

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hanny Pramitha Putri dan Nurafni (2021) dalam jurnal pendidikan dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa Penelitian ini terbukti berpengaruh pada hasil belajar IPS siswa dengan digunakannya media pembelajaran Power Point interaktif. Tentunya memberikan poin positif sehingga dapat dijadikan solusi untuk guru agar menciptakan pembelajaran yang lebih baik sehingga siswa antusias terhadap kegiatan pembelajaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Artauli Ling Ling Wei Sitohang dan Jumaria Sirait (2023) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa” peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran Powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada subtema 2 Manusia dan Lingkungan di SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa. Sehingga, berdasarkan hasil uji hipotesis maka ditetapkan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat diketahui, penggunaan media powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa mengalami peningkatan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta (2022) dalam jurnal pengabdian masyarakat yang berjudul “Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD” peneliti menyimpulkan bahwa H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media power point interaktif terhadap hasil belajar tematik siswa SD.

2.2 Kerangka Teoritis

2.2.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Selain itu, menurut KBBI juga belajar adalah berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Slameto (2013) menyatakan Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya. Trianto (2014:18), menyatakan belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, bukan karena pertumbuhan, perkembangan dan karakteristik seseorang. Manusia banyak belajar sejak dia dilahirkan, bahkan adapula yang mengatakan manusia sudah belajar sebelum dia dilahirkan. Bahwa antara belajar dan perkembangan sangat erat kaitannya.

Puah Hasan (2018), menyatakan belajar adalah aktivitas ke arah perubahan tingkah laku melalui interaksi aktif individu terhadap lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Definisi ini lebih mencakup semua definisi belajar, sebab memang dalam belajar terdapat interaksi, berproses dan mempunyai arah keperubahan tingkah laku. Purwanto (2014:38) mengemukakan bahwa: “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Agung (2013:98) berpendapat bahwa “Belajar merupakan tahap perubahan sebelum tingkah laku individu yang relative tetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.

Hilgard menegaskan bahwa belajar merupakan suatu proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya (Ahmad Susanto, 2013: 3). Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (habit), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Ahmad Susanto (2013 : 4), menyatakan perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan seseorang dalam bentuk peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, sikap, dan memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku yang bersifat positif.

2.2.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Rosdiani (2013:23) memberikan pemahaman bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik serta membantu peserta didik agar dapat belajar lebih baik. Selain itu, Hamalik (2006: 236), menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.

Pane & Darwis Dasopang (2017) menyatakan pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Trianto (2014:19), menyatakan pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat

dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi antara pengembangan dan pengalaman hidup.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti berpendapat pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, kegiatan pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang digunakan.

2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sadiman, et. al, (2014:4) menyatakan pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware. Miftah (2013) memiliki pendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Joni Purwono, dkk, (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-visual.

Sulkipani, dkk, (2019) menyatakan dunia pendidikan tentu menggunakan media pembelajaran yang merupakan saluran atau jembatan dari pesan pembelajaran yang disampaikan oleh narasumber kepada penerima pesan. Hasnida (2014: 24) menyatakan media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk menagajar dan menyampaikan informasi dari pengajar kepada peserta didik.

a. Tujuan dan Peranan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran antara lain, sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran.
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi belajar siswa.
3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan peserta didik.
4. Menciptakan situasi belajar yang menarik dan menyenangkan.
5. Meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah.

Sidik Bagas (2018), peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Memperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik.
4. Menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep.
5. Menghubungkan yang nyata dengan yang tidak nyata.

Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga pada akhirnya siswa mampu menghasilkan nilai yang baik dan sekolah menghasilkan siswa yang berkualitas.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Nasution (2013), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Manfaat media pembelajaran yang optimal perlu didasarkan pada kebermaknaan dan nilai tambahan yang dapat diberikan kepada siswa melalui suatu pengalaman belajar di sekolah. Dengan demikian maka keberadaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina sanjaya (2014) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

1. Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi motivasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

3. Fungsi kebermaknaan.

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan..

4. Fungsi penyamaan persepsi.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5. Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Levie & Lentz dalam (Azhar Arsyad, 2014) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi atensi.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif.

Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi kognitif.

Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris.

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

2.2.4 Pengertian Media *PowerPoint* Interaktif

Pengertian media dalam arti luas yakni pemanfaatan secara maksimal semua komponen sistem serta sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Nurita, (2018) menyatakan dengan adanya media sebagai sarana untuk menyalurkan informasi dalam pembelajaran yang dapat memudahkan manusia untuk melakukan berbagai hal salah satunya bagi pendidik mempermudah ketika akan menyampaikan penerangan.

