

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran *Power Point*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran merupakan rangkaian dari dua kata yaitu media dan pembelajaran yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Dalam bahasa *Arab* media adalah perantara (wasail) atau pengantar pesan dan pengirim kepada penerima pesan¹. Sedangkan dalam Kamus Bahasa Indonesia *media* berarti alat, sarana, penghubung informasi.²

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai pesan atau informasi. Gagne mengatakan bahwa: “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.” Briggs berpendapat bahwa: “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.”³ Sedangkan Oemar Hamalik

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal 3

²Petersalim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta: Modern English Frees, 1991), Hal 954

³Arif S. Sadirman, dll., *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal 6

mendefinisikan: “Media sebagai teknis yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam pembelajaran.”⁴

Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsinya atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Disamping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media.⁵ Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.⁶ Sementara itu menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajar apabila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru biasa. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*), benda-benda, dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar.⁷

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran,

⁴ Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*, (Semarang : Rasail, 2002), hal 125

⁵ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012) hal 27

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal 4

⁷ Sharon E. Smaldino, James D. Russel dan Deborah L. Lowther, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal 7

perasaan, perhatian dan minat, serta memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

Sedangkan pembelajaran dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.⁸ Prawiladilaga dan Siregar mengemukakan bahwa;” Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitied*) pencapaiannya.⁹ Gagne mendefinisikan” Pembelajaran sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal.¹⁰ Kunandar mengatakan bahwa “ Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik.¹¹

Dari beberapa pengertian tersebut dapat dipahami bahwasanya pembelajaran adalah proses dalam upaya menciptakan kondisi belajar sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sebagai upaya menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.

⁸Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* , (Jakarta : Balai Pustaka, 1999) hal 15

⁹Dewi Salma Prawiladilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2004) Hal 4

¹⁰Margaret E. Bell, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1994), Hal 207

¹¹Kunandar, *Guru Profesional KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal 287

b. Pengertian *Power Point*

Untuk mengetahui dan memahami pengertian *power point*, perlu mengetahui pengertian komputer terlebih dahulu, karena *power point* merupakan salah satu aplikasi yang ada didalam komputer.

Komputer berasal dari bahasa latin *computare* yang berarti menghitung. Karena luasnya bidang garapan komputer, para pakar dan peneliti sedikit berbeda dalam mendefinisikan terminologi komputer.¹² Berikut merupakan beberapa definisi kompuer oleh para pakar dan peneliti :

1. Menurut Nasution, "komputer adalah hasil teknologi yang membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar alat pendidikan.¹³
2. Menurut Arsyad" komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin eleltronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit.¹⁴
3. Menurut Sander, "komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memproses dan menghasilkan output berdasarkan instruksi-instruksi yang telah tersimpan dalam memori.¹⁵
4. Menurut Blissmer, "Komputer adalah suatu elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu: menerima input, memproses input

¹²<http://elink.sinau.web.id>, diakses 26 Desember 2016

¹³ Nasution, *Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hal. 110

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal 52

¹⁵ <http://elink.sinau.web.id>, diakses 26 Desember 2016

sesuai intruksi yang diberikan, menyimpan perintah- perintah dan hasil pengolahanya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.”¹⁶

Dan masih banyak lagi yang mencoba mendefinisikan secara berbeda tentang komputer. Namun pada intinya dapat disimpulkan bahwa komputer adalah suatu peralatan elektronik yang menerima input, mengolah input, memberikan informasi, menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer, dan dapat menyimpan program dan hasil pengolahan serta bekerja secara otomatis. Dari pengertian komputer diatas dapat dipahami bahwa perlengkapan elektronik (*hardware*) dan program (*perangkat lunak atau software*) telah menjadikan sebuah komputer menjadi benda yang berguna, seperti halnya digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran.

Power point disini dapat diartikan sebagai perangkat lunak yang paling tersohor yang biasa dimanfaatkan untuk presentasi. Pemanfaatan *power point* atau perangkat lunak lainnya dalam presentasi menjadi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik.¹⁷

Antara pengertian media pembelajaran dan pengertian *power point*, dapat dipahami bahwa pembelajaran dengan program *power point* adalah suatu media komputer dengan perangkat lunak *power point* yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau menyampaikan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa melalui indera

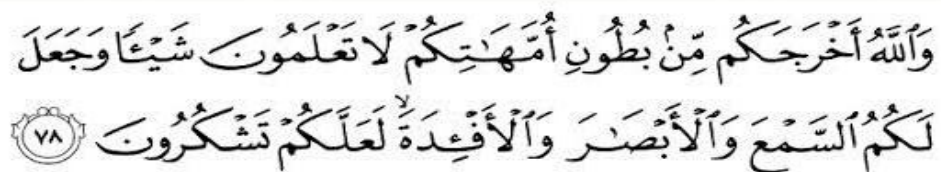
¹⁶<http://elink.sinau.web.id>, diakses 26 Desember 2016

¹⁷Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hal. 150

pendengaran, pengamatan, atau penglihatan dan interaksi antara guru dengan murid dalam proses belajar mengajar.

c. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran *Power Point*

Sebagaimana sarana belajar menurut pandangan Al- Qur" an bahwa manusia diciptakan oleh Allah dalam keadaan tidak berpengetahuan, namun Allah telah membekali manusia dengan sarana- sarana baik fisik maupun psikis agar manusia dapat menggunakannya untuk belajar dan mengembangkan ilmu dan teknologi untuk kepentingan dan kemaslahatan manusia. Seperti yang disebutkan dalam Al- Qur" an QS. An- Nahl [16]: 78¹⁸.



وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur¹⁹.

Dalam ayat tersebut, dikatakan bahwa dalam proses belajar atau mencari ilmu manusia telah diberi sarana fisik berupa indra eksternal, yaitu mata dan telinga, serta sarana psikis berupa daya nalar atau intelektual.

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkrit.

¹⁸Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hal. 38

¹⁹Departemen Agama Republik Indonesia, *Al- Qur" an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Proyek Kitab Suci Al- Qur" an, 1979), hal. 415

Memperhatikan penjelasan itu, secara khusus media pembelajaran termasuk media *power point* memiliki fungsi dan peran untuk:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa- peristiwa tertentu

Peristiwa- peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan dimana kala diperlukan.²⁰Perpaduan komputer menyajikan pesan atau materi pembelajaran sesuai desain atau rancangan yang telah disiapkan. Desain pesan dapat berwujud audio visual diam, visual gerak atau audio visual gerak, yang dapat ditampilkan sewaktu- waktu. Misalnya guru ingin menjelaskan proses langkah- langkah berbudhu, guru dapat menampilkan dengan jelas proses langkah- langkah berbudhu dengan menggunakan *power point*.

2. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme, misalnya untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, itu dapat ditampilkan melalui komputer.²¹

Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan

²⁰Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hal. 168

²¹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*,..... hal 168

menggunakan mata telanjang. Dan menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat untuk diperlambat, seperti gerakan pelari, gerakan kapal terbang dan sebagainya. Begitu juga sebaliknya mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu lambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang begitu cepat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat dan sebagainya.²²

Semua itu mampu dilakukan dengan menggunakan media komputer, dan hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi.²³

3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pelajaran dapat lebih meningkat. Seperti halnya media pembelajaran komputer, dengan lengkapnya program- program komputer dengan tampilan penuh warna (*full colour*) sangat menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang akhirnya bisa menambah gairah dan motivasi belajar siswa.²⁴

Diperjelas lagi dengan pendapatnya Usman dan Asnawir bahwa media pembelajaran berfungsi:

- 1) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalanya pelajaran tidak membosankan).

²²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*..... hal 168

²³Agus suyadi, "Makalah Manfaat Komputer dalam Pembelajaran", dalam *agussyadi.files.wordpress.com*, diakses 26 Desember 2106

²⁴Haryono, "Liquid Crystal Display (LCD)" dalam <http://haryonostkip.blogspot.com>, diakses 09Februari 2019

- 2) Semua indera murid dapat diaktifkan. Kelemahan suatu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- 3) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.²⁵

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.²⁶

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa perlengkapan elektronik (*hardware*) dan program (perangkat lunak atau *software*) yang menjadikan sebuah komputer menjadi benda yang sangat berarti. Apalagi telah menggunakan program *power point*, yang mampu menampilkan materi pelajaran yang disajikan dan mampu mengatasi batas ruang kelas, menjadikan komputer mempunyai fungsi yang lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya dalam pembelajaran di kelas.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dyton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Dengan penyajian melalui media, siswa menerima pesan yang sama meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda- beda.

²⁵M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Citra Utama, 2002), hal. 24- 25

²⁶Nana Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), hal. 7

- 2) Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip- prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilaman integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemen- elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.
- 6) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditngkatkan.
- 7) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.²⁷

Pada saat ini program *power point* dianggap sebagai media pembelajaran yang cukup menarik dalam pembelajaran langsung di sekolah. Yang mempunyai banyak kelebihan dibandingkan media pembelajaran lain, sehingga juga mempunyai banyak kegunaan dalam pembelajaran, sebagaimana beberapa manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton. Dan kemungkinan besar manfaat- manfaat tersebut ada pada media pembelajaran *power point*. Dengan demikian dapat diketahui bahwa media pembelajaran, termasuk kecanggihan media pembelajaran *powerpoint* yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

²⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*hal 22-23

d. Hal- hal yang Dipersiapkan Sebelum Penggunaan Media *Power Point*

Persiapan mengajar merupakan salah satu bagian dari program pengajaran yang memuat satuan bahasan untuk disajikan dalam beberapa kali pertemuan/ tatap muka. Persiapan mengajar dapat digunakan sebagai dasar untuk menyusun rencana pembelajaran dan sekaligus sebagai acuan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar agar lebih terarah dan berjalan efisien dan efektif. Komponen- komponen pembelajaran yang harus disiapkan guru antara lain,²⁸:

a) Persiapan

1. Tentukan topik materi yang akan dipresentasikan
2. Persempit topik materi menjadi beberapa pemikiran utama
3. Buatlah kerangka utama materi yang akan dipresentasikan
4. Buat story board agar lebih tersusun

b) Tahap singkat bekerja dengan *power point*

1. Bukalah *power point* di komputer
2. Mulailah dengan new file
3. Pilihlah slide desain yang diinginkan
4. Input judul utama materi presentasi yang akan disampaikan pada slide pertama
5. Inputlah sub judul materi di slide kedua

²⁸Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hal. 59

6. Selanjutnya, inputlah point- point pokok materi setiap sub secara berurut pada slide- slide berikutnya.²⁹

e. Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point*

Sadiman, dkk mengemukakan bahwa ditinjau dari kesiapan pengadaanya, media dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Media jadi, karena sudah merupakan komoditi *perdagangan* yang terdapat dipasaran luar dalam keadaan siap jadi (*media by utilitation*)
2. Media rancangan, yang perlu dirancang dan disipakan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu (*media by desaign*).³⁰

Dari pernyataan tersebut dikategorikan bahwa *power point* merupakan media rancangan yang mana di dalam penggunaanya sangat diperlukan perancangan khusus dan di desain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. Perangkat keras (*hardware*) yang difungsikan dalam menginspirasikan media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer lengkap.

