

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Pustaka

1. Media Pembelajaran *Power Point*

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’.¹ Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun dalam hal ini dibatasi pada media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²

Pendapat lain merumuskan media dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terlaksana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram dan bagan buatan guru, objek-objek nyata serta kunjungan ke luar sekolah³

Gerlach dan Ely dalam bukunya Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.⁴

¹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), 6.

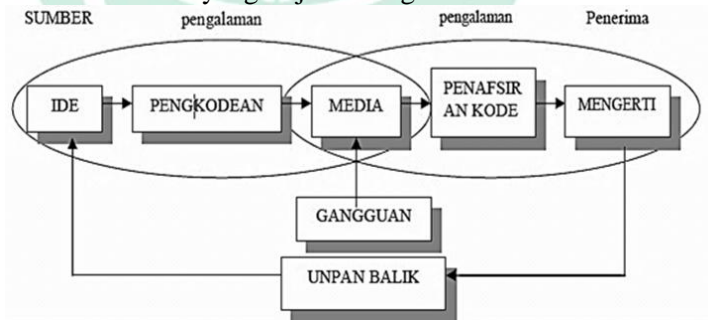
² Arif S.Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 7.

³ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), 202

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), 3.

2) Posisi Media Pembelajaran

Karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam pembelajaran.⁵ Komunikasi tidak akan pernah terjadi tanpa media dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal. Media pembelajaran tidak hanya memiliki posisi yang sangat penting dalam proses komunikasi saat mengajar, melainkan memiliki keterkaitan dengan komponen lain yang juga memiliki andil yang cukup besar guna mencapai tujuan belajar, hal tersebut disebabkan karena dalam suatu proses belajar-mengajar terdapat dua unsur yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya yaitu media pembelajaran dan metode mengajar. Jika kembali kepada paradigma pembelajaran sebagai suatu proses transaksional dalam menyampaikan pengetahuan, keterampilan dan psikomotor, maka posisi media diilustrasikan dan disejajarkan dengan proses komunikasi yang terjadi sebagai berikut.⁶



Gambar 1. Posisi Media dalam Pembelajaran (Daryanto)

3) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode merupakan proses yang digunakan untuk membantu siswa dalam menerima dan mengelola

⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016),. 7.

⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, 7.

informasi yang disampaikan oleh guru untuk dapat mencapai tujuan dari pembelajaran.

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Menurut Kemp & Dayton dalam Sukiman, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:⁷

- a) Memotivasi minat atau tindakan;
- b) Menyajikan informasi;
- c) Memberikan instruksi.

Levis & Lentz dalam Azhar Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu: (a) fungsi atensi; (b) fungsi afektif; (c) fungsi kognitif; dan (d) fungsi kompensatoris.⁸ Selain itu media pembelajaran berfungsi untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.⁹

Berdasarkan uraian diatas, secara umum penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar memiliki beberapa kelebihan diantaranya: (a) memberikan rangsangan belajar yang dapat membangkitkan minat dan keinginan belajar siswa; (b) meningkatkan motivasi belajar siswa dan bahkan akan mempengaruhi psikologis siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dirasa sangat efektif karena dapat mempermudah dalam menyampaikan pesan dan isi dari materi yang diajarkan pada saat itu. Bukan hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa saja, penggunaan media pembelajaran juga akan memberikan kemudahan pada siswa dalam memahami dan memudahkan dalam memvisualisasikan materi yang sedang disampaikan.

⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 39.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 35.

⁹ Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, 17.

Jika diperhatikan dari posisi dan fungsi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, banyak manfaat yang bisa didapat dengan menggunakan media pembelajaran ketika mengajar diantaranya: (a) proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa; (b) bahan ajar akan lebih tampak jelas sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan memungkinkan dengan mudah menguasai tujuan pembelajaran; (c) metode mengajar yang dilakukan dalam proses mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga tidak akan menimbulkan rasa bosan pada siswa ketika belajar; (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi aktivitas yang lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

4) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arif S. Sadiman, secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:¹⁰

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu daya indra, seperti misalnya:
 1. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 2. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor, film bingkai, film, atau gambar.
 3. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelaps* atau *high-speed photography*.
 4. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan kembali melalui rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

¹⁰ Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, 17.

5. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 6. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:
1. Memberikan perangsangan yang sama.
 2. Mempersamakan pengalaman.
 3. Menimbulkan persepsi yang sama.
- Berdasarkan uraian dan pendapat yang dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:¹¹
- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.
 - b) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
 - c) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga tidak terlalu bersifat verbalistis.
 - d) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 29.

5) Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai banyak jenis dan macamnya, dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang. Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Selain itu Bretz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording) sehingga terdapat 8 klasifikasi media:¹²

- a) Media audio visual gerak;
- b) Media audio visual diam;
- c) Media audio semi gerak;
- d) Media visual gerak;
- e) Media visual diam;
- f) Media semi gerak;
- g) Media audio;
- h) Media cetak.

Berdasarkan perkembangan teknologi, Azhar Arsyad mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat kelompok, yaitu:¹³

- a) Media hasil teknologi cetak.
- b) Media hasil teknologi audio-visual.
- c) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

6) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, antar lain: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak, mutu teknis dan biaya. Oleh sebab itu beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain:

- a) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penepatan media harus jelas dan

¹² Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, 20.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 31.

operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku.

- b) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media.
- c) Kondisi audien (siswa) dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Dilihat dari factor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya dan lingkungan anak menjadi titik perhatiandan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran.
- d) Ketersediaan media di sekolahan atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
- e) Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien(siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang akan ditetapkan dapat tercapai secara optimal.
- f) Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan dari pada menggunakan media canggih (teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.

b. Microsoft Power Point

1) Pengertian Microsoft Power Point

E-Learning merupakan media dan proses pendidikan yang memanfaatkan perkembangan teknologi elektronika saat ini. dalam konteks ini yang dimaksud dengan elektronik adalah teknologi komputer. Dalam hal ini para guru dan peserta didik dilatih bagaimana caranya menggunakan berbagai program aplikasi, baik yang berbasis pengolah kata (Microsoft Word), berbasis angka/spreadsheet (Microsoft Excel), program aplikasi berbasis data

(Microsoft Acces), program aplikasi multimedia (Power Point), dan pembuatan situs Blog.¹⁴

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat yang dipicu oleh temuan dalam bidang rekayasa material mikroelektronika. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, bahkan perilaku dan aktivitas manusia kini banyak tergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut. Mata pelajaran ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Untuk menghadapi perubahan tersebut diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas. Hasil-hasil teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja.¹⁵

Fenomena seperti ini sudah tentu merupakan hal yang sangat menguntungkan, dan harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya guna mendukung segala tugas dan kewajibannya sehari-hari. Contoh nyata dari pemanfaatan perkembangan teknologi ini adalah dengan pembuatan media pembelajaran yang memanfaatkan program aplikasi Microsoft Power Point. Program ini memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menyajikan sebuah materi presentasi, dan sudah banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media ini di kalangan Pamong Belajar sendiri masih menjadi sebuah hal yang menarik perhatian.¹⁶

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 176.

¹⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*, 176.

¹⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, 177.

Semua jenis media pada dasarnya dibuat untuk disajikan atau dipresentasikan kepada sasaran. Yang membedakan antara media presentasi dengan media pada umumnya adalah bahwa pada media presentasi pesan atau materi yang disampaikan dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat alat saji (proyektor). Pesan atau materi yang dikemas bisa berupa teks, gambar, animasi, dan video yang dikombinasikan dalam kesatuan yang utuh.

Power point merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft* dan merupakan salah satu program berbasis multi media. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *microsoft office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.¹⁷

Pengertian *Power Point* dalam buku Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.¹⁸ *Power Point* digunakan untuk membuat presentasi antara lain adalah untuk membuat aplikasi panduan pendidikan, contohnya digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari berbagai definisi di atas, jadi dapat disimpulkan bahwa media presentasi *Power Point* adalah usaha memberikan gambaran umum dengan bantuan media komunikasi berupa aplikasi perangkat lunak yang dirilis oleh pengembang *software* terkemuka *Microsoft* yang menyediakan layanan untuk menampilkan sebuah ide, gagasan, materi dan lain-lain

¹⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, 181.

