

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar. Media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim menuju penerima dengan tujuan untuk merangsang perhatian menerima. Media menjadi perantara untuk menciptakan komunikasi, bertugas untuk mempermudah pendidik dan peserta didik untuk berkomunikasi, sehingga akan terjadi proses belajar mengajar yang mengakibatkan peserta didik akan memahami hal yang diberikan pendidik. Bila materi ajar telah disampaikan maka hasil belajar peserta didik menjadi umpan balik bagi pendidik. Umpan balik tersebut sebagai bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran selanjutnya.¹

Kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang ditemukan oleh Hamalik dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “tehnologi” yang berasal dari kata latin tekne (bahasa Inggris art) dan logos (bahasa Indonesia “ilmu”). Istilah “tehnologi”, kita juga mengenal kata teknik. teknik dalam bidang pembelajaran apa yang sesungguhnya terjadi antara guru dan murid. Inilah yang menyebabkan beberapa kalangan lantas

¹ Ilmawan Mustaqim, Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 13, No. 2, (Juli 2016), 176-177.

membagi pengertian teknologi menjadi dua macam: ada yang disebut teknologi tinggi (canggih), ada pula yang disebut teknologi tradisional. Teknologi pembelajaran agama sementara masih heavy ke wawasan pengertian teknologi tradisional. Dengan demikian kalau ada teknologi pembelajaran agama misalnya, maka itu akan membahas masalah bagaimana kita memakai media dan alat bantu dalam proses mengajar agama, akan membahas masalah keterampilan, sikap, perbuatan, dan strategi mengajarkan agama.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran 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. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.²

Pada dasarnya, pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi. Pembelajaran adalah suatu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu untuk sampai kepada penerima pesan. Jika ditarik dalam konteks pembelajaran, maka yang dimaksud dengan sumber pesan itu merujuk pada guru, siswa, orang lain atau penulis. Sedangkan pesan akan merujuk pada isi ajaran atau pun didikan yang sudah ditentukan oleh kurikulum. Untuk saluran pesan merujuk pada media pembelajaran, dan penerima pesan itu sendiri adalah pembelajar. Dengan demikian jika seorang

² Ahdar Djamiluddin, Wardana, *Belajar dan Pembelajaran* (sulawesi:CV Kaaffah Learning Center, 1440), hlm 13.

guru menghendaki pembelajarannya berhasil, maka ia harus memastikan proses komunikasi di dalam pembelajaran tersebut berhasil.³

Kemajuan teknologi dan informasi akhir-akhir ini berdampak pada pentingnya faktor pendukung dalam pembelajaran. Salah satu faktor pendukung tersebut adalah media pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar memerlukan media untuk dijadikan bahan ajaran kepada siswa. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Beberapa fungsi dari media pembelajaran adalah agar mampu menarik perhatian peserta didik, dan dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Perhatian yang akan didapat tersebut menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar yang lebih menyeluruh dan lebih semangat.⁴

Media pembelajaran adalah suatu komponen penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran khususnya dimasa ini. penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif layak untuk dipergunakan pada kegiatan pembelajaran dengan muatan pembelajaran ipa bagi siswa kelas VI SD.⁵ Media pembelajaran merupakan media dalam bentuk cetak atau

³ Evy Fatimatur Rusydiyah, *Media Pembelajaran Problem Based Learning*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2020), 3.

⁴ Hadi Gunawan Sakti, Hamzah Farhan, "Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa" *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 7 No. 3, (Juli, 2020), 227.

⁵ Inih Putu Sintia Dewi, Ida Bagus Surya Manuaba, "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD", *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 5 No. 1 (2022), 76-63.

pandang, suara maupun gabungan keduanya dengan termasuk teknologi perangkat keras yang di gunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Rusman pada awal sejarah pembelajaran, media hanya sebagai alat bantu yang di gunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran. media pembelajaran juga dapat memberikan stimulus maupun pengembangan aspek intelektual maupun emosional siswa. dimana pada awalnya alat bantu yang digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman melalui indra lihat untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti buku teks, LKS (lembar kerja siswa), maupun tulisan guru di papan tulis.⁶

Menurut association of education communication technology (AECT) memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan, Sedangkan Menurut Gagne and Briggs media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.⁷

