

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORETIS**

#### **A. Kajian Teori**

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

###### **a) Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan teknologi atau alat untuk membawakan pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran sebagai perluasan dari guru (Sumiharsono, 2018). Sedangkan Rusli (2017:40-41) menyatakan bahwa media mencakup semua sumber yang diperlukan guna melakukan komunikasi dengan siswa, antara lain berupa perangkat keras, seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut.

Menurut Miarso (2004:458) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, mempunyai tujuan, dan terkendali.

###### **b) Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Sumiharsono (2017:11) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar secara umum antara lain:

- 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik;
- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra;

- 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung antara murid dengan sumber belajar;
- 4) memungkinkan anak untuk dapat belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinetiknya;
- 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

c) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2010:171) fungsi dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa;
- 2) media dapat mengatasi batas ruang kelas;
- 3) media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan;
- 4) media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan;
- 5) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat;
- 6) media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik;
- 7) media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru;
- 8) media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa;

9) media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai dengan yang abstrak.

d) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Amir Hamzah Sulaiman (1985: 26-27) antara lain:

1) alat-alat audio, yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi atau suara. Seperti kaset, *tape recorder* serta radio;

2) alat-alat visual yang meliputi;

a. alat visual dua dimensi, yang terdiri dari:

- alat visual dua dimensi pada bidang transparan, contohnya *slide*, *film strip*, lembar transparan;

- alat visual dua dimensi pada bidang tak transparan seperti gambar di atas kertas, lembaran buku, grafik, foto, poster, bagan, gambar kartun, dan sebagainya;

b. alat visual tiga dimensi, seperti bak pasir, diorama, model specimen, dan benda asli;

3) alat-alat audio visual yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan suara dan gambar dalam satu unit seperti komputer, televisi dan film suara.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang siswa untuk

meningkatkan minat dan motivasi belajarnya. Fungsi dan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, pembelajaran menjadi lebih menarik, dan membuat siswa tidak bosan jika media yang digunakan bervariasi.

## 2. Media Pembelajaran *Power Point*

### a) Pengertian *Power Point*

*Microsoft Office Power Point* atau biasa disebut *power point* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* dan ditampilkan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor. *Microsoft Power Point* berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dan juga *Apple Macintosh* yang menggunakan sistem operasi *Apple Mac Os*, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi *Xenix*. *Microsoft Power Point* ini sering digunakan di kalangan perkantoran, pendidikan, dan masyarakat umum (Rusman, 2013: 300-301).

### b) *Power Point* sebagai Media Presentasi

Power point merupakan salah satu program yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, serta relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat

untuk penyimpanan data (data storage). *Power point* dapat digunakan melalui beberapa tipe penggunaan yaitu:

- 1) *Personal Presentation* : pada umumnya *power point* sering digunakan di dalam kelas klasikal learning seperti kuliah, seminar, *training*, *workshop* dan sebagainya. Pada penyajian ini *power point* digunakan sebagai alat bantu bagi instruktur/pendidik untuk presentasi menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan bantuan media *power point*. Dalam hal ini kontrol pengajaran terletak pada pendidik atau instruktur.
- 2) *Stand Alone* : pada pola penyajian ini, *power point* dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individual yang bersifat interaktif, meskipun kadar interaktifnya tidak terlalu tinggi namun *power point* mampu menampilkan *feedback* yang sudah diprogram.
- 3) *Web Based* : pada pola ini *power point* dapat diformat menjadi file web (html) sehingga program yang muncul berupa *browser* yang dapat menampilkan internet. Hal ini ditunjang dengan adanya fasilitas *power point* untuk mempublish hasil pekerjaan kita menjadi web. Selain itu beberapa pengembang multimedia telah membuat *software-software* yang dapat mengubah file *power point* menjadi file exe atau swf. Sehingga dengan eksistensi tersebut program presentasi kita aman dari plagiasi

dan manipulasi kerana tidak dapat dimodifikasi dan ukuran file yang lebih kecil.

### 3. Motivasi Belajar

#### a) Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2003:75) motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri individu berupa gairah, kesenangan, maupun semangat untuk melakukan sesuatu dalam hal ini belajar guna mencapai tujuan tertentu. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan dalam rangka proses belajar.

#### b) Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2010:85) fungsi motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan;
- 2) menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya;
- 3) menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan,

dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Sesuai uraian di atas, maka fungsi motivasi yaitu mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan, dan menyeleksi perbuatan.



## B. Kajian Penelitian Relevan

**Tabel 2.1.** Matrik Literatur *Review* dan Posisi Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Mata Pelajaran Pemrograman dan Jaringan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran/ Kelemahan	Perbandingan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MTs N 5 Malang	Sinta Anuriah Wulan Suci, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022	1) untuk mengetahui perencanaan pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs N 5 Malang; 2)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MTs N 5 Malang.	Media animasi dapat digunakan guru sebagai media tambahan pada mata pelajaran IPS Kelas VII materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada masa Islam”.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari media yang digunakan. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video



			<p>untuk mengetahui implementasi pengembangan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 5 Malang; 3) untuk mengetahui hasil evaluasi pengembangan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada</p>		<p>Namun produk terbatas hanya pada materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada masa Islam”.</p>	<p>animasi sedangkan pengembangan yang dilakukan adalah <i>power point</i>. Selain itu, variabel yang dipengaruhi dalam penelitian ini ada dua yaitu motivasi dan hasil belajar sedangkan penelitian yang dilakukan hanya variabel motivasi belajar saja.</p>
--	--	--	--	--	--	---

			mata pelajaran IPS di MTsN 5 Malang.			
2.	Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas X SMAN 10 Ogan Ilir	Naufal Mursyid Iqbaal, Universitas Sriwijaya, 2023.	1) mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMAN 10 Ogan Ilir; 2) menguji efektivitas media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMAN 10 Ogan Ilir.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMAN 10 Ogan Ilir.	Video animasi dapat digunakan guru Bimbingan dan Konseling untuk memberikan informasi kepada siswa. Namun video animasi hanya terbatas pada pemberian layanan informasi saja.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan adalah media yang dikembangkan dan objek penelitian yang berbeda.
3.	Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis <i>Power Point</i> Interaktif pada	Nur Ramadhani, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021.	1) mengetahui cara pengembangan media pembelajaran berbasis <i>power point</i> di SD	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>power</i>	Guru dapat kreatif dalam menyajikan materi dengan mengembangkan	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang

	Kelas V SD Inpres Paku Pallaga Kabupaten Gowa.		Inpres Paku Pallaga Kabupaten Gowa; 2) untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.	<i>point</i> dapat mendukung proses belajar mengajar di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>power point</i> dapat meningkatkan antusias mereka dalam belajar.	media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik.	dilakukan adalah penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada siswa tingkat SD yang tentu berbeda dengan siswa tingkat SMK.
4.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran	Nesta Olivia, Universitas Bung Hatta, 2022.	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran <i>power point</i> interaktif berbasis pendekatan	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran	Pembelajaran <i>power point</i> interaktif berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian ini

	Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 06 Kampung Lapai.		saintifik pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV SD Negeri 06 Kampung Lapai yang valid dan praktis.	<i>power point</i> interaktif berbasis pendekatan saintifik dihasilkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.	matematika materi bangun datar dapat dikembangkan pada materi dan pembelajaran lainnya.	menggunakan pendekatan saintifik. Selain itu, model penelitian yang digunakan juga berbeda.
5.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Sumber Daya Alam, Lingkungan, Teknologi, dan Masyarakat.	Yoaga Triapamungkas, STKIP PGRI Pacitan, 2022.	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran IPA kelas IV materi sumber daya alam, lingkungan, teknologi, dan	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran IPA kelas IV materi	Media pembelajaran berbasis android mata pelajaran IPA kelas IV materi sumber daya alam, lingkungan,	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada media yang dikembangkan dan mata pelajaran. Media

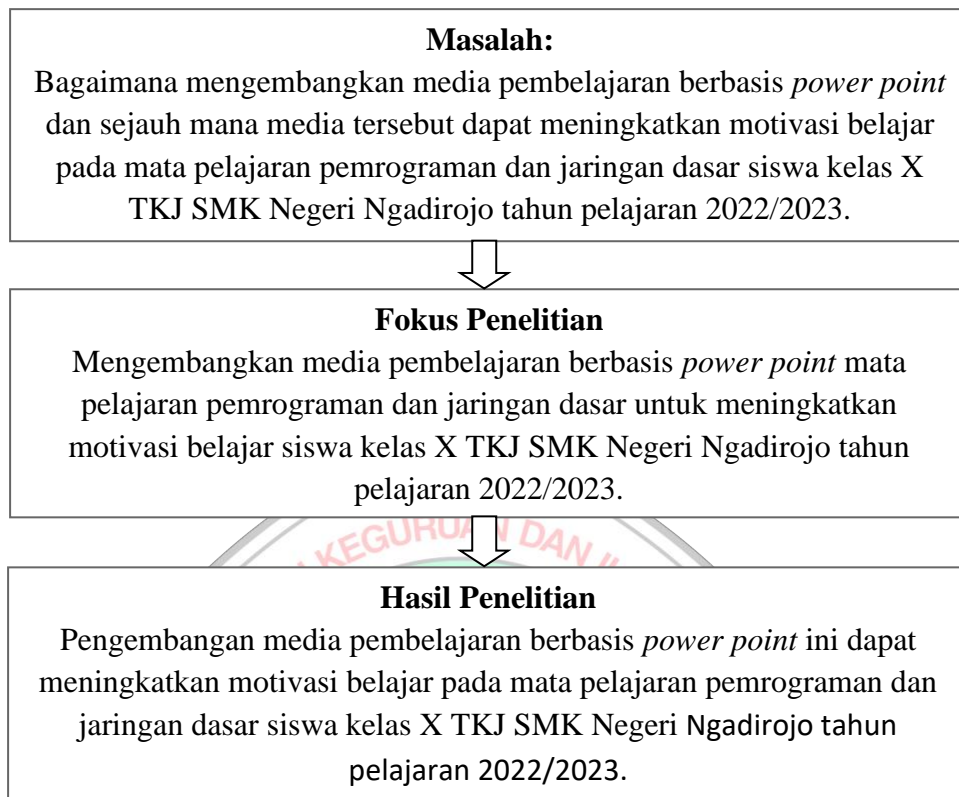
			masyarakat sangat layak digunakan	sumber daya alam, lingkungan, teknologi, dan masyarakat	teknologi, dan masyarakat dapat dikembangkan pada materi dan pembelajaran lainnya.	yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis android sedangkan penelitian yang dilakukan media yang dikembangkan berbasis <i>power point</i> .
--	--	--	-----------------------------------	---	--	---



### C. Kerangka Pikir Penelitian

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan pengirim pesan atau guru untuk menyampaikan pesannya kepada penerima atau siswa, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi adanya proses belajar. Media pembelajaran berbasis *power point* merupakan salah satu program yang dirancang secara khusus yang dapat menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, serta relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data. Pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* ini diharapkan dapat menunjang proses belajar siswa di dalam kelas menjadi menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo tahun pelajaran 2022/2023. Berdasarkan pemikiran tersebut langkah-langkah yang akan dilakukan pada penelitian ini dapat digambarkan dalam diagram alur berikut:

**Gambar 2.1.** Kerangka Pikir



#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian pengembangan yang dilakukan:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *power point* pada mata pelajaran pemrograman dan jaringan dasar siswa kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo tahun pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran pemrograman dan jaringan dasar dengan menggunakan media berbasis *power point* yang dikembangkan di kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo tahun pelajaran 2022/2023?