

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak biasa menjadi bisa untuk mencapai yang optimal. Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan, (*knowledge*), atau *a body of knowledge*. Definisi ini merupakan definisi umum dalam pembelajaran sains secara konvensional, dan beranggapan bahwa pengetahuan sudah terserak di alam, tinggal bagaimana siswa atau pembelajaran bereksplorasi, menggali dan menemukan kemudian memungutnya untuk memperoleh pengetahuan.

Menurut Makmun Khairani (2013:3) menyatakan bahwa “Belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk dapat menguasai atau memperoleh sesuatu belajar dapat didefinisikan secara sederhana sebagai suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan keterampilan, dan sebagainya”.

Menurut Darman (2020:9) menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu”. Menurut Amral dan Asmar (2020:9) menyatakan bahwa “belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan untuk yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar di sekolah dan lingkungannya”. Menurut Ismail dan Aflahah (2019:1) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik”.

Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas belajar yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan serta membentuk sikap dan tingkah laku dengan baik. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar. sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (even of learning) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Perubahan tingkah laku dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

Menurut Masdul (2018:3) menyatakan pembelajaran adalah proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut dalam serta tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan

Menurut Andi Setiawan (2017:21), pembelajaran merupakan proses perubahan yang disadari dan disengaja, mengacu adanya kegiatan sistemik untuk berubah menjadi lebih baik dari seorang individu.

Menurut Endang Sri Wahyuni (2020:1) Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara siswa, pendidik, serta sumber atau media belajar yang digunakan dalam mencapai suatu kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi edukatif untuk membuat peserta didik belajar secara aktif dan mampu mengubah perilaku melalui pengamatan belajar peserta didik belajar secara aktif dan mampu mengubah perilaku melalui pengalaman belajar.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan proses belajar yang dilakukan oleh pendidik kepada siswanya supaya mendapatkan pengetahuan, bimbingan pengarah dan keterampilan.

Menurut Slameto (2015:29) menyatakan “Mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru. Dan setiap guru harus menguasainya serta terampil melaksanakan mengajar itu”. Menurut Hamalik Omear (2014:44) menyatakan “Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah”. Menurut Sardiman dalam Mariana (2019:8) menyatakan mengajar adalah menyampaikan pengetahuan dan ilmu pada anak didik.

Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas bimbingan yang dilakukan oleh guru sehingga siswa dapat mengerti tentang suatu pengetahuan dan dapat merubah sikap tingkah laku siswa tersebut.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai keberhasilan belajar di sekolah mengalami interaksi pembelajaran. Dengan pendekatan *Picture and picture* maka guru dalam melaksanakan pembelajaran memiliki keterampilan sehingga informasi yang diterimanya lebih berkesan.

Menurut Mustakim (2020) menyatakan hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Sudjana 2005 dalam (Firmansyah, 2015) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan yang dimiliki oleh seseorang setelah melalui proses belajarnya. Menurut Muin, 2012 menyatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang didapat oleh seseorang berupa perubahan dalam dirinya yang didapat setelah proses belajar.

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar-mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut: Kepuasan serta kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Motivasi intrinsik adalah semangat juang untuk belajar yang tumbuh dari dalam

diri siswa itu sendiri. Siswa tidak akan mengeluh dengan prestasi yang rendah, dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya sebaliknya, hasil belajar yang baik akan mendorong pula untuk meningkatkan, setidaknya tidaknya mempertahankan apa yang telah dicapainya. Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya. Artinya, ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia punya potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana seharusnya. Hasil belajar yang dicapainya bermakna bagi dirinya, hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan, dan wawasan. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun nilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses belajar berhasil tidaknya pembelajaran di sekolah bergantung pada aktif tidaknya siswa dalam belajar. Menurut Slameto (2010:54) menyatakan “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat di golongan menjadi 2 yaitu faktor intern dan faktor ekstern” Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu yang sedang belajar.

