

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hasil Belajar

2.1.1 Definisi belajar

Proses belajar adalah suatu hal yang penting dalam dunia pendidikan, karena dengan adanya proses pembelajaran yang baik, maka akan menghasilkan suatu kesuksesan pembelajaran sesuai yang diinginkan.

Menurut Suyono & Hariyanto (2014 : 9), belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (experience). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan, (knowledge), atau a body of knowledge.

Menurut Baharuddin & Wahyuni (2015 : 13), belajar adalah proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi dan keahlian, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Pada waktu bayi, seorang bayi dapat menguasai keterampilan yang sederhana, seperti orang-orang di sekelilingnya. Ketika menginjak masa anak-anak hingga remaja, sejumlah sikap dan keterampilan berinteraksi dengan lingkungan sekitar dicapai sebagai kompetensi. Pada saat dewasa, seorang individu sudah bisa melakukan aktivitas sehari-hari dan mahir dalam beberapa bidang.

Sedangkan menurut Hilgrad dan Bower (dalam Baharuddin & Wahyuni 2015 : 15), belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan

mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.

Menurut Gagne (dalam Suyono & Hariyanto 2014 : 12), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia, seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya, yaitu peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis kinerja.

Dalam Smaldino, Deborah, James (2014 : 11), Belajar didefinisikan sebagai pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru ketika seseorang berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Konsep pembelajaran lain dikemukakan oleh Setyosari dan Sulton (dalam Asyar & Khairinal, 2010 : 9), yaitu pembelajaran upaya yang dilakukan oleh guru, instruktur, pembelajaran dengan tujuan untuk membantu siswa agar belajar dengan mudah.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan sikap, tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan untuk meningkatkan segala kompetensi dalam diri untuk menunjang kinerja dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.2 Ciri ciri belajar

Menurut Baharuddin & Wahyuni (2015 : 18), ciri ciri belajar dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behaviour*). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku, kita tidak akan dapat pernah mengetahui ada tidaknya hasil belajar.

- b. Perubahan tingkah laku *relative permanent*. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap tidak berubah-berubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan tingkah laku tersebut berdifat potensial.
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan, sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

2.1.3 Definisi Hasil Belajar

Menurut Suprijono (dalam Thobroni 2013 : 20), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi dan ketrampilan. Pendapat lain menurut Sinar (2018 : 22), hasil belajar adalah hasil seseorang setelah mereka menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan melalui hasil tes yang berbentuk nilai hasil belajar. Penyelesaian hasil belajar ini bisa berbentuk hasil dalam satu sub pokok bahasan, maupun dalam beberapa pokok bahasan yang dilakukan dalam satu tes, yang merupakan hasil dari usaha sungguh-sungguh untuk mencapai perubahan prestasi belajar siswa yang dilakukan dengan penuh tanggung jawab.

Menurut Bloom (dalam Arifin 2009 : 21) hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap ranah dikelompokkan menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal mudah sampai

dengan hal yang sukar, dan mulai dari hal yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak.

Menurut Thobroni (2013 : 22), hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, artinya hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh banyak pakar tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah tetapi secara komprehensif. Sedangkan menurut Kustawan (2013 : 14), hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar.

Menurut Purwanto (2016 : 46), yaitu hasil belajar adalah perubahan perilaku mahasiswa akibat belajar. Perubahan perilaku 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. Pendapat tersebut sejalan dengan definisi hasil belajar menurut Rusman (2017 : 129), yaitu hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Gagne dan Briggs (dalam Husamah, Yuni, Arina, dan Puji2016:19) mengatakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar dapat diamati melalui penampilan siswa atau *learner's performance*. Menurut Depdikbud (1994), mengemukakan bahwa penilaian hasil belajar adalah suatu kegiatan untuk memberikan berbagai informasi secara berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses dan hasil yang telah dicapai siswa. Kata menyeluruh mengandung arti bahwa penilaian tidak hanya ditunjukkan pada penguasaan salah satu bidang tertentu saja, tetapi mencakup aspek pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai.

Menurut Slameto (dalam Supardi, 2015: 2) mengemukakan prinsip-prinsip keberhasilan belajar yaitu: a) perubahan dalam belajar terjadi secara sadar, b) perubahan dalam belajar mempunyai tujuan, c) perubahan belajar secara positif, d) perubahan dalam belajar bersifat kontinu, e) perubahan dalam belajar bersifat permanen (langgeng).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian sejauh mana siswa dapat menerima pembelajaran setelah adanya suatu proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dengan adanya perubahan tingkah laku yang dapat dilihat dalam berbagai aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.2 Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Gagne (dalam Parwati, Suryawan, & Apsari 2018 : 34) terdapat lima jenis hasil belajar, yaitu sebagai berikut :

a. Informasi verbal

Informasi verbal adalah tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang yang dapat diungkapkan melalui bahasa lisan maupun tertulis kepada orang lain.

b. Kemahiran intelektual

Kemahiran intelektual menunjukkan pada kemampuan seseorang yang berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri. Gagne selanjutnya membagi kemahiran intelektual menjadi empat kategori yang diurutkan secara hierarkis, yaitu sebagai berikut :

1. Diskriminasi jamak

Diskriminasi jamak yaitu kemampuan seseorang dalam membedakan antara objek yang satu dan objek yang lain.

2. Konsep konkret

Konsep konkret adalah suatu pengertian yang menunjuk pada objek-objek dalam lingkungan fisik.

3. Konsep yang didefinisikan

Konsep yang didefinisikan, yaitu konsep yang mewakili realitas hidup, tetapi bukan lingkungan hidup fisik, misalnya lingkaran adalah garis yang berbentuk bundar yang mempunyai jari-jari yang sama.

4. Kaidah

Kaidah yaitu dua konsep atau lebih yang jika dihubungkan satu sama lainnya, maka terbentuk suatu ketentuan yang mewakili suatu keteraturan, misalnya besi jika dipanaskan akan memuai.

