem belajar ini terdapat komponen-komponen siswa atau siswa, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas, dan prosedur serta alat atau media yang harus dipersiapkan (Suardi 2018:7).

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan-perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Menurut Setiawan (2017:21-22), secara mendasar kriteria dari pembelajaran meliputi:

- a. Pembelajaran merupakan proses perubahan yang dilakukan secara sadar disengaja yang dimaksud menuju pada adanya suatu kegiatan yang sistematis dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam diri individu menuju ke hal yang lebih baik.
- b. Perubahan hasil pembelajaran mencakup semua aspek kehidupan, yang mencakup seluruh aspek sebagai akibat dari pembelajaran. Aspek yang dimaksud mencakup segala hal yang dimiliki oleh seseorang, baik kemampuan, kebiasaan, keahlian yang dimiliki.
- c. Pembelajaran terlaksana karena adanya suatu kebutuhan pada diri individu dan kebutuhan tersebut terpenuhi. Pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik apabila pembelajaran tersebut tidak memiliki tujuan yang jelas dan terarah.

### 2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mengacu pada apa yang telah dipahami, dikuasai, atau dicapai oleh siswa atau individu setelah mengikuti suatu proses pembelajaran atau mengajar hasil belajar mencerminkan tingkat pemahaman keterampilan , pengetahuan, sikap , dan pencapaian dalam konteks pendidikan.

Hamalik (2009) dalam Nuridanyanti (2022:28) berpendapat bahwa hasil belajar menunjukkan pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan adanya indikator dan derajat Nuridayanti (2022:29) juga menyebutkan bahwa hasil belajar itu merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif , afektif, dan psikomotor. Hasil belajar diperoleh dari penilaian hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan serba acuan dalam memperbaiki proses pembelajaran.

Asemen pembelajaran atau penilaian hasil belajar adalah proses untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Penilaian hasil belajar adalah aktivitas yang sangat penting dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat perkembangan hasil belajar siswa. Ada empat aktivitas yang harus dilakukan oleh guru untuk mengetahui hasil belajar siswa sekaligus untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Aktivitas itu meliputi: 1) menguji (memberikan berbagai pertanyaan yang harus dijawab oleh guru); 2) mengukur (menentukan besaran angka yang merefleksikan seberapa besar kemampuan siswa dalam menjawab; 3) menilai (menginterpretasikan angka hasil pengukuran); dan 4) mengevaluasi (memutuskan tingkat keberhasilan belajar peserta didik dan juga keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan) (Sumardi (2020:01).

### 2.1.4 Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua faktor yaitu:

1. Faktor Internal (Dari dalam)

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri atau sudah ada

dalam diri siswa atau sudah ada dalam diri siswa itu sendiri. Faktor internal mempengaruhi prestasi belajar siswa terlepas dari bagaimana proses belajar mengajar di kelas berjalan berlangsung.

1. Keadaan fisik atau jasmani siswa
2. Kecerdasan atau inteligensi siswa
3. Bakat minat dan motivasi siswa

## 2. Faktor Eksternal (Dari luar )

### 1. Sekolah

Kita sebagai guru diharuskan terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar di kelas yang mana hal ini merupakan yang mempengaruhi hasil belajar siswa terlepas dari kurikulum-nya.

### 2. Keluarga

Peran orang tua dalam ke sukses proses dan hasil belajar tidak dapat di elakkan. Siswa yang tumbuh dalam keluarga dengan kesadaran belajar yang tinggi memiliki peluang untuk lebih sukses dalam proses pembelajarannya

### 3. Sosial Masyarakat

Kultur sosial masyarakat disuatu masyarakat tentu mempengaruhi generasi mudanya. Masyarakat dekat dengan buku , misalnya, menumbuh anak-anak yang gemar membaca. Bagaimana pun juga, anak anak adalah pengamat dan peniru yang ulung

## 2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Syariful Bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. (Ashar ,2011) Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut (Fatria,2017:140) Media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta perantara

yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan. Media bisa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Media juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk mengungkapkan pendapat, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksari atau hiburan sarana komunikasi sosial, dan juga sebagai sarana kendali atau pengawasan bagi masyarakat.