Faktor Intern adalah faktor yang ada di dalam individu. Faktor Intern dibagi menjadi 3 faktor, yakni:

1. Faktor Jasmaniah ini berhubungan dengan kondisi fisik individu. Beberapa faktor jasmaniah yang mempengaruhi proses belajar yaitu kesehatan dan cacat tubuh.
2. Faktor Psikologi ada tujuh yang mempengaruhi belajar yakni intelegensi atau kecakapan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
3. Faktor Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat menjadi dua macam yaitu, kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor Ekstern ini dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu:

1. Faktor Keluarga dimana siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga, seperti: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
2. Faktor Sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar,
3. kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode mengajar, tugas rumah.
4. Faktor Masyarakat yang mempengaruhi belajar ini mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Ruseffendi (dalam Ahmad Susanto 2016:14) menyatakan bahwa factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan bahwa kedua faktor faktor tersebut saling berkaitan. Banyak faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, baik yang berasal dari diri siswa (faktor internal) maupun dari luar diri siswa (faktor eksternal).

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang menarik sangat penting dalam proses pembelajaran. Jika seorang guru menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik siswa akan merasa jenuh saat proses kegiatan belajar mengajar. Memilih model yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan yang paling tepat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan model pembelajaran.

Menurut Saefuddin & Berdiati (2014:48) menyatakan model pembelajaran adalah ‘kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam

mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran’.

Sukmadinata & Syaodih (2012:120) menyatakan model pembelajaran merupakan ‘suatu rancangan (desain) yang menggambarkan proses rinci penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadi perubahan atau perkembangan diri peserta didik’.

Menurut Joyce & Weil dalam Rusman (2018:144) menyatakan model pembelajaran adalah ‘suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain’.

Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran ialah suatu rencana atau rancangan yang akan digunakan di kelas untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran

1. Hakikat Model *Picture and picture*

Model pembelajaran *Picture and picture* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan gambar sebagai media utama untuk menyampaikan materi pelajaran. Dalam hal ini, gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran disusun atau diurutkan secara logis sehingga siswa dapat membangun pemahaman konsep secara visual dan berurutan. Hakikat utama dari model pembelajaran ini adalah

- a) Visualisasi: Gambar-gambar yang digunakan berfungsi sebagai alat bantu visual yang kuat. Dengan melihat gambar, siswa dapat lebih mudah menangkap informasi dan menghubungkannya dengan konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

- b) Urutan Logis: Gambar-gambar disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu cerita atau urutan kejadian yang jelas. Hal ini membantu siswa untuk memahami hubungan sebab-akibat dan urutan tahapan dalam suatu proses.
- c) Keaktifan Siswa: Model ini mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak untuk berinteraksi dengan gambar, menganalisis, dan menyusunnya kembali.
- d) Kooperatif: Pembelajaran *Picture and Picture* seringkali dilakukan secara berkelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk berdiskusi, bertukar pikiran, dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran.
- e) Menyenangkan: Penggunaan gambar-gambar yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model pembelajaran yang menarik sangat penting dalam proses pembelajaran. Jika seorang guru menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik siswa akan jenuh saat proses kegiatan belajar mengajar. Memilih model yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan paling tepat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan model pembelajaran. *Picture and picture* merupakan model pembelajaran yang kooperatif atau mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi logis.

Menurut Istrani (2011:6) menyatakan “Model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan media gambar”. Dalam operasionalnya gambar-gambar dipasangkan satu sama lain atau bisa jadi diurutkan menjadi urutan yang logis.

Menurut Kurniasih & Sani, (2017:44) menyatakan Model pembelajaran *picture and picture* akan membuat muatan materi IPAS menjadi lebih menarik dan

bermakna karena siswa diberikan kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui berbagai kegiatan seperti menyusun dan mengurutkan gambar model pembelajaran ini memiliki karakteristik inovatif, kreatif, dan tentunya sangat menyenangkan.

