

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media ialah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Menurut Sanjaya (2006) menyatakan bahwa media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide*, bahan cetakan, akan tetapi meliputi seseorang sebagai sumber belajar yang dikondisikan untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap seseorang serta menambah ketrampilan.

Menurut pendapat dari Sardiman (2007) media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara/pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hal ini juga didukung oleh pendapat Uno (2008) menyatakan bahwa media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber (guru) ke peserta didik (siswa) yang bertujuan menarik mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media selain digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan dapat dimanfaatkan untuk memberikan penguatan maupun memotivasi di dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Arsyad (2011) media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi suatu materi pelajaran yang disampaikan oleh guru yang berguna untuk memotivasi belajar siswa. Dari beberapa definisi tentang media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala komponen dalam lingkungan belajar siswa yang dipergunakan oleh pengajar agar pembelajaran berlangsung lebih efektif. Sehingga pesan atau

informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman dan sebagainya pada saat proses penyampaian informasi dari guru ke peserta didik dapat berjalan lancar.

Dari beberapa definisi tentang media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala komponen dalam lingkungan belajar siswa yang dipergunakan oleh pengajar agar pembelajaran berlangsung lebih efektif. Sehingga pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, ide, pengalaman dan sebagainya pada saat proses penyampaian informasi dari guru ke peserta didik dapat berjalan lancar.

2.1.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai media pembelajaran. Beberapa ahli mencoba menggolongkannya untuk mengenal karakteristik media tersebut. Menurut pendapat dari Sudjana (2010) media pembelajaran digolongkan menjadi 4 jenis, yaitu:

1) Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Contoh media audio antara lain: radio, piringan audio, pita audio, *tape recorder*, *phonograph*, telepon, laboratorium bahasa.

2) Media Visual

Media visual terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

a. Media visual diam, contohnya: foto, ilustrasi, *flash card*, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, transparansi, proyektor, grafik, bagan, diagram, poster, gambar kartun, peta dan globe.

b. Media visual gerak, meliputi: gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya

3) Media Audio Visual, di bedakan menjadi media audio visual diam dan media audio visual gerak. Media audio visual diam meliputi *slow scan TV*, *time shared TV*, TV diam, film rangkai bersuara, film bingkai bersuara. Sedangkan media audio visual gerak terdiri atas film bersuara, pita video, film TV, televisi, holograf.

4) Lingkungan sebagai media

Banyak potensi disuatu daerah atau di sekitar sekolah yang dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber pembelajaran. Lingkungan merupakan media dan sumber belajar yang dapat dipergunakan untuk memperkaya bahan dan kegiatan belajar siswa di sekolah.

2.1.3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011), penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka) sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 2) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan gambar atau model.
 - b. Objek yang kecil, dapat dibantu dengan penggunaan proyektor atau gambar.
 - c. Kejadian atau peristiwa dimasa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film atau video.
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif dan didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 1. Menimbulkan motivasi belajar siswa
 2. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 3. Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih di pahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 5) Media pembelajaran memberikan informasi/kesamaan dalam pengamatan kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta

memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

2.1.4. Pengertian Media *Powerpoint*

Hamalik (2008) menyebutkan bahwa jenis teknologi yang digunakan dalam pengajaran terdiri dari media audiovisual (*film, filmstrip, televisi, dan kaset video*) dan komputer. Media komputer adalah salah satu media interaktif yang memiliki peran utama untuk memproses informasi secara cermat, cepat dan dengan hasil yang akurat. Sebagai sebuah media pembelajaran komputer dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran tertentu. Selain itu, komputer sendiri dapat berfungsi sebagai salah satu sumber informasi, dengan demikian dapat menjadi sumber belajar bagi seorang siswa beberapa bagian utama dalam pembelajaran yang menggunakan media komputer. Dalam perkembangannya komputer dewasa ini, memiliki kemampuan menggabungkan berbagai peralatan antara lain: *CD player, video tape, juga audio tape.*

Sanaky (2009) menyatakan bahwa *microsoft powerpoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah *microsoft office* program komputer dan tampilan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD projector. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada di dalam *microsoft office* salah satu program komputer. Jadi pada waktu penginstalan program *microsoft office* dengan sendirinya program ini akan terinstal. Hal ini akan mengurangi beban hambatan pengembangan pembelajaran dengan komputer.

Program yang digunakan dalam penelitian ini adalah *microsoft powerpoint*. Program ini adalah salah satu aplikasi dalam paket *microsoft office*. Dengan bantuan media *powerpoint*, seorang guru dapat mempresentasikan materi ajar kepada siswa bisa lebih mudah dalam mentransformasikan ilmunya melalui presentasi yang diberikan oleh seorang guru kepada anak didiknya di kelas. Disamping memudahkan seorang guru menguasai kelas dan membantu anak-anak didik untuk tetap fokus dengan apa yang diterangkan oleh seorang guru. Menurut Jelita (2010) *microsoft powerpoint* adalah suatu software yang akan membantu

dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Media *powerpoint* bisa membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena media *powerpoint* akan membantu dalam pembuatan *slide*, outline presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk *clipart* yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer.

Powerpoint adalah alat bantu presentasi, biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu hal yang dirangkum dan dikemas dalam *slide powerpoint*. Sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami penjelasan kita melalui visualisasi yang terangkum di dalam slide. *Powerpoint* merupakan program untuk membantu mempresentasikan dan menampilkan presentasi dalam bentuk tulisan, gambar, grafik, objek, *clipart*, *movie*, suara, atau video yang dimainkan pada saat presentasi (Purnomo, 2010).

Menurut Sanaky (2009), *microsoft powerpoint 2007* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan adalah sebagai berikut:

Keunggulan *microsoft powerpoint* antara lain:

1. praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas;
2. memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa
3. memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan;
4. dapat menyajikan berbagai kombinasi *clipart*, *picture*, warna, animasi dan suara, sehingga membuat siswa lebih tertarik.
5. dapat dipergunakan berulang-ulang

Disamping kelebihan dari *microsoft powerpoint* juga memiliki kelemahan diantaranya adalah:

1. pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki;
2. tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan *powerpoint*;
3. membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *microsoft powerpoint* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan;
4. memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks.

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

Menurut Kenthut dan Rahadi (2008), langkah-langkah untuk mendesain media pembelajaran *powerpoint* yang tepat agar materi yang dipresentasikan dapat dipahami oleh siswa secara maksimal adalah sebagai berikut:

- 1) Tentukan topik sesuai dengan materi yang akan di sampaikan
- 2) Siapkan materi yang sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Pemilihan materi ini sangat penting karena tidak semua materi dianjurkan untuk menggunakan *powerpoint*.
- 3) Identifikasi bahan-bahan materi tersebut untuk diseleksi mana yang sesuai dengan karakteristik media presentasi. Ingat tidak semua materi tersebut cocok untuk dituangkan melalui media presentasi.
- 4) Tulis materi yang telah dipilih dalam kalimat yang singkat, pointers dan hanya memuat poin-poin penting saja (*key words*). Penulisan penjelasan yang panjang lebar sangat tidak dianjurkan dalam penulisan naskah presentasi. Pada saat membuat *outline* ini, pikirkan juga bahan-bahan pendukung presentasi, misalnya: *clip art, picture, sound, background music*, video klip dan lain sebagainya.
- 5) Tuangkan pesan-pesan yang disajikan dalam berbagai format seperti *teks* (katakata), gambar, animasi atau *audio-visual*. Lengkapi *outline* yang sudah dibuat dengan keterangan tambahan. Berilah warna pada *font*. Atur tata letaknya. Berilah warna pada *background*.
- 6) Pastikan bahwa materi yang ditulis telah cukup lengkap, jelas dan mudah dipahami oleh sasaran. Menyelesaikan desain, mengulas ulang desain yang telah dibuat. Jika perlu minta pendapat dan masukan dari orang lain. Lakukan perbaikan-perbaikan jika diperlukan, hingga Anda telah yakin presentasi telah seperti yang diinginkan.

- 7) Sajikan isi materi secara urut dan sistematis agar mempermudah penyajian dan pesan mudah dipahami oleh siswa.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* terlebih dahulu guru harus menyiapkan materi pembelajaran yang didesain ke dalam *microsoft powerpoint*. Kemudian menyeleksi materi pembelajaran yang sesuai yang dapat ditampilkan ke dalam *slide microsoft powerpoint*. Mendesain materi dengan menggunakan *picture, clipart, animation*, warna dan suara. Setelah selesai proses pembuatan materi ke dalam *slide microsoft powerpoint*, seorang guru dapat melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar.