5. Prinsip

Prinsip yaitu terjadinya kombinasi dari beberapa kaidah, sehingga terbentuk suatu kaidah yang lebih tinggi dan lebih kompleks.

c. Pengaturan kegiatan kognitif

Pengaturan kegiatan kognitif yaitu kemampuan yang dapat menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, khususnya bila sedang belajar dan berpikir. Orang yang mampu mengatur dan mengarahkan aktivitas mentalnya sendiri dalam bidang kognitif akan dapat menggunakan semua konsep dan kaidah yang pernah dipelajari jauh lebih efisien dan efektif, daripada orang yang tidak berkemampuan demikian.

d. Sikap

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sikap artinya perbuatan yang berdasarkan pendirian terhadap suatu objek. Misalnya, siswa

bersikap positif terhadap sekolah karena sekolah berguna baginya. Sebaliknya, dia bersikap negatif terhadap foya-foya karena merasa tidak ada gunanya, hanya membuang waktu dan uang saja.

e. Keterampilan motorik

Keterampilan motorik yaitu seseorang yang mampu melakukan suatu rangkaian gerak-gerak jasmani dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi antara gerak-gerak berbagai anggota badan secara terpadu.

Hal ini sejalan dengan pendapat dari Bloom (dalam Kustawan 2013), yaitu terdapat 3 ranah atau domain hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Penjelasan lebih lanjut menurut bloom yaitu sebagai berikut :

- a. Cognitive domain (ranah kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.
- b. Affective domain (ranah afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- c. Psychomotor domain (ranah psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Dari penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar kognitif terdiri dari beberapa aspek salah satunya hasil belajar pengetahuan terlihat dari kemampuan, hasil belajar psikomotorik meliputi Hasil belajar kesiapan terlihat dalam bentuk perbuatan dan hasil belajar afektif salah satunya hasil belajar penerimaan terlihat dari sikap dan perilaku.

2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Munadi (dalam Rusman 2017 :130) terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

1. Faktor internal

a. Faktor psikologis

Secara umum, kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

b. Faktor psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

2. Faktor eksternal

a. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu dan kelembaban. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan beda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

b. Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru..

3. Faktor eksternal: yaitu faktor yang ada diluar individu. Faktor ekstern terdiri dari:
 - a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan)
 - b. Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, dan fasilitas sekolah, metode dan media dalam mengajar, dan tugas rumah)
 - c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, masa media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Menurut Purwanto (2011 : 107), faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

1. Transfer belajar

Transfer belajar terjadi apabila seseorang dapat menerapkan sebagian atau semua kecakapan-kecakapan yang telah dipelajarinya kedalam situasi tertentu. Contohnya, seseorang yang telah dapat mengendarai sepeda motor lebih mudah jika ia mengendarai mobil. Pengetahuan dan kecakapan mengendarai motor diterapkn atau ditransferkan kepada kecakapan mengendarai mobil.

2. Teori Daya dan Transfer

Teori daya menjelaskan daya-daya jiwa yang ada pada manusia itu dapat dilatih dan setelah terlatih dengan baik, daya-daya itu dapat digunakan pula

untuk pekerjaan lain yang menggunakan daya tersebut. Dengan demikian terjadilah transfer belajar. Contohnya seorang anak yang semenjak kecil melatih diri cara-cara melempar dengan tepat, mula-mula ia berlatih melempar dengan batu, kemudian disekolah ia berlatih dengan kasti, sehingga terlatih pula melempar dengan bola.

3. Faktor Lupa

Pengalaman sehari-hari menunjukkan kepada kita, bahwa tidak semua yang telah kita alami dan kita pelajari melekat dalam ingatan kita. Seringkali terjadi, justru yang telah kita pelajari dengan sungguh-sungguh sukar diingat dan mudah dilupakan; sedangkan yang kita alami/pelajari secara sepintas lalu, lama melekat dan tidak pernah terlupakan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal berupa psikologis, kesehatan dan faktor eksternal berupa lingkungan (keluarga, sekolah dan masyarakat) termasuk didalamnya media pembelajaran.

2.1.4 Indikator hasil Belajar

Menurut Supardi (2015:6) adapun indikator lain yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar adalah:

a. Hasil belajar yang dicapai siswa.

Hasil belajar yang dimaksudkan adalah hasil belajar yang dicapai siswa/prestasi yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran dengan kriteria minimum atau nilai yang telah ditentukan baik menggunakan nilai acuan patokan maupun nilai acuan normal.

Contoh: penilaian acuan patokan dengan ketuntasan kriteria minimum 75 tetapi siswa tersebut mendapatkan nilai 64 berarti siswa tersebut belum mencapai nilai kriteria minimum yang telah ditentukan berarti siswa tersebut belum hasil belajar.

b. Proses belajar mengajar

Hasil belajar yang maksudnya disini adalah membandingkan prestasi belajar siswa yang di dapatkan sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran dan sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dan juga menilai semua aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari indikator hasil belajar diatas, peneliti akan menggunakan indikator tersebut dengan alasan indikator diatas sesuai dengan apa yang akan diteliti dan batasan masalah yang sudah ditentukan sebelumnya.

2.2 Media Secara Umum

Media berasal dari bahasa latin, Yakni medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘pengantar’ atau ‘perantara’. Dalam bahasa Arab ‘media’ disebut ‘wasail’ bentuk jama’ dari ‘wasilah’ yakni sinonim ‘al-wasth’ yang artinya juga ‘tengah’. Kata ‘tengah’ itu sendiri berarti berada diantar dua sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’ (wasilah) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada ditengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengatarkan atau menghubungkan atau menyalurkan satu hal dari satu sisi ke sisi lainnya (Munadi 2012 : 6).

Menurut McLuhan (dalam Muhson, 2010: 201), berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan ini, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film dan telepon, bahwa jalan

raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain.

Hamidjojo (dalam Arsyad 2014 : 4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Referensi lainnya dikemukakan oleh Punadji dan Sihkabuden (dalam Asyar dan Khairinal, 2010 : 8), yaitu media sebagai suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara, saluran, atau jabatan dalam kegiatan komunikasi antara komunikator dan komunikan. Hal ini didukung dengan pendapat Tamburaka (2013 : 9) mendefinisikan media sebagai alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Media komunikasi ada yang berbentuk saluran antarpribadi, media kelompok, dan ada pula dalam bentuk media massa.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien.

2.3 Media Pembelajaran

Dalam sebuah kegiatan pembelajaran sangatlah dibutuhkan sebuah alat dalam mendukung kegiatan tersebut agar dapat mempermudah mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, alat tersebut adalah berupa media pembelajaran.

Secara umum media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan

proses belajar secara efisien dan efektif”. Menurut Heinich (dalam hamzah & Lamatenggo 2011 : 121) Apabila Media dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.

Menurut Arsyad (2014 : 10) yaitu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Wibawanto (2017 : 5) Media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media pembelajaran segala sesuatu hal yang dapat menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran agar berjalan dengan efektif dan efisien guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2.3.1 Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai “sumber belajar”. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkannya. Ciri-ciri (karakteristik) umum media yang dimaksud adalah kemampuannya merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransportasikan suatu peristiwa atau obyek. Kemudian,

yang dimaksud bahasa yang dipakai menyampaikan pesan adalah bahasa verbal dan bahasa nonverbal (Munadi 2012 : 36).

Menurut Daryanto (2016 : 10), dapat dikatakan media dalam pembelajaran mempunyai fungsi, antara lain :

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah.
2. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/ hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
4. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat, ukuran, warna dan sebagainya.
5. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak.
6. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Menurut Asyar dan Khairinal (2010 : 12) terdapat 5 fungsi utama dari media pembelajaran, yaitu :

1. Media sebagai sumber belajar

Media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber belajar (pengetahuan/informasi) peserta didik. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2. Fungsi semantik

Media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna dan maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik. Simbol adalah sesuatu yang digunakan atau dipandang sebagai wakil sesuatu yang lain (yang tak kelihatan).

Pada konteks tersebut di atas media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan lebih mudah dimengerti.

3. Fungsi manipulatif, fiktatif, dan distributif

Fungsi manipulatif media pembelajaran dapat menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa/kejadian dengan berbagai macam cara sesuai dengan keperluan. Fungsi fiktatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan media pembelajaran untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Fungsi distributif maksudnya dalam sekali penampilan suatu objek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat besar dan kawasan yang sangat luas.

4. Fungsi psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.

- a) Fungsi atensi, yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (atensi) peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik.
- b) Fungsi afektif, yaitu media pembelajaran dapat menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap stimulus tertentu.
- c) Fungsi kognitif, yaitu media pembelajaran dapat membuat peserta didik memiliki kemampuan untuk menghadirkan (merepresentasi) objek-objek atau peristiwa yang dialaminya. Peserta didik yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi baik berupa orang, benda ataupun peristiwa. Objek-objek itu dipresentasikan (dihadirkan) dalam dirinya melalui tanggapan, gagasan, atau lambang.
- d) Fungsi imajinatif, yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi peserta didik. Imajinasi adalah proses penciptaan objek atau peristiwa tanpa memanfaatkan data sensoris (indera).
- e) Fungsi motivasi, yaitu media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sebab penggunaan media

pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik.

5. Fungsi sosio-kultural, yaitu penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik dalam pembelajaran, media pembelajaran memberikan rangsangan yang sama dan memberikan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar bagi peserta didik, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan media pembelajaran dapat membangkitkan dan mengembangkan imajinasi, motivasi, dan juga perhatian siswa akan proses pembelajaran.

2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Tantoro (2016 : 99) dalam proses secara sederhana kehadiran media dalam suatu kegiatan pembelajaran memiliki nilai-nilai praktis sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa.
2. Media yang disajikan dapat melampaui batasan ruang kelas.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa.
5. Secara potensial, media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar yang kongkrit, benar, dan berpijak pada realitas.
6. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media mampu membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.

8. Media mampu memberikan belajar secara integral dan menyeluruh dari yang kongkrit ke yang abstrak, dari sederhana ke rumit.

Menurut Wibawanto (2017 : 6) Manfaat Media/alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya:

1. Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau hanya kata lisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya; Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model. Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, atau foto objek yang terlalu kompleks, dapat disajikan dengan model, diagram atau melalui program komputer animasi. Konsep yang terlalu luas (gempa bumi, gunung berapi, iklim, planet dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar dan lain-lain.
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan motivasi belajar, memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan secara seperti senyatanya, memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
4. Dengan latar belakang dan pengalaman yang berbeda diantara peserta didik, sementara kurikulum dan materi pelajaran di tentukan sama untuk semua peserta didik dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu: memberikan

perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Referensi lainnya menurut Arsyad (2014 : 25), mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, film, atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, atau foto.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik, membangkitkan motivasi dan perhatian peserta didik, mengatasi keterbatasan ruang dan indera, dan memperjelas pesan yang disampaikan pada proses pembelajaran.

2.3.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Tantoro (2016 : 100) mengungkapkan dalam kegiatan belajar mengajar dikenal berbagai jenis media pendidikan. Beranekaragamnya jenis media pendidikan itu ditentukan pula oleh beranekaragamnya tujuan pengajaran yang akan dicapai, adanya perbedaan ketersediaan bahan untuk pengadaan pada berbagai sekolah. Berikut ini dikemukakan pengelompokan media pendidikan menurut karakteristiknya :

1. Media Asli dan Media Tiruan misal: foto sawah/kebun taman Globe/ miniatur kenampakan alam
2. Media Grafis yaitu bahan pelajaran yang menyajikan ringkasan informasi dan pesan dalam bentuk lukisan, sketsa, kata-kata, simbol gambar tiruan yang mendekati bentuk aslinya, diagram, grafik chart, dan tanda-tanda lainnya. Contoh: Media bagan (chart). Media grafik (grafik diagram), Media poster, Media karikatur, Media gambar, Media komik, Media gambar bersambung/gambar seri.
3. Media bentuk papan, yaitu media yang menggunakan benda berupa papan sebagai sarana komunikasi. Media bentuk papan dibedakan atas: papan tulis, papan tempel, papan flanel, papan pameran/visual, papan magnet, papan demonstrasi, papan paku.

4. Media yang disorotkan, yaitu media yang diproyeksikan. Media ini dibedakan atas: media sorot yang diam, media sorot yang bergerak, dan media sorot mikro.
5. Media dengar, mempunyai ciri yang dapat didengar, baik untuk individu maupun untuk kelompok atau massa. Media ini meliputi radio, piringan hitam
6. Media pandang dengar (audio-visual aids), mempunyai ciri dapat didegar dan dilihat. Contoh : slide bersuara, televisi, film, komputer.
7. Media cetak (printed materials), merupakan hasil cetak dari bahan instruksional. Media ini dapat berbentuk buku, leaflet, komik. Jenis media ini menurut Susilana dan Riyana (2018 : 14) terdiri dari:
 - a. Buku teks, yaitu buku tentang suatu bidang studi atau ilmu tertentu yang disusun untuk memudahkan para guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.
 - b. Modul, yaitu suatu paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa.
 - c. Bahan pengajaran terprogram, yaitu paket program pengajaran individual, hampir sama dengan modul. Perbedaannya dengan modul, bahan pengajaran terprogram ini disusun dalam topik-topik kecil untuk setiap bingkai/halamannya. Satu bingkai biasanya berisi informasi yang merupakan bahan ajaran, pertanyaan, dan balikan/respons dari pertanyaan bingkai lain.

Menurut Munadi (2012 : 54), media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia.

1. Media audio, yaitu media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.
2. Media visual, yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak.
3. Media audio visual, yaitu media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio.
4. Multimedia, yaitu media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajarn. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai klasifikasi media pembelajaran diatas, maka dapat dapat diatrik kesimpulan bahwa media dapat diklasifikasikan menjadi 4 kelompok, yaitu media audio, media visul, media audio visual, dan multimedia.

2.4 Multimedia Pembelajaran

Menurut Daryanto (2016 : 70), multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengatahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat

merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Definisi lainnya dikemukakan oleh Munir (2015 : 148) yaitu, multimedia pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa multimedia pembelajaran adalah suatu aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa demi mencapai proses pembelajaran yang diinginkan.

2.4.1 Prinsip Multimedia Pembelajaran

Menurut Munir (2015 : 148) ada beberapa prinsip multimedia pembelajaran antara lain :

1. Sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran yang tercantum dalam garis-garis program pembelajaran yang telah ditentukan dalam kurikulum yang berlaku di sekolah.
2. Memberikan pengertian dan penjelasan tentang suatu konsep.
3. Mendorong kreativitas peserta didik, dan memberikan kesempatan peserta didik untuk bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri).
4. Memenuhi unsur kebenaran dalam ukuran, ketelitian, dan kejelasan untuk menghindari kesalahan pengertian tentang sesuatu yang digambarkan atau dijelaskan melalui multimedia pembelajaran tersebut.
5. Multimedia pembelajaran harus aman dan tidak membahayakan peserta didik atau pendidik

6. Multimedia pembelajaran menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi peserta didik untuk menggunakannya.
7. Memenuhi unsur keindahan dalam bentuk, warna dan kombinasinya, serta rapi pembuatannya.
8. Mudah digunakan, baik oleh pendidik maupun peserta didik.
9. Penggunaan multimedia pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran tidak sekaligus dipertunjukkan kepada peserta didik melainkan bergantian sesuai dengan materi pembelajaran yang dijelaskan
10. Multimedia pembelajaran yang digunakan merupakan bagian dari materi pembelajaran yang sedang dijelaskan bukan sebagai sleingan atau alat liburan
11. Peserta didik mempunyai tanggung jawab dalam menggunakan multimedia pembelajaran untuk merawat dan menyimpannya kembali dengan keadaan utuh pada tempat yang telah ditentukan.
12. Multimedia pembelajaran lebih banyak berisikan materi pembelajaran yang mengandung pesan positif dibandingkan dengan yang negatif.

2.3.2 Manfaat Multimedia Dalam Pembelajaran

Menurut Munadi (2012 : 150), ada beberapa bentuk manfaat multimedia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, meliputi :

1. Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia projector (LCD/Viewer) yang memiliki jangkauan pancar cukup besar.

Ada beberapa kelebihan dari multimedia presentasi ini, yakni:

- a. Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan imagery.
- b. Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
- c. Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya.
- d. Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.

2. Program Multimedia Interaktif

Dalam beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru, terutama sebagai sumber belajar. Salah satu media yang dapat menjalankan fungsi tersebut adalah program multimedia interaktif

Kelebihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, diantaranya:

- a. Interaktif, sesuai dengan namanya program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri).
- b. Memberikan iklim afeksi secara individual. Karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan siswa secara individual terasa terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam menerima pelajaran.
- c. Meningkatkan motivasi belajar, dengan terakomodasinya kebutuhan siswa, siswa pun akan termotivasi untuk terus belajar.

- d. Memberikan umpan balik. Multimedia interaktif dapat menyediakan umpan balik (respon) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik.
- e. Kontrol pemanfaatan sepenuhnya berada pada pengguna.

Di samping keunggulan-keunggulan diatas, multimedia interaktif ini juga mempunyai kelemahan, diantaranya adalah:

- a. Pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional.
- b. Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama.

3. Sarana Simulasi

Dengan hadirnya generasi software yang ampuh dan canggih pada zaman sekarang sangat membantu mengefektifkan proses pembelajaran. Misalnya multimedia yang berbasis komputer ditambah software tertentu dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu. Contohnya seperti penggunaan animasi sebagai simulasi jual-beli tanpa peserta didik harus turun ke lapangan.

4. Video Pembelajaran

Selain dapat digunakan sebagai multimedia presentasi dan interaktif, multimedia juga dapat dimanfaatkan untuk memutar video pembelajaran. Video bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi.