Menurut Aris Sohimin (2014) Model *Picture and picture* suatu model belajar menggunakan gambar dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis, model pembelajaran ini mengandalkan gambar yang menjadi factor utama dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan *Picture and Picture* adalah sebuah metode pembelajaran yang memanfaatkan gambar sebagai media utama untuk menyampaikan materi pelajaran. Gambar-gambar ini kemudian disusun atau diurutkan secara logis sehingga siswa dapat membangun pemahaman konsep secara visual dan berurutan.

3. Fungsi Model *Picture and Picture*

Model pembelajaran *Picture and Picture* memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a) Membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan,
- b) Melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis,
- c) Membantu siswa menyamakan persepsi tentang gambar yang dihadirkan,
- d) Membantu siswa meningkatkan daya nalar atau daya pikir,
- e) Membantu siswa meningkatkan tanggung jawab,
- f) Membantu siswa membentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif,
- g) Membantu siswa membentuk kemampuan percaya diri,
- h) Membantu siswa membentuk kemampuan bertanggung jawab,
- i) Dalam model pembelajaran *Picture and Picture*, guru menyiapkan gambar yang akan ditampilkan, kemudian siswa menyusun gambar- gambar yang telah diacak berdasarkan urutan logis.

4. Karakteristik Model *Picture and picture*

Menurut Istrani (2011:7) menyatakan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* memiliki ciri aktif, inovatif, dan menyenangkan. a. Aktif

Dalam model pembelajaran *picture and picture* ini siswa atau peserta didik menjadi lebih aktif, hal ini dikarenakan dalam metode pembelajaran ini guru menggunakan media gambar dalam memberikan pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan rasa ingin tahunya menjadi lebih besar, dengan demikian siswa tidak hanya mendengarkan guru tetapi juga mengikuti siswa tidak hanya mendengarkan guru tetapi juga mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif. b. Inovatif

Model ini seorang siswa dan guru sebagai pengajar menjadi lebih aktif, hal ini dikarenakan menggunakan suatu pembaharuan dalam proses pembelajaran, tidak hanya guru menerangkan dan siswa mencatat. c. Menyenangkan

Menerapkan metode ini dalam pembelajarannya siswa akan lebih tertarik dan merasa senang selama proses belajar berlangsung. Hal tersebut karena dalam model ini bisa juga disebut sebagai model belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak mengalami tingkat kebosanan yang serius.

2.1.7 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran strategi ini mirip sekali dengan *Example non example*, dimana gambar yang diberikan pada siswa harus dipasangkan dan diurutkan secara logis gambar ini menjadi perangkat utama dalam proses pembelajaran. Untuk itulah, sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu berukuran besar, Gambar tersebut bisa ditampilkan melalui bantuan *Powerpoint*. Langkah-langkah Pembelajaran dengan *Picture and picture* menurut (Hamdani, 2010) antara lain:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru menyajikan materi.
- 3) Guru menunjukkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.

- 4) Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- 5) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut. 6) Dari alasan atau urutan gambar tersebut, guru menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 7) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *picture and picture* dipaparkan oleh Kurniasih (2015) menyatakan bahwa teknis pelaksanaan model *picture and picture* yaitu:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai;
- 2) Guru menyampaikan pengantar pembelajaran;
- 3) Guru memperlihatkan gambar – gambar yang telah disiapkan;
Langkah selanjutnya siswa dipanggil secara bergantian untuk mengurutkan gambar – gambar menjadi urutan logis; 5) Guru menanyakan alasan logis urutan gambar;
- 4) Setelah gambar menjadi urut, guru harus bisa menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

2.1.8 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Kelebihan dan Kelemahan model pembelajaran *picture and picture* menurut (Hamdani, 2010).

Kelebihan:

- 1) Guru lebih mengetahui kemampuan tiap-tiap siswa,
- 2) Melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis.

Kelemahan:

- 1) Memakan banyak waktu,
- 2) Banyak siswa yang pasif.

Sedangkan menurut Istarani (Aprudin, 2012) kelebihan dan kekurangan *picture and picture* yaitu:

Kelebihan Model Pembelajaran *picture and picture*

- 1) Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
- 2) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
- 3) Dapat meningkat daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada.
- 4) Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
- 5) Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru,.