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbasis multi media yang dapat menjabarkan pesan atau informasi antara komunikator dan komunikan yang dalam prosesnya terjadi komunikasi dua arah. Kata “interaktif” secara umum memiliki arti komunikasi dua arah atau lebih dari

⁶ Novia Lestari, “*Media Pembelajaran Berbasis multimedia Interaktif*”, (2019), 2-3

⁷ Septy Nurfadhillah, Dkk. Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di MI Darussaman. “*Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*” Vol. 3, No. 2 (Agustus, 2021).

komponen-komponen komunikasi. Lebih simpelnya, “interaktif” berarti komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Tidak ada satu pihak yang pasif. Media Interaktif secara umum mengacu pada produk multimedia dan layanan digital pada system IT yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, konten visual maupun konten audio visual.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah komunikasi antara guru ke siswa menggunakan alat bantu multimedia yang dapat menjabarkan informasi. Sehingga dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (siswa) yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif seperti mahasiswa kurang berminat, kurang termotivasi, dan kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga mahasiswa menjadi pasif. Salah satu media pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala di atas adalah media program microsoft powerpoint. Menurut Asryad tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.⁸

Pembelajaran menggunakan media Power Point ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana dalam media presentasi PowerPoint dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga penggunaan dapat memilih apa yang dikehendaki untuk

⁸ Maryatun: *”Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran”*: jurnal pendidikan ekonomi UM metro; vol.3.No.1(2015)1-4; hlm.2

petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan. Perkembangan teknologi sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran adalah Microsoft Power Point. Media Power Point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah Mircosoft Office Program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor. Di Sekolah Dasar (SD) teknologi juga diperlukan karena akan menunjang kualitas sekolah itu sendiri.

Secara garis besar kebutuhan SD akan media interaktif adanya perkembangan teknologi didunia pendidikan sehingga peserta didik dan guru dapat belajar dengan secara efisien, dapat juga meningkatkan hasil belajar siswa, dan meningkatkan mutu pada sekolah. Pada mata pelajaran IPA memiliki fungsi yang dijelaskan dalam Sumaji, antara lain:

1. Memberikan bekal pengetahuan dasar, baik untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi maupun menerapkan di kehidupan sehari-hari.
2. Mengembangkan keterampilan, dalam memperoleh, mengembangkan konsep-konsep IPA.
3. Menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa menggunakan metode ilmiah.
4. Menyadarkan siswa akan alam dan segala seindahnyanya.
5. Memupuk daya kreatif dan inovatif siswa.
6. Memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi).

7. Mengembangkan minat siswa terhadap IPA. Dengan ini IPA bertujuan untuk memberikan pengalaman serta ilmu dengan cara menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Dengan adanya mata pelajaran IPA siswa dapat belajar tentang dunia sains. Siswa juga dapat menerapkan kedalam kehidupan sehari-hari.⁹

Salah satu bentuk kemajuan perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini adalah diciptakannya komputer. Komputer menjadi salah satu bentuk perkembangan teknologi yang pemanfaatannya dalam semua lini kehidupan termasuk dalam pendidikan. Salah satu perangkat lunak dalam komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah Microsoft powerpoint. Microsoft powerpoint akan membantu menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik.¹⁰ Program power point ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins & Dennis Austin. awalnya power point digunakan sebagai presenter untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian diubah namanya powerpoint. Pada 31 juli 1987 microsoft mengakuisisi forethought, Inc dan perangkat lunaknya, powerpoint, seharga 14 juta dollar. setelah itu versi powerpoint 2.0 muncul ke pasaran pada tahun 1990. Sejak saat itu powerpoint telah menjadi bagian yang tidak bisa di pisahkan dalam paket microsoft office. Fungsi microsoft powerpoint adalah:

1. Membuat presentasi dalam bentuk slide-slide yang tak terbatas.

⁹ Widya Wijayanti, Stefanus Christian Relmasira; "Pengembangan Media Powerpoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano". Jurnal Penelitian dan pengembangan pendidikan. Vol. 3(2) pp. 77-83. Hlm.78.