Guru dalam pengajaranya dapat memanfaatkan *power point* tersebut dalam memberi atau menyampaikan materi pelajaran kepada para siswanya. Melalui kecanggihan teknologi ini proses belajar pastinya akan menjadi lebih menarik. Dan semakin kreatif guru dalam memanfaatkan

²⁹<http://indahjuniari.blogspot.com>, diakses pada tanggal 09 Februari 2019 pukul

³⁰Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian...*, hal. 83

teknologi, maka akan lebih baik pula daya serap siswa terhadap materi pelajaran.³¹

Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga *power point*. Pada umumnya *power point* dapat dipandang sebagai alat untuk mempertinggi berbagai teknologi.

Dalam hubungan ini ada beberapa keberuntungan dalam pendayagunaan *power point* dalam pengajaran, misalnya:

1. Cara kerja baru dengan *power point* akan mengakibatkan motivasi kepada siswa dalam belajar.
2. Warna, music, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realism dan menuntut latihan, kegiatan laboratorium, simulasi, dan sebagainya.
3. Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan- kegiatan belajar siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi.
4. Rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah di atur oleh guru³².
5. Kemampuan untuk menanyakan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, yang diistilahkan dengan “kesabaran komputer”, tanpa harus menyusun ulang.
6. Dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya relative kecil. Seperti halnya penggunaan program komputer simulasi untuk melakukan percobaan pada mata pelajaran Sains³³.

³¹Sandy Guswan, “Guru Digital” dalam <http://guswan76.Wordpres.Com> , diakses 15 Februari 2017

³²Nana Sudjana dan Rivai, *Media...*, hal. 137- 138

Dari beberapa keuntungan tersebut dapat diketahui bahwa media *power point* mempunyai banyak sekali kelebihan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lain. Oleh sebab itu, kelebihan- kelebihan itu harus dimanfaatkan dengan sebaik- baiknya, agar tujuan dari penggunaan media pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Dan beberapa keterbatasan *power point* dipergunakan di dalam pendidikan misalnya:

1. Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah), pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.
2. Rancangan *power point*, terutama untuk pengajaran masih terbelakang bila dibandingkan dengan rancangan *power point* untuk maksud- maksud lain misalnya untuk analisis data.
3. Materi-materi pengajaran langsung yang bermutu tinggi yang mempergunakan *power point* kurang sekali.
4. Guru yang merancang materi pengajaran dengan *power point* bisa bertambah beban kerjanya, termasuk memahami keterbatasan *power point*.
5. Kreatifitas mungkin bisa terpaku pada pengajaran yang di *power point* saja.

Setiap media pembelajaran pasti punya keterbatasan dan kekurangan, sebagaimana beberapa keterbatasan media *power point* yang

³³ Agus Suyadi, "Makalah Manfaat Komputer dalam Pembelajaran", dalam *agussyadi. Files.Wordpress. Com*, diakses 15 Februari 2017

telah disebutkan di atas. Tetapi keterbatasan itu dapat diatasi ataupun dikurangi, jika media pembelajaran tersebut digunakan dengan baik dan tepat. Seperti halnya salah satu keterbatasan media *power point* yang dipandang menambah beban kerja guru karena harus merancang materi pengajaran terlebih dahulu dan bisa memahami keterbatasan *power point*. Keterbatasan itu dapat diatasi jika guru ikhlas dalam mengajar dan berusaha memiliki keterampilan menggunakan *power point* dengan baik, sehingga tidak menjadi beban baginya melainkan menambah inovasi pembelajaran.

2. Pembahasan Tentang Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.³⁴

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Belajar yaitu perubahan tingkah laku secara relative

³⁴ Isbandi Rukminto, *Psikologi, Pekerjaan Sosial, dan Ilmu Kesejahteraan Sosial: DasarDasar Pemikiran*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1994), hal 154.

permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan tertentu.³⁵

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi.³⁶ Jadi pendidikan dan pengajaran akan sangat kesulitan untuk mencapai tujuannya dengan maksimal tanpa adanya motivasi atau dorongan pada masing-masing individu yang memiliki hubungan dengan kegiatan pendidikan.

Menurut Atkinson yang dikutip oleh Purwa, motivasi dijelaskan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh. A.W. Bernard memberikan pengertian, motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali ke arah tujuan-tujuan tertentu.³⁷

Menurut Ngalm Motivasi diartikan sebagai “pendorongan”, suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.³⁸ Secara umum tujuan motivasi adalah untuk

³⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya : Analisis Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal 23.

³⁶ Sadirman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 40.

³⁷ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 319.

³⁸ M. Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 71.

menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.³⁹

Motivasi juga dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka ia akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Sehingga motivasi itu dapat dirangsang oleh ransangan dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh dari dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan pada arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.⁴⁰

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sebagai pendorong yang mengubah energi atau semangat seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi dapat berasal dari diri sendiri atau ransangan dari luar.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang

³⁹*Ibid*, hal. 73.

⁴⁰Sadirman A.M, *Interaksi dan...*, hal. 75

untuk mengalami perubahan perilaku yang relatif tetap, baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak. Sedangkan belajar merupakan suatu bentuk perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang. Berikut akan dijelaskan definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli.