Permendiknas No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- a. menyampaikan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
- b. mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
- c. menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai;
- d. menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

2. Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

a. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik atau tema materi yang akan dipelajari dan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber;

- 2) menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain;
 - 3) memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik secara aktif dalam tiap kegiatan pembelajaran; dan
 - 4) memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.
- b. Elaborasi
- Dalam kegiatan elaborasi, guru:
- 1) membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
 - 2) memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
 - 3) memberikan kesempatan untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
 - 4) memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
 - 5) memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
 - 6) memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
 - 7) memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
 - 8) memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
 - 9) memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- c. Konfirmasi
- Dalam kegiatan konfirmasi, guru:
- 1) memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,
 - 2) memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,
 - 3) memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar:
 - a) berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang mengalami kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar;
 - b) membantu menyelesaikan masalah;
 - c) memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi;

- d) memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh;
 - e) memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang dan belum berpartisipasi aktif.
3. Kegiatan penutup
- Dalam kegiatan penutup, guru:
- a. bersama-sama dengan peserta didik dan atau sendiri membuat rangkuman atau simpulan pelajaran;
 - b. melakukan penilaian dan atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
 - c. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
 - d. merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;
 - e. menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas terbagi dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan berisi tentang kegiatan yang ditujukan untuk memberikan motivasi dan menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran. Kegiatan inti merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan siswa mengalami secara langsung dalam proses belajar. Kegiatan inti terbagi atas kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan penutup merupakan kegiatan akhir dalam aktivitas pembelajaran dengan adanya penarikan kesimpulan tentang materi yang dipelajari, evaluasi, umpan balik dan tindak lanjut.

Dalam penelitian ini, sebelum guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint*, persiapan yang harus dilakukan oleh guru diantaranya sebagai berikut:

- 1) Merumuskan indikator yang akan dicapai.
- 2) Merancang pembelajaran berorientasi pada pembelajaran IPA melalui penyusunan RPP.
- 3) Mendesain materi pelajaran ke dalam *slide* media *powerpoint*.
- 4) Melakukan validasi *content*/materi yang akan diajarkan dengan cara mengkonsultasikannya pada bidang studi yang terkait. (Revisi memungkinkan untuk dilakukan sebelum validasi oleh ahli media)

- 5) Melakukan validasi ahli media terkait dengan produk materi pembelajaran *slide media powerpoint*.
- 6) Membuat kisi-kisi lembar observasi guru untuk melihat dan menilai saat tindakan pembelajaran berlangsung.
- 7) Membuat lembar observasi guru untuk melihat pembelajaran saat tindakan berlangsung.
- 8) Membuat kisi-kisi instrumen *pretest* dan *posttest* lembar kerja evaluasi untuk melihat hasil yang dicapai oleh siswa.
- 9) Membuat soal *pretest* dan *posttest* untuk melihat dan menilai hasil belajar yang dicapai oleh siswa.
- 10) Melakukan validasi kepada siswa di kelas ujicoba yaitu di kelas V SDN Batarsari 3 Kec. Mranggen Kab. Demak

Berangkat dari rencana pembelajaran di atas maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* merupakan kegiatan pembelajaran yang menekankan pada penyampaian suatu materi pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint*. Berdasarkan cara mendesain materi pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* dan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pelaksanaan pembelajaran, maka langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang terdiri dari eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi, dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan Awal
 - 1) Guru menyampaikan topik yang akan dipelajari.
 - 2) Guru menunjukkan gambar-gambar yang ada di dalam *slide media powerpoint* yang terkait dengan topik guna mengawali pembahasan topik.
 - 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.
2. Kegiatan Inti
 - 1) Eksplorasi

- 1) Siswa secara mandiri mencari informasi dari berbagai sumber (buku, majalah, internet, pengalaman) untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru mengenai topik yang akan dibahas.
- 2) Siswa mendiskusikan jawaban secara klasikal.