Kelemahan Model Pembelajaran *picture and picture*:

- 1) Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pelajaran.
- 2) Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
- 3) Baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.
- 4) Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

2.1.9 Pembelajaran *Powerpoint*

Powerpoint merupakan media yang digunakan untuk presentasi dilengkapi dengan fitur-fitur unik dan menarik. Menurut Hutahaeen (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.

Menurut Anggraini (dalam Cahyanti, 2018:11) *Powerpoint* merupakan program untuk membuat dan mengolah presentasi interaktif yang menawarkan kemudahan dan banyak digunakan saat ini.

Menurut Zain & Pratiwi (2021:78) Media *Powerpoint* dalam pembelajaran memberikan manfaat yang tinggi terhadap proses pembelajaran seperti meningkatkan pemahaman konsep dan meningkatkan prestasi belajar.

Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan bahwa *Powerpoint* adalah dapat digunakan dalam presentasi multimedia yang menarik dengan menggunakan slide, teks gambar, grafik, video dan suara serta pembelajaran yang dapat meningkatkan konsep pemahaman dan prestasi belajar siswa.

2.1.10. Karakteristik Media Pembelajaran *Powerpoint*

Menurut Wati (2019:91) 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 pointpoint 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. Siapa isi materi secara urut dan sistematis agar pesan yang disampaikan lebih mudah di pahami.

2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan Media Powerpoint

Media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga media power point. Hal ini juga disampaikan oleh Wati (2016: 106-109), bahwa microsoft powerpoint memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan yaitu sebagai berikut:

Kelebihan microsoft power point antara lain:

1. Menarik Secara penyajian media microsoft power point dapat memberi tampilan yang menarik. Karena media ini dilengkapi dengan permainan warna, huruf, animasi, teks dan gambar atau foto.
2. Merangsang siswa Media microsoft power point mampu merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi mengenai materi yang tersaji.
3. Tampilan visual mudah dipahami Pesan informasi secara visual yang disajikan oleh Microsoft Power Point dapat dengan mudah dipahami siswa.
4. Memudahkan guru model pembelajaran microsoft power point ini dapat membantu atau memudahkan seorang guru dalam proses belajar mengajar.
5. Bersifat kondisional.
6. Praktis

Selain kelebihan microsoft power point juga memiliki kekurangan seperti yang disampaikan Wati (2016:106) yaitu sebagai berikut:

1. Memakan waktu Microsoft power point ini memerlukan persiapan yang cukup
2. menyita waktu dan tenaga. Untuk menggunakan media ini dibutuhkan kesabaran dan tahap demi tahap untuk menyusun dan membuatnya. Sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
3. Hanya bisa dioperasikan windows media microsoft power point ini hanya dapat dijalankan atau dioperasikan pada sistem operasi windows saja
4. Membutuhkan keahlian lebih 20 Untuk menggunakan media microsoft power point ini dibutuhkan keahlian yang lebih untuk dapat membuat power point yang benar, baik dan menarik.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa masing-masing media mempunyai kelemahan dan kelebihan. Begitu juga dengan media power point juga memiliki kelemahan dan kelebihan. Salah satu kelemahan media power point adalah tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan dengan menggunakan media power point. Tetapi disisi lain media power point memiliki kelebihan, siswa menjadi tertarik dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.12 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antar manusia, pembelajaran IPAS juga perlu menghadirkan konteks yang relevan dan kondisi alam dan lingkungan sekitar Siswa. IPAS juga berperan penting dalam pembentukan literasi dan numerasi terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah.