1. Abin Syamsuddin Makmun, mengemukakan bahwa belajar adalah “Suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu”.⁴¹
2. Slameto, berpendapat bahwa “Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.⁴²
3. Muhibbin Syah, mengemukakan bahwa “Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.⁴³

Dari definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut tidak hanya segi kognitif, tetapi juga afektif bahkan psikomotorik.

⁴¹ Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan: Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal 157.

⁴² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hal 2.

⁴³ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal 92.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal tersebut mempunyai peranan yang besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau keinginan untuk belajar semaksimal mungkin agar dapat mencapai tujuan belajar yang optimal. Hal ini dapat dipengaruhi dari dalam maupun luar diri seseorang. Motivasi ini sangat berpengaruh terhadap semangat tidaknya siswa dalam proses belajarnya baik di kelas maupun di rumah.

b. Unsur-Unsur Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

1) Cita-cita dan aspirasi siswa

Motivasi belajar pada keinginan anak sejak kecil, seperti keinginan belajar berjalan, makan makanan yang lezat, berebut permainan, dapat membaca, menyanyi dan lain-lain. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut, menumbuhkan kemauan bergiat, bahkan dikemudian hari menimbulkan cita-cita dalam kehidupan. Timbulnya cita-cita dibarengi oleh perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa, dan nilai-nilai kehidupan juga kepribadian. Menurut Monks cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

2) Kemampuan siswa

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas perkembangannya.

3) Kondisi siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang lapar, sakit atau marah-marah akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya seorang siswa yang sehat, kenyang, dan gembira akan mudah memusatkan perhatian. Dengan kata lain kondisi jasmani dan rohani siswa mempengaruhi motivasi belajar.

4) Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan masyarakat Sekolah yang indah, pergaulan siswa yang rukun akan memperkuat motivasi belajar.⁴⁴

3. Jenis Motivasi Belajar

Ada dua jenis motivasi belajar menurut Hanafiah dan Suhana yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, adapun penjelasannya sebagai berikut⁴⁵:

⁴⁴Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), hal. 98-99.

⁴⁵Hanafiah, Nanang dan Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung :Refika Aditama, 2009), hal. 26-27.

1) Motivasi Intrinsik.

Motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang datangnya secara alamiah atau murni dari diri peserta didik itu sendiri sebagai wujud adanya kesadaran diri (*self awareness*) dari lubuk hati yang paling dalam.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya disebabkan oleh faktor-faktor di luar diri peserta didik, seperti adanya pemberian nasihat dari gurunya, hadiah, kompetisi sehat antarpeserta didik, hukuman dan sebagainya.

Motivasi sangat diperlukan guna menumbuhkan semangat dalam belajar, lagi pula sering kali para siswa belum memahami untuk apa ia belajar hal-hal yang diberikan oleh sekolah. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Karena itu motivasi terhadap pelajaran itu perlu dibangkitkan oleh guru sehingga para siswa mau dan ingin belajar.\

3) Pola Motivasi

Menurut Davis D dan Newstrom yang dikutip oleh Kompri, Setiap orang cenderung mengembangkan pola motivasi tertentu sebagai hasil dari lingkungan budaya tempat orang itu hidup. Pola ini sikap yang mempengaruhi cara orang-orang memandang pekerjaan dan menjalani kehidupan mereka. Empat pola motivasi yang sangat penting adalah

prestasi, afiliasi, kompetensi, dan kekuasaan, yaitu dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Prestasi adalah dorongan untuk mengatasi tantangan, untuk maju dan berkembang.
- 2) Afiliasi adalah dorongan untuk berhubungan dengan orang-orang secara efektif.
- 3) Kompetensi adalah dorongan untuk mencapai hasil kerja atau belajar dengan kualitas tinggi.
- 4) Kekuasaan merupakan dorongan untuk mempengaruhi orang-orang dan situasi.⁴⁶

4. Pembahasan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Kata hasil memiliki arti buatan, produk, rakitan, pendapatan, buah, perolehan, prestasi, dampak, efek, pengaruh⁴⁷. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubahnya tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar juga dapat diartikan sebagai berguru, bersekolah, mencari, menggali, menuntut ilmu, berlatih, membiasakan meneladani, dan meniru.

Dalam proses pembelajaran, hal yang paling penting adalah hasil belajar peserta didik, karena dari hasil belajar dapat diketahui tentang pencapaian seorang peserta didik terhadap materi yang di ajarkan. Menurut

⁴⁶Kompri, *Motivasi Pembelajaran*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 7.

⁴⁷Eko Endarmoko, *Tesaurus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2006), hal. 231

Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah ia menempuh pengalaman belajarnya.⁴⁸

Menurut Gagne menyebutkan hasil belajar merupakan kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variabel bawaannya melalui perlakuan pengajaran tertentu. Benyamin Bloom mengklasifikasikan hasil belajar yang digunakan dalam sistem pendidikan nasional, secara garis besar pembagiannya menjadi tiga ranah, yaitu:⁴⁹

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman (kognitif tingkat rendah), aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (kognitif tingkat tinggi)
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotor mempunyai enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

⁴⁸Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005) Hal 47

⁴⁹*Ibid...*, hal. 22-23

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor, baik internal maupun eksternal.⁵⁰

1) Faktor Eksternal

a. Faktor fisiologis

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya dalam proses belajar. Bila seseorang tidak selalu sehat, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula dengan kesehatan rohani kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa atau karena sebab lainnya dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Oleh sebab itu pemeliharaan kesehatan sangat penting bagi setiap orang baik fisik maupun mental karena semua itu sangat membantu dalam proses belajar dan hasil belajar.

b. Faktor psikologis

Setiap manusia atau peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar masing-masing. Beberapa faktor psikologis diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motivasi, dan kognitif dan daya nalar.