b. Elaborasi

- 1) Siswa melengkapi pemahaman setiap point materi yang ada dalam pertanyaan dengan memahami *slide* pembelajaran yang disediakan oleh guru
- 2) Guru membagi siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa.
- 3) Pembagian kelompok dengan mempertimbangkan keheterogenitasan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan *etnis*.
- 4) Siswa melakukan kegiatan yang ada pada lembar kerja kelompok yang telah dirancang guna semakin memahami materi dari *slide* media *powerpoint*.
- 5) Selama kegiatan diskusi kelompok guru berkeliling guna mengontrol dan memotivasi siswa
- 6) Beberapa kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok

c. Konfirmasi

- 1) Siswa bersama guru mendiskusikan, menambah gagasan, mengkonfirmasi secara klasikal hasil presentasi kelompok. Guru memastikan bahwa semua kelompok mempunyai informasi yang benar dan sama.
- 2) Guru memberikan penghargaan berupa *reward* terhadap kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.
- 3) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang diajarkan

3. Kegiatan Akhir

- 1) Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa mengenai materi yang kurang jelas
- 2) Guru memberikan evaluasi berupa test tertulis

2.1.5. Pembelajaran IPA

Pembelajaran adalah proses, cara yang menjadikan makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2009). Sedangkan menurut Hamalik (2008) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa. Siswa dikatakan telah mengalami proses belajar apabila dalam dirinya terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dan sebagainya.

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam serta menuntut sikap ilmiah dan hasilnya terwujud produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen berupa konsep, prinsip dan teori yang berlaku secara universal (Trianto, 2010). Hal ini selaras dengan pendapat dari Samatowa (2010) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, yang berarti ilmu pengetahuan alam (IPA) atau biasa disebut dengan ilmu alam, ilmu yang berhubungan dengan alam yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

Menurut Abdullah (2008) IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus yaitu dengan melakukan observasi dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu alam yang sudah kita kenal dan sering kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. IPA memiliki peranan penting dalam kehidupan. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan, dan konsep yang

terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan-gagasan. Dalam pembelajaran IPA, kita mempelajari tentang manusia, hewan, tumbuhan beserta lingkungannya. Dengan belajar IPA, kita dapat mengetahui sesuatu yang ada di alam dan fenomena yang terjadi di semesta jagad raya ini. Dengan pengetahuan yang kita dapat dari IPA, kita dapat mengaplikasikan disiplin ilmu tersebut di dalam kehidupan sehingga bermanfaat bagi kesejahteraan kita (Haryanto, 2004).

Pelaksanaan pembelajaran IPA dipengaruhi oleh tujuan apa yang ingin dicapai melalui pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik jika hasil belajar sesuai dengan standar yang diharapkan dalam proses pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar harus dirumuskan dengan baik untuk dapat dievaluasi pada akhir pembelajaran.

Tujuan pembelajaran IPA di SD menurut Kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) secara terperinci adalah: (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, (4) mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, dan (6) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTs.

Dalam kurikulum KTSP selain dirumuskan tentang tujuan pembelajaran IPA juga dirumuskan tentang ruang lingkup pembelajaran IPA, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan arah pengembangan pembelajaran IPA untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian

kompetensi untuk penilaian. Sehingga setiap kegiatan pendidikan formal di SD harus mengacu pada kurikulum tersebut (Depdiknas, 2006).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengakibatkan pembelajaran IPA perlu mengutamakan peran siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga pembelajaran yang terjadi adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran tersebut. Guru berkewajiban untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Dengan demikian hasil belajar seseorang sangat ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang ada diluar individu adalah tersedianya media pembelajaran yang memberi kemudahan bagi individu untuk mempelajari materi pembelajaran, sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Menurut Abdullah (2011) menyatakan bahwa pada dasarnya hasil-hasil IPA bersifat netral, tetapi pemanfaatannya yang tidak terarah dan tidak terkendali oleh nilai-nilai kemanusiaan.

Penerapan pembelajaran IPA di SD memiliki peranan yang sangat penting bagi siswa, terlebih lagi dalam penggunaan media pembelajaran. Kemajuan teknologi dan informasi sangat begitu pesat. Sehingga sangat mempengaruhi perkembangan dalam dunia pendidikan terutama pendidikan IPA di sekolah dasar. Sehingga menuntut kita menjadi guru yang kreatif dan inovatif yang sesuai dengan proses belajar mengajar yang berbasis PAIKEM (Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan).

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran IPA yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang relevan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Ada berbagai macam dan jenis media pembelajaran yang dapat kita gunakan untuk menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengerti dengan baik materi yang telah disampaikan oleh guru. Sehingga kualitas pembelajaran menjadi meningkat. Guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran misalnya guru dapat menggunakan media pembelajaran powerpoint. Media pembelajaran powerpoint

yang dipergunakan harus relevan dengan materi yang akan dibahas. Sehingga siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dan siswa akan lebih mudah memahami materi dan hasil belajar IPA dapat meningkat.

