

PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS POWER  
POINT UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN DAN MOTIVASI SISWA  
KELAS VIII SMP NEGERI 1 MAZO

*By Agustina Marnata Laia*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWER POINT* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN MOTIVASI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 MAZO**

**SKRIPSI**



Oleh

**AGUSTINA MARNATA LAIA  
NIM. 172111002**

**1**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NIAS  
2024**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

5 Saat ini, dunia pendidikan membutuhkan perubahan terus-menerus dalam perencanaan dan pelaksanaan pendidikan di masa depan. Perubahan tersebut sejalan dengan perubahan dan tantangan yang harus dihadapi dari waktu ke waktu. Untuk mengimplementasikan perubahan, hal terpenting yang harus dilakukan adalah meningkatkan pengetahuan para perencana, pelaksana dan pengelola pendidikan. Pemahaman yang lebih luas terutama bagi para perencana dan pelaksana pendidikan. Pendidikan merupakan wadah utama yang harus di tempuh oleh seseorang agar dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Selain itu pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan sikap dan tatalaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan melalui upaya pengajaran dan Pelatihan. Pelatihan yang dimaksud yaitu sebagai proses terencana untuk dapat merubah atau memodifikasi sikap atau perilaku pengetahuan, keterampilan melalui pengalaman belajar. Tujuannya adalah untuk mencapai kinerja yang efektif dalam setiap kegiatan atau berbagai kegiatan yang terjadi di dalam pendidikan.

Menurut Dewey (2018) menyatakan pendidikan pada hakikatnya adalah proses pelatihan dan pengalaman, tetapi pengalaman ini harus mengarahkan seseorang kepada pertumbuhan batin, sehingga dengan pertumbuhan batin ini mereka dapat eksis di tengah-tengah lingkungannya dengan berbagai tantangan dan permasalahan yang dihadapi tanpa harus selalu tergantung pada orang lain. Kemudian ini di benarkan juga Menurut Langeveld (2020) Pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada Seseorang tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri.

Menurut pendapat Ki Hajar Dewantara dalam Pristiwanti, dkk (2022) mengemukakan bahwa “Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya seseorang” adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada diri seseorang, agar mereka sebagai manusia dan sebagai

anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dalam UU SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 yaitu:

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potesi yang ada didalam dirinya untuk meningkatkan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan adalah sesuatu yang tidak hanya dibutuhkan pada tingkat pribadi, tetapi juga pada tingkat global, karena itu adalah sesuatu yang menjaga dunia kita tetap aman dan menjadikannya tempat yang lebih damai. Pendidikan cenderung mengajari orang perbedaan antara benar dan salah, dan dapat membantu orang menghindari situasi beresiko. Setiap individu membutuhkan pendidikan untuk menjalani kehidupan secara maksimal dan untuk berinteraksi lebih baik dengan lingkungan dan memanfaatkan rentang hidup sebaik-baiknya.

Pendidikan itu penting bagi seseorang karena dengan adanya pendidikan, maka seseorang dapat menjadi produktif. Menurut pendapat Ki Hajar Dewantara dalam Pristiwanti, dkk (2022) mengemukakan bahwa “pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Pendidikan sangat penting karena pendidikan dapat memberi seseorang sebuah keterampilan dan hal yang dibutuhkan untuk bisa berhasil dalam hidup. Inilah sebabnya mengapa pendidikan memainkan peran besar tidak hanya bagi peserta didik tetapi juga orang dewasa. Pendidikan membantu individu membuat keputusan yang baik dan meningkatkan peluang mereka untuk berhasil dalam hidup. Melalui peran adanya pendidikan akan dapat membantu seseorang untuk tumbuh sebagai anggota masyarakat yang produktif, berdampak positif pada ekonomi dan mengurangi tingkat kejahatan secara signifikan.

Mengejar pendidikan adalah salah satu aspek terpenting dalam kehidupan, melalui adanya pendidikan mampu memberi pengetahuan tentang dunia dan memungkinkan seseorang untuk mengalami hidup dalam semua warna yang indah. Seseorang tidak dapat benar-benar menikmati hidup tanpa mengetahui keajaiban disekitarnya. Menurut pendapat Rahman, dkk (2022) bahwa

“pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain”. Pendidikan menjadikan generasi yang berada sekarang sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Melalui pendidikan, maka individu tersebut akan mampu untuk menata masa depannya dengan bijaksana, dan dapat berfikir lebih kritis dalam memecahkan suatu masalah yang terjadi di dalam kehidupannya. Menurut pendapat Manik, dkk (2023) mengemukakan bahwa “pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (peserta didik) lebih kritis dalam berpikir”.

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ketinggian kedewasaannya. Herman (2018) mengemukakan bahwa “pendidikan adalah suatu dari proses penyesuaian lebih tinggi bagi makhluk yang telah berkembang secara fisik dan mental yang bebas dan sadar kepada Tuhan seperti termanifestasikan dalam alam sekitar, intelektual, emosional, dan kemauan manusia”. Pentingnya pendidikan dalam kehidupan memang sangat besar karena memiliki pengaruh dalam mengubah kehidupan seseorang sepenuhnya. Pendidikan mampu membekali peserta didik dengan pengetahuan seperti bagaimana menghasilkan karya seni dan membuat musik. Melalui pendidikan memungkinkan seseorang untuk bisa menganalisis apa yang ada di depan, dan bahkan belajar dari sebuah kesalahan.

Menurut Ratih Elvikha Yulasri (2019) Didalam Pendidikan terjadilah proses transformasi, yang pada akhirnya adalah kegiatan belajar dan proses pembelajaran berdampak pada perubahan peserta didik agar menjadi insan yang terdidik sesuai maksud pendidikan yang telah diterapkan. Dalam hal ini semua lapisan pendidikan idealnya menjalankan fungsinya pada tiap-tiap dan korelasi satu dengan lainnya yang memusatkan pada proses belajar dan pelatihan.

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa di dalam sistem pendidikan harus adanya proses belajar yang dapat di lalui oleh seseorang yang sudah didik melalui pengajaran dan pelatihan. Sehingga adanya proses perubahan tingkah laku yang terlihat pada kegiatan belajar. Menurut J.J. Rousseau (2022) Pendidikan adalah memberi kita perbekalan yang tidak ada pada masa kanak-kanak, akan tetapi kita membutuhkannya pada waktu dewasa.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Menurut Ernest R. Hilgard dalam (2016) belajar merupakan proses pembuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Selanjutnya juga dinyatakan oleh Wrinkle dan Grasindo (2021) Belajar adalah mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada di alami. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang sudah mengikuti kegiatan belajar.

Selanjut Menurut Syaiful (2020) “Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi”. oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen”. Dikatakan berdampak permanen karena tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya. Maka Setelah adanya belajar maka ada juga proses pembelajaran, dimana ini merupakan

interaksi di dalam pembelajaran baik dari guru maupun peserta didik yang terjadi di dalam suatu kegiatan belajar.

Dari pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar itu bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan tugas dan ulangan saja tapi adanya perubahan tingkah laku dari hasil kegiatan proses belajar, dimana didalam proses belajar itu ada interaksi aktif dengan lingkungan dan perubahan tersebut bersifat permanen. Menurut Hamalik (2015) belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami,serta mendapatkan pengalaman. Menurut Morgan (dalam Suprijono 2017) belajar ialah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman belajar.

Maka dalam kegiatan belajar harus ada proses yang mampu di tempuh oleh seseorang peserta didik karna tujuan dari pembelajar ini berdampak baik dalam perkembangan seseorang untuk menjadi manusia yang berperilaku baik dan terpancar juga sebagai seseorang yang sudah didik melalui proses pengajaran dan pembelajaran. Ini juga dinyatakan oleh Wrinkle dan Grasindo (2021) Belajar adalah mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada di alami. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar.

Proses pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik terdapat komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Rustaman 2015) dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi serta komunikasi yang saling menunjang agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara optimal. Tujuan dalam proses pembelajaran ini berguna dalam membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik yang digunakan sebagai kecakapan hidup. Rosmita (2020) Mengatakan Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran.

Selanjutnya Menurut Welter (2019) menyatakan “Proses Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui

rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, dan pada akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Dari defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui berbagai aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang, melalui interaksi antara tenaga pendidik dengan peserta didik yang dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan media-media pembelajaran yang mampu menunjang dan mengakibatkan ada nya perubahan dalam diri peserta didik yang bersifat positif, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Didalam proses pembelajaran tentu adanya tantangan yang dihadapi oleh guru terutama dalam pembelajaran IPA Yulasri (2015) seperti yang dikutip oleh Watir dan Wilson (2020) mengemukakan bahwa guru menghadapi beberapa tantangan dalam proses mengajar, termasuk (1) menghadapi keberagaman budaya dalam kelas, (2)membantu siswa membangun pemahaman, (3)mendorong pembelajaran aktif, (4) menjaga akuntabilitas, (5) kesesuaian kurikulum, (6) keterbatasan sumberdaya, dan (7) memanfaatkan teknologi dalam proses pengajaran. Dikarenakan hal tersebut, maka dibutuhkanlah keterampilan, kesabaran serta dedikasi dari guru dalam pembelajaran biologi untuk menangani tantangan- tantangan tersebut. Sehingga dengan adanya proses pembelajaran tersebut maka ada juga hasil belajar yang di dapatkan oleh seseorang yang sudah mengikuti kegiatan belajar mengajar hasil itu terlihat pada kemampuan yang di peroleh oleh seseorang yang sudah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi kegiatan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Sehingga hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.



Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi (2013), untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksud adalah pencapaian prestasi belajar yang di capai siswa dengan kriteria atau nilai yang telah di tetapkan”.

Menurut Nana Sudjana (2019) Hasil belajar merupakan kemampuan ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah ini lebih menekankan kepada kemampuan berpikir logis dan rasional. Sedangkan menurut Suprijono dalam Thobroni (2016) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang terampil.

Dari uraian mengenai hasil belajar yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan serangkaian kemampuan yang dimiliki oleh seseorang peserta didik ketika ia menerima proses pembelajaran. Kemampuan-kemampuan itu meliputi tiga hal yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik. Purwanto(2022) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku ini disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, ketika adanya pengajaran dan pelatihan yang di dapatkan melalui belajar dan proses pembelajaran. dalam sistem pendidikan ada guru yang mempunyai peran penting sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses pembelajaran. Tanpa guru proses pembelajaran tidak dapat berjalan sesuai

dengan yang telah direncanakan, karna peran seorang guru merupakan tujuan utama dalam mencapai terlaksananya proses pembelajaran yang optimal.

Peran guru sebagai pendidik dan juga berperan dalam membimbing peserta didik, serta dalam memberikan penilaian, guru juga sebagai fasilitator yang mengoptimalkan proses pembelajaran. Guru juga harus mampu menerapkan kurikulum dan pengajarannya agar lebih sesuai dengan mereka yang mungkin merasa bahwa sekolah amat menyulitkan dan tidak relevan dengan kehidupannya. Kurikulum merupakan suatu perangkat pengaturan yang menyangkut isi, materi pelajaran, dan metode pengajaran sebagai panduan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, dengan tujuan khusus dalam mencapai hasil pendidikan tertentu Chairawati (2023) Dengan adanya kurikulum maka dapat membantu mengasah kemampuan seorang peserta didik sehingga berdampak pada proses peningkatan hasil belajar.

Menurut Mulyasa (2023) Peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai pendidik, pemimbing, Pengajar, Pelatih, fasilitator, Penasehat, Pembaharuan (Inovator), motivator, Model dan Teladan, Peneliti, Pendorong kreativitas, Aktor, Emansipator, dan sebagainya. guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif hal ini bisa dilakukan dengan menarik perhatian peserta didik, menumbuhkan minat belajar peserta didik, serta menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan. ini juga bisa dilakukan dengan penggunaan alat peraga Sebagai perantara yang dapat membantu meningkatkan perhatian, serta menumbuhkan proses berpikir teratur dan sistematis peserta didik tentang materi yang di ajarkan.

Selanjutnya Menurut Kusnandar (2018) peran Guru adalah individu yang berhadapan langsung dengan peserta didik di kelas dalam pembelajaran. guru memiliki peran penting untuk membuat peserta didik berkualitas baik akademis, keahlian, kematangan emosional, moral serta spiritual. Untuk menunjang semua itu, diperlukan sosok guru yang memiliki kualifikasi, kompetensi, serta dedikasi yang tinggi dalam menyelenggarakan tugasnya.

Dalam mengajar guru juga harus mampu memanfaatkan alat - alat bantu atau perantara yang dapat membantu seorang peserta didik dalam memahami

konsep belajar yang sulit, atau materi yang sulit di mengerti oleh seorang peserta didik supaya di dalam proses pembelajaran siswa dapat aktif, serta termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar karena adanya pemanfaatan alat alat pembelajaran yang membantu mereka untuk bisa menyerap materi yang di sampaikan guru salah satunya yaitu penggunaan Alat peraga pembelajaran.

Alat peraga merupakan benda konkret yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran yang ingin dituju, sehingga konsep-konsep yang ada pada pembelajaran dapat dengan mudah diserap dengan peserta didik, karena konsep pembelajaran IPA memiliki konsep yang abstrak dan siswa masih merasa sukar untuk mengerti akan hal konsep abstrak tersebut.

Menurut Dedi Supriadi (2018) Agar proses belajar mengajar menyenangkan maka guru dituntut kreatif, inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran dan menggunakan alat peraga pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dicapai oleh peserta didik. Alat peraga tersebut bisa berupa gambar, dan video yang bisa dilihat secara langsung oleh peserta didik di dalam proses belajar mengajar.

Menurut Sadiman dalam Rostina Sundayana (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk “(1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera; (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan belajar.” Menurut Tarigan (2016) juga berpendapat bahwa “Alat peraga dalam mengajar memegang peran yang sangat penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar yang efektif.” Selanjutnya juga di benarkan oleh Azhar Arsyad (2015) juga menyatakan bahwa “Alat peraga adalah media alat bantu pengajaran dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran.”

Selanjutnya Menurut Gumawam (2023) media pembelajaran (teaching aids audiovisual) adalah alat alat yang digunakan oleh guru pada saat mengajar untuk memperjelas materi pelajaran dan mencegah terjadinya verbalisme pada peserta didik. guru harus menggunakan alatperaga tersebutkarenapeserta didik pada umumnya lebih menyukai bahan ajar yang memiliki gambar sebagai ilustrasi guna mengembangkan daya imajinasi mereka. Menurut Rolan distar

(2023) macam-macam alat peraga yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain :

1. Media bantu untuk lihat (*Audio Visual*)  
Alat ini berguna di dalam membantu menstimulasi indera mata (penglihatan) pada waktu terjadinya proses pembelajaran. Alat ini ada beberapa bentuk yaitu alat yang di proyeksikan, misalnya gambar, buku cetak, poster, peta, grafik, slide.
2. Media bantu mendengar (*Audio Aids*)  
Alat yang dapat membantu menstimulasi indera pendengar pada waktu proses penyampaian bahan pengajaran, seperti : video bersuara, gambar bersuara, tv, laptop, rekaman suara, kaset, recorder, radio.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat peraga memiliki peran penting, yang berfungsi sebagai alat peraga dalam pembelajaran yang sangat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan suatu keharusan yang harus disertakan dan disajikan dalam pembelajaran. Alat peraga sangat membantu siswa untuk memahami pembelajaran. melalui adanya alat peraga. Siswa akan sangat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru karena siswa tertarik untuk melihatnya dan mengikutinya, sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dituju dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Misalnya salah satu mata pelajaran yang di dalam proses kegiatan belajar menggunakan alat bantu peraga pembelajaran yaitu mata pelajaran IPA.

Trianto (2015) Hakikat IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip dan teori. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta, benda-benda yang ada dipermukaan bumi, didalam perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati oleh indera. Menurut Permadi & Saini (2017) yang menyatakan bahwa para tenaga pengajar guru matapelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan alat peraga dan praktek dalam pembelajarannya. Maka dari itu dalam proses pembelajarannya IPA membutuhkan alat peraga.

Berdasarkan Hasil Studi Pendahuluan (observasi) yang telah dilaksanakan Calon peneliti di sekolah menemukan permasalahan bahwa pada mata pelajaran IPA peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep belajar IPA,

terlihat pada hasil belajar pesertdidik setiap diadakan Evaluasi pada ujian tengah semester dan ujian sekolah kadang tidak memuaskan, proses pembelajaran masih di dominasi oleh guru sehingga peserta didik menjadi pasif atau sebagai pendengar saja.

Selanjutnya guru saat mengajar masih menggunakan metode yang konvensional, sehingga dalam kegiatan belajar peserta didik tidak memiliki minat belajar, minat belajar peserta didik yang dimaksud yaitu peserta didik di saat proses pembelajaran seharusnya ada semangat mengikuti kegiatan belajar di karenakan belajar ini sangat berguna untuk kehidupan seseorang peserta didik, kemudian di dalam kegiatan belajar guru juga tidak menggunakan media atau alat peraga yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang di sampaikan, nah sebenarnya penggunaan alat peraga dalam kegiatan pembelajaran itu sangat mempengaruhi semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran ini karna siswa lebih cenderung senang melihat hal baru yang baru di dapatkan melalui pembelajaran apalagi bentuk dari alat peraga ini bisanya ada yang berbentuk gambar dan video nah sehingga daya tarik siswa untuk mengikuti kegiatan belajar meningkat.