¹⁰ Avy Anggraeni; "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saitifik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI", Jurnal pendidikan anak cerdas dan pintar, vol.5. No.2(2021), hlm.146

2. Menambahkan audio, video, gambar, dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik.
3. Mempermudah dalam mengatur dan mencetak slide.
4. Membuat presentasi dalam bentuk *softcopy* sehingga dapat di akses melalui perangkat komputer.¹¹

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, komunikasi yang baik antara guru dan siswa dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa. Jadi, efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai tolak ukur keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran antara siswa dengan siswa, atau siswa dengan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

¹¹ Kadaruddin; "MAHIR DESAIN SLIDE PRESENTASI DAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOIN", (Yogyakarta, CV BUDI UTAMA , 2018), hlm. 2-3.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Merupakan salah satu konten pembelajaran di Sekolah. Mata pelajaran IPA membekali siswa dengan pengetahuan, ide, dan konsep tentang lingkungan alam, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, termasuk investigasi, persiapan dan ideasi. Oleh karena itu, Proses pembelajaran IPA yang sarat pemikiran dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia khususnya dalam peningkatan kemampuan berfikir siswa akan mempengaruhi pengembangan kepribadiannya.

Pada tingkat sekolah dasar Ilmu Pengetahuan Alam atau sains merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam pendidikan hal ini dikarenakan sains dapat menjadi bekal bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan di era global. Oleh karena itu, diperlukan cara pembelajaran yang dapat menyiapkan peserta didik untuk memiliki kompetensi yang baik dan melek sains serta teknologi, mampu berpikir logis, kritis, kreatif, berargumentasi secara benar, dapat berkomunikasi serta berkolaborasi.¹²

Dalam penelitian ini efektivitas power point menjadi bahan penelitian, dengan mengenalkan sistem pembelajaran yang baru dan lebih efektif dari pembelajaran sebelumnya. Power point akan diuji cobakan pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar Kelas 3. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA diperlukan adanya media yang bervariasi, sehingga dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis power point dapat memberikan sistem

¹² Yuyuliaty, "literasi sains dalam pembelajaran IPA", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 3, No. 2, (Juli 2017), 22.

pembelajaran baru. Sehingga siswa lebih memahami dan mengerti dengan penjelasan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan dengan salah satu guru yang ada di SDN Lemper 1 ternyata masih ada permasalahan-permasalahan yang dialami oleh siswa yaitu, dalam pembelajaran IPA masih belum ada media pembelajaran yang bisa membuat siswa mengerti dan memahami terhadap pembelajaran IPA. Pembelajaran yang guru berikan masih sama seperti sebelumnya tidak ada perubahan, hanya menggunakan metode ceramah dan kurang bervariasi sehingga siswa merasa jenuh dan bosan. Oleh karena itu, akan di sebuah judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Terhadap Peningkatan Efektivitas Pembelajaran IPA di Kelas 3 SDN Lemper 1”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian ini di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Implementasi media pembelajaran intraktif berbasis power point dalam efektivitas pembelajaran IPA siswa kelas III di SDN Lemper 1?
2. Apakah pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis power point dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA siswa kelas 3 di SDN Lemper 1?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, peneliti mempunyai tujuan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis power point pada pembelajaran IPA siswa kelas 3 di SDN Lemper 1.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis power point dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA siswa kelas 3 di SDN Lemper 1.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan dugaan sementara yang dianggap sebagai kebenaran oleh seseorang. Hal ini masih membutuhkan pembuktian agar dugaan tersebut menjadi keadaan mutlak.¹³ Asumsi penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dapat digunakan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA di SDN Lemper 1. Siswa juga menyukai media pembelajaran ini sehingga efektivitas pembelajaran ipa meningkat. Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran IPA. Media pembelajaran interaktif powerpoint dapat meningkatkan efektivitas Pembelajaran IPA.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara dari rumusan penelitian kuantitatif, dimana rumusan penelitian ini dalam bentuk pertanyaan.

Hipotesisi penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak ada pengaruh dari media pembelajaran interaktif berbasis power point terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran Ipa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Lemper.

¹³ Liputan6.com

H1 : Ada pengaruh dari media pembelajaran interaktif berbasis power point terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran Ipa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Lemper.