Seiring perkembangan jaman, beberapa permasalahan tidak dapat dicarikan solusinya hanya dengan menerapkan salah satu disiplin ilmu. Perlu adanya penerapan beberapa disiplin ilmu salah satunya sekarang yang sedang banyak diterapkan adalah penggabungan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu

pengetahuan sosial atau yang disebut dengan ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

Penerapan materi IPAS diharapkan dapat membekali siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari baik yang berkaitan dengan gejala alam di sekitar maupun yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Mengingat hal tersebut, maka materi IPAS merupakan salah satu materi yang dikembangkan khususnya pada kurikulum merdeka materi IPAS mengarahkan siswa salah satunya untuk dapat mengerjakan suatu proyek yang bertujuan untuk dapat menyelesaikan permasalahan di bidang IPA dan Sosial. Proyek tersebut diterapkan sebagai salah satu bukti pencapaian ketuntasan belajar.

Menurut (Astuti, 2022) menyatakan materi IPAS pada hakikatnya mengharapakan supaya siswa dapat memahami materi dengan baik dan juga dapat menerapkan atau mengimplementasikan pemahaman tersebut dalam bentuk suatu proyek atau karya untuk memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi pada kehidupan sehari-hari.

Menurut (M.Anggrayni, 2023) menyatakan kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki karakteristik tersendiri jika dibandingkan dengan materi pelajaran lainnya. Hal tersebut pada akhirnya akan berdampak kepada bagaimana strategi serta pendekatan yang perlu diterapkan pada saat kegiatan pembelajarannya. Penerapan suatu strategi pembelajaran khususnya pada materi IPAS perlu disesuaikan dengan konsep pada materi tersebut. Minimnya pemahaman masyarakat terkait upaya menjaga kelestarian lingkungan misalnya, merupakan salah satu contoh sederhana akan masih minimnya keberhasilan pemahaman terkait materi IPAS dan social.

Menurut Sulistyorini (2007:15) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut memahami alam sekitar, memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu berupa keterampilan proses/metode ilmiah, memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah yang yang dihadapinya.

Menurut Khaeruddin (2007:182183) menyatakan membekali peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan pemahaman konsep yang bermanfaat, mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar Pancasila dan dapat mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia; berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak; mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata; mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;

Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan bahwa nilai pendidikan yang dapat membentuk karakter anak, mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS.

2.1.13 Materi Pembelajaran Gaya

Materi yang disajikan dalam penelitian ini adalah materi yang diambil dari kurikulum IPA kelas V SD yaitu Magnet Listrik dan Teknologi Untuk Kehidupan. Berikut pemaparan materi.

A. Magnet

Gaya Gaya Magnet adalah bentuk gaya yang memiliki kemampuan menarik benda berbahan khusus yang ditimbulkan akibat adanya magnet di dalamnya. Magnet memiliki kemampuan untuk menolak benda sekaligus bisa menarik dan mempertahankan benda lain tersebut tetap menempel. Berdasarkan sifat kemagnetannya, magnet dibagi menjadi beberapa jenis:

1) Magnet Permanen

Tipe magnet ini merupakan magnet yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Benda yang tergolong magnet permanen memiliki kekuatan magnet yang tidak dapat hilang dengan mudah. Contohnya magnet yang terdapat pada pengeras suara, pintu kulkas, jam tangan dan sebagainya.

2) Magnet Sementara

Benda yang tergolong dengan tipe magnet ini memiliki sifat kemagnetan yang sementara. Ketika benda ini berada dalam suatu medan magnet, benda tersebut akan memiliki sifat kemagnetan. Namun, benda ini akan kehilangan sifat kemagnetannya ketika tidak berada dalam suatu medan magnet.

3) Elektromagnet

Elektromagnet merupakan suatu benda yang dapat menghasilkan gaya magnet ketika benda tersebut dialiri listrik. Benda ini merupakan suatu kumparan kabel yang dialiri listrik.