2.1.6. Pengertian Hasil Belajar

2.1.6.1. Pengertian Belajar

Kegiatan belajar merupakan kegiatan pokok dalam pembelajaran, dimana dalam prosesnya akan terjadi hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam suatu kegiatan belajar. Ada beberapa pendapat para ahli tentang definisi belajar.

Belajar menurut Slameto (2003) secara psikologis adalah “Suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya atau belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Selaras dengan pendapat diatas, Usman dan Setiawati (2002) mengartikan “belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya”. Hal ini sejalan dengan pendapat Yamin (2007) mengemukakan belajar adalah proses perubahan perilaku yang diakibatkan oleh interaksi dengan lingkungan.

Menurut Hamalik (2008) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil/tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Hal ini dipertegas dengan pendapat dari Bahri dan Aswan (2010) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Dengan demikian, siswa harus aktif untuk mencari informasi, pengalaman, maupun keterampilan tersebut, dalam rangka membangun sebuah makna dari hasil proses belajar.

Berdasarkan pendapat diatas mengenai pengertian belajar maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk menambah pengetahuan dan ketrampilan yang dapat dipergunakan untuk diri sendiri maupun lingkungannya. Dalam belajar membutuhkan interaksi dari individu yang belajar dengan lingkungannya. Lingkungan tersebut bisa berupa lingkungan formal dan non-formal. Sebagai contoh lingkungan formal adalah sekolah. Sedangkan lingkungan non-formal bisa berupa lingkungan sekitar dan interaksi dengan orang lain. Pada dasarnya belajar merupakan pengalaman yang sama dan berulang-ulang dalam situasi tertentu serta berkaitan dengan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan dan pemahaman. Sehingga semua merujuk pada suatu proses tingkah laku seseorang dalam mendapatkan pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, dan sebagainya. Dalam proses belajar, apabila seseorang tidak mendapatkan peningkatan pengetahuan, ketrampilan serta perubahan perilaku, maka sebenarnya belum mengalami proses belajar. Sedangkan seseorang mendapatkan peningkatan pengetahuan, ketrampilan serta perubahan perilaku maka ia telah mengalami proses belajar.

2.1.6.2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Uno (2008) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relative menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suprijono (2009) menyatakan bahwa perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya seluruh aspek potensi kemanusiaan saja. Menurut pendapat dari Sudjana (2010) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hal ini juga didukung pendapat dari Dimiyati dan Mudjiono (2006) yang mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dan dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak

proses belajar. Hasil belajar ini diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan.

Berdasarkan dari definisi hasil belajar yang telah disampaikan oleh beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dan pencapaian hasil belajar tersebut dapat diketahui setelah adanya pengukuran oleh guru melalui evaluasi. Indikator hasil belajar adalah peningkatan kemampuan atau pemahaman siswa terhadap sesuatu atau materi pelajaran tertentu sehingga dapat menggambarkan pengetahuan siswa yang dapat dilihat dari hasil tes/evaluasi. Hasil tes inilah yang menunjukkan keadaan tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur kemampuan pengetahuan siswa tentang suatu materi pembelajaran dalam bentuk tes tertulis yang berbentuk tes pilihan ganda dan isian.

2.1.7. Motivasi Belajar

Salah satu aspek psikologis yang ada pada diri seseorang adalah motivasi. Menurut Slameto (2003) motivasi merupakan suatu proses yang menentukan perubahan tingkah laku manusia secara konsisten. Seseorang termotivasi atau terdorong untuk melakukan sesuatu karena adanya tujuan atau kebutuhan yang hendak dicapai. Tujuan atau kebutuhan tersebut akan mengarahkan perilaku seseorang.

Menurut Syafaruddin (2005), motivasi belajar adalah keinginan untuk melakukan sesuatu tindakan. Suatu kondisi dimana keinginan-keinginan (*needs*) pribadi dapat mencapai kepuasan tersendiri. Hal ini juga selaras dengan pendapatnya Hanafiah dan Suhana (2010) menyatakan bahwa motivasi belajar ialah suatu kekuatan (*power motivation*), daya pendorong atau alat pembangun ketersediaan dan keinginan yang kuat dalam diri seseorang untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku yang dilihat dari beberapa aspek, baik dalam aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Hakikat motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri

seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang dilandasi atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya.