2.5 Focusky

2.5.1 Pengertian Focusky

Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penyajian informasi grafik, suara dan gambar, selain teks, memungkinkan dibuat multimedia yang bersifat interaktif. Multimedia adalah istilah yang diberikan pada teknik penyajian informasi yang menggabungkan informasi berupa teks, grafik, citra, suara, gambar, video, maupun animasi.

Salah satu media yang termasuk kepada jenis multimedia ialah media pembelajaran focusky. Media pembelajaran *focusky* merupakan suatu aplikasi presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan efek memukau dan menggabungkan fitur *zoom* (memperbesar dan memperkecil) dan *path* (pergeseran) (Idaharyani 2017 : 3).

Media pembelajaran *focusky* adalah sebuah media presentasi yang memungkinkan pengguna menggabungkan beberapa fitur menarik yaitu berupa video, gambar, teks, audio/lagu, dan beberapa animasi yang mendukung penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Software *focusky* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran berupa media presentasi yang unik dan dapat menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

2.5.2 Kelebihan dan Kelemahan Focusky

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan yang terdapat didalamnya, begitu juga dengan media pembelajaran *focusky*. Berikut kelebihan dan kelemahan *focusky* menurut website resmi *focusky* (<http://focusky.com>) antara lain :

A. Kelebihan

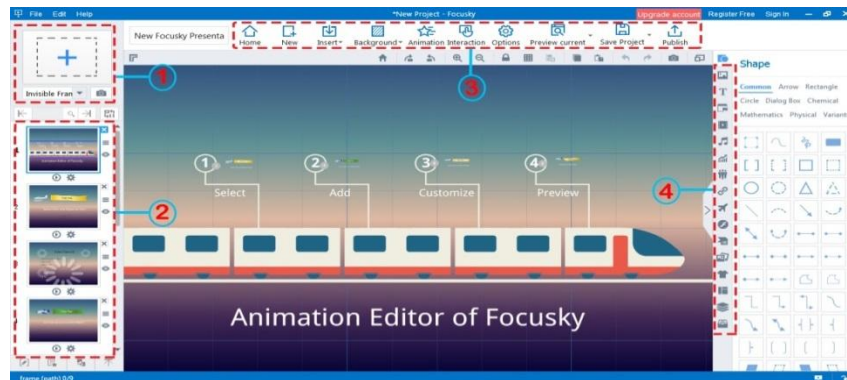
1. Mudah digunakan : Software focusky ini dapat dengan mudah digunakan; pengguna dapat dengan mudah membuat file baru dengan menggunakan template yang sudah ada atau dengan membuat kanvas baru.
2. Konsep yang menarik : Dengan menggunakan focusky pengguna dapat membuat presentasi dengan berbagai konsep yang menarik seperti pengkombinasian antara teks, audio, video, animasi, dan juga transisi animasi yang baik membuat presentasi menjadi lebih hidup.
3. Efek transisi 3D : Fitur yang sangat menarik pada focusky adalah efek transisi 3D, yaitu seperti seperti zoom, panning, dan efek rotasi membuat presentasi diputar seperti film 3D, yang mana hal ini berbeda dengan software presentasi lain secara visual.
4. Ringan : Software focusky ini cukup ringan untuk digunakan pada laptop atau komputer berspesifikasi rendah, walaupun ringan tetapi mengandung sangat banyak fitur didalamnya.
5. Offline : Kelebihan satu lagi dari software ini ialah tidak membutuhkan internet dalam penggunaannya, jadi pengguna bisa menggunakan dimana saja dan kapan saja.

B. Kelemahan

1. Pengguna software ini harus berlangganan jika ingin mendapatkan lebih banyak template dan fitur lainnya yang tidak bisa didapatkan secara gratis.
2. Hanya dapat digunakan pada laptop dan komputer.
3. Dapat dibobol menggunakan crack atau patch untuk melakukan aktivasi.

2.5.3 Lingkungan Kerja Focusky

Gambar 2.1 Halaman awal focusky

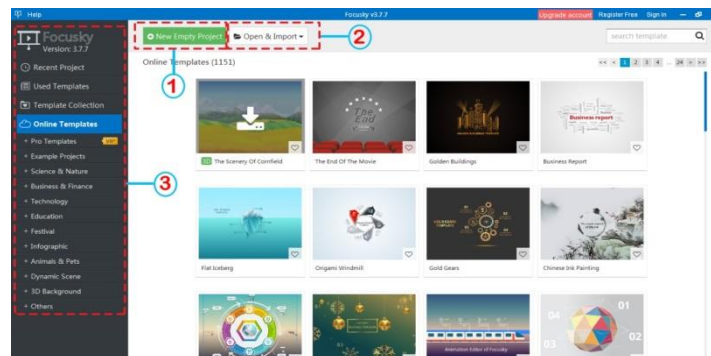


1. New empty project : Digunakan untuk membuat project baru
2. open & import : Digunakan untuk membuka project yang sudah ada.
3. Template online gratis : Digunakan untuk mendownload template online secara gratis

Gambar 2.2 Halaman kerja focusky

1. Add frame : Digunakan untuk menambahkan frame baru.

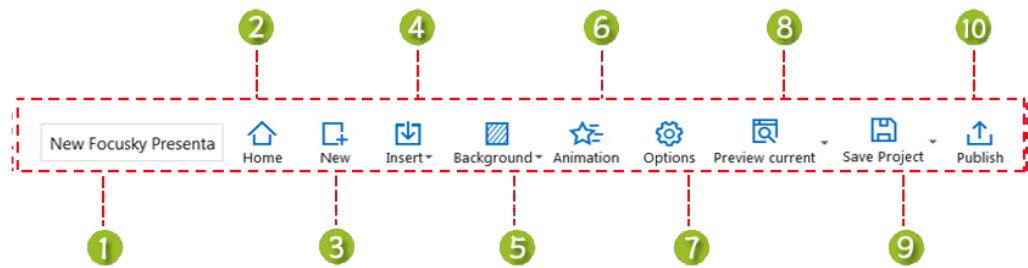
2. Edit path / animation : Digunakan untuk menambah, menghapus, mengatur urutan slide



add
untuk
atau

3. Convenient button

Gambar 2.3 Menu convenient button



Berikut penjelasan menu convenient button :