Sifat-sifat Magnet

1. Magnet menarik benda-benda tertentu
2. Gaya magnet dapat menembus benda non magnetis
3. Magnet memiliki kutub utara dan selatan

2.2 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar belum menerapkan model pembelajaran secara maksimal, dan kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga menyebabkan proses pembelajaran belum tercapai secara optimal. Siswa Siswa masih takut untuk mengeluarkan pendapat,

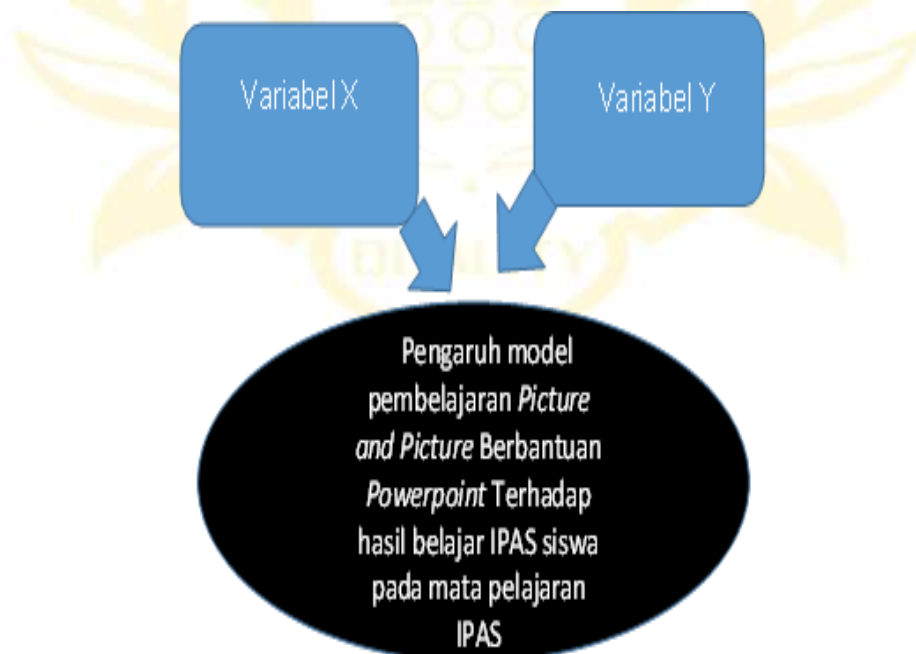
Melalui model pembelajaran *picture and picture*, berbantuan *Powerpoint* pembelajaran dapat dilaksanakan dengan nuansa yang menyenangkan karena dilakukan dengan dengan pembelajaran yang inovatif. Siswa dituntut untuk memahami dan menguasai materi pelajaran serta aktif untuk memahami kembali materi pembelajaran yang telah didengar tetapi dapat juga memberi ketertarikan

dan suasana yang menyenangkan kepada siswa. Iklim belajar yang menyenangkan dan menantang harus selalu dipelihara karena karakteristik siswa SD yang masih ingin bermain walaupun dalam situasi pembelajaran.

Maka melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efektif diharapkan terjadi perubahan sikap dan hasil belajar siswa serta peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

2.3 Hipotesis Penelitian

Dengan melaksanakan langkah dan urutan pembelajaran *Picture and picture* dengan tepat, maka hasil belajar siswa akan mengalami perubahan ke arah yang lebih maksimal. Maka ada pun hipotesis Penelitian ini adalah : Adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Picture and picture* berbantuan *Powerpoint* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 060938 Kec. Medan Johor Tahun Ajaran 2024/2025.



Gambar 2.1 Hipotesis Penelitian

2.4 Definisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari hal-hal yang memicu kesalahpahaman maka perlu diberi definisi operasional yaitu sebagai berikut:

- 1) Belajar adalah suatu aktivitas mental yang menghasilkan perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu dengan memperoleh pengetahuan dan latihan.
- 2) Pembelajaran adalah interaksi antara guru dengan siswa untuk menciptakan pengetahuan dan keterampilan agar tercapai tujuan pembelajaran pada sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Hasil belajar siswa adalah suatu kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.
- 4) Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang terdapat dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa itu sendiri yang sangat membantu guru dalam mengetahui hasil belajar yang telah diukur melalui ujian tes.
- 5) Model pembelajaran adalah suatu desain/rancangan pembelajaran di kelas yang akan dilaksanakan oleh guru agar tercapainya tujuan pembelajaran.
- 6) Model Pembelajaran *Picture and picture* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar.
- 7) 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