Hal ini sejalan dengan pendapat dari Dimiyati dan Mudjiono (2009) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu kekuatan mental untuk melakukan kegiatan yang mendorong terjadinya proses belajar. Ada tiga komponen utama dalam motivasi belajar yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Kebutuhan terjadi apabila seseorang merasa ada ketidak seimbangan antara apa yang ia miliki dengan apa yang ia harapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan. Tujuan adalah hal yang ingin dicapai seseorang. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan sesuatu pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menjadi kebutuhannya. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa tiga komponen utama motivasi belajar adalah kebutuhan siswa saat memiliki harapan tentang apa yang ia inginkan, dorongan yang dimiliki siswa untuk melakukan sesuatu dan hal yang ingin dicapai oleh siswa.

Hal itu juga sejalan dengan pendapat dari Hamalik (2008) menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan yang menyebabkan terjadi suatu perbuatan atau tindakan tertentu pada situasi atau kondisi yang mendorong beraktivitas untuk mencapai tujuan. Motivasi yang timbul karena kebutuhan dari dalam diri siswa dianggap lebih baik dibandingkan dengan motivasi yang disebabkan oleh rangsangan dari luar.

Hal ini juga didukung oleh pendapat dari Uno (2008) yang menyatakan bahwa jenis-jenis motivasi ada dua yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik yaitu suatu dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang sebagai wujud kesadaran diri (*self awareness*) untuk melakukan suatu tindakan
- 2) Motivasi ekstrinsik yaitu dorongan yang berasal dari lingkungan sekitar individu yang dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan suatu

tindakan. Dorongan ini dapat berasal dari dorongan orangtua, guru, adanya keinginan untuk mendapatkan penghargaan, lingkungan belajar yang baik dan mendukung.

Perhatian peserta didik muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh sebab itu, rasa ingin tahu perlu mendapat stimuli atau rangsangan sehingga peserta didik akan memberikan perhatian selama proses belajar mengajar bahkan bisa lebih lama lagi. Motivasi peserta didik akan terpelihara apabila mereka menganggap apa yang mereka pelajari memenuhi kebutuhan pribadi atau bermanfaat dan sesuai dengan nilai yang dipegang (Suprijono, 2009). Sehingga ada beberapa siswa yang sedang melakukan suatu tindakan untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Sehingga pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar menurut Uno (2008) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Dari pengertian-pengertian motivasi dapat disimpulkan bahwa motivasi berfungsi untuk: a) mendorong manusia untuk berbuat sesuatu, misalnya belajar; b) menyeleksi suatu perbuatan (menentukan perbuatan dan apa yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan); c) menentukan ke arah perbuatan (ke arah tujuan yang hendak dicapai).

Berdasarkan definisi dari pendapat para ahli tentang motivasi belajar, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu kekuatan dan dorongan baik dari dalam diri individu maupun dari luar diri individu yang dapat mengarahkan individu untuk melakukan suatu kegiatan atau aktivitas belajar untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Adapun aspek-aspek motivasi baik dari motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik adalah sebagai berikut:

1. Motivasi Intrinsik yaitu dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang
 - a) Aspek perasaan senang, meliputi perasaan senang ketika mengikuti pelajaran IPA, perasaan senang terhadap guru IPA, dan perasaan senang terhadap media yang disediakan guru.
 - b) Aspek kemauan, meliputi kemauan siswa mengerjakan soal-soal IPA, kemauan siswa mengerjakan PR, kemauan siswa memperoleh nilai baik, kemauan siswa mendengarkan penjelasan dari guru.
 - c) Aspek kecerdasan, meliputi kesadaran siswa untuk belajar IPA, kesadaran siswa untuk mendalami materi, kesadaran siswa memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung, kesadaran siswa bertanya tentang materi yang belum jelas.
 - d) Aspek kemandirian, meliputi kesadaran siswa untuk tidak mencontek.
2. Motivasi Ekstrinsik yaitu dorongan yang berasal dari lingkungan sekitar
 - a) Dorongan dari orang tua siswa
 - b) Dorongan untuk berprestasi
 - c) Dorongan untuk mendapat hadiah atau pujian