Selanjutnya di dalam kegiatan belajar juga sebagian peserta didik ada yang mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung, kenapa hal tersebut terjadi karena di pengaruhi juga oleh guru yang masih belum bisa melakukan tugas nya sebagai seorang guru yang dikatakan sebagai fasilitator yang mengendalikan kegiatan belajar mengajar, selanjutnya Peneliti juga memperoleh data hasil ujian tengah semesrter (UTS) dan ujian sekolah (US) peserta didik melalui guru mata pelajaran IPA banyak peserta didik yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). hal ini tampak pada tabel berikut:

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa masih banyak peserta didik yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) data tabel diatas di peroleh calon peneliti disaat melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran IPA. Pernyataan tersebut di sampaikan kepada calon peneliti bahwa peserta didik masih banyak yang masih belum bisa memenuhi KKM belajar IPA yang sudah di tentukan di dalam sistem pendidikan hal ini terlihat pada beberapa kelas diatas. Kemudian ada juga beberapa siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal

(75) tetapi kalo di golongan masih banyaknya peserta didik dibawah rata rata KKM. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA terhadap proses pembelajaran yang di hadapi guru di kelas yaitu, Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih kurang aktif, mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, kurangnya minat dan motivasi belajar, mengganggu teman saat guru mengajar, ini di sebabkan karena peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran, hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pernyataan selanjutnya di sampaikan guru hal ini tidak sepenuhnya berasal dari peserta didik tetapi sebagai guru juga di dalam kegiatan belajar mengajar belum menggunakan sarana dan prasarana sebagai perantara yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Secara terpisah, hasil wawancara yang di lakukan calon peneliti terhadap beberapa orang peserta didik mengungkapkan bahwa peserta didik merasa jenuh setiap kali adanya jadwal mata pelajaran IPA berlangsung dan menganggap mata pelajaran IPA sangat membosankan, karena guru mengajar dengan pembelajaran yang kurang bervariasi, serta tidak ada pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran yang membantu peserta didik dalam memahami materi sehingga monoton. Hal ini juga di tambah lagi dengan kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, kurangnya keberanian untuk menyampaikan pendapat ataupun pertanyaan pada saat pembelajaran berlangsung, serta beberapa peserta didik mengatakan minat dan motivasi belajarnya menjadi kurang.

Berdasarkan permasalahan diatas, Calonpeneliti dapat memprediksikan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan tidak berlangsung sebagai mana yang di harapkan dalam tujuan pembelajaran yang efektif. kondisi pembelajaran yang demikian perlu adanya perbaikan proses kegiatan pembelajaran dengan adanya penggunaan alat bantu perantara pembelajaran seperti Alat peraga pembelajaran yang dapat memicu peserta didik untuk lebih aktif, mudah memahami, dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami konsep belajar yang di anggap sulit. Solusi yang diberikana calon peneliti supaya dapat memperbaiki proses pembelajaran yang efektif dan juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan adanya pemanfaatan penggunaan Alat peraga pembelajaran yang di harapkan dapat memenuhi tuntutan diatas dan memperbaiki

kualitas pendidikan dengan Alat peraga bantu lihat (AudioVisual). Alat ini berguna dalam membantu peserta didik menstimulasi indera mata ( penglihatan) pada proses pembelajaran. alat ini bisa berupa alat peraga desain tiga dimensi dengan menggunakan bahan sterefom atau platisin, ada berupa gambar, slide materi, flim, video, dan alat alat elktrot pembelajaran.

Kemampuan mendengarkan dan membaca siswa dapat dikembangkan secara mudah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* ini. Fasilitas menampilkan teks dalam program ini memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang menekankan kemampuan membaca siswa dengan mudah. Dengan adanya fasilitas memasukkan teks, gambar, suara dan video, maka pembelajaran yang menekankan pada kemampuan mendengarkan mempunyai lebih banyak pilihan variasi. Berdasarkan uraian di atas, media belajar menjadi hal penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Motivasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mazo”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
- b. Proses pembelajaran hanya didominasi oleh guru, jadi siswa merasa bosan dan menyebabkan siswa pasif dalam kegiatan proses pembelajaran.
- c. Peserta didik kurang memiliki pemahaman yang memadai terhadap materi pembelajaran IPA.
- d. Soal-soal yang diberikan lebih banyak kepada pengetahuan sehingga kurang mengembangkan pemahaman dan nalar peserta didik dalam pembelajaran.
- e. Peserta didik kurang mampu menyelesaikan dan menjawab soal-soal yang diberikan guru dalam pembelajaran.
- f. Penggunaan media pembelajaran di sekolah masih kurang bervariasi dan hanya mengandalkan buku paket pelajaran.

- g. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih monoton, sehingga peserta didik bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.
- h. Peserta didik kurang memahami penjelasan guru karena tidak menggunakan media pembelajaran.
- i. Peserta didik kurang aktif menyampaikan pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung.
- j. Saat guru sedang mengajar di depan kelas terkadang peserta didik bercerita-bercerita dengan temannya, sehingga peserta didik tersebut tidak memahami materi pelajaran yang telah diajarkan guru di depan kelas.

### 1.3 Rumusan Masalah

Untuk memperjelas dan lebih terarahnya masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, calon peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu :

- a. Bagaimana kelayakan penyajian media pembelajaran berbasis *power point* terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mazo ?
- b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *power point* terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mazo ?
- c. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *power point* terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mazo ?
- d. Bagaimana motivasi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mazo melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* ?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini yaitu :

- a. Mengetahui kelayakan penyajian media pembelajaran berbasis *power point* terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mazo.
- b. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *power point* terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mazo.
- c. Mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *power point* terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mazo.
- d. Mengetahui motivasi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mazo melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *power point*.



## **1.6 Manfaat Penelitian**

Temuan dari penelitian ini memberikan kontribusi dalam dua Aspek utama :

### **a. Manfaat Teoritis**

1. Hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai kontribusi yang penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta memberikan saran dan masukan dalam konteks teoritis.

### **b. Manfaat praktis**

#### **1. Bagi sekolah**

Sekolah memperoleh masukan dalam penggunaan media pembelajaran didalam proses mengajar yang dapat di gunakan bagi semua mata pembelajaran yang akan di ajarkan sehingga kualitas dan mutu sekolah menjadi lebih meningkat.

#### **2. Bagi Guru**

Guru dapat mengembangkan lebih lanjut lagi tentang pemanfaatan alat peraga pembelajaran di dalam proses belajar pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPA sehingga proses pembelajaran dapat menarik perhatian dan adanya minat siswa dalam mengikuti proses belajar.

#### **3. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan melaksanakan penelitian untuk memperoleh gelar S1.

#### **4. Bagi Peneliti Lain**

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Belajar**

Belajar merupakan proses setiap orang melakukan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman serta latihan yang dilakukan secara terus-menerus. Disisi yang lain belajar dapat dipandang sebagai sebuah rangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman interaksinya dengan lingkungan yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aprida dan Muhammad (2018) mengemukakan bahwa “belajar dimaknai sebagai perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat *continiu*, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan para ahli pendidikan dan psikologi”.

Menurut pendapat Trianto dalam Putri dan Adeng (2018) mengemukakan “belajar hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar yang dimaksud seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain”. Zulyadaini (2019) menyatakan bahwa “belajar adalah tingkah laku seseorang yang ditimbulkan dari pengalaman dan latihan dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyebabkan seseorang dari tidak tahu menjadi tahu”.

Setiap individu yang ingin belajar pasti membutuhkan suatu proses dan usaha untuk melakukannya, sehingga dengan belajar diperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dengan lingkungannya. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan. Berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas dapat

disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan atau suatu proses perubahan tingkah laku maupun pengetahuan akibat dari interaksi terhadap lingkungan yang menyebabkan individu dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mampu melakukan sesuatu menjadi mampu.

## **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah sebuah rangkaian kegiatan belajar antara peserta didik dan pendidik sebagai mediator belajar, yang dilakukan secara terencana dan terstruktur. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Sudjana, (2019) Pembelajaran juga dapat diartikan dengan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Sehingga pembelajran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. (Djamaluddin & Wardana, 2019). Septi Budi Sartika, dkk,(2022) mengemukakan :

pembelajaran merupakan segala cara kegiatan proses pembelajaran dimana kemungkinan pengajar mampu mendidik serta peserta didik bisa mendapatkan materi plajaran yang diberikan oleh guru secara berurutan sertra saling memberikan dampak dalam kegiatan belajar mengajar dalam meraih tujuan yang diharapkan terhadap lingkungan belajar dan hasil yang melandasi pada perubahan yang mengarah ke hal yang bersifat positif.

Selanjutnya Menurut Asis (2019) menyatakan “Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, dan pada akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru.

Pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik (student of learning), dan bukan pengajaran oleh guru (teacher of teaching) (Akhiruddin et al.,2020). Konsep seperti ini membawa konsekuensi kepada fokus pembelajaran yang lebih ditekankan pada keaktifan peserta didik sehingga proses yang terjadi dapat menjelaskan sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Keaktifan peserta didik ini tidak hanya dituntut secara fisik saja, tetapi juga dari segi kejiwaan. Apabila hanya fisik peserta didik saja yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai. Ini sama halnya dengan peserta didik tidak belajar, karena peserta didik tidak merasakan perubahan di dalam dirinya. Fathurrohman dkk dalam (Akhiruddin et al.,2020).

Dari defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui berbagai aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang, melalui interaksi antara tenaga pendidik dengan peserta didik yang dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan media-media pembelajaran yang mampu menunjang dan mengakibatkan ada nya perubahan dalam diri peserta didik yang bersifat positif, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### **b. Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Dalam Pembelajaran**

Ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran, diantaranya adalah faktor guru, siswa, sarana dan prasarana serta faktor lingkungan, hal tersebut sesuai pendapat Sanjaya dalam Junaedi (2019) yang akan diuraikan dengan sebagai berikut.