¹⁸ Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 301.

ke dalam beberapa *slide* yang dapat digunakan dalam sebuah presentasi.

2) Keunggulan dan Kelemahan Media Presentasi *Power Point*

Sebagai program aplikasi presentasi yang populer *Microsoft Power Point* paling banyak digunakan untuk berbagai kepentingan presentasi. Adapun keunggulan dari media presentasi *Power Point* yaitu:

- a) Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan *imagery*. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan mental *imagery* akan meningkatkan retensi peserta didik dalam mengingat materi-materi pembelajaran.
- b) Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.
- c) Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur seperti teks, gambar, video, grafik, tabel, suara dan animasi menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
- d) Dapat mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kiestik atau yang lainnya.¹⁹

Menurut Daryanto keunggulan dari media presentasi *Power Point* yaitu:

- a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- b) Lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- c) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- d) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.

¹⁹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press, 2008), 150.

- e) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- f) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD, Disket, Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.²⁰

Media presentasi *Power Point* juga memiliki kelemahan antara lain:

- a) Belum tentu semua gambar visual dapat disenangi oleh para peserta didik.
- b) Peserta didik harus dibimbing dalam menerima dan menyimak pesan-pesan visual secara tepat.

Dari uraian beberapa ahli diatas tentang keunggulan media presentasi *Power Point*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media presentasi *Power Point* mendukung untuk pembelajaran, walaupun masih ada kelemahan dari penggunaan media presentasi *Power Point*, maka guru harus bisa menutupi kelemahan tersebut.

3) Membuat Media Presentasi *Power Point*

- a) Cara membuka aplikasi *Microsoft Power Point*
Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membuka program *Microsoft Power Point*, yaitu:
 1. Klik **Start** kemudian sorot **All Programs**, pilih **Microsoft Power Point**.
 2. Klik pada **shortcut** atau ikon **Microsoft Power Point** yang ada pada desktop komputer. Setelah anda mengeksekusi atau memilih ikon *Microsoft Power Point* maka akan tampil lembar kerja program *Power Point*.²¹
- b) Membuat dan menambahkan *slide* baru
Membuat *slide* baru dapat dilakukan dengan berbagai cara. Cara pertama adalah dengan memilih menu **File** kemudian pilih **New** atau cara kedua dengan menekan tombol CTRL+N pada *keyboard*. Kemudian akan muncul beberapa pilihan pada *new Presentation Task Pane* untuk

²⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran*, 182.

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 164.

membuat presentasi baru, antara lain: *Blank Presentation, From Design Template, From Auto Content Wizard, dan From Existing Presentation*. Klik salah satu dari beberapa pilihan tersebut.

Setelah membuka *slide* yang diinginkan, dari jumlah *slide* yang ada maka dapat ditambahkan beberapa *slide* baru sesuai dengan kebutuhan. Cara menambahkan *slide* baru dalam *Microsoft Power Point* adalah sebagai berikut: Pilih **Insert** pada menu bar, kemudian klik **New Slide** atau dengan menekan tombol Ctrl+M pada *keyboard*, maka akan muncul *slide* baru sesuai keinginan.

c) Menyisipkan klip video dalam presentasi *Power Point*

1. Pengertian Video

Video merupakan rangkaian dari banyak *frame* (bingkai) gambar yang ada di dalamnya berisi tahap demi tahap dari suatu gerakan atau sekuen yang diputar dengan kecepatan tertentu. Video bisa merekam gambar dan suara secara bersamaan dengan sangat baik. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Video sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor. Umumnya, peserta didik menganggap bahwa belajar melalui video lebih mudah dibandingkan melalui teks sehingga mereka kurang terdorong untuk lebih aktif di dalam berinteraksi dengan materi. Video memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperkaya pemaparan.²²

Sebagai media audiovisual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi. Kemampuan video untuk

²² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 254.

memanipulasikan waktu dan ruang dapat mengajakpeserta didik untuk melanglang buana kemana saja walaupun dibatasi oleh ruang kelas. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didik oleh karena lokasinya dibelahan bumi lain, dapat dihadirkan melalui video.²³