Berdasarkan kajian diatas, aspek-aspek yang akan diukur untuk mengetahui motivasi belajar siswa ada dua macam yaitu aspek yang berasal dari dalam diri seseorang (motivasi intrinsik) dan aspek yang berasal dari lingkungan sekitar (motivasi ekstrinsik). Sehingga yang dilakukan dalam penelitian ini, aspek yang akan diukur untuk mengetahui motivasi belajar siswa hanya berfokus pada aspek yang berasal dari dalam diri seseorang (motivasi intrinsik). Sehingga aspek yang digunakan meliputi aspek perasaan senang, aspek kemauan, aspek kemandirian serta aspek kemandirian. Aspek perasaan senang, meliputi perasaan senang ketika mengikuti pelajaran IPA, perasaan senang terhadap guru IPA, dan perasaan senang terhadap media yang disediakan guru. Dari aspek kemauan, meliputi kemauan siswa mengerjakan soal-soal IPA, kemauan siswa mengerjakan PR, kemauan siswa memperoleh nilai baik, kemauan siswa mendengarkan penjelasan

dari guru. Dari aspek kecerdasan, meliputi kesadaran siswa untuk belajar IPA, kesadaran siswa untuk mendalami materi, kesadaran siswa memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung, kesadaran siswa bertanya tentang materi yang belum jelas. Dan aspek kemandirian, meliputi kesadaran siswa untuk tidak mencontek.

2.2. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penggunaan media *powerpoint* adalah menggunakan program aplikasi presentasi dengan *microsoft powerpoint* sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

- a. Hasil penelitian yang relevan atau yang hampir sama dengan penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “*Penggunaan Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Karangwader Kec. Penawangan Kab. Grobogan Tahun Ajaran 2009/ 2010*”, hasil penelitiannya adalah: Peningkatan prestasi belajar ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase ketuntasan siswa, pada siklus 1 siswa yang tuntas adalah 55,88% dan pada siklus 2 siswa yang tuntas mencapai 88,24%. Hal diperkuat dengan perubahan tingkah laku siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari guru selama proses pembelajaran. Nilai rata-rata yang diperoleh pun dari tiap siklus terdapat kenaikan, yaitu dari kondisi awal 50,29 naik sebesar 10,59 pada siklus 1 menjadi 60,88 dan naik 11,77 pada siklus 2 menjadi 72,65 (Indah: 2010).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV Semester II SDN 1 Karangwader Kec. Penawangan Kab. Grobogan Tahun Ajaran 2009 / 2010. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPA pada siklus 1 adalah 60,88 dan nilai rata-rata hasil belajar IPA pada siklus 2 adalah 72,65.

- b. Hasil penelitian oleh Hary (2011) yang berjudul “*Pengaruh Pemanfaatan Media Powerpoint melalui Penerapan Model Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN Polehan 2 Malang*” menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas

control dalam pemanfaatan media *powerpoint* melalui penerapan model jigsaw terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI. Dari analisis data diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 73,42, sedangkan pada kelas kontrol 61,46 dengan nilai probabilitas (sig) 0,000. Dengan demikian nilai probabilitas 0,000.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI yang dapat diketahui dari rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 73,42, dan pada kelas kontrol 61,46. Sehingga dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar IPA tersebut menunjukkan bahwa penelitian tersebut dengan pemanfaatan media *powerpoint* melalui penerapan model jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SDN Polehan 2 Malang.

- c. Hasil penelitian oleh Yulianto (2009) melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran IPA Sub Materi Organ Tubuh Manusia dengan Pemanfaatan Animasi dalam Ms. Powerpoint untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa*”. Hasil penelitiannya adalah pembelajaran IPA dengan memanfaatkan animasi dalam *Ms.Powerpoint* siap untuk diproduksi dan layak digunakan untuk media pembelajaran dalam kelas, khususnya mata pelajaran IPA sub materi organ tubuh manusia di SDN Klitik 1 Ngawi.

Sehingga berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan animasi dalam *Ms.Powerpoint* dapat berjalan dengan baik dan daya ingat siswa setelah mempelajari materi organ tubuh manusia dapat terus melekat dan mampu diingatnya dalam jangka waktu yang relatif lama.

- d. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar IPA tentang Energi Alternatif melalui Penggunaan Microsoft Office Powerpoint pada Siswa Kelas VIA SDN Sambirata Semester 2 Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas Tahun 2010/2011*”, hasil penelitiannya adalah hasil belajar IPA tentang energi alternatif siswa kelas VIA dapat meningkat dengan penggunaan *Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran, hal ini dapat dilihat dengan hasil penelitian siswa kelas VIA

SDN Sambirata nilai rata-rata yang diperoleh adalah 74,25 (Rahmawati: 2011).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, hasil belajar IPA tentang energi alternatif pada siswa kelas VIA SDN Sambirata Semester 2 Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas dapat meningkat dengan penggunaan media *powerpoint*, hal ini dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh sebesar 74,25.