##### 1) Faktor Guru

Guru dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia pendidikan dasar tak mungkin tergantikan oleh perangkat lain, sebab siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bantuan dan bimbingan orang dewasa. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Dengan demikian efektifitas proses pembelajaran terletak dipundak guru atau dengan kata lain keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas guru.

- 2) **Faktor Siswa**  
Siswa adalah organisme yang unik. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, dan tiap anak memiliki tempo perkembangan yang tidak selalu sama. Proses pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama itu. Dengan demikian tiap anak memiliki kemampuan yang berbeda yang dapat dikelompokkan pada siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Siswa yang termasuk berkemampuan tinggi biasanya ditunjukkan oleh motivasi yang tinggi dalam belajar, perhatian dan keseriusan dalam mengikuti pelajaran, dan sebaliknya bagi siswa dengan kemampuan yang rendah. Perbedaan semacam itu menuntut perlakuan yang berbeda pula dalam proses pembelajaran.
- 3) **Faktor Sarana dan Prasarana**  
Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah, dan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil. Kelengkapan sarana prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran.
- 4) **Faktor Lingkungan**  
Proses pembelajaran yang tidak memperhatikan lingkungan, bukan hanya menjauhkan peserta didik dari sadar lingkungan, juga tidak akan membuahkan hasil belajar yang maksimal. Dari lingkungan ada 2 faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu:
  - a) Organisasi kelas didalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas, jumlah yang terlalu besar akan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
  - b) Iklim sosial psikologis adalah keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran (internal ataupun eksternal). Sekolah yang memiliki hubungan internal baik dapat ditunjukkan dari kerjasama antar guru, saling menghargai yang berdampak pada terciptanya iklim belajar yang mampu memotivasi belajar siswa. Hubungan baik eksternal akan menambah kelancaran program-program sekolah, sehingga upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akan mendapat dukungan dari pihak lain.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan.

### **2.1.3 Pembelajaran IPA**

#### **a. Pengertian pembelajaran IPA**

IPA atau sains merupakan suatu proses yang menghasilkan pengetahuan. Proses tersebut bergantung pada proses observasi yang cermat terhadap fenomena dan pada teori-teori temuan untuk memaknai hasil observasi tersebut. Perubahan pengetahuan terjadi karena hasil observasi baru yang mungkin menentang teori sebelumnya. Menurut Trianto (2014), IPA merupakan ilmu pengetahuan yang

mempelajari gejala-gejala atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga 12 komponen terpenting berupa konsep, prinsip dan teori.

Menurut Djumhana (2017) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu cara atau metode untuk mengamati alam secara analisis, lengkap, cermat, serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena lainnya, sehingga membentuk perspektif baru tentang obyek yang diamati. Beberapa para ahli juga berpendapat bahwa pembelajaran IPA yaitu :

1. Menurut Abdullah Aly (2008) menjelaskan bahwa IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan yang lain.
2. Menurut Wandy (2009). IPA merupakan kumpulan pengetahuan melalui proses penemuan yang secara sistematis tentang alam, pengetahuan diperoleh melalui observasi eksperimen, dan penyimpulan teori.

Menurut Usman Samatowa (2017) mendefinisikan ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan katakata dalam bahasa inggris yaitu natural science, artinya IPA. Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, science artinya ilmu pengetahuan. Jadi IPA atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyusunan teori, penyimpulan, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain.

#### **b. Tujuan Pembelajaran IPA**

Secara khusus tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam yaitu untuk memngembangkan pengetahuan peserta didik dan meningkatkan rasa ingin tahu melalui pembelajaran IPA. Tujuan pembelajaran disekolah yaitu mempersiapkan individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Muakhirin, 2014) yang menyatakan bahwa tujuan dari pembeljaran IPA adalah siswa dibimbing untuk berpikir kritis, dapat memecahkan masalahnya dan dapat membuat keputusan-keputusan yang dapat meningkatkan kualitas hidupnya menuju masyarakat yang terpelajar secara keilmuan.

Menurut Khaeruddin (2016) mata pelajaran IPA bertujuan antara lain: Membekali peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman

konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Sedang ruang lingkup bahan kajian IPA meliputi aspek-aspek berikut : (1) makhluk hidup dan proses kehidupan; (2) benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya; (3) energi dan perubahannya; (4) bumi dan alam semesta.

Menurut Khatir (2020) tujuan pembelajaran IPA ada beberapa yaitu sebagai berikut:

- a) Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
- b) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- c) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- d) Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.
- f) Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari

Dapat disimpulkan calon peneliti Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam di atas akan tercapai jika guru dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar lalu mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan.

#### **2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat-alat pelajaran secara penginderaan yang tampak dan dapat diamati. Alat-alat peraga diperlukan dalam proses belajar kepada peserta didik untuk memudahkan di dalam memberikan pelajaran dan memahami pelajaran dengan jelas atau menguasai isi pelajaran dengan baik. Setiap alat peraga yang digunakan haruslah sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai, atau pelajaran yang akan diberikan kepadapeserta didik menurut kadar keperluannya. Sebab pemakaian alat peraga yang terlalu banyak akan melambatkan anak-anak berpikir abstrak dan sebaliknya penyampaian pendidikan yang verbalistik akan membosankan peserta didik .

Menurut Asyhar (2022) Alat peraga adalah media yang memiliki ciri dan

bentuk dari konsep materi ajar yang digunakan untuk memperagakan materi tersebut sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan alat peraga sangat dibutuhkan terutama untuk menjelaskan konsep atau materi yang abstrak.

Selanjutnya Menurut Gumawam (2023) alat peraga pembelajaran (teaching aids audiovisual) adalah alat yang digunakan oleh guru pada saat mengajar untuk memperjelas materi pelajaran dan mencegah terjadinya verbalisme pada peserta didik. guru harus menggunakan alat peraga tersebut karena peserta didik pada umumnya lebih menyukai bahan ajar yang memiliki gambar sebagai ilustrasi guna mengembangkan daya imajinasi mereka. Berikut juga pengertian alat peraga menurut beberapa pendapat para ahli :

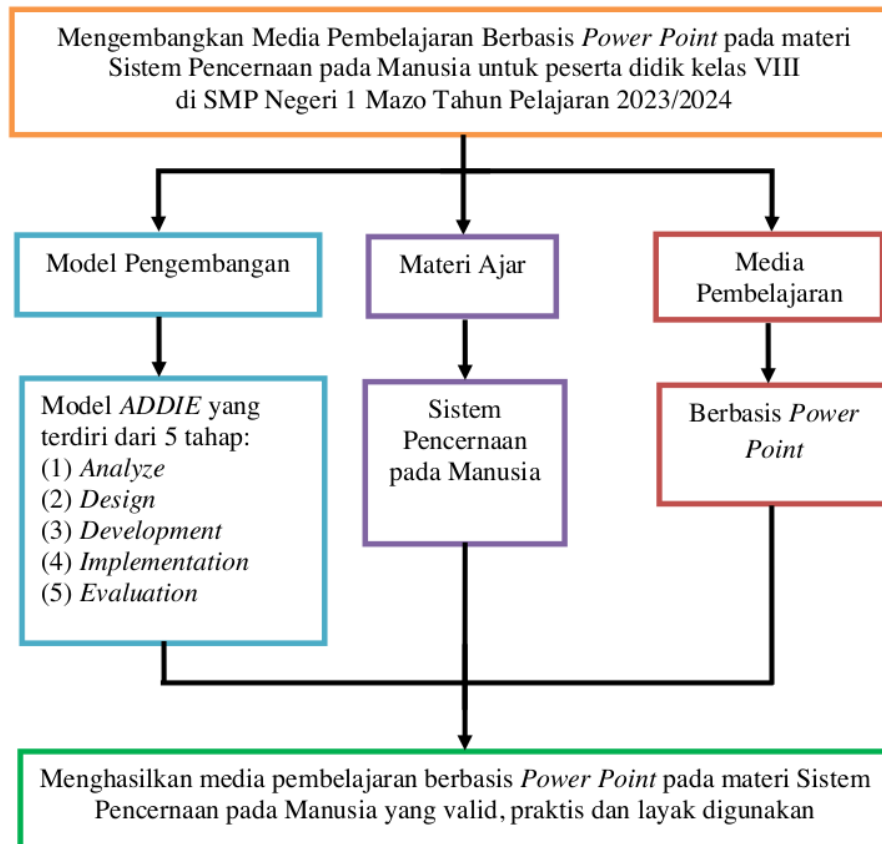
1. Menurut Masturoh dan Khaeroni (2017:193) “alat peraga adalah alat atau benda fisik yang mengandung materi pembelajaran dan digunakan untuk menyatakan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan perhatian, kemauan siswa, dan motivasi siswa untuk belajar”.
2. Menurut Murdiyanto dan Mahatma (2014:39) “alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan, fakta, konsep prinsip kepada siswa agar lebih nyata”.
3. Menurut Musa (2018:1) “alat peraga merupakan alat bantu/alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian suatu informasi”. Didalam proses pembelajaran alat peraga merupakan sarana yang berfungsi untuk menyampaikan konsep yang sulit dipahami oleh siswa.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Penggunaan alat peraga ini mempunyai tujuan untuk memberikan wujud yang riil terhadap bahan yang dibicarakan dalam materi pembelajaran. Alat peraga yang dipakai dalam proses belajar-mengajar dalam garis besarnya memiliki manfaat menambahkan kegiatan belajar para siswa, menghemat waktu belajar, memberikan alasan yang wajar untuk belajar, sebab dapat membangkitkan minat perhatian dan aktivitas para siswa. alat peraga merupakan salah satu perangkat pembantu pembelajaran untuk menggambarkan materi yang disampaikan agar lebih dimengerti dengan menggunakan gambaran yang realistis. Alat peraga banyak sekali jenisnya, ada yang berupa material nyata dan juga dalam bentuk gambar, video, dan animasi.