⁵⁰Noer, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 194-198

c. Faktor cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Ada orang yang sangat rajin belajar, siang dan malam tanpa istirahat yang cukup. Cara belajar seperti ini tidak baik, belajar harus ada istirahat untuk memberi kesempatan kepada mata, otak serta organ tubuh lainnya untuk memperoleh tenaga kembali. Teknik-teknik belajar perlu diperhatikan, bagaimana caranya membaca, mencatat, menggarisbawahi, membuat ringkasan atau kesimpulan, apa yang harus dicatat dan sebagainya. Selain itu perlu juga diperhatikan waktu belajar, tempat, fasilitas, penggunaan media pengajaran dan penyesuaian bahan pelajaran.

2) Faktor Internal

a. Faktor keluarga

Faktor keluarga ini mencakup ayah, ibu, anak, serta anggota keluarga. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, atau kurang perhatian dan bimbingan dari orangtua. Akrab atau tidaknya hubungan orangtua dengan anak-anaknya, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semua itu sangat mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

b. Faktor sekolah

Keadaan sekolah sebagai tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode pengajarannya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan

ruangan, jumlah peserta didik setiap kelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

c. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan meliputi dua aspek, yaitu lingkungan alami yang merupakan tempat tinggal peserta didik, dan lingkungan sosial budaya yang merupakan hubungan sosial peserta didik sebagai makhluk sosial. Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian seorang peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dan dipengaruhi dengan beberapa faktor.

5. Pembahasan Tentang Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu model terapan pembelajaran terpadu yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan yang terikat oleh tema.⁵¹ Pembelajaran tematik merupakan suatu usaha memadukan pengetahuan secara komprehensif dan terintegrasi. Pembelajaran terpadu di sekolah dasar membantu mengembangkan pemahaman siswa yang berakibat siswa menjadi lebih

⁵¹Fogarty, R, *.How to Integrate the Curricula.*,1991Palatine, Illinois. IRI/ Skylight Publishing, Inc, dalam *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*

terlibat dalam pembelajaran.⁵² Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga siswa tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada siswa seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia.⁵³

Pembelajaran tematik adalah salah satu pendekatan pembelajaran holistic. Pembelajaran holistic mengandung dua tujuan yaitu menghasilkan pembelajaran bermakna yang memaksimalkan kognitif otak kiri yang dicapai melalui pengembangan keahlian akademis dan teknis, dan pembelajaran yang bermakna menggunakan otak kanan melalui pengembangan sosial dan ketrampilan nilai.⁵⁴

Elemen utama pembelajaran holistic adalah keterhubungan antara pengalaman dan realitas dan pembelajaran yang harmoni dengan alam⁵⁵. Pembelajaran ini cocok dengan karakteristik siswa kelas rendah yang masih dalam tahap operasional konkrit. Dalam proses belajar siswa diarahkan untuk terlibat langsung dengan lingkungan yang ada disekitarnya, dengan cara melihat, meraba, merasa, membau, dan

⁵²Slekar, T. S., Lachance, A., Klein, B. S., & Klein, K. W. (2003). The environmental thematic methods block: A model for technology immersion. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 3(2), 128-145, dalam *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*

⁵³*Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 9 Tahun ke-5 2016*

⁵⁴ Glenn, C. E. 2009. The Holistic Curriculum: Addressing the Fundamental Needs of the Whole Child in a Diverse and Global Society. *National Forum of Multicultural Issues Journal*. Vol. 6 No. 2, 1-10, dalam *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*

⁵⁵Jafari, E., Nasrabadi, H.A., Liaghatdar, M.J. 2012. Holistic Education: An Approach for 21 Century. *International Education Studies* Vol. 5, No. 2, April 2012, 178-186, dalam *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*

mendengar atau pembelajaran yang melibatkan seluruh panca indera siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Pembelajaran tematik sebagai salah satu pendekatan integrasi secara alami menghubungkan fakta-fakta dan ide-ide dalam upaya untuk memahami dunia. Melalui jaringan tema, siswa dapat menghubungkan ide-ide dengan pengalaman dan lingkungan tempat tinggal siswa. Menyadari pentingnya terintegrasi dalam menyongsong kebutuhan belajar remaja muda pada abad ke-21 dan mempersiapkan mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan di era dunia semakin global.⁵⁶ Pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk mengembangkan ketrampilan berpikir tingkat tinggi.

Kegiatan pembelajaran di MI untuk setiap matapelajaran dilakukan secara terpisah untuk kelas atas (IV-VI), sedangkan untuk kelas bawah (1-3) dengan pembelajaran tematik. Menurut BSNP1 penetapan pendekatan tematik dalam pembelajaran di MI/SD dikarenakan perkembangan peserta didik pada kelas rendah Sekolah Dasar, pada umumnya berada pada tingkat perkembangan yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistik*) serta baru mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Oleh karena itu proses pembelajaran masih bergantung kepada objek konkret dan pengalaman yang dialami secara langsung. Pembelajaran yang dilakukan dengan mata pelajaran terpisah akan

⁵⁶Davies, M. Brown, R. S. 2011. A Programmatic Approach to Teaming and Thematic Instruction. *Nort Carolina Middle School Association Journal*. Vol. 12, No. 1. dalam *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*

menyebabkan kurang mengembangkan anak untuk berpikir holistik dan membuat kesulitan bagi peserta didik mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata mereka sehari-hari. Akibatnya, para siswa tidak mengerti manfaat dari materi yang dipelajarinya untuk kehidupan nyata, sehingga strategi untuk memberikan pengetahuan yang menyeluruh menggunakan pembelajaran tematik.

Dalam kerangka dasar dan struktur kurikulum 2006, khususnya mengenai struktur kurikulum SD/MI, salah satunya ditentukan bahwa pembelajaran pada kelas I sampai III dilaksanakan melalui pendekatan tematik⁵⁷. Penetapan pendekatan tematik pada pembelajaran di SD dikarenakan perkembangan siswa pada kelas rendah sekolah dasar pada umumnya berada pada tingkat perkembangan yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan serta baru mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Pembelajaran yang dilakukan dengan mata pelajaran yang terpisah akan menyebabkan kurang mengembangkan siswa untuk berpikir holistik dan membuat kesulitan bagi siswa untuk mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata mereka sehari-hari.

Dalam Standar Isi Kurikulum 2006 disebutkan bahwa peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olahhati, olahpikir, olahraga, dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global⁵⁸. Ini

⁵⁷BNSP. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar: SD/MI*, Jakarta, 2006

⁵⁸BSNP, *Standar Isi*.....

berarti bahwa tujuan pendidikan harus memberikan pengetahuan dan ketrampilan secara holistic pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Landasan pembelajaran tematik

1) Landasan Filosofis.

Landasan filosofis dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: (1) progresivisme, (2) konstruktivisme, dan (3) humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (direct experiences) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Keaktifan siswa yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya. Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan atau kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya. Siswa selain memiliki kesamaan juga memiliki kekhasan.⁵⁹

⁵⁹Cendekia Vol. 10 No. 1 Juni 2012 111 diakses pada tanggal 07 Februari 2019

2) Landasan Psikologis

Landasan psikologis dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi atau materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya. Melalui pembelajaran tematik diharapkan adanya perubahan perilaku siswa menuju kedewasaan, baik fisik, mental/intelektual, moral maupun sosial.⁶⁰

3) Landasan Yuridis

Landasan Yuridis dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik pada anak usia dini. Landasan yuridis tersebut adalah: (1) UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9); (2) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap

⁶⁰Cendekia Vol. 10 No. 1 Juni 2012 111 diakses pada tanggal 07 Februari 2019

peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya.⁶¹

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan gurulebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahankemudahankepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami

⁶¹Cendekia Vol. 10 No. 1 Juni.....

konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan⁶².

d. Sistem Penilaian Pembelajaran Tematik

Penilaian dalam pembelajaran tematik adalah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan, dan menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui program kegiatan belajar. Adapun tujuan penilaian pembelajaran tematik adalah (1) mengetahui pencapaian indikator yang telah ditetapkan; (2) memperoleh umpan balik bagi guru, untuk mengetahui hambatan yang terjadi dalam pembelajaran maupun efektivitas pembelajaran; (3) memperoleh gambaran yang jelas tentang perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa; (4)

⁶²Puskur, *Model Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2006) hal 15 .

sebagai acuan dalam menentukan rencana tindak lanjut (remedial, pengayaan, dan pematapan).

e. Prinsip Penilaian

Prinsip-prinsip penilaian dalam pembelajaran tematik adalah sebagai berikut: (1) penilaian mengikuti aturan pendidikan anak usia dini. Mengingat bahwa pendidikan anak usia dini belum semuanya lancar membaca dan menulis, maka cara penilaian tidak ditekankan pada penilaian secara tertulis; (2) kemampuan membaca, menulis dan berhitung merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Oleh karena itu, penguasaan terhadap ke tiga kemampuan tersebut adalah prasyarat; (3) penilaian dilakukan dengan mengacu pada indikator; (4) penilaian dilakukan secara terus menerus dan selama proses belajar mengajar berlangsung, misalnya sewaktu siswa bercerita pada kegiatan awal, membaca pada kegiatan inti dan menyanyi pada kegiatan akhir; (5) hasil karya/kerja siswa dapat digunakan sebagai bahan masukan guru dalam mengambil keputusan siswa misalnya: penggunaan tanda baca, ejaan kata, maupun angka.

f. Alat Penilaian

Alat penilaian dapat berupa tes dan non tes. Tes mencakup: tertulis, lisan, atau perbuatan, catatan harian perkembangan siswa, dan portofolio. Dalam kegiatan pembelajaran penilaian yang lebih banyak digunakan adalah melalui pemberian tugas dan portofolio. Guru menilai anak melalui pengamatan yang lalu dicatat pada sebuah buku bantu.

g. Aspek Penilaian

Pada pembelajaran tematik penilaian dilakukan untuk mengkaji ketercapaian kompetensi dasar dan indikator pada tiap-tiap mata pelajaran yang terdapat pada tema tersebut. Dengan demikian penilaian dalam hal ini tidak lagi terpadu melalui tema, melainkan sudah terpisah-pisah sesuai dengan kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator mata pelajaran. Nilai akhir pada laporan (raport) dikembalikan pada kompetensi mata pelajaran.

