

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Diskripsi 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’. Dalam *bahasa Arab* media adalah perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dan pengirim kepada penerima pesan.¹ 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/ 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 mendefinisikan:

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

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

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

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

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke pengirim pesan sehingga dapat merangsang pikiran, 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.⁵ Prawiladilaga dan Siregar mengemukakan bahwa: “Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya”.⁶ Gagne mendefinisikan “Pembelajaran sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal”.⁷ Kunandar mengatakan bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik”.⁸

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.

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

⁵ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), hal. 15

⁶ Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media, 2004), hal. 4

⁷ Margaret E. Bell, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindp Persada, 1994), hal. 207

⁸ Kunandar, *Guru Professional KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal 287

Dari pengertian media dan pembelajaran diatas, diperoleh suatu gambaran 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.

b. Pengertian *Power Point*

Untuk memahami tentang pengertian *power point*, perlu mengetahui pengertian komputer terlebih dahulu.

Komputer berasal dari bahasa latin *compute* yang berarti menghitung. Karena luasnya bidang garapan ilmu komputer, para pakar dan peneliti sedikit berbeda dalam mendefinisikan terminologi komputer.⁹

Berikut beberapa definisi komputer oleh para pakar peneliti:

- 1) Menurut Arsyad, “Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit”.¹⁰
- 2) Menurut Blissmer, “Komputer adalah suatu elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu: menerima input, memproses input sesuai intruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi”.¹¹
- 3) Menurut Nasution, “Komputer adalah hasil teknologi yang membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar alat pendidikan”.¹²

⁹ <http://elink.sinau.web.id>, diakses 26 Desember 2016

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media...*, hal. 52

¹¹ <http://elink.sinau.web.id>, diakses 26 Desember 2016

¹² Nasution, *Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hal. 110

4) Sedangkan 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, memprosesnya dan menghasilkan output berdasarkan instruksi- instruksi yang telah tersimpan dalam memori”.¹³

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, 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 lainya dalam presentasi menjadi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik.¹⁴

Antara pengertian media pembelajaran dan pengertian *power point*, dapat dipahami bahwa pembelajaran dengan program *power point* adalah suatu media

¹³ <http://elink.sinau.web.id>, diakses 26 Desember 2016

¹⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hal. 150

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 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]: 78.¹⁵

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 bersyukur”.*¹⁶

¹⁵ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2007), hal. 38

¹⁶ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al- Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Proyek Kitab Suci Al- Qur'an, 1979), hal. 415

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.

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

a. 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.¹⁷ Perpaduan 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 berwudhu, guru dapat menampilkan dengan jelas proses langkah- langkah berwudhu dengan menggunakan *power point*.

b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah

¹⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hal. 168

dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme, misalnya untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, itu dapat ditampilkan melalui komputer.¹⁸

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 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.¹⁹

Semua itu mampu dilakukan dengan menggunakan media komputer, dan hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi.²⁰

c. 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

¹⁸ *Ibid.*, hal. 168

¹⁹ *Ibid.*, hal. 168

²⁰ Agus suyadi, "Makalah Manfaat Komputer dalam Pembelajaran", dalam *agussyadi.files.wordpress.com*, diakses 26 Desember 2106

mengikuti proses pembelajaran, yang akhirnya bisa menambah gairah dan motivasi belajar siswa.²¹

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

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkrit).
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalanya pelajaran tidak membosankan).
- 4) Semua indera murid dapat diaktifkan. Kelemahan suatu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
- 6) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.²²

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.²³

²¹ Haryono, "Liquid Crystal Display (LCD)" dalam <http://haryonostkip.blogspot.com>, diakses 26 Desember 2016

²² M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Citra Utama, 2002), hal. 24-25

²³ Nana Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), hal. 7

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.
- 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.²⁴

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.

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

²⁴ Azhar Arsyad, *Media...*, hal. 22- 23

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 lain²⁵

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
- 6) Selanjutnya, inputlah point- point pokok materi setiap sub secara berurut pada slide- slide berikutnya.²⁶

2. Penggunaan Media Pembelajaran *Power point*

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

- a. Media jadi, karena sudah merupakan komoditi *perdagangan* yang terdapat dipasaran luar dalam keadaan siap jadi (*media by utilitation*)

²⁵ Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hal. 59

²⁶ indahjuniari. blogspot.com. 16 Juni 2017, 11. 25

b. Media rancangan, yang perlu dirancang dan disiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*).²⁷

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

Guru dalam pengajarannya 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 teknologi, maka akan lebih baik pula daya serap siswa terhadap materi pelajaran.²⁸

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.

²⁷ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian...*, hal. 83

²⁸ Sandy Guswan, "Guru Digital" dalam <http://guswan76>. Wordpress. Com, diakses 15 Februari 2017

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 guru.²⁹
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 sains.³⁰

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.

²⁹ Nana Sudjana dan Rivai, *Media...*, hal. 137- 138

³⁰ Agus Suyadi, “*Makalah Manfaat Komputer dalam Pembelajaran*”, dalam *agussyadi. Files. Wordpress. Com*, diakses 15 Februari 2017

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 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.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian

Kata hasil memiliki arti buatan, produk, rakitan, pendapatan, buah, perolehan, prestasi, dampak, efek, pengaruh.³¹ Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubahnya tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh

³¹ Eko Endarmoko, *Tesaurus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2006), hal. 231

pengalaman. Belajar juga dapat diartikan sebagai berguru, bersekolah, mencari, menggali, menuntut ilmu, berlatih, membiasakan meneladani, meniru.³²

Jadi yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan, ketrampilan sikap dan ketrampilan yang diperoleh siswa setelah siswa menerima perlakuan yang diberikan oleh gurur sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan yang telah diperoleh pada proses pembelajaran pada kehidupan sehari- hari.

Pengertian hasil belajar tidak lepas dari pengertian dalam penjelasan istilah, yaitu hasil yang diperoleh siswa dalam usaha memperoleh kepandaian atau ilmu atau perubahan tingkah laku. Menurut Winkel yang dikutip oleh Purwanto, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.³³

Hasil belajar siswa secara formal adalah nilai atau angka yang diberikan oleh guru dari masing- masing bidang studi setelah diadakan evaluasi. Dalam skripsi ini yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil dari pre test dan post test tentang materi pelajaran yang diajarkan.

b. Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor- faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar peserta didik sebagai berikut:³⁴

- 1) Faktor dari luar meliputi lingkungan (lingkungan alam dan sosial) dan instrumental (kurikulum, guru atau pengajar, sarana dan fasilitas, administrasi).

³² *Ibid*, hal. 11

³³ *Ibid.*, hal. 45

³⁴ Mahfud Shalahudin, *Metode- metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1991), hal. 57

2) Faktor dari dalam meliputi: fisiologi (kondisi fisik, kondisi panca indra) dan psikologi (bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik dibidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik).

Sedangkan hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu:

- (a) bakat pelajar
- (b) waktu yang tersedia
- (c) waktu yang diperoleh siswa untuk menjelaskan pelajaran
- (d) kualitas pengajaran
- (e) kemampuan individu

Kelima faktor diatas pada dasarnya berkenaan dengan kemampuan individu dan lingkungan. Di dalam kualitas pengajaran ada tiga unsure yang sangat penting, yaitu: kompetensi guru, karakteristik kelas dan karakteristik sekolah.³⁵

1) Kompetensi guru artinya kemampuan dasar yang dimiliki guru baik dalam bidang kognitif (intelektual) seperti penguasaan bahan, bidang sikap seperti mencintai profesinya, dan bidang perilaku seperti ketrampilan mengajar, menilai hasil belajar dan lain- lain.

³⁵ Nana Sudjana, *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung, Sinar Baru Alsinu, 2005), hal. 43

- 2) Karakteristik kelas dijelaskan melalui tiga variable, antara lain: (a) besar kecilnya kelas, dimana besar jumlah siswa yang harus dilayani guru dalam suatu kelas, semakin rendah kualitas pengajaran. Oleh sebab itu standart rasio kelas 1: 40, artinya seorang guru maksimal melayani 40 siswa (b) suasana belajar, suasana belajar yang demokratis akan memberi peluang mencapai hasil belajar yang kaku dan disiplin ketat, serta otoritas pada guru, (c) fasilitas dan sumber belajar yang tersedia, di dalam menyediakan berbagai fasilitas dan sumber belajar seperti buku pelajaran dan alat peraga sangat menunjang kualitas pengajaran sehingga hasil belajar dapat dicapai secara optimal.
- 3) Karakter sekolah, berkaitan dengan disiplin sekolah, perpustakaan yang ada di sekolah, letak geografis sekolah, lingkungan sekolah memberikan kepuasan, nyaman dan kepuasan belajar yang bersih, rapi dan teratur.

4. Aqidah Akhlak

a. Pengertian

Menurut Muhaimin, “Aqidah adalah bentuk masdar dari kata *‘aqada, ya’qidu. Aqdan- aqidatan*, artinya simpulan, perjanjian. Sedang secara teknis aqidah berarti iman, kepercayaan dan keyakinan.”³⁶ Sedangkan Jamil Shaliba, sebagaimana yang dikutip Muhammad Alim, “mengartikan aqidah (secara bahasa) adalah ,menghubungkan dua sudut sehingga bertemu dan bersambung secara kokoh.”³⁷

³⁶ Muhaimin et.al. *Kawasan dan Wawasan Studi Islam*, (Jakarta: Kencana Prenada Media,) hal. 259

³⁷ Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam: Upaya Pembentukan Pemikiran Muslim*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 124

Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu bidang studi yang harus dipelajari oleh peserta didik dimadrasah adalah Pendidikan Agama Islam, yang dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia.

Pernyataan *beriman dan bertakwa serta berakhlak mulia* inilah yang kemudian diterjemahkan melalui kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI), salah satunya kurikulum Aqidah Akhlak. Adapun pengertian mata pelajaran Aqidah Akhlak sebagaimana yang terdapat dalam *Kurikulum Madrasah 2004* adalah:

Mata pelajaran Aqidah dan Akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT. Dan merealisasikanya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, keteladanan dan pembiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dalam bidang keagamaan, pendidikan ini juga diarahkan pada peneguhan aqidah di satu sisi dan peningkatan toleransi serta

saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.³⁸

Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa mata pelajaran aqidah akhlak dengan mata pelajaran lainnya merupakan satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan bahkan saling membantu dan menunjang, karena mata pelajaran lainnya secara keseluruhan berfungsi menyempurnakan tujuan pendidikan. Namun demikian bahwa tuntunan mata pelajaran aqidah akhlak agak berbeda dengan yang lain, sebab materinya bukan saja untuk diketahui, dihayati dan dihafal, melainkan juga harus diamalkan oleh para siswa dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan

Dalam suatu pembelajaran mata pelajaran dalam pendidikan formal pastilah terdapat suatu tujuan- tujuan pengajaran, sebagaimana yang diungkapkan Oemar Hamalik adalah “suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pengajaran.”³⁹ Jadi tujuan pembelajaran adalah harapan perubahan yang dicapai peserta didik dari adanya proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan tujuan adalah sesuatu yang dituju dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran Aqidah Akhlak mengandung arti pembelajaran yang berisi tentang keyakinan dari suatu kepercayaan dan nilai satu perbuatan baik atau

³⁸ Departemen Agama RI, *Kurikulum 2004*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam), hal. 21- 22

³⁹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), ha. 1091

buruk, yang denganya diharapkan tumbuh suatu keyakinan yang tidak dicampuri keragu- raguan serta perbuatanya dapat dikontrol oleh ajaran agama.

Aqidah atau keimanan merupakan akar atau pokok agama. Akhlak merupakan aspek sikap hidup atau kepribadian hidup manusia, dala arti bagaimana sistem norma yang mengatur hubungan manusia dengan Allah (idadah dalam arti khas) dan hubungan manusia dengan manusia lainnya (muamalah) itu menjadi sikap hidup dan kepribadian hidup manusia dalam menjalankan sistem kehidupanya (politik, ekonomi, sosial, pendidikan, kekeluargaan, kebudayaan/ seni, iptek, olahraga/ kesehatanm\ dan lain- lain) yang dilandasi oleh aqidah yang kokoh.

Pembelajaran Aqidah Akhlak memiliki karakteristik yang berbeda dengan bidang studi lain. Aspek aqidah menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan/ keimanan yang benar serta menghayati dan mengamalkan nilai- nilai *al- asma' al- husna*. Aspek akhlak menekankan pada pembiasaan untuk melaksanakan akhlak terpuji dan menjauhi akhlak tercela dalam kehidupan sehari- hari.⁴⁰

1). Menumbuhkembangkan aqidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang aqidah islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketaqwaanya kepada Allah SWT;

⁴⁰ Departemen Agama RI, *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*, (Jakarta: Depag RI, 2008), hal. 18- 29

2). Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai aqidah Islam.

c. Ruang Lingkup

Mata pelajaran aqidah akhlak merupakan cabang dari Pendidikan Agama Islam, maka dari itu materi aqidah akhlak bersumber dari Al-Qur'an dan hadits. Karena sebagaimana yang diutarakan oleh Fatah Yasin, "sumber materi pendidikan Islam adalah dari Al-Qur'an dan hadits."⁴¹ Jika diperinci materi mata pelajaran aqidah akhlak terdiri dari 2 pokok bahasan, yaitu aqidah dan akhlak. Sedangkan materi akhlak masih dipecah kembali menjadi dua, yaitu akhlak terpuji dan akhlak tercela. Untuk lebih jelasnya lihat ruang lingkup mata pelajaran aqidah akhlak dibawah ini:

Ruang lingkup mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- a. Aspek aqidah terdiri atas dasar dan tujuan aqidah Islam, sifat-sifat Allah, *al-asma' al husna*, iman kepada Allah, Kitab-kitab Allah, Rasul-rasul Allah, Hari Akhir serta Qada' Qadar.
- b. Aspek akhlak yang terdiri atas ber- *tauhid, ikhlas, ta'at, khauf, taubat, tawakkal, ikhtiyar, shabar, syukur, qanaah, tawaadu', huznuzhan, tasamuh*, dan *ta'awun*, berilmu, kreatif, produktif dan pergaulan remaja.

⁴¹ A. Fatah Yasin, *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*, (Malang, UIN Press, 2008), hal. 128

- c. Aspek akhlak tercela meliputi *kufur, syirik, riya, nifaq, anaaniah, putus asa, ghadab, tamak, takabur, hasad, gibah, fitnah* dan *namamiah*.⁴²

Ruang lingkup tersebut dapat memberikan pengetahuan bahwa batasan materi pelajaran aqidah akhlak yang diajarkan sebagai rumpun dari Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah (MTs).

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*:

1. 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,

⁴² Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kmpetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Di madrasah. Ha. 53

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.

2. 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%.
3. 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.

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.

C. Paradigma Penelitian

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang teori yang dihubungkan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁴³

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru khususnya mata pelajaran Aqidah Akhlak pada kelas VIII I MTsN Blitar masih belum bervariasi, masih menggunakan metode ceramah dimana guru hanya menjelaskan dan peserta didik mendengarkan. Peserta didik cenderung pasif kurang aktif dalam proses belajar, peserta didik lebih banyak diam mendengarkan penjelasan gurunya, ribut, sibuk sendiri diluar aktifitas pembelajaran. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yaitu kurang maksimal.

Pertama, seorang pendidik dalam mengerjakan materi pelajaran harus mampu menerapkan model pembelajaran yang tepat karena penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Power point*, guru bertindak sebagai fasilitator, motifator dalam proses pembelajaran. Peserta didik dilibatkan untuk berperan

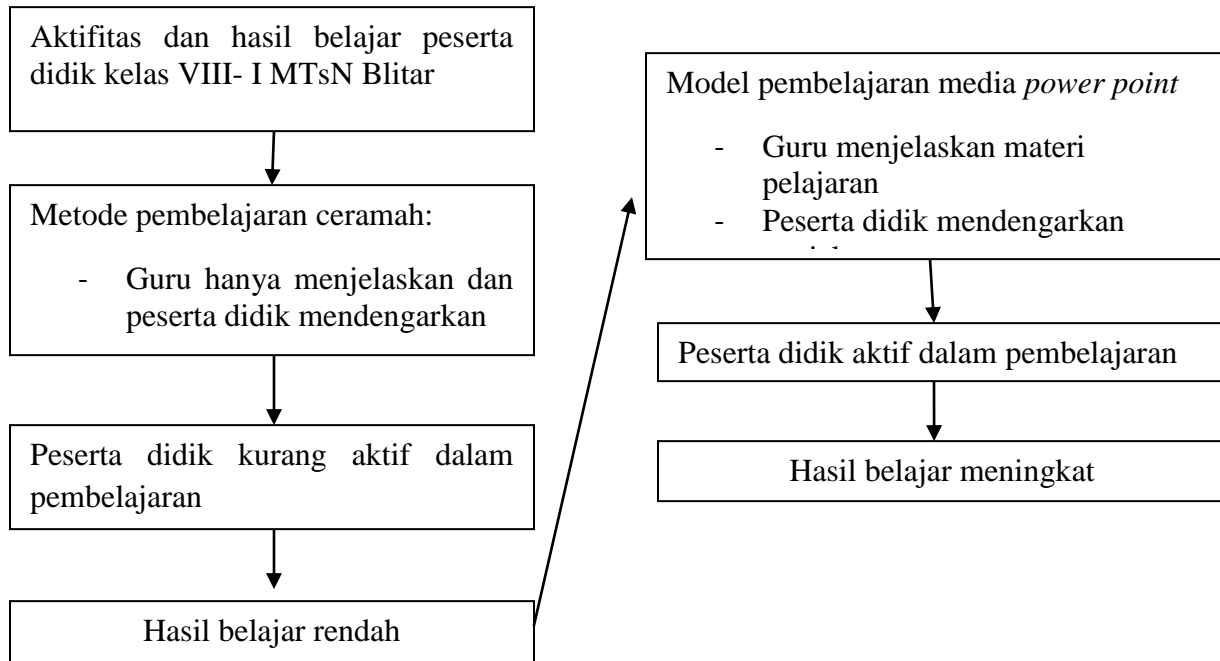
⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 47

aktif dalam proses belajar yaitu melalui pembelajaran media *power point*. Sehingga peserta didik tertantang untuk lebih aktif yaitu dengan mengeluarkan pendapat dan percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya, serta tidak malu bertanya apabila belum mengerti mengenai materi yang disampaikan guru. Dengan proses belajar yang aktif maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang positif yaitu hasil belajar yang meningkat.

Kedua, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak akan meningkat ketika kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *Power Point*. Hal ini, menurut Usman, dikarenakan belajar yang efektif harus mulai dengan pengalaman langsung atau pengalaman konkret dan menuju ke pengalaman yang lebih abstrak.⁴⁴ Dengan demikian, maka belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan alat peraga/ media pembelajaran *Power Point* oleh peserta didik menjadi sangat penting digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁴⁴Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 31



Sumber: Di Olah