Untuk meningkatkan proses pembelajaran memerlukan media yang menarik yang dapat membangkitkan semangat dan minat peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Risabethe & Astuti, (2017) menyatakan Alternatif pemecahan masalah adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point*. *PowerPoint* merupakan media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Anyan, Ege, & Faisal, (2020) menyatakan salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok yaitu dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Power Point* akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik.

Rusman (2015:301) mengemukakan bahwa *powerpoint* merupakan salah satu software yang dirancang khusus agar mampu menyajikan program multimedia dengan sangat menarik, mudah dalam pembuatannya, mudah dalam pengoperasian dan relative murah. Sedangkan *powerpoint* interaktif merupakan persembahan slide yang disusun secara interatif dan dalam bentuk menu sehingga dapat menyajikan *feedback* yang telah terprogram. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa tertarik terlebih dahulu ketika tampilan *powerpoint* ditampilkan sehingga memungkinkan untuk lebih memperhatikan apa yang diahar oleh guru (Erlina 2009:2).

Bedasarkan pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa media *powerpoint* interaktif merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan oleh manusia untuk melakukan kegiatan kreatif dalam membuat media pembelajaran yang cocok dan menarik bagi peserta didik.

1. Kelebihan dan Kekurangan Media *PowerPoint* Interaktif

Adapun kelebihan dalam menggunakan media *powerpoint* interaktif antara lain:

- a. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena membentuk komunikasi 2 arah berupa interaksi antara siswa dengan komputer.
- b. Interaktifitas dalam multimedia memberikan batasan bahwa pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan program media (Arda, dkk, 2015).
- c. Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan

pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001 dalam Sarwiko, 2012:3).

- d. Membuat suasana kelas lebih menyenangkan karena siswa aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013.
- e. Suasana kelas yang kondusif akan mempermudah ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru.

Selain mempunyai kelebihan *powerpoint* juga mempunyai kelemahan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memerlukan waktu dan tenaga sebagai bahan persiapan
- 2) Sering direpotkan oleh perangkat komputer
- 3) Apabila layar yang ditampilkan terlalu kecil maka peserta didik akan kesulitan untuk melihat tampilan *powerpoint* yang ditampilkan.
- 4) Peserta didik harus mempunyai kemampuan yang cukup untuk dapat menjalankan program *powerpoint*.

2. Langkah-langkah Penggunaan Media *PowerPoint* Interaktif

Untuk penelitian peneliti membuat langkah-langkah penggunaan media *powerpoint* interaktif sebagai berikut :

- a) Siapkan *powerpoint* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran di kelas sesuai dengan materi pembelajaran.
- b) Siapkan proyektor sebagai alat untuk menampilkan media *powerpoint* interaktif.
- c) Usahakan kelas sudah dalam kondisi yang siap untuk belajar.
- d) Guru menampilkan media *powerpoint* interaktif dalam melaksanakan pembelajaran.

2.2.5 Perbedaan *Powerpoint* Biasa Dengan *Powerpoint* Interaktif

Berikut ini adalah perbedaan antara media *powerpoint* biasa dengan media *powerpoint* interaktif.

- a. Pada slide *powerpoint* biasa menggunakan background yang monoton sedangkan pada *powerpoint* interaktif background slide dapat dibuat di kreasikan.
- b. Fitur pada *powerpoint* interaktif dapat digunakan sebagai tombol untuk mengarahkan kepada slide yang lain, sedangkan *powerpoint* biasa hanya menggunakan tombol next untuk masuk ke slide selanjutnya.

- c. Pada powerpoint biasa slide hanya dapat ditampilkan secara berurut sedangkan pada powerpoint interaktif dapat dikendalikan oleh pengguna.
- d. Powerpoint interaktif menggunakan audio sehingga akan lebih menarik dibandingkan dengan slide biasa.
- e. Media powerpoint interaktif menyajikan animasi bergerak sehingga tampilan slide lebih menarik.
- f. Pada slide powerpoint interaktif soal quiz dapat langsung dijawab sehingga lebih menarik dan kreatif

2.2.6 Langkah-Langkah Pembuatan Powerpoint Interaktif

- a) Gunakan Microsoft Powerpoint.
- b) Pilih background kosong.
- c) Desain format background sesuai dengan tema yang akan digunakan pada powerpoint, dapat menggunakan gambar atau video.
- d) Pilih tombol yang akan digunakan pada slide.
- e) Tambahkan gambar animasi agar slide lebih menarik.
- f) Gunakan hyperlink untuk mengarahkan slide pertama dengan slide selanjutnya.
- g) Masukkan materi yang akan disampaikan.
- h) Gunakan audio untuk menyampaikan materi tersebut.
- i) Kemudian masukkan soal quiz pada slide ppt.
- j) Lalu buatlah hasil jawaban benar atau salah pada powerpoint menggunakan emoticon.