F. Kegunaan Penelitian

Sebagaimana penelitian-penelitian lainnya, penelitian ini juga mempunyai manfaat, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Memberikan pengetahuan dan wawasan lebih luas mengenai pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran pada siswa kelas 3.
 - b. Adanya media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mempermudah proses belajar mengajar di kelas yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa kelas rendah.
 - c. Dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran yang baik diterapkan untuk efektivitas pembelajaran IPA di kelas 3.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi guru, dengan dilaksanakannya penelitian ini dapat menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru kelas 3 di SDN Lemper 1 sebagai sumbangan pikiran yang dijadikan acuan oleh semua pihak yang ada di sekolah terutama guru yang mengajar disekolah SDN Lemper 1.

- b. Manfaat bagi sekolah, diharapkan sekolah dapat menerapkan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis power point sebagai masukan yang berharga bagi pihak sekolah dalam menjalankan proses ataupun pengembangan pembelajaran IPA.
- c. Bagi peneliti, dijadikan bahan informasi dan bahan kajian untuk meningkatkan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis power point.

G. Ruang Lingkup

Agar penelitian ini selesai dengan tuntas dan terfokuskan, maka penelitian ini dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis power point diujicobakan pada siswa kelas 3
2. Pengaruh media pembelajaran intraktif berbasis power point dalam efektivitas pembelajaran IPA.

H. Definisi Istilah

Penelitian ini mempunyai definisi istilah dalam pemaparannya, yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbasis multi media yang dapat menjabarkan pesan atau informasi antara komunikator dan komunikan yang dalam prosesnya terjadi komunikasi dua arah.
2. Power Point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah Mircosoft Office Program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor.

3. Efektivitas pembelajaran IPA adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Merupakan salah satu konten pembelajaran di Sekolah. Mata pelajaran IPA membekali siswa dengan pengetahuan, ide, dan konsep tentang lingkungan alam, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, termasuk investigasi, persiapan dan ideasi.

I. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Berikut peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan efektivitas pembelajaran berbasis power point dalam kegiatan pembelajaran IPA sebagai acuan dan referensi sebagai berikut:

1. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh saifullah yang berjudul “ pengaruh penggunaan media interaktif power point terhadap minat belajar siswa prodi PAI semester III tahu akademik 2013/2014 di IAIN polopo” tujuan dari proses penelitian dan penulisan skripsi ini yaitu Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif *powerpoint* terhadap minat belajar mahasiswa prodi PAI semester III di IAIN Palopo. Penggunaan media interaktif powerpoint memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar mahasiswa. Hal ini berdasarkan hasil uji regresi dengan persamaan regresinya adalah $Y =$

5,330 + 0,701, sehingga diperoleh nilai sig adalah 0,000 yang berarti < 0,05 maka H1 diterima dan H0 ditolak atau adanya pengaruh yang cukup kuat dengan nilai r square 0,474 atau sebesar 47,4 %. Untuk t table (df = n-1; dua sisi/0,025) = 2,056 dan t hitung adalah 4,742 dimana t hitung > t table sehingga H0 ditolak. Oleh karena itu, hasilnya dinyatakan signifikan dan hipotesis yang diajukan peneliti diterima. Dengan demikian, ada pengaruh yang signifikan antara Penggunaan media interaktif *powerpoint* terhadap minat belajar mahasiswa prodi PAI semester III Tahun Akademik 2013/2014 di IAIN Palopo. Persamaanya Menggunakan media pembelajaran power point dalam penelitian, sedangkan perbedaanya yang diteliti lebih fokus ke minat belajar, sedangkan yang peneliti lakukan yaitu lebih fokus kepada peningkatan efektivitas.

2. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh febi ana putri “pengaruh penggunaan media pembelajaran power point terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di sditar-risalah surakarta tahun ajaran 2022/2023” Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dan media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDIT Ar-Risalah Surakarta, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis *PowerPoint* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDIT Ar-Risalah Surakarta. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t paired yang memperoleh t hitung 8,376 > t tabel 2, 074. 2) Terdapat

perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDIT Ar-Risalah Surakarta. Hal ini dibuktikan dari hasil uji paired yang memperoleh t hitung $6,386 > t$ tabel $2,074$. 3) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDIT Ar-Risalah Surakarta. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t independent dimana memperoleh t hitung sebesar $2,317 > t$ tabel sebesar $2,021$. Persamaan menggunakan media power point sedangkan perbedaannya.

3. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Septy Nurfadilah, Lisa Damayanti, dan Hanna Azhar Syafitri yang berjudul “Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussaman”. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, kami dapat menyimpulkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis power point ini sangat cocok digunakan bagi pembelajaran jarak jauh di MI Darussaman. Setelah melakukan penelitian bisa dilihat bahwa siswa MI Darussaman merasa tetap bersemangat melakukan pembelajaran dimasa pandemi ini. Siswa juga merasa dengan adanya media interaktif berbasis power point ini merasa lebih mudah untuk memahami isi materi dibanding dengan media lainnya dan juga media ini juga lebih praktis untuk digunakan dan tidak membutuhkan banyak kuota internet di dalam penggunaannya. Hal terpenting yaitu dengan mediainteraktif ini siswa merasa termotivasi untuk belajar karena adanya bahan ajar yang menarik perhatiannya jadi siswa lebih bersemangat dalam melakukan

kegiatan pembelajaran walau sedang menghadapi pandemi. Saran untuk pendidik yang gunakanlah teknologi dengan sebaik mungkin karena dapat berguna dalam membantu proses pengajaran dengan praktis dan tentunya mempermudah untuk melakukan suatu pembelajaran supaya siswa tetap dapat menerima pembelajaran dengan baik tanpa ada hambatan.¹⁴ Letak persamaan dari penelitian ini sama-sama menggunakan media power point dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya pada penelitian ini meneliti siswa SMP.

Penelitian terdahulu ini akan dikaji menggunakan tabel untuk mengetahui persamaan dan perbedaan antar penelitian yang terdahulu dan penelitian ini yaitu:

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

NO	Nama dan Judul	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	oleh saifullah yang berjudul “ pengaruh penggunaan media interaktif power point terhadap minat belajar siswa prodi PAI semester III tahu akademik 2013/2014 di IAIN polopo	hasilnya dinyatakan signifikan dan hipotesis yang diajukan peneliti diterima.	Menggunakan media pembelajaran power point dalam penelitian.	Topik dan objek yang dituju, penelitian yang dilakukan saifullah adalah pembelajaran PAI
2	febi ana putri “ pengaruh penggunaan media	1) Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis	Menggunakan media pembelajaran power point	Topik pembahasan yang dilakukan oleh Pina Herlina,

¹⁴ Septy Nurfdila, Dkk. Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di MI Darussaman. “*Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*” Vol. 3, No. 2 (Agustus, 2021). 278.

	<p>pembelajaran power point terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di sditar-risalah surakarta tahun ajaran 2022/2023”</p>	<p><i>PowerPoint</i> terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDIT Ar-Risalah Surakarta. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t paired yang memperoleh t hitung $8,376 > t$ tabel $2,074$. Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDIT Ar-Risalah Surakarta. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t paired yang memperoleh t hitung $6,386 > t$ tabel $2,074$.</p> <p>3) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis <i>PowerPoint</i> terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDIT Ar- Risalah Surakarta. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t independent dimana memperoleh t hitung sebesar $2,317 > t$ tabel sebesar $2,021$.</p>	<p>dalam penelitian</p>	<p>Erwin Rahayu Saputra adalah pembelajaran IPA kelas V.</p>
3	<p>Septy Nurfadilah, Lisa Damayanti, dan Hanna Azhar Syafitri, Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussaman.</p>	<p>pengembangan media interaktif berbasis power point ini sangat cocok digunakan bagi pembelajaran jarak jauh di MI Darussaman. Setelah melakukan penelitian bisa dilihat bahwa siswa MI Darussaman merasa tetap bersemangat melakukan pembelajaran dimasa pandemi ini. Siswa juga merasa dengan adanya media interaktif berbasis power point ini merasa lebih mudah untuk memahami isi materi dibanding dengan media lainnya dan juga media ini juga lebih praktis untuk digunakan dan tidak membutuhkan banyak kuota internet di dalam penggunaannya.</p>	<p>Menggunakan media interaktif berbasis power point.</p>	<p>Objek dari penelitian ini adalah siswa SMP</p>