1. Title : Digunakan untuk membuat judul file presentasi yang dibuat.
2. Home : Digunakan untuk menutup halaman kerja dan kembali ke halaman awal
3. New : Digunakan untuk membuat project baru
4. Insert : Digunakan untuk memasukan beberapa konten kedalam presentasi seperti teks, video, audio/musik, animasi, logo, dan sebagainya.
5. Background : Digunakan untuk mengatur sendiri background presentasi yang akan digunakan. Terdapat 3 background yaitu background 3d, background gambar, dan background video.
6. Animation : Digunakan untuk memasukan animasi intro dan outro.
7. Option : Digunakan untuk mengatur fitur-fitur yang ada pada focusky.
8. Preview current : Digunakan untuk melihat hasil project sementara.
9. Save project : Digunakan untuk menyimpan project.
10. Publish : Digunakan untuk mempublikasikan file secara online dan offlin

4. Element toolbar

Gambar 2.4 Menu element toolbar



Berikut
penjelasan menu
toolbar :

1. Insert

element

shape :

Digunakan untuk menambahkan bentuk-bentuk seperti garis, kotak, lingkaran, panah, dan sebagainya.

2. Image : Digunakan untuk menambahkan gambar dari penyimpanan atau dapat juga menambahkan gambar secara online.
3. Text : Digunakan untuk menambahkan teks dan mengeditnya, seperti mengatur warna teks, mengatur jenis huruf, dan gaya huruf.
4. Video : Digunakan untuk menambahkan video secara offline maupun online.

5. Music : Digunakan untuk menambahkan dan mengatur musik/audio kedalam project.
6. Roles : Digunakan untuk menambahkan peran animasi untuk memperjelas presentasi.
7. Link : Digunakan untuk menambahkan tautan, seperti alamat website / URL.
8. Symbol : Digunakan untuk menambahkan simbol pada project presentasi.
9. SWF / Flash : Digunakan untuk menambahkan file-file adobe flash dapat berupa animasi ataupun efek.
10. Smart art : Digunakan untuk membuat bagan sesuai dengan kebutuhan presentasi.
11. Theme : Digunakan untuk menyesuaikan tema yang ingin dipakai.
12. Layout : Digunakan untuk mengatur tata letak konten pada project dan mengaturnya sesuai keinginan pengguna.
13. Layer : Digunakan untuk mengatur layer pada masing-masing slide untuk mempermudah editing project.
14. Content layout : Digunakan untuk menambahkan layout/tata letak instan yang sudah disediakan pada focusky.
15. My library : Digunakan untuk mengetahui konten apa saja yang digunakan pada project pengguna.

2.6 Power Point

2.6.1 Pengertian Power Point

Menurut Wibowo (dalam Saputra dan Zinnurain 2018 : 13), yaitu *Microsoft power point* adalah salah satu program yang tergabung pada *Microsoft office*. *Microsoft power point* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk presentasi guna untuk kepentingan publik, dengan menggunakan *Microsoft power point* dapat membuat presentasi dari suatu topik pembahasan yang dapat dibuat dan di desain secantik mungkin untuk menarik perhatian publik.

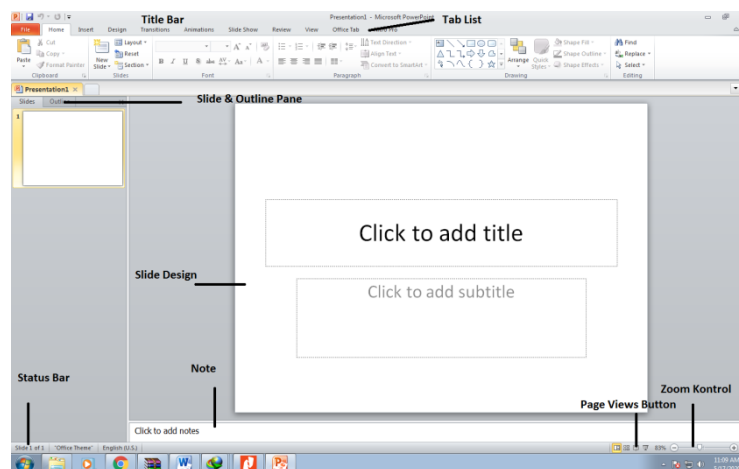
Menurut pendapat Mustaqim dan Prianto (2015 : 1), Program *power point* merupakan program yang digunakan untuk membuat slide atau presentasi yang dikeluarkan oleh *Microsoft* sebagai produsennya. Saat ini versi *power point* telah mencapai pada versi *Power Point 2019*, dimana pada versi yang terbaru memiliki berbagai perubahan dibandingkan dengan versi sebelumnya. Perintah-perintah baru telah digunakan dalam versi terbaru ini, sehingga tampilan akan lebih menarik dan lebih interaktif.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *power point* merupakan sebuah software dibawah kewenangan *Microsoft office* yang memungkinkan penggunaanya untuk melakukan sebuah presentasi tentang berbagai topik pembahasan.

2.6.2 Halaman Depan *Power Point*

Lingkungan kerja atau IDE (*Integrated Development Environment*) adalah tempat anda bekerja dalam *power point* dengan segala fiturnya. Berikut adalah bagian-bagian dari lingkungan kerja *power point* (Mangkulo 2010 : 1).

Gambar 2.5 Halaman Depan Power Point



1. **Slide design** :
merupakan tempat untuk merancang slide presentasi.
2. **Slide & outline pane** : merupakan panel yang berisi tab slide dan outline. Digunakan untuk melihat daftar slide yang terdapat pada presentasi.
3. **Page view buttons** : untuk mengubah tampilan slide dengan cara menekan salah satu tombol yang ada.
4. **Status bar** : menunjukkan status dari numlock, capslock, dan scroll lock pada keyboard anda.
5. **Tab list** : berisi menu-menu utama yang ditampilkan dalam beberapa tabular.
6. **Title bar** : merupakan judul dari aplikasi atau program yang saat ini anda gunakan.
7. **Zoom control** : merupakan kontrol yang digunakan untuk memperbesar atau memperkecil slide.
8. **Note** : tempat untuk menuliskan catatan dari slide yang dibuat.