2.2.7 Pengertian Hasil Belajar

Kristin, F., (2016:78) menyatakan kemampuan berpikir kritis yang rendah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar berarti hasil yang diperoleh seseorang dari aktivitas yang dilakukan dan mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Slameto, (2008:7) menyatakan hasil belajar merupakan sesuatu yang didapatkan dari usaha yang telah dilakukan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat diukur menggunakan tes guna melihat perkembangan dan kemajuan siswa.

Purwanto (2014:44) mengemukakan: “Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “Hasil” dan “Belajar”. Winkel (dalam Purwanto, 2014:45) menyatakan bahwa : “Hasil belajar adalah perubahan yang

mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Sedangkan Purwanto (2014:46) menyatakan bahwa : “hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar, perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah melaksanakan proses belajar. Pada umumnya terlihat dari ada atau tidaknya perubahan pada pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan.

2.2.8 Pengertian Pembelajaran IPS di SD

Wuryani, (2008: 4) dan Maryani, dkk. (2014: 6-11), menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pelajaran yang merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial dalam Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Sulfemi dan Setianingsih, (2018: 1-14) menyatakan materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik, psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistic.

Sulfemidan Nurhasanah, (2018:151-158) mengemukakan sebagai program pendidikan, ruang lingkup IPS berhubungan dengan manusia sebagai anggota masyarakat dan dilengkapi dengan nilai-nilai yang menjadi karakteristik program pendidikan IPS. Pada dasarnya tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk itu, dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan pembelajaran (Solihatin dan Raharjo, 2008: 15).

Mata pelajaran IPS SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial,

3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan dan,
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk pada tingkat lokal, nasional, dan global (Badardan Sulfemi, 2014: 1-10).

Berdasarkan uraian tersebut peneliti berpendapat bahwa pembelajaran IPS di SD adalah suatu pembelajaran yang membahas tentang lingkungan dan masalah social Masyarakat.

2.2.9 Materi Pembelajaran IPS di SD

a. Kenampakan Alam

Salah satu materi pembelajaran yang termuat dalam mata pelajaran IPS adalah kenampakan alam. Implementasi nilai karakter yakni rasa peduli lingkungan termuat dalam materi kenampakan alam ini. Melalui pembelajaran kenampakan alam siswa diharapkan dapat mencintai dan menjaga lingkungannya, sehingga nilai karakter yang diharapkan dapat sesuai dengan yang diinginkan. Untuk membentuk siswa yang memiliki rasa peduli lingkungan melalui materi pembelajaran IPS ini diperlukan media pembelajaran yang efektif serta menarik minat siswa agar saat pembelajaran siswa tidak merasa jenuh dan bosan.

Nasruri et al., (2021); Nursehah & Ristianingsih, (2022) menyatakan Kenampakan alam yaitu berbagai bentuk alam di permukaan bumi yang diciptakan oleh Tuhan untuk keberlangsungan berbagai macam makhluk hidup di dalamnya, kenampakan alam dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kenampakan di bagian daratan serta kenampakan di bagian perairan. Pada pembelajaran siswa sekolah dasar, materi kenampakan alam dan buatan termuat dalam mata pelajaran IPS. IPS sendiri merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari hubungan antara manusia dengan lingkungan, beserta kehidupan sosial masyarakat (Ilham & Hardiyanti, 2020; Rahmawati et al., 2020).

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kenampakan alam adalah segala sesuatu di atas permukaan bumi yang terbentuk secara alamiah. Kenampakan alam daratan berupa pegunungan, gunung, dataran tinggi, dataran rendah, dan tanjung. Kenampakan alam perairan berupa sungai, danau, laut, dan selat.

b. Jenis Kenampakan Alam

1. Kenampakan Alam di Wilayah Perairan

Kenampakan alam di wilayah perairan merupakan kenampakan yang terdiri dari kumpulan air pada wilayah tertentu, baik air yang bergerak atau mengalir dan air yang tergenang. Contoh kenampakan alam di wilayah perairan, yaitu :

1. Sungai

Sungai adalah saluran air yang mengalir dari dataran tinggi ke dataran rendah dan bermuara ke laut, danau, atau sungai lainnya. Air sungai mengandung air tawar dan memiliki bentuk memanjang, berkelok, dan bercabang.