## 2.2. Kerangka Berpikir

Dalam pelaksanaan penelitian ini calon peneliti menggunakan metode pengembangan. Kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

### BAB III METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (treatment) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan adalah Quasi Eksperimen Design yaitu desain yang mempunyai kelas kontrol, dan kelas eksperimen, kelas kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Menurut Creswell (2015) kuasi eksperimen adalah rancangan eksperimen yang dilakukan tanpa pengacakan (random), tetapi melibatkan penempatan partisipan ke kelompok. Rancangan pendekatan kuasi eksperimen yang digunakan adalah one groups pretest–posttest design. Menurut Sugiyono (2001) Desain penelitian “One Groups Pretest-Posttest Design”, yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan. Adapun model desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Desain penelitian Quasi Eksperimen**

Kelas	Tes awal ( pretest)	Perlakuan	Tes akhir ( Posttest)
Eksperimen	$T_1$	$X_1$	$T_2$
Kontrol	$T_3$	$X_2$	$T_4$

**Keterangan :**

$T_1$  : Pretest kelas eksperimen

$T_2$  : Posttest kelas eksperimen

$T_3$  : Pretest kelas kontrol

$T_4$  : Posttest kelas kontrol

$T_1$  dan  $T_3$  : Hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan

$X_1$  : Perlakuan Penggunaan Alat peraga pembelajaran (kelas eksperimen)

$X_2$  : Perlakuan Pembelajaran yang konvensional ( kelas kontrol)

### **3.2 Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016) variabel didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek yang mempunyai variansi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Dengan kata lain variabel merupakan segala sesuatu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel independen dan variabel dependen. Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain, macam-macam variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel Independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab terjadinya perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel ini juga sering disebut sebagai variabel stimulus, predicator, antecedent. Variabel bebas (X) yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan alat peraga pembelajaran
2. Variabel Dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel ini juga sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Variabel bebas (Y) yaitu variabel yang dipengaruhi variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil belajar peserta didik.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Menurut Arikunto (2016) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ini ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Pada intinya, populasi merupakan keseluruhan dari subjek dan objek yang akan diteliti.

#### **3.3.2 Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap dan dapat dianggap mewakili populasi. 26 Orang Sampel yang diambil dalam penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu:

- a. Kelas VIII-2 sebagai kelas control yang mendapat perlakuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan menggunakan pembelajaran konvensional
- b. Kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan menggunakan alat peraga.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diinginkan/dibutuhkan oleh peneliti. Instrumen biasanya dipakai oleh peneliti untuk menanyakan atau mengamati responden sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Adapun alat yang dibutuhkan dalam pengumpulan data adalah :

#### **a. Lembar Tes**

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes Objektif. Tes berupa soal pilihan ganda, terdiri dari 20 butir soal. Lembar tes yang diberikan terdiri dari tes akhir. Soal tes akhir digunakan untuk mengetahui hasil belajar Peserta didik Tes digunakan untuk membandingkan hasil belajar peserta didik menggunakan dua perlakuan yang berbeda. Tes yang dilaksanakan sebelum adanya perlakuan dalam proses pembelajaran disebut (pretest) dan setelah adanya perlakuan dalam proses pembelajaran disebut (posttest).

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data berkanaan dengan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan dalam berbagai setting, sumber, dan cara. Peneliti melakukan tehnik pengumpulan data dari segi cara, maka tehnik pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

#### **1. Tes**

Tes yang digunakan peneliti ini berupa tes Objektif yang berbentuk pilihan ganda terdiri masing-masing 20 butir soal tes akhir yang disebut (post-test), dan ada juga tes yang di lakukan di awal sebelum adanya perlakuan disebut (pretest). Tapi tes yang dimaksud oleh peneliti ialah untuk mengetahui hasil tes akhir setelah adanya perlakuan belajar peserta didik.

## **2. Observasi**

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah melakukan pengamatan sejauh mana kesesuaian antara pembelajaran yang menggunakan Alat peraga dengan tidak adanya penggunaan alat peraga pembelajaran yang telah didesain dalam rencana pembelajaran dengan praktek pembelajaran yang telah berlangsung.

## **3. Dokumentasi**

Dokumentasi Untuk mengetahui kondisi dari siswa dan guru di dalam kelas saat pembelajaran. Dokumentasi sebagai alat bukti dan data-data hasil belajar siswa. Hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa SMP Negeri 1 Alasa ini akan diolah menjadi uji kebenaran hipotesis.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

#### **3.6.1 Pengolahan Validasi Instrumen**

Instrumen tes hasil belajar terlebih dahulu divalidasi kepada guru atau dosen yang berpengalaman/berprestasi untuk mengetahui kesesuaian ranah materi, ranah konstruksi dan ranah bahasa. Pengolahannya menggunakan *Skala Guttman*, dimana setiap butir item terdiri dari 2 kolom. Ketentuan kolom 1 (pertama) yaitu: jika "Ya" skornya adalah 1; dan jika "Tidak" skornya adalah 0. Selanjutnya untuk ketentuan pada kolom 2 (kedua) yaitu: jika Valid maka skornya adalah 4; jika Cukup Valid maka skornya adalah 3; jika Kurang Valid maka skornya adalah 2; dan jika Tidak Valid maka skornya adalah 1.

#### **3.6.2 Pengolahan Data Uji Coba Instrumen**

Data uji coba instrumen tes hasil belajar berguna untuk keperluan uji kelayakan tes yaitu: uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Pengolahan data uji coba instrument tes hasil belajar dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

### a. Uji Validitas

Uji Validitas adalah untuk mengetahui apakah setiap item tersebut valid atau tidak valid, sehingga instrumen tes hasil belajar dapat diketahui layak digunakan atau tidak. Rumus yang digunakan adalah korelasi product moment.

$$r_{hitung} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Lestari dan Mokhammad (2020)

Keterangan :

- $r_{hitung}$  = Koefisien korelasi antara skor butir soal (X) dan total skor (Y)
- N = Banyak subjek
- X = Skor butir soal atau skor item pernyataan/pertanyaan
- Y = Total skor

Selanjutnya  $r_{xy}$  dikonsultasikan pada nilai-nilai kritis  $r$  *product moment* pada taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Setiap item tes akan dinyatakan valid jika nilai  $r_{hitung} \geq$  nilai  $r_{tabel}$

### b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk mendapatkan tingkat ketepatan. Jika instrument tes hasil belajar reliabilitas berarti instrumen tersebut dapat dipercaya dan dapat dimanfaatkan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Dalam keperluan uji reliabilitas menggunakan rumus metode alpha sebagai berikut.

$$r = \left( \frac{n}{n-1} \right) \times \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Lestari dan Mokhammad (2020)

Keterangan :

- r = Koefisien reliabilitas
- n = Banyak butir soal
- $\sum S_i^2$  = Variansi skor butir soal ke-i
- $S_t^2$  = Variansi skor total

Untuk menafsirkan harga reliabilitas, dikonsultasikan pada harga  $r_{tabel}$  ( $r_t$ ) dengan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Dikatakan reliabel jika nilai  $r \geq$  nilai  $r_{tabel}$ . Adapun kriteria koefisien korelasi reliabilitas pada tabel berikut.

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas**

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tetap / sangat baik
$0,70 \leq r \leq 0,90$	Tinggi	Tetap / baik
$0,40 \leq r \leq 0,70$	Sedang	Cukup tetap / cukup baik
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah	Tidak tetap / buruk
$r < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tetap / sangat buruk

(Lestari dan Mokhammad, 2020)

### c. Uji Indeks Kesukaran

Dalam memastikan kesesuaian antara tingkat kesukaran soal yang sudah ditetapkan pada kisi-kisi soal dan pembobotan soal dengan keadaan yang sebenarnya maka perlu dilakukan penghitungan tingkat kesukaran. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaiknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Rumus untuk menghitung indeks kesukaran sebagai berikut.

$$IK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Lestari dan Mokhammad (2020)

Keterangan :

IK = Indeks kesukaran butir soal

$\bar{X}$  = Rata-rata skor jawaban peserta didik pada suatu butir soal

SMI = Skor Maksimum Ideal, yaitu skor maksimum yang akan diperoleh peserta didik jika menjawab butir soal tersebut dengan tepat.