2.7 Definisi Pembelajaran Konvensional (Ceramah)

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang biasa digunakan saat proses belajar mengajar di sekolah seperti halnya metode pembelajaran ceramah. Dalam penggunaan metode ceramah biasanya proses pembelajaran hanya memfokuskan pada guru saja sebagai penyampai materi.

Menurut Syah (dalam Linawati 2009 : 41) Metode Ceramah yaitu sebuah metode mengajar dengan cara menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Sedangkan menurut Sagala (dalam Amaliah, Fadhil, dan Narulita 2014 : 120) metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik. Dalam pelaksanaanceramah untuk menjelaskan uraiannya, guru dapat menggunakan alat-alat bantu seperti gambar dan audio visual lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran ceramah adalah suatu cara atau langkah-langkah yang digunakan seorang gurudalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan penjelasan lisansecara langsung terhadap siswa.

2.8 Pembelajaran Ekonomi bisnis

Menurut Suryawati (2000:1) ekonomi merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana manusia mengalokasikan sumber daya yang terbatas untuk menghasilkan komoditi atau barang-barang yang memberikan kepuasan bagi manusia serta bagaimana barang-barang tersebut didistribusikan kepada orang lain. Sejalan dengan definisi tersebut, menurut Deliarnov (2015:2) ilmu ekonomi adalah salah satu cabang ilmu sosial yang khusus mempelajari tingkah laku manusia atau segolongan masyarakat dalam usahanya memenuhi kebutuhan yang relatif tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas adanya.

Menurut Dinar dan Hasan (2018 : 1), yaitu ilmu ekonomi adalah bagian ilmu sosial yang mempelajari perilaku manusia dalam upaya memenuhi kebutuhan.

Definisi bisnis menurut Alteza (2011 : 9), merupakan proses kegiatan oleh individu atau kelompok melalui proses penciptaan, pertukaran kebutuhan dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan khususnya secara finansial. Sedangkan menurut Brown dan Petrello (dalam Tarigan 2016 : 44), Bisnis adalah suatu lembaga yang menghasilkan barang dan jasa yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Dari pengertian ekonomi dan bisnis diatas dapat disimpulkan bahwa ekonomi bisnis adalah ilmu yang mempelajari pemenuhan kebutuhan manusia melalui proses penciptaan, pertukaran kebutuhan dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan khususnya secara finansial.

2.9 Materi Struktur Pasar

2.9.1 Pengertian Pasar

Menurut Maksum dan Gunadi (2017 : 90) yaitu, pasar adalah sarana bertemunya penjual dan pembeli, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk melaksanakan kegiatan transaksi jual-beli.

2.9.2 Syarat Terbentuknya Pasar

Menurut Maksum dan Gunadi (2017 : 90) terdapat 3 hal yang menjadi syarat terbentuknya sebuah pasar dan harus dipenuhi secara bersamaan yaitu :

1. Terdapat penjual-pemebeli
2. Barang atau jasa yang diperjualbelikan tersedia.
3. Terjadinya kesepakatan antara penjual dan pembeli.

2.9.3 Peran Pasar Bagi Perekonomian

Menurut Maksun dan Gunadi (2017 : 90) peran pasar bagi perekonomian dapat dilihat dari perannya dalam kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi, yaitu :

a. Peran pasar dalam kegiatan produksi

1. Sebagai sarana memperoleh informasi barang apa yang paling laku.
2. Sebagai sarana memperoleh jawaban untuk siapa barang diproduksi.
3. Sebagai sarana mendapatkan bahan baku.
4. Sebagai pembentuk harga.

b. Peran pasar dalam kegiatan distribusi

Pasar berfungsi sebagai sarana untuk memperlancar kegiatan distribusi. Distribusi yang lancar berpengaruh positif bagi perekonomian secara keseluruhan. Perekonomian akan jauh dari gejolak kenaikan harga karena distribusi barang di pasar lancar tanpa gangguan.

c. Peran pasar dalam kegiatan konsumsi

Pasar berperan sebagai penyedia alat pemuas kebutuhan berupa barang dan jasa, sehingga konsumen dapat memenuhi kebutuhan mereka.

2.9.4 Pengertian Struktur Pasar

Menurut Maksun dan Gunadi (2017 : 91), struktur pasar adalah kondisi tertentu yang ditandai dengan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkah laku dan kinerja perusahaan dalam pasar.

2.9.5 Jenis-jenis Struktur Pasar

Menurut Maksun dan Gunadi (2017 : 92), struktur pasar dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu :

1. Pasar persaingan sempurna

Pasar persaingan sempurna adalah pasar dimana jumlah penjual maupun pembeli sama-sama banyak dan diantara keduanya tidak bisa saling mempengaruhi dan tidak bisa menentukan harga sendiri.

2. Pasar monopoli

Pasar monopoli adalah pasar yang terdiri dari satu penjual, melayani permintaan yang sangat banyak, dan produk yang dijual tidak memiliki substitusi.

3. Pasar oligopoli

Pasar oligopoli adalah struktur pasar yang ditandai dengan terdapat beberapa produsen atau penjual menguasai penawaran, baik secara independen maupun secara diam-diam bekerja sama.

4. Pasar monopolistik

Pasar monopolistik adalah suatu struktur pasar dimana terdapat banyak perusahaan yang menjual produk-produk sejenis, tetapi bervariasi berdasarkan merk. Dalam pasar monopolistik, perusahaan mempunyai kekuatan monopoli terhadap konsumennya, tetapi tetap bersaing dengan perusahaan lain.

2.10 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran focusky juga pernah dilakukan oleh Devi Novitasari, Witarsa, Achmadi (2018) dengan judul penelitian “Efektivitas model TTW berbantuan software focusky terhadap hasil belajar ekonomi siswa sma mujahidin pontianak” didapatkan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Dengan menerapkan model pembelajaran think, talk, write berbantuan software focusky, siswa di kelas eksperimen menjadi aktif didalam proses pembelajaran dan proses pembelajaran lebih berpusat kepada siswa.