Berdasarkan karakteristik siswa tingkat sekolah dasar, maka pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut adalah pembelajaran tematik, pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan pembelajaran yang dapat mengembangkan ketrampilan tingkat tinggi kepada siswa mulai tingkat sekolah dasar, agar siswa mampu menghadapi persaingan global.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelusuran pustaka yang berupa hasil penelitian, karya ilmiah, ataupun sumber lain yang digunakan peneliti sebagai perbandingan terhadap penelitian yang dilakukan. Berdasarkan penelusuran penelitian hasil- hasil skripsi, ditemukan beberapa skripsi yang memfokuskan penelitian tentang penggunaan media *power point*:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Ana Fitrotun Nisa, mahasiswa SI Fakultas Tarbiyah dan keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2012 dengan judul *“Media Power Point Dalam Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Sains di Kelas IV MI Ma “Had Islami Kotagede Yogyakarta”*. Penelitian ini mengupas tentang penggunaan fasilitas yang ada di sekolah sebagai media dalam proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Sains. Penggunaan media *power point* yang dapat menjadikan pelajaran Sains menjadi lebih menarik, juga dapat menjadikan materi yang dipelajari seolah-olah kongkrit dan berada di depan siswa secara langsung. Selain itu, dengan menggunakan media animasi peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif yang dicapai siswa pada siklus pertama, kedua, ketiga dan keempat secara berturut-turut adalah sebagai berikut: 5, 6; 5, 6; 7,1 dan 8,9.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurbaya, mahasiswa SI Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya pada tahun 2015 dengan judul *“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Media Power Point di Kelas VII B SMPN 12 Palangkaraya Tahun Pelajaran 2014/ 2015”*. Penelitian ini mengupas tentang pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Ada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII B SMPN 12 Palangkaraya pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media *power point*. Hasil belajar peserta didik sebelum diberikan tindakan, nilai rata-rata 51,95 peserta didik adalah dengan ketuntasan klasikal 34,78% pada siklus I nilai rata-rata 75,65 peserta didik

dengan ketuntasan klasikal 82, 60% dan pada siklus II nilai rata- rata 86, 08 peserta didik lebih meningkat dengan ketuntasan klasikal 100%.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Luthfiatul Fithriyah, mahasiswa SI Jurusan Tarbiyah Prodi PAI IAIN Tulungagung pada tahun 2010 dengan judul *“Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dalam kegiatan Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Siswa Kelas VII IT SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2009/ 2010”*. Penelitian ini mengupas tentang penggunaan media pembelajaran *Power Point*, dimana dengan keahlian khusus dalam penggunaanya agar dapat mendesain pesan dengan baik, sehingga tampilanya dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan siswa dapat belajar dengan mudah.
- d. Jurnal oleh Dede Suratman yang berjudul *“Pemanfaatan Ms Power Point Dalam Pembelajaran”*. Hasil yang telah dicapai dalam penelitian ini adalah lebih memotivasi dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan adanya penggunaan media pembelajaran *power point*, yang mana memberikan pengaruh pada motivasi dan prestasi belajar siswa.
- e. Penelitian yang dilakukan oleh Hana Rochmawati, mahasiswa SI Jurusan Tarbiyah Prodi Tadris Matematika IAIN Tulungagung pada tahun 2017 dengan judul *“Pengaruh Media Power Point dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017”*. Penelitian ini mengupas tentang pengaruhh media *Power Point* dalam pembelajaran matematika materi

bangun datar dan ada pengaruh media belajar matematika terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar.

- f. Penelitian yang dilakukan oleh Atik Sulistiani, mahasiswa SI Jurusan Tarbiyah Prodi Tadris Matematika IAIN Tulungagung pada tahun 2017 dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Power Point (PPT) pada Pembelajaran Matematika Materi Fungsi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017*". Penelitian ini mengupas tentang penggunaan media pembelajaran *Power Point*, dan ada pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media belajar matematika terhadap hasil belajar matematika materi Fungsi .
- g. Penelitian yang dilakukan oleh Utami Asih, mahasiswa SI Jurusan Tarbiyah Prodi PAI IAIN Tulungagung pada tahun 2018 dengan judul "*Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN Blitar Tahun Ajaran 2017/2018*". Penelitian ini mengupas tentang penggunaan media pembelajaran *Power Point*, dimana dengan keahlian khusus dalam penggunaannya agar dapat mendesain pesan dengan baik, kesiapan guru dalam memahami materi, media, penyampaian materi yang bisa diterima siswa, minat siswa dalam belajar dan suasana yang kondusif.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, disimpulkan bahwa dari ketiga penelitian diatas membahas mengenai media pembelajaran *Power Point* dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah. Sedangkan penulis di sini permasalahanya mengenai penggunaan media pembelajaran *Power Point* dalam

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di sekolah. Sehingga walaupun terdapat kemiripan penggunaan judul skripsi dan penggunaan istilah media pembelajaran *Power Point* dan hasil belajar siswa antara penulis sekarang dengan penulis terdahulu, akan tetapi terdapat perbedaan pada batasan masalah dan tempat penelitian.

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Perbandingan	
		Persamaan	Perbedaan
1.	Ana Fitrotun Nisa “Media Power Point Dalam Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Sains Di Kelas IV MI Ma” Had Islami Kotagede Yogyakarta”.	<ul style="list-style-type: none"> a. Jenis penelitian kuantitatif b. Penggunaan Media Pembelajaran <i>power point</i> c. Variabel hasil belajar siswa d. Jenjang sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI) 	<ul style="list-style-type: none"> a. Responden kelas IV b. Lokasi penelitian c. Variabel Y hanya hasil belajar d. Pembelajaran yang digunakan adalah Sains
C.	Siti Nurbaya Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Media Power Point di Kelas VII B SMPN 12 Palangkaraya Tahun Pelajaran 2014/ 2015”.	<ul style="list-style-type: none"> a. Penggunaan Media Pembelajaran <i>power point</i> b. Variabel hasil belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> a. Jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK) b. Jenjang SMP c. Responden kelas VII d. Lokasi penelitian e. Tahun penelitian
D.	Luthfiatul Fithriyah “Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dalam kegiatan Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Siswa Kelas VII IT SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2009/ 2010”.	<ul style="list-style-type: none"> a. Penggunaan Media Pembelajaran <i>power point</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Jenis penelitian kualitatif b. Jenjang SMP c. Lokasi penelitian d. Responden kelas VII e. Pembelajaran yang digunakan adalah PAI f. Tahun ajaran