### **2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran Powerpoint**

#### **a. Pengertian powerpoint**

*Microsoft* powerpoint adalah aplikasi milik *Microsoft office* selain *microsoft word* dan *microsoft excel* yang telah dikenal banyak orang. *Microsoft* powerpoint menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dengan fasilitas animasi sebuah slide bisa dimodifikasi agar menarik perhatian peserta didik. Begitu juga dengan adanya fasilitas *front picture*, *sound* dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus dan menarik. Bila produk slide ini disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya unuk menerima apa yang disampaikan secara khusus untuk menyampaikan presentasi dengan baik. Menurut Sanaky (2009, hlm 127-128) Media *microsoft* powerpoint adalah “ program aplikasi yang ditampilkan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor”. Mardi dkk dalam Anang (2015,hlm .19) mengemukakan bahwa *microsoft* powerpoint adalah salah satu program apilkasi yang digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perncanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah

#### **b. Fungsi powerpoint**

*Software microsoft* poweroint sangat berguna dalam mendukung kesuksesan sebuah presentasi. Dalam *microsoft* powerpoint, kita dapat memasukan elemen-

elemen seperti *front* pictur, sound dan *effect* yang dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus dan menarik, yaitu elemen yang sangat mudah untuk di mengerti oleh peserta didik. Dengan menggunakan powerpoint menjadikan siswa lebih tertarik dan fokus terhadap pembelajaran yang dilakukan didalam kelas guna tercapainya tujuan pembelajaran

### c. Cara Membuat Media Powerpoint

Hal-hal yang perlu ditempuh dalam proses pembuatan presentasi powerpoint Menurut Dina Indriana dalam Esti (2013,hlm.25) yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi program, memilih sesuai dengan materi, sasaran, latar belakang kemampuan siswa, usia dan tingkat pendidikan serta mengidentifikasi sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dan sebagainya.
- 2) Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran, seperti vide, gamba, animasi,dan suara.
- 3) Setelah mengumpulkan bahan dan materi sudah diringkas, maka masukkan ke dalam program powerpoint.
- 4) Setalah selesai semuanya, maka diteliti kembali setiap slide dari penyusunan materi tersebut.

Hal- hal yang mendasar yang perlu diperhatikan, agar dapat menguasai dalam membuat media powerpoint Rosari dalam Esti (2013,hlm. 26) menyatakan :

- 1) Memahami menu dan fungsi beberapa menu atau *tool* serta menguasai cara pengoperasiannya. Pertama yaitu cara membuka program Microsoft powerpoint.
- 2) Memperbanyak literatur dengan melakukan *browsing* di internet, agar menumbuhkan kreativitas dan memperkaya ide-ide tampilan presentasi, seperti mengunggag gambar-gambar pendukung pembelajaran.
- 3) Melakukan ekperimen dengan mengkombinasikan beberapa fasilitas yang ada, misalnya: Kombinasi dengan design layout, animasi, style dan sebaiknya. Dapat memilih tampilan design layout pada menu design menambahkan animasi pada menu animations.

#### **d. Langkah-Langkah Menyajikan Media Pembelajaran Template Powerpoint**

Langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran menurut Tri Siswaryanti dalam Rahayu 2013 adalah , sebagai berikut:

- 1) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
- 2) Jelaskan tujuan yang akan dicapai.
- 3) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran.
- 4) Hindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu perhatian/konsentrasi dan ketenangan peserta didik.

Berdasarkan langkah-langkah diatas, berikut merupakan ilustrasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint inteaktif pada penelitian ini:

- 1) Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran, seperti laptop, LCD dan proyktor.
- 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Bersama-sama dengan peserta didik membahas materi pembelajaran dan contoh soal yang akan disajikan pada slideprestasi.
- 4) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti.
- 5) Guru menunjuk salah satu peserta didik yang telah menyelesaikan soal tersebut, kemudian mempersentasikan hasil jawabannya didepan kelas.

Jika langkah- langkah media pembelajaran tamplate powerpoint di atas diterapkan di materi pertolongan pertama pada kecelakaan kerja, maka langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran, seperti laptop, LCD, dan proyektor.
- b. Menjelaskan tujuan pembelajaran pertolongan pertama pada kecelakaan kerja yang akan dicapai.
- c. Bersama-sama dengan perserta didik membahas materi pemebelajaran

pertolongan pertama pada kecelakaan kerja dan contoh soal yang disajikan pada slide presentas.

- d. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi pembelajaran pertolongan pertama pada kecelakaan kerja yang belum dimengerti.
- e. Peserta didik mengerjakan soal latihan yang disajikan pada slide presntasi tentang pertolongan pertama pada kecelakaan kerja.
- f. Guru menunjukan salah satu peserta didik yang telah menyelesaikan soal tersebut , kemudian mempersentasikan hasil jawabannya di depan kelas.

**e. Keunggulan powerpoint**

Sunaky (2009, hlm 135-136) mengungkapkan bahwa aplikasi powerpoint mempunyai keunggulan, diantaranya, adalah:

1. Pratis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
2. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
3. Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat.
4. Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi.
5. Dapat digunakan berulang-ulang.
6. Dapat dihentikan pada setaip sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
7. Lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis atau OHP.

**f. Kelemahan powerpoint**

Menurut Sanaky (2009,hlm.136) mengatakan bahwa selain mempunyai kelebihan, powerpoint juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah:

1. Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki.
2. Memerlukan perangkat keras (Komputer) dan LCD untuk memproyesikan pesan yang matang
3. Memerlukan persiapan yang matang
4. Diperlukan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer powerpoint sehinga mudah dicerna oleh



penerima pesan.

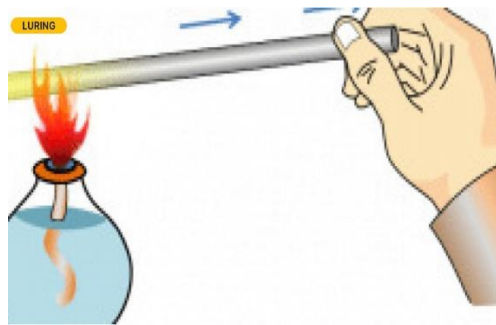
5. Menurut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide baik pada desain program komputer powerpoint sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
6. Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.

### **2.1.7 Pengertian IPA**

Ilmu pengetahuan alam (IPA) berasal dari kata Natural Science artinya ilmu. Selanjutnya natural sciences sering disingkat science, kemudian di indonesiakan menjadi sains menurut Sujana (2013, hlm 15) IPA atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah. Pandangan ahli mengenai pengertian IPA atau sains sendiri cukup beragam. Menurut Darmojo (dalam Samatowa, 2006) IPA adalah pengetahuan yang rasional dan obyektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Bundu (2006, hlm.10) memaparkan bahwa sains adalah proses kegiatan yang dilakukan para saintis dalam memperoleh pengetahuan dan sikap terhadap kegiatan tersebut. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam IPA merupakan suatu kegiatan yang fokus mengkaji alam dan proses-proses yang ada didalamnya melalui proses ilmiah.

### **2.1.8 Panas Dan perpindahannya**

Benda yang dapat menghasilkan energi panas disebut sumber energi panas. Sumber energi panas dapat kita jumpai di alam, salah satunya adalah matahari. Matahari merupakan sumber energi panas terbesar. Semua makhluk hidup memerlukan energi panas terbesar. Semua makhluk hidup memerlukan energi panas matahari. Energi panas matahari membantu proses fotosintesis. Makanan yang dihasilkan dari hasil fotosintesis menjadi sumber energi bagi makhluk hidup lainnya, termasuk manusia.



Gambar 2.1 Panas dan Perpindahannya

Energi panas matahari dapat menerangi bumi sehingga udara di bumi menjadi hangat. Dalam kehidupan sehari-hari, energi panas matahari dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan manusia. Misalnya, panas matahari digunakan untuk mengeringkan padi setelah dipanen, mengeringkan garam, mengeringkan ikan asin, bahkan untuk mengeringkan pakaian yang basah.

Cobalah kamu gosokkan kedua tanganmu selama satu menit! Apa yang kamu rasa rasakan? Sekarang, ambilah sebuah mistar plastik! Kemudian gosok-gosoklah pada kain kering selama dua menit! Lalu sentulah permukaan mistar plastik itu! Apa yang kamu rasakan? Setelah kamu melakukan dua kegiatan tersebut, apakah kamu merasakan panas? Energi panas dapat dihasilkan ketika terjadi gesekan antara dua benda. Pada kegiatan di atas, gesekan antara kedua telapak tanganmu dan gesekan antara mistar dan kain, dapat menimbulkan energi.

Selain matahari dan gesekan antara dua benda, energi panas juga dapat diperoleh dari api. Pada zaman dahulu, orang mendapatkan api dengan cara menggosokkan dua buah batu yang kering sampai keluar percikan api. Selain itu, nenek moyang kita dahulu menggunakan kayu kering lalu digosok-gosokkan dengan tanah yang kering sampai keluar api. Ternyata gesekan dua benda antara dua batu kering, dan gesekan antara dua kayu kering dapat menghasilkan energi panas berupa api. Saat ini api mudah dihasilkan dari korek dan kompor.



Gambar 2.2 Kompor Sedang Menyala

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

1. Pengaruh pemanfaatan media powerpoint terhadap hasil belajar IPA materi Hubungan Antar makhluk hidup dan ekosistem siswa Kelas V SDN Nama Penulis: Azhim Azka Dapitra, Yudha Popiyanto, Savitri Suryandari tahun 2022 Universitas: Wijaya Kusuma Surabaya Kota: Surabaya SDN Raden Patah Surabaya Kelas V kesimpulan Setelah melakukan penelitian dan melakukan analisis data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa rekapitulasi hasil belajar ranah pengetahuan dalam pembelajaran IPA materi hubungan antar makhluk hidup dan ekosistem kelas V Raden Patah Surabaya berdasarkan analisis data didapatkan nilai rata-rata kelas eksperimen 73,8 sedangkan kelas kontrol 63,2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil post-test di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 36,1%. Saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah 1 Penggunaan media powerpoint dapat dijadikan sebagai salah satu referensi media pembelajaran bagi guru lainnya untuk meningkatkan kompetensi siswa pada pembelajaran IPA Penelitian ini masih terbatas pada aspek hasil belajar pengetahuan peserta didik, diharapkan ada penelitian selanjutnya yang meneliti aspek lainnya. 3 Pada penelitian ini media powerpoint tidak ditampilkan penggunaan animasi bergerak, kecuali video.
2. Pengaruh media interaktif berbasis animasi powerpoint terhadap hasil belajar materi gaya dan gerak siswa kelas IV SD Inpres 51 Kabupaten

Sorong Nama Penulis: Nur Linda Auliah, Indri Anugrah Ramadhani tahun 2023 Universitas: Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia Kota: Sorong SD Inpres Kelas IV kesimpulan Berdasarkan hasil Uji *one* sampel tes perhitungan menggunakan spss diketahui bahwa nilai signifikan sebesar  $0.000 < 0.05$ , sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Atau dengan membandingkan  $t$  hitung  $> t$  tabel dengan  $df = (n-1)$  yaitu  $1,71088 > 49.585$ . Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh media animasi powerpoint terhadap hasil belajar peserta didik. Tersebut dapat disimpulkan bahwa media animasi cukup efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi gaya dan gerak pada mata pelajaran IPA kelas IV.

3. Pengaruh media power point interaktif berbasis aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar Nama penulis: Farah Putri Salsabila, Khavisa Pranata tahun 2022 Universitas Muhammadiyah kota Cakrawala SDN Bambu Apus 04 kelas V kesimpulan: Berdasarkan data penelitian, maka bisa disimpulkan bahwasannya ditemukan perbedaan yang sangat baik ketika peserta didik menggunakan media pembelajaran power point Interaktif, pembelajaran lebih menyenangkan, peserta didik tidak lagi bergantung kepada guru lebih bisa mandiri dalam proses pembelajaran dengan membaca dan mengunduh power point Interaktif yang sudah disiapkan oleh guru didalam aplikasi Google Classroom, dengan kemandirian peserta didik kini pembelajaran berpusat kepada peserta didik menjadi aktif didalam proses pembelajaran.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pengalaman baru melalui pengalaman, studi, instruksi, atau interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Namun, dalam proses pembelajaran IPA di dalam kelas pemahaman dan penguasaan materi IPA saat ini terbilang cukup rendah. Hal berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan guru kelas V di SDN 064025 Medan Tuntungan diperoleh bahwa: „siswa dianggap sebagai pendengar dan pencatat materi yang diajarkan, guru lebih

banyak menggunakan metode ceramah,tanya jawab dan penugasan, media yang digunakan kurang bervariasi, hasil belajar siswa masih rendah,dimana 55% siswa di SDN 064025 Medan Tuntungan memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan Minimal (KKM) saat mengikuti Ujian Tengah Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan kondisi yang telah disebutkan di atas, upaya yang dapat dilakukan seorang guru adalah menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yaitu dengan memilih media pembelajaran powerpoint . Media Pembelajaran powerpoint merupakan media pembelajaran yang mengutamakan kerja sama diantara siswa untuk mencapai tujuan bersama. Media pembelajaran powerpoint dirancang untuk memanfaatkan fenomena kerja sama dalam pembelajaran yang menekankan terbentuknya sikap dan perilaku dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dan mampu bekerja sama dengan peserta didik lain dalam kelompoknya.

Media pembelajaran powerpoint ini dapat memberikan peluang kepada siswa untuk saling bertukar pikiran atau pendapat dan mencari jawaban melalui diskusi kelompok kalaboratif. Media pembelajaran poerpoint memberi kesempatan kepada siswa saling bertukar gagasan dan menentukan jawaban yang paling tepat. Media pembelajaran powerpoint juga menuntut siswa aktif untuk berpikir bersama kelompoknya dalam memecahkan soal yang diberikan guru.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi panas Dan Perpindahannya Pada Semester Genap SDN T.P 2023/2024.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran powerpoint terhadap hasil belajar IPA pada materi Panas Dan Perpindahannya Kelas V SDN 064025 Medan Tuntungan T.P.2023/2024.

## 2.5 Definisi Operasional

1. Belajar: Proses yang terjadi hanya pada tahap pendidikan formal di sekolah.
2. Pembelajaran: Proses perubahan yang dilakukan secara sadar disengaja yang dimaksud menuju pada adanya suatu kegiatan yang sistematis dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam diri individu menuju hal yang lebih baik.
3. Pengertian Hasil Belajar: Pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan serba acuan dalam memperbaiki proses pembelajaran
4. Media Pembelajaran: Mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran
5. Media Pembelajaran Powerpoint: Digunakan untuk melakukan prestasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun percanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