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Indeks Kesukaran Instrumen**

<b>IK</b>	<b>Interpretasi Indeks Kesukaran</b>
IK = 0,00	Terlalu Sukar
0,00 < IK ≤ 0,30	Sukar
0,30 < IK < 0,70	Sedang
0,70 < IK < 1,00	Mudah
IK = 1,00	Terlalu Mudah

(Lestari dan Mokhammad, 2020)

**d. Uji Daya Pembeda**

Uji daya pembeda sering disebut indeks diskriminasi (D) adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang mampu (pandai) dan yang kurang mampu. Rumus untuk menghitung daya pembeda tes sebagai berikut:

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SMI}$$

Lestari dan Mokhammad (2020)

Keterangan :

DP = Indeks daya pembeda butir soal

$\bar{X}_A$  = Rata-rata skor jawaban peserta didik kelompok atas

$\bar{X}_B$  = Rata-rata skor jawaban peserta didik kelompok bawah

SMI = Skor maksimum ideal

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Indeks Daya Pembeda Instrumen**

<b>Nilai</b>	<b>Interpretasi Daya Pembeda</b>
0,70 < DP ≤ 1,00	Sangat baik
0,40 < DP ≤ 0,70	Baik
0,20 < DP ≤ 0,40	Cukup
0,00 < DP ≤ 0,20	Buruk
DP ≤ 0,00	Sangat buruk

(Lestari dan Mokhammad, 2020)

**3.7 Lokasi Penelitian**

Dalam penelitian ini, Calon peneliti akan melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Alasa, Kecamatan alasa. Jadwal penelitian ini akan di laksanakan setelah seminar proposal.



## BAB IV

### TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Pengembangan

##### 1. Analisis Data Hasil Validasi

##### a. Analisis Data Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Pertama

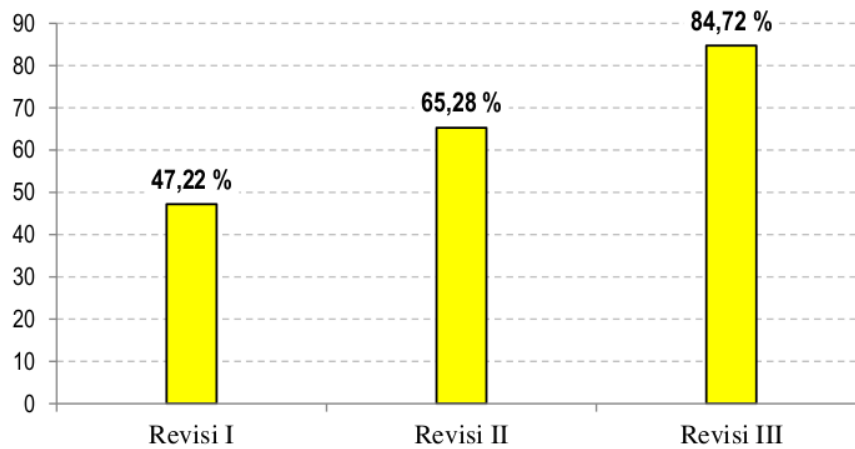
Validasi ahli materi yaitu Bapak Drs. Desman Telaumbanua, M.Pd., beliau merupakan salah satu dosen di Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian kelayakan materi, yang bertujuan untuk mendapatkan informasi demi meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Power Point* yang akan dikembangkan. Data hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi Pertama**

No.	Revisi Produk	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	Revisi I	34	47,22%	Kurang Valid
2.	Revisi II	47	65,28%	Cukup Valid
3.	Revisi III	61	84,72%	Valid

(sumber : sesuai data di Lampiran 11.b)

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi sesuai di Lampiran 11.b diketahui bahwa pada Revisi I diperoleh jumlah skor penilaian yaitu 34 dengan persentase 47,22% dengan kriteria kurang valid. Kemudian penulis melakukan beberapa perbaikan pada media pembelajaran berbasis *Power Point* sesuai komentar validator. Selanjutnya pada Revisi II diperoleh jumlah skor penilaian yaitu 47 dengan persentase 65,28% dengan kriteria cukup valid. Setelah dilakukan perbaikan, maka pada Revisi III diperoleh jumlah skor penilaian yaitu 61 dengan persentase 84,72% dengan kriteria valid. Hasil ini menunjukkan kenaikan jumlah skor pada setiap indikator dapat mempengaruhi pengembangan produk. Hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *Power Point* oleh ahli materi dapat ditampilkan pada diagram berikut.



Gambar 4.1. Diagram hasil validasi produk oleh ahli materi pertama

**b. Analisis Data Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Kedua**

Validasi oleh ahli materi kedua dilaksanakan oleh guru mata pelajaran IPA yaitu Deskristin Warni Laia, S.Pd. Beliau merupakan guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Mazo. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis *Power Point* yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Power Point* yang akan dikembangkan. Data hasil validasi oleh guru mata pelajaran IPA pada revisi pertama dan revisi terakhir dapat dilihat pada tabel berikut.

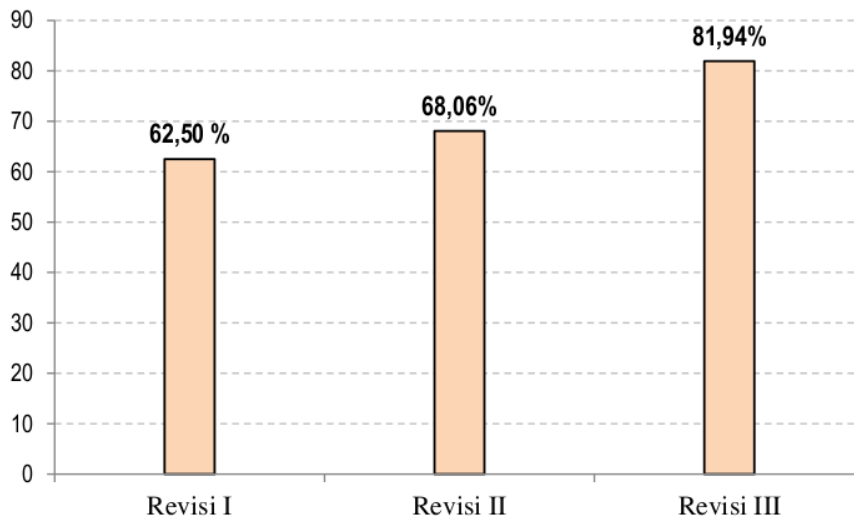
**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi Kedua**

No.	Revisi Produk	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	Revisi I	45	62,50%	Cukup Valid
2.	Revisi II	49	68,06%	Cukup Valid
3.	Revisi III	59	81,94%	Valid

(sumber : sesuai data di Lampiran 12.b)

Berdasarkan hasil validasi pada revisi pertama oleh ahli materi kedua sesuai di Lampiran 12.b diketahui bahwa pada Revisi I diperoleh persentasenya yaitu 62,50% dengan kriteria cukup valid, sehingga peneliti melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan komentar dan saran dari validator. Selanjutnya pada

Revisi II diperoleh jumlah skor penilaian yaitu 49 dengan persentase 68,06% dengan kriteria cukup valid. Setelah dilakukan perbaikan maka pada Revisi III diperoleh tingkat persentase yaitu 81,94% dengan kriteria valid. Hal ini menunjukkan kenaikan jumlah skor pada setiap indikator yang mempengaruhi pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Power Point*. Hasil di atas dapat ditampilkan pada diagram berikut ini.



Gambar 4.2. Diagram hasil validasi produk oleh ahli materi kedua

### c. Analisis Data Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa

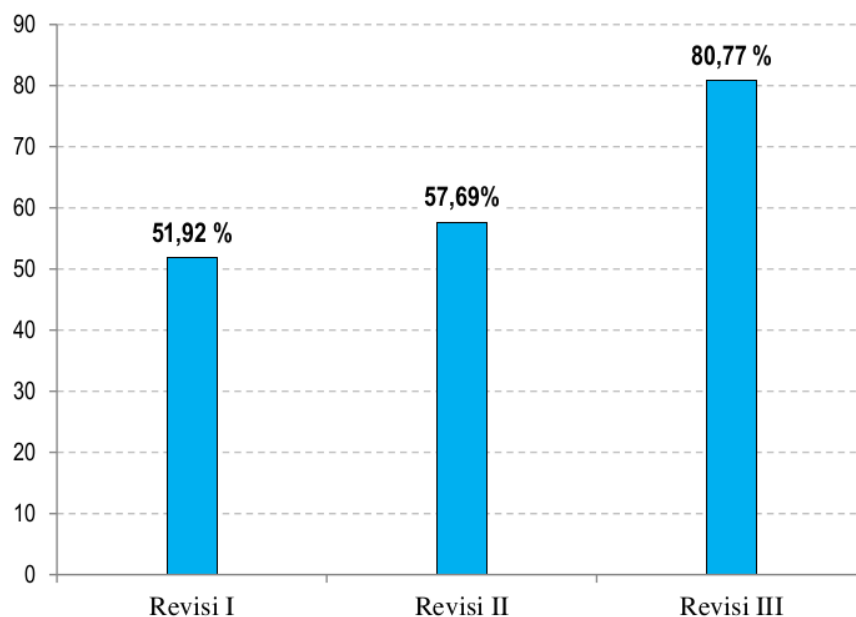
Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Noveri Amal Jaya Harefa, S.Pd., M.Pd., beliau merupakan dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian kelayakan bahasa. Data hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Bahasa**

No.	Revisi Produk	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	Revisi I	27	51,92%	Cukup Valid
2.	Revisi II	30	57,69%	Cukup Valid
3.	Revisi III	42	80,77%	Valid

(sumber : sesuai data di Lampiran 13.b)

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa sesuai di Lampiran 13.b diketahui bahwa pada Revisi I diperoleh persentasenya yaitu 51,92% dengan kriteria cukup valid, sehingga peneliti melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan komentar dan saran dari validator. Selanjutnya pada Revisi II diperoleh jumlah skor penilaian yaitu 30 dengan persentase 57,69% dengan kriteria cukup valid. Setelah dilakukan perbaikan, maka pada Revisi III diperoleh tingkat persentase yaitu 80,77% dengan kriteria valid. Hasil ini menunjukkan kenaikan jumlah skor pada setiap indikator dapat mempengaruhi pengembangan produk. Hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *Power Point* berdasarkan validasi oleh ahli bahasa dapat ditampilkan pada diagram berikut.



Gambar 4.3. Diagram hasil validasi produk oleh ahli bahasa

#### d. Analisis Data Hasil Validasi Oleh Ahli Desain

Validasi ahli desain dilakukan oleh Bapak Kemurahan Waruwu, S.Kom., beliau yang merupakan lulusan sarjana computer dan ahli dalam mendesain gambar. Validator ahli desain akan memvalidasi kesesuaian warna, huruf, ukuran, dan tampilan media pembelajaran berbasis *Power Point* yang akan dikembangkan serta disesuaikan dengan angket penilaian kelayakan media pembelajaran

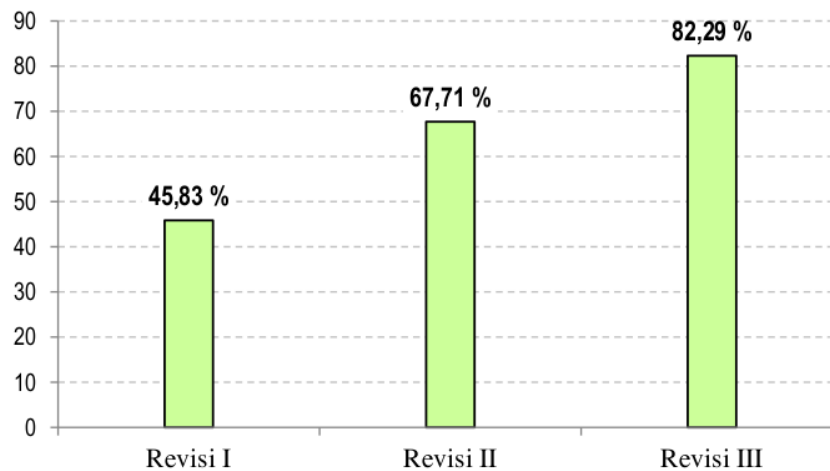
berbasis *Power Point* yang bertujuan untuk mendapatkan informasi demi meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Power Point* yang akan dikembangkan. Data hasil validasi oleh ahli desain pada revisi pertama dan revisi terakhir dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Desain**

No.	Revisi Produk	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	Revisi I	44	45,83%	Kurang Valid
2.	Revisi II	65	67,71%	Cukup Valid
3.	Revisi III	79	82,29%	Valid

(sumber : sesuai data di Lampiran 14.b)

Berdasarkan hasil validasi sesuai pada Lampiran 14.b diketahui bahwa pada Revisi I diperoleh persentasenya yaitu 45,83% dengan kriteria kurang valid, maka peneliti melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan komentar dari validator ahli desain. Selanjutnya pada Revisi II diperoleh tingkat persentasenya yaitu 67,71% dengan kriteria cukup valid dan masih perlu ada perbaikan. Sehingga, dilakukan lagi perbaikan sesuai dengan saran dari ahli desain. Kemudian pada Revisi III diperoleh tingkat persentasenya yaitu 82,29% dengan kriteria valid. Hasil kelayakan oleh ahli desain disajikan pada diagram berikut.



Gambar 4.4. Diagram hasil validasi produk oleh ahli desain

## 2. Analisis Data Kepraktisan

Sebelum melaksanakan uji lapangan, peneliti menguji coba produk pada lingkup sederhana dengan melakukan uji perorangan dan uji kelompok kecil. Hal ini dilakukan untuk melihat respon peserta didik terhadap produk yang telah dibuat. Hal ini berguna bagi peneliti sebagai acuan dasar untuk memperbaiki produk dan pedoman dalam melakukan uji coba produk pada subjek penelitian yang sesungguhnya. Uji perorangan dan uji kelompok kecil dilakukan pada kelas VIII-B sedangkan uji lapangan dilakukan di kelas VIII-A sebagai kelas objek penelitian. Uji coba produk ini dilakukan melalui penilaian angket respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan.

### a. Data Hasil Uji Perseorangan

Uji coba perseorangan dilakukan kepada 3 (tiga) orang peserta didik kelas VIII-B di SMP Negeri 1 Mazo dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Power Point* pada uji coba perseorangan diperoleh rata-rata tingkat pencapaiannya sebesar 72,22% dengan kriteria Praktis. Hasilnya dapat diperhatikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5  
Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Perseorangan

No.	Responden	Jumlah Skor	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1.	Responden 1	43	71,67 %	Praktis
2.	Responden 2	41	68,33 %	Praktis
3.	Responden 3	46	76,67 %	Praktis
Rata-Rata		43,33	72,22 %	Praktis

(sumber : sesuai data di Lampiran 15.b)

### b. Data Hasil Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5 orang peserta didik kelas VIII-B di SMP Negeri 1 Mazo dengan tingkat kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran berbasis *Power Point* pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata tingkat pencapaiannya sebesar 79,67% dengan kriteria Praktis. Hasilnya dapat diperhatikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil**

No.	Responden	Jumlah Skor	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	Responden 4	49	81,67 %	Sangat Praktis
2.	Responden 5	45	75,00 %	Praktis
3.	Responden 6	49	81,67 %	Sangat Praktis
4.	Responden 7	50	83,33 %	Sangat Praktis
5.	Responden 8	46	76,67 %	Praktis
<b>Rata-Rata</b>		<b>47,80</b>	<b>79,67 %</b>	<b>Praktis</b>

(sumber : sesuai data di Lampiran 16.b)

**c. <sup>1</sup> Data Hasil Uji Lapangan**

Setelah selesai melakukan uji perseorangan dan uji kelompok kecil di kelas VIII-B, kemudian tahap berikutnya diadakan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan untuk menyakinkan data dan mengetahui respon peserta didik terhadap produk secara luas pada subjek penelitian. Uji lapangan dilaksanakan di kelas VIII-A dengan jumlah peserta didik 26 orang dengan tingkat kemampuan peserta didik yang berbeda-beda.

Pada pelaksanaan uji lapangan kepada 26 orang peserta didik diperoleh rata-rata persentasenya yaitu 88,53% dengan kriteria sangat praktis. Hasil uji lapangan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Lapangan**

<sup>2</sup> No.	Responden	Jumlah Skor	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1.	Responden 1	53	88,33 %	Sangat Praktis
2.	Responden 2	55	91,67 %	Sangat Praktis
3.	Responden 3	53	88,33 %	Sangat Praktis
<sup>2</sup> 4.	Responden 4	46	76,67 %	Praktis
5.	Responden 5	52	86,67 %	Sangat Praktis
6.	Responden 6	56	93,33 %	Sangat Praktis
7.	Responden 7	53	88,33 %	Sangat Praktis
8.	Responden 8	47	78,33 %	Praktis
9.	Responden 9	56	93,33 %	Sangat Praktis
10.	Responden 10	57	95,00 %	Sangat Praktis
11.	Responden 11	56	93,33 %	Sangat Praktis
12.	Responden 12	47	78,33 %	<sup>2</sup> Praktis
13.	Responden 13	53	88,33 %	Sangat Praktis

No.	Responden	Jumlah Skor	Tingkat Pencapaian	Kriteria
14.	Responden 14	58	96,67 %	Sangat Praktis
15.	Responden 15	56	93,33 %	Sangat Praktis
16.	Responden 16	46	76,67 %	Praktis
17.	Responden 17	53	88,33 %	Sangat Praktis
18.	Responden 18	58	96,67 %	Sangat Praktis
19.	Responden 19	53	88,33 %	Sangat Praktis
20.	Responden 20	47	78,33 %	Praktis
21.	Responden 21	53	88,33 %	Sangat Praktis
22.	Responden 22	58	96,67 %	Sangat Praktis
23.	Responden 23	58	96,67 %	Sangat Praktis
24.	Responden 24	46	76,67 %	Praktis
25.	Responden 25	56	93,33 %	Sangat Praktis
26.	Responden 26	55	91,67 %	Sangat Praktis
<b>Rata-Rata</b>		<b>53,12</b>	<b>88,53 %</b>	<b>Sangat Praktis</b>

(sumber : sesuai data di Lampiran 17.c)

Berdasarkan tabel di atas, dinyatakan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Power Point* diperoleh rata-rata persentasenya yaitu 88,53% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis *Power Point* sudah layak digunakan untuk peserta didik tingkat SMP kelas VIII pada mata pelajaran IPA.

### 3. Analisis Data Efektivitas

Efektivitas media pembelajaran berbasis *Power Point* diperoleh melalui data pengukuran hasil belajar dengan memberikan soal tes hasil belajar kepada peserta didik. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 81,92 dengan kriteria baik. Data hasil efektivitas tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.8**  
**Efektivitas Produk Terhadap Hasil Belajar**

No.	Responden	Nilai Akhir	Ketuntasan (KKM 75)
1.	Responden 1	80,00	Tuntas
2.	Responden 2	85,00	Tuntas
3.	Responden 3	95,00	Tuntas
4.	Responden 4	70,00	Tidak Tuntas



No.	Responden	Nilai Akhir	Ketuntasan (KKM 75)
5.	Responden 5	90,00	Tuntas
6.	Responden 6	80,00	Tuntas
7.	Responden 7	80,00	Tuntas
8.	Responden 8	65,00	Tidak Tuntas
9.	Responden 9	85,00	Tuntas
10.	Responden 10	75,00	Tuntas
11.	Responden 11	95,00	Tuntas
12.	Responden 12	80,00	Tuntas
13.	Responden 13	95,00	Tuntas
14.	Responden 14	80,00	Tuntas
15.	Responden 15	85,00	Tuntas
16.	Responden 16	60,00	Tidak Tuntas
17.	Responden 17	85,00	Tuntas
18.	Responden 18	90,00	Tuntas
19.	Responden 19	85,00	Tuntas
20.	Responden 20	90,00	Tuntas
21.	Responden 21	65,00	Tidak Tuntas
22.	Responden 22	85,00	Tuntas
23.	Responden 23	75,00	Tuntas
24.	Responden 24	80,00	Tuntas
25.	Responden 25	80,00	Tuntas
26.	Responden 26	95,00	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>2130,00</b>	
<b>Rata-Rata Hasil Belajar</b>		<b>81,92</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Baik</b>	
<b>Jumlah Siswa Yang Tuntas</b>		<b>22 orang</b>	
<b>Persentase Ketuntasan</b>		<b>84,62 %</b>	
<b>Jumlah Siswa Tidak Tuntas</b>		<b>4 orang</b>	
<b>Persentase Tidak Tuntas</b>		<b>15,38 %</b>	

(sumber : sesuai data di Lampiran 18)

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa <sup>1</sup> rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 81,92 dengan kriteria baik. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar yaitu 22 orang dengan persentase ketuntasan yaitu 84,62% sedangkan

jumlah peserta didik yang tidak tuntas yaitu 4 orang dengan persentase ketidaktuntasan yaitu 15,38% sesuai data di Lampiran 18.

Ketuntasan belajar yang diperoleh telah lebih 75%. Peserta didik dikatakan berhasil (tuntas) apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM. Artinya, efektivitas media pembelajaran berbasis *Power Point* dinyatakan telah berhasil secara klasikal karena ketuntasan belajar peserta didik telah berada diatas 75%.

#### 4. Analisis Data Angket Motivasi Belajar

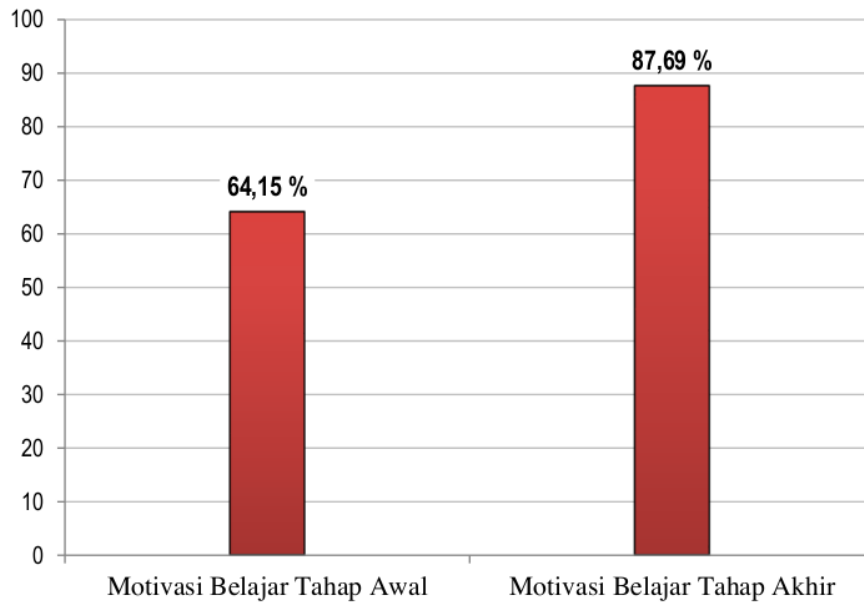
Data hasil angket motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran diperoleh dari pemberian angket (koesioner) kepada peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket (koesioner) untuk mencari tahu tentang motivasi belajar peserta didik. Angket ini diisi sendiri oleh peserta didik tanpa pengaruh dari orang lain.

Dalam mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar peserta didik, maka sebelum memulai kegiatan penelitian terlebih dahulu peneliti memberikan angket tahap awal kepada peserta didik. Pemberian angket tahap awal bertujuan untuk mengukur sejauh mana motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan data hasil angket motivasi belajar tahap awal diperoleh rata-rata persentase motivasi belajar pada tahap awal sebesar 64,15% dengan kriteria cukup sesuai di Lampiran 19.b. Setelah diketahui motivasi belajar pada tahap awal, maka peneliti mulai melaksanakan penelitian dalam bentuk pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Power Point*. Pelaksanaan penelitian tersebut terdiri dari tahap pelaksanaan uji coba produk kepada perseorangan, kelompok kecil, dan terakhir uji lapangan.

Setelah tahap-tahap penelitian tersebut dilaksanakan, maka pada akhir pertemuan peneliti kembali mengukur sejauh mana peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti beberapa kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada kesempatan ini peneliti kembali memberikan angket motivasi belajar tahap akhir. Angket ini diisi sendiri oleh peserta didik tanpa pengaruh dari orang lain. Berdasarkan data hasil angket motivasi belajar tahap akhir dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase motivasi belajar pada tahap akhir yaitu

87,69 % dengan kriteria baik sesuai di Lampiran 20.b, yang artinya motivasi belajar peserta didik telah mengalami peningkatan dengan sangat baik setelah mengikuti kegiatan proses pembelajaran melalui pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Power Point*. Maka dari itu, persentase motivasi belajar peserta didik pada tahap awal dan motivasi belajar pada tahap akhir akan disajikan dalam bentuk diagram berikut ini.



Gambar 4.5 Diagram rata-rata persentase motivasi belajar peserta didik

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa:

- a. Kelayakan penyajian oleh ahli materi pertama persentasenya yaitu 84,72% kriterianya valid, oleh ahli materi kedua persentasenya yaitu 81,94% kriterianya valid, oleh ahli bahasa persentasenya yaitu 80,77% kriterianya valid, dan oleh ahli desain persentasenya yaitu 82,29% kriterianya valid.
- b. Respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran berbasis *power point* pada uji perseorangan diperoleh rata-rata persentasenya yaitu 72,22% kriterianya praktis, pada uji coba kelompok kecil persentasenya yaitu 79,67% kriterianya praktis, dan pada uji lapangan persentasenya yaitu 88,53% kriterianya sangat praktis.
- c. Efektivitas produk media pembelajaran berbasis *power point* diperoleh dari hasil pemberian tes belajar kepada peserta didik, diperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik yaitu 84,62% dengan kriteria sangat tinggi.
- d. Motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Mazo melalui penggunaan produk media pembelajaran berbasis *power point* persentase hasil angket motivasi belajar tahap awal yaitu 64,15% kriterianya cukup, dan hasil angket motivasi belajar tahap akhir yaitu 87,69% kriterianya baik.

### 5.2 Saran

Adapun beberapa saran dari peneliti ialah sebagai berikut.

- a. Produk media pembelajaran berbasis *power point* yang telah dikembangkan dapat dipublikasikan agar dapat digunakan sebagai media ajar pada kegiatan pembelajaran.
- b. Diharapkan produk media pembelajaran berbasis *power point* harus digunakan dengan efektif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu mengukur tingkat kemampuan belajar peserta didik dengan optimal.
- c. Produk media pembelajaran berbasis *power point* hanya di uji pada tahap penyebaran melalui angket respon disatu sekolah, diharapkan untuk

selanjutnya produk media pembelajaran berbasis *power point* ini diuji secara lebih luas dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN MOTIVASI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 MAZO

---

ORIGINALITY REPORT

---

# 12%

SIMILARITY INDEX

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://www.rayyanjurnal.com">www.rayyanjurnal.com</a> Internet	938 words — 9%
2	<a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet	104 words — 1%
3	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet	95 words — 1%
4	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet	87 words — 1%
5	<a href="http://www.jim.bbg.ac.id">www.jim.bbg.ac.id</a> Internet	70 words — 1%
6	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet	65 words — 1%

---

EXCLUDE QUOTES  ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY  ON

EXCLUDE SOURCES  < 1%

EXCLUDE MATCHES  OFF