

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media**

###### **a. Pengertian Media**

- 1) Media adalah bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah mempunyai arti “perantara” atau “pengantar”, yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver).

Dalam aktivitas pembelajaran, media bisa didefinisikan sebagai suatu yang bisa membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.<sup>1</sup>

##### **2. Media *Power Point***

###### **a. Pengertian Media *Power Point***

*Power Point* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft dan salah satu program berbasis multi media. Dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program microsoft office. Program ini

---

<sup>1</sup> Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), Cet. 1, hlm. 65.

dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan fitur menu yang mampu menjadikan sebagai media komunikasi yang menarik.<sup>2</sup>

### **3. Motivasi Belajar**

#### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi berasal dari bahasa Latin “*movere*”, berarti menggerakkan. Imron dalam Siregar menjelaskan motivasi berasal dari bahasa Inggris *motivation*, yang artinya dorongan pengalasan dan motivasi.<sup>3</sup> Wahab mengatakan bahwa motivasi (*motivation*) adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya sejenis yang menggerakkan perilaku.

#### **b. Indikator Motivasi Belajar**

- 1) Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, hlm. 163.

<sup>3</sup> Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Cet. 3, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 49

## **B. Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan**

### **1. Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia**

Keunggulan lokasi berperan penting terhadap kegiatan ekonomi, transportasi, dan komunikasi masyarakat Indonesia. Berbagai keunggulan yang dimiliki bangsa Indonesia juga menjadi salah satu pendorong bangsa-bangsa asing untuk datang ke Indonesia. Bukan hanya bangsa-bangsa Asia, tetapi bangsa-bangsa Eropa yang letaknya ribuan kilometer dari Indonesia tertarik dan berdatangan ke Indonesia.

## **C. Penelitian Terdahulu**

Ada beberapa penelitian dengan tema mirip dengan penelitian ini, berikut beberapa penelitian tersebut:

1. Penelitian Aimmah yang berjudul Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Ali Maksum Krapyak Bantul<sup>4</sup> Perbedaan penelitian terdapat pada materi yang digunakan sebagai penelitian, sedangkan persamaannya yaitu: a) Sampel yang digunakan siswa kelas VIII; b) 3) Teknik pengumpulan data adalah dengan metode angket.
2. Penelitian Oktavia yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an

---

<sup>4</sup> Tusfiyatul Aimmah, Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Ali Maksum Krapyak Bantul, (Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2016), hlm. vii

Hadits Siswa Kelas VIII MTs N 6 Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018.<sup>5</sup>

Perbedaan penelitian terdapat pada materi yang digunakan sebagai penelitian, sedangkan persamaannya yaitu: a) Sampel yang digunakan siswa kelas VIII; b

3. Penelitian Vuspa yang berjudul Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan, sedangkan persamaan yaitu: a) Sampel yang digunakan siswa kelas VIII;
4. Penelitian Monemi, Lufri, dan Leilani yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point disertai Games Kuis *Course Maze* Pada Materi Sistem Ekskresi untuk Peserta didik kelas VIII SMP, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Power Point disertai games kuis course maze pada materi sistem ekskresi untuk kelas VIII SMP memiliki kriteria valid dan praktis.<sup>6</sup> Perbedaan penelitian terletak pada: a) Materi yang digunakan yaitu Sistem Ekskresi; b) Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental sedangkan persamaannya yaitu, a) Sampel yang digunakan siswa kelas VIII; b) Teknik pengumpulan data dengan metode angket.

---

<sup>5</sup> Faninda Oktavia, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas VIII MTs N 6 Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018, (Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2018), hlm. 99

<sup>6</sup> Regina Monemi, Lufri, dan Irma Leilani, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point disertai Games Kuis *Course Maze* Pada Materi Sistem Ekskresi untuk Peserta didik kelas VIII SMP, (Journal Biosains, Vol. 1 No. 2, 2017), hlm. 252