- e. Hasil penelitian oleh Lastari (2010) yang berjudul “*Upaya Pemberian Reward kepada Siswa Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 1 Gentan Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung*” menunjukkan bahwa dari hasil siklus I dan siklus II terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan maksimal yang telah ditetapkan yaitu ≥ 60 . Dari siswa yang berjumlah 21 anak, pada siklus I siswa tuntas dalam belajar berjumlah 8 anak sedangkan yang tidak tuntas 13 anak dengan nilai rata-rata 63,57. Pada siklus II siswa tuntas dalam belajar berjumlah 21 anak dengan nilai rata-rata 80. Berdasarkan dari penelitian tersebut telah diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA melalui pemberian reward. Dengan nilai rata-rata pada siklus 1 sebesar 63,57 dan nilai rata-rata pada siklus II sebesar 80.
- f. Hasil penelitian oleh Lawiyati (2011) yang berjudul “*Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA melalui Pemanfaatan Powerpoint pada Siswa Kelas VI SD Negeri 5 Depok Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan Semester II Tahun Pelajaran 2010/2011*” mengemukakan bahwa pemanfaatan *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang dapat dilihat dari tingkat motivasi belajar siswa baik siklus I maupun siklus II berada pada tingkat tinggi sedangkan ketuntasan belajar siswa terdapat kenaikan dari siklus I ke siklus II sebesar 28,57%. Sehingga terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA melalui pemanfaatan *powerpoint*.
- g. Hasil penelitian oleh Astutik (2010) yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas III SD Negeri Wateshaji Kecamatan Puncakwangi Kabupaten Pati melalui Pemberian Penguatan dalam Mata Pelajaran IPS*

"Tahun Pelajaran 2009/2010" menunjukkan bahwa penguatan yang dilakukan guru dalam kegiatan proses belajar mengajar di SD Negeri Wateshaji terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebelum penguatan, siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan rata-rata sebesar 18,5. Sesudah diberikan penguatan, siswa memiliki motivasi yang lebih tinggi dari rata-rata sebesar 22,47. Peningkatan tersebut terbukti signifikan yang ditunjukkan melalui hitung t sebesar 2,878 dan sig 0,007 ($p < 0,05$) yang berarti hipotesis meningkat pada siswa kelas III SD Negeri Wateshaji diterima. Sehingga berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa peningkatan motivasi siswa dapat meningkat dengan melalui pemberian penguatan dalam pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil penelitian–penelitian yang diuraikan diatas, menunjukkan bahwa penggunaan media *powerpoint* pada dasarnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara berkala karena dengan menggunakan media *powerpoint* dalam pembelajaran di kelas, siswa tampak lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran selain itu siswa lebih mudah memahami materi, konsep-konsep yang disampaikan oleh guru karena konsep-konsep tersebut dapat tersajikan secara konkret. Hal itu menunjukkan adanya perubahan pada hasil belajar siswa dan tingkat ketuntasan belajar siswa yang menyajikan materi pelajaran oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran, selain itu siswa juga lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, sehingga berdasarkan penelitian–penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat dan siswa lebih mudah tertarik untuk menerima pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA.

2.3. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa adalah dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Pada pembelajaran yang menggunakan media *powerpoint* dijadikan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan adanya penggunaan media *powerpoint* dalam kegiatan proses belajar mengajar. Siswa akan menjadi tertarik dalam mengikuti pelajaran, sehingga siswa menjadi termotivasi dalam belajar, apabila siswa telah termotivasi maka daya serap pemahaman siswa pada materi yang diajarkan akan menjadi lebih banyak sehingga dapat menyebabkan hasil belajar siswa pada saat evaluasi menjadi meningkat. Dengan demikian penggunaan media *powerpoint* akan meningkatkan motivasi siswa, pemahaman dan penguasaan siswa akan konsep dan nilai-nilai yang dapat dipetik dari pembelajaran IPA, sehingga pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa media *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori-teori yang mendukung maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah diduga penggunaan media *powerpoint* dapat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD SN Batusari 6 Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Semester II Tahun Ajaran 2011/2012.