2. Hasil belajar siswa yang diterapkan model pembelajaran think, talk, write berbantuan software focusky memperoleh nilai rata-rata untuk pre-test sebesar 39,84 dengan jumlah siswa yang tuntas hanya 1 siswa dan untuk *post-test* sebesar 75,47 dengan persentase ketuntasan sebesar 66% dari 32 siswa yakni 21 siswa sedangkan 11 siswa lainnya tidak tuntas. Peningkatan nilai rata-rata *pretest* ke *post-test* sebesar 35,63.
2. Penelitian media pembelajaran focusky pernah dilakukan I.Najmul, E.Cahya, dan N.Nurjannah (2017) dengan judul penelitian “Pembelajaran dengan pendekatan konstektual berbantuan dengan software focusky untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan disposisi matematis” didapatkan kesimpulan bahwa :
1. Peningkatan kemampuan berpikir siswa yang memperoleh pembelajaran dengan bantuan konstektual berbantuan aplikasi focusky lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan konstektual.
 2. Disposisi matematis siswa yang menerapkan pembelajaran dengan pendekatan konstektual berbantuan aplikasi focusky secara signifikan tidak lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran dengan pendekatan konstektual.

2.11 Kerangka Berpikir

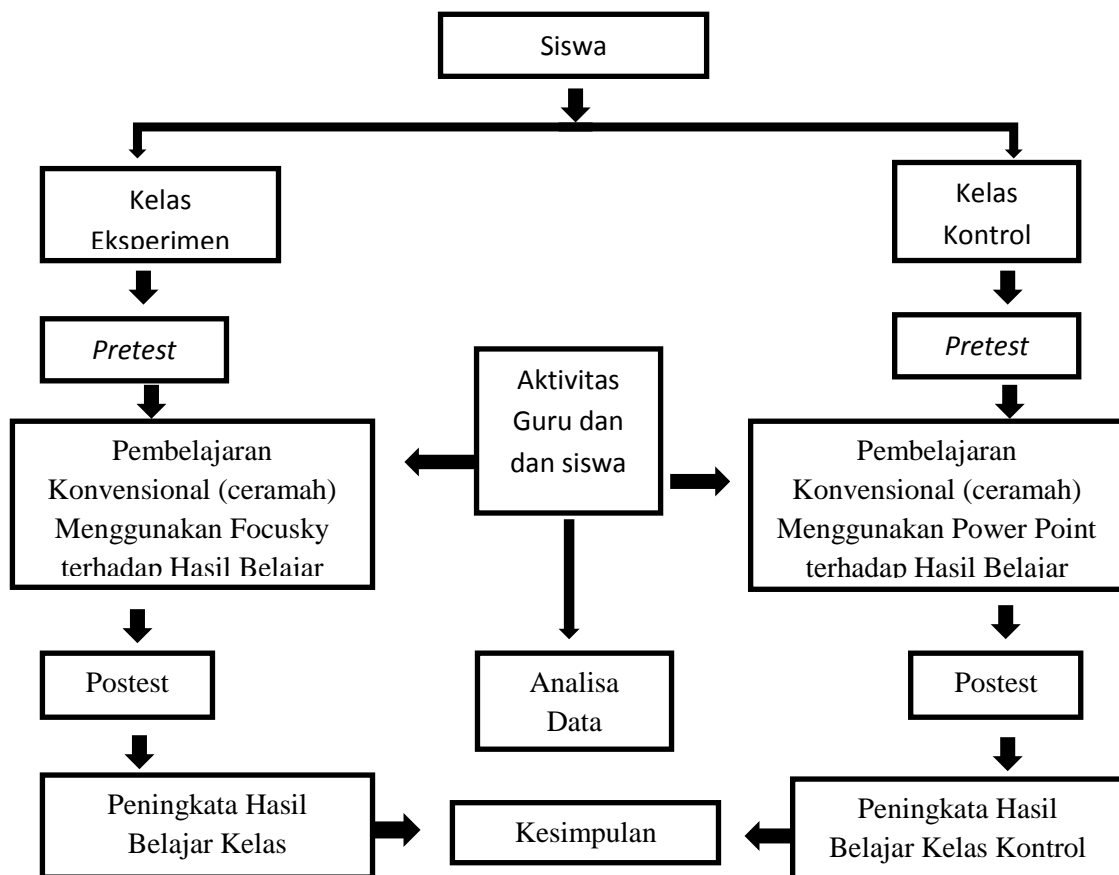
Menurut Sugiyono (2019 : 117) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variable independen dan dependen.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan maka terlihat bahwa kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran kewirausahaan terlihat dari kurang bersemangat nya siswa dan tidak fokus dalam memahami kegiatan pembelajaran dan berakibat hasil belajar yang rendah karena kurangnya inovasi guru dalam membuat media pembelajaran. Dari hasil pengamatan terlihat bahwa faktor kurangnya pemanfaatan media bisa jadi salah satu rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan masih menggunakan metode konvensional (ceramah) dan menggunakan media power point. Media pembelajaran ekonomi bisnis hanya terbatas pada media powerpoint dan IT/gadget dan didukung oleh buku mata pelajaran ekonomi bisnis.

Dengan melihat masalah tersebut peneliti ingin menerapkan suatu media pembelajaran yaitu media pembelajaran focusky. Focusky merupakan suatu aplikasi presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan efek memukau dan menggabungkan fitur *zoom* (memperbesar dan memperkecil) dan *path* (pergeseran) (Idaharyani 2017 : 3).

Penggunaan media pembelajaran focusky ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penerapan media ini nantinya akan dibandingkan dengan penerapan pembelajaran konvensional berbantuan media power point dalam peningkatan hasil belajar tersebut.

Rancangan ini dapat dilihat pada bagan berikut 3.1 berikut



2.12 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017: 63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Dimana dalam penelitian ini, hipotesisnya berbunyi:

H_a = Terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran focusky terhadap hasil belajar ekonomi bisnis.

H_o = Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran focusky terhadap hasil belajar ekonomi bisnis.