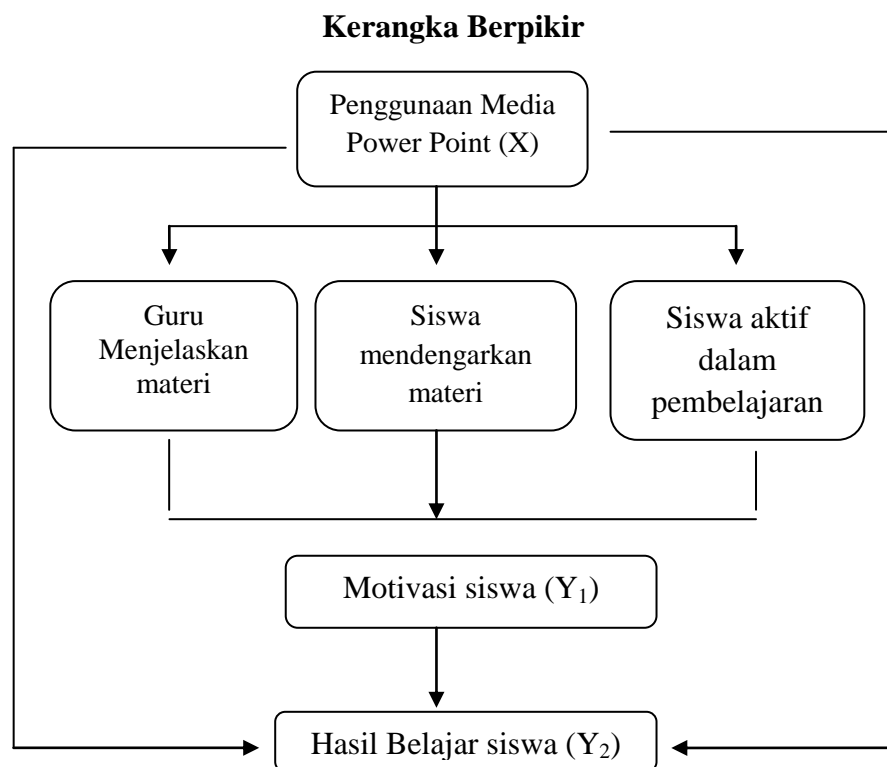
E.	Dede Suratman “Pemanfaatan Ms Power Point Dalam Pembelajaran”	a. Penggunaan Media Pembelajaran <i>power point</i>	a. Lokasi penelitian
F.	Hana Rochmawati Pengaruh Media Power Point dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017”	a. Penggunaan Media Pembelajaran <i>power point</i> b. Jenis penelitian kuantitatif c. Variabel hasil belajar siswa	a. Responden kelas VII b. Lokasi penelitian c. Variabel Y hanya hasil belajar d. Pembelajaran yang digunakan adalah Matematika e. Tahun ajaran
G.	Atik Sulistiani “Pengaruh Penggunaan Media Power Point (PPT) pada Pembelajaran Matematika Materi Fungsi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017”.	a. Penggunaan Media Pembelajaran <i>power point</i> b. Jenis penelitian kuantitatif c. Variabel hasil belajar siswa	a. Responden kelas X b. Lokasi penelitian c. Variabel Y hanya hasil belajar d. Pembelajaran yang digunakan adalah Matematika e. Tahun ajaran
H.	Utami Asih Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsN Blitar Tahun Ajaran 2017/2018”.	a. Penggunaan Media Pembelajaran <i>power point</i> b. Jenis penelitian kualitatif c. Variabel hasil belajar siswa	a. Responden kelas VIII f. Lokasi penelitian g. Variabel Y hanya hasil belajar h. Pembelajaran yang digunakan adalah Akidah Akhlak i. Tahun ajaran

C. Kerangka Berpikir

Siswa dalam mencapai tujuan dari belajar ditentukan oleh beberapa komponen pendukungnya. Diantara sekian banyak komponen yang mendukung keberhasilan siswa dalam belajar yaitu motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi dan hasil belajar siswa berkaitan erat dengan kemajuan bidang teknologi. Dalam dunia pendidikan dasar, menengah maupun atas telah menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi salah satunya yaitu pembelajaran dengan menggunakan media power point. Media pembelajaran yang berbasis teknologi mempunyai peranan penting dalam perkembangan belajar peserta didik, dengan adanya teknologi wawasan peserta didik secara langsung ataupun tidak langsung telah mengalami perubahan. Perubahan-perubahan itulah yang mampu

memberikan dorongan pola pikir motivasi dalam pembelajaran, dengan adanya motivasi belajar secara otomatis hasil belajar mereka juga akan mengalami perubahan. Berdasarkan uraian diatas, maka dapat digambarkan kerangka berpikir penelitian tentang pengaruh penggunaan media power point terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Agar mudah dalam memahami arah dan maksud dari penelitian ini, peneliti akan memberikan gambar kerangka berpikir seperti gambar berikut :



Keterangan :

X = Variabel Bebas

Y₁ = Variabel Terikat

Y₂ = Variabel Terikat