2. Selat

Selat adalah perairan yang memisahkan dua pulau atau dua daratan. Selat biasanya lebih sempit dibandingkan dengan laut, memiliki arus yang kuat, dan terdapat keberadaan hewan atau tumbuhan yang khas di daerah tersebut.

3. Rawa

Rawa merupakan kenampakan alam wilayah perairan yang identik dengan perairan dangkal, berlumpur, dan banyak tanaman. Rawa memiliki warna air yang cenderung keruh, bagian dasar berupa tanah gambut. Air rawa tidak bisa dikonsumsi karena mengandung asam.

4. Laguna

Laguna adalah perairan yang terbentuk di antara daratan dan terhubung dengan laut melalui selat atau muara sungai.

2. Kenampakan Alam di Wilayah Daratan

Kenampakan alam di wilayah daratan merupakan kenampakan yang ada di permukaan Bumi dengan tidak digenangi oleh air. Contoh kenampakan alam di wilayah daratan, yaitu :

1. Dataran Tinggi

Dataran tinggi adalah daratan luas yang terletak di daerah tinggi atau pegunungan dengan ketinggian lebih dari 500 meter di atas permukaan laut. Contoh dataran tinggi, yaitu perkebunan teh atau kopi.

2. Dataran Rendah

Dataran rendah adalah daerah berupa tanah datar yang terletak di ketinggian 0 sampai 200 meter dari permukaan laut. Dataran rendah paling banyak dimanfaatkan manusia sebagai tempat tinggal dan pusat aktivitas penduduk.

3. Pegunungan

Pegunungan adalah jajaran atau rangkaian gunung yang berderet dan berposisi lebih tinggi dibanding kawasan sekitarnya. Umumnya, pegunungan tersusun atas gunung besar dan kecil serta beberapa bukit.

4. Gunung

Wilayah gunung lebih tinggi daripada dataran tinggi dan lebih rendah dari pegunungan. Umumnya, gunung dibagi lagi menjadi gunung aktif dan gunung mati.

2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran adalah setiap benda yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengajar kepada peserta didik yang akan menerima pembelajaran tersebut. Media pembelajaran membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif. Sedangkan Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil Belajar peserta didik dapat dilihat dari perubahan tingkah laku, sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Usaha dalam meningkatkan hasil belajar siswa guru harus menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Kebanyakan siswa merasa jenuh atau bosan pada pembelajaran IPS yang kebanyakan menyajikan teori. Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata Pelajaran di SD sehingga hasil belajar IPS siswa yang rendah akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses belajar mengajar dan penyampaian informasi isi pembelajaran. Selain dapat membangkitkan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data, dan menyampaikan informasi. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran menyajikan informasi secara visual sehingga tingkat pemahaman siswa lebih baik ketika dapat melihat dibanding hanya mendengar.

Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kenampakan alam maka akan mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran IPS. Terdapat beberapa alasan mengapa media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar. Alasan ini berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, karena siswa tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga dapat mengamati, melakukan, dan lain-lain. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif kenampakan alam pada mata pelajaran IPS SD Kelas IV sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir dan latar belakang yang telah dikemukakan maka peneliti menyampaikan hipotesis dari permasalahan tersebut yaitu : “Ada pengaruh signifikan penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 067243 Medan Selayang T.A 2023/2024”.

2.5 Definisi Operasional

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan, maka peneliti menyampaikan definisi operasional dari permasalahan tersebut.

1. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Pengaruh yang diharapkan pada penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar peserta didik.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah media *powerpoint* interaktif.
3. Media *powerpoint* interaktif merupakan slide interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan.
4. Hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran yang diwujudkan pada prestasi belajar. Alat pengumpulan data untuk mengukur hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah post test berupa 5 soal essay.
5. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial masyarakat dan lingkungan.

6. Kenampakan alam adalah segala sesuatu di atas permukaan bumi yang terbentuk secara alamiah. Kenampakan alam daratan meliputi pegunungan, dataran tinggi, gunung, dataran rendah, tanjung, dataran pantai. Kenampakan alam perairan meliputi danau, laut, dan sungai.
7. Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan sementara. Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh media powerpoint interaktif mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 067243 Medan T.P 2023/2024.