2. Menyisipkan klip video dalam presentasi *Power Point*

Power Point dapat mendukung video asf, avi, mpg, mpeg, wmv, dan juga mendukung format mov, mp4, dan swf.²⁴ Saat menyisipkan video untuk *embed* satu klip video ke dalam presentasi, klik pada slide yang akan diembed video lalu pilih tab *Insert > Video (Grup Media) Video from file*. Pada kotak dialog *Insert Movie* yang tampil, pilih klip video yang ingin disisipkan dan klik *Ok* untuk melanjutkan.²⁵

3. Pratinjau klip video

Untuk melihat priview dari klip video yang telah disisipkan dalam slide presentasi, klik pada klip video tersebut pada tampilan normal, lalu klik tombol *play* pada bagian bawah klip video. Kita juga dapat klik *play* dari grup priview di tab *Playbak*. Pada saat video berjalan, kita bisa menghentikan sebentar video dengan mengklik tombol jeda (*pause*).

4. Memutar klip tanpa terputus

Saat kita *embed* klip video ke dalam prsentasi kita, seluruh konten klip video akan disalin. Dengan cara ini maka tidak perlu khawatir kemungkinan jika akses terputus saat memindahkan file presentasi ke komputer lain.

5. Menentukan cara memutar klip video

²³ Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 135.

²⁴ Christopher Lee, *PowerTips PowerPoint 2007, 2010 dan 2013*, (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2015), 115.

²⁵ Christopher Lee, *PowerTips PowerPoint* 116.

Untuk memutar klip video secara otomatis saat *Slide show*, klik pada ikon klip video pada tampilan normal *view*. Pada tab *Playback* pilih *automatically* untuk *star* (grup *Video Options*). Untuk mengatur kapan ingin memutar klip video dengan mouse, pilih *On Klik*.

6. Mengulang klip video secara otomatis

Power Point dapat mengatur sebuah klip video berulang kali sampai berhenti ketika tombol ESC ditekan. Untuk melakukannya pilih klip video yang diinginkan lalu pada tab *Playback*, diberi tanda centang untuk *loop Until Stopped*.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata latin “*Movere*” yang berarti “Dorongan atau Daya Penggerak”. Motivasi ini hanya diberikan kepada manusia, khususnya kepada para bawahan atau pengikut.²⁶

Pengertian motivasi menurut pandangan beberapa ahli mendefinisikan motivasi sebagai berikut :

- 1) Menurut Malayu S.P. Hasibuan, Motivasi adalah pemberian daya penggerak yang menciptakan kegairahan kerja seseorang, agar mereka mau bekerja sama, bekerja efektif dan terintegrasi dengan segala daya upayanya untuk mencapai kepuasan.²⁷
- 2) Menurut Ngalim Purwanto, motivasi adalah suatu pertanyaan yang kompleks di dalam sesuatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (*goal*) atau perangsang (*intensive*).²⁸
- 3) Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.²⁹

²⁶ Malayu S.P. Hasibuan, *Organisasi dan Motivasi Dasar Peningkatan Produktivitas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 92.

²⁷ Malayu S.P. Hasibuan, *Organisasi dan Motivasi*, 95.

²⁸ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 61.

²⁹ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2001), 71.

Jadi, motivasi dalam hal sebenarnya merupakan respon dalam suatu aksi, yaitu tujuan. Dengan kata lain, motivasi memang muncul dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena rangsangan atau dorongan oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan.³⁰

b. Fungsi Motivasi

Perlu ditegaskan bahwa motivasi bertalian dengan suatu tujuan yang berpengaruh pada aktivitas. Fungsi motivasi menurut Sardiman adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk belajar. Artinya motivasi bisa dijadikan sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.³¹

c. Macam-macam Motivasi

Ada banyak macam motivasi yang dikemukakan oleh para ahli. Diantaranya yaitu menurut Dimiyati dan Mudjiono, Djamarah dan Oemar Hamalik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono mengklasifikasikan dua macam motivasi berdasarkan jenis dan sifatnya, yaitu sebagai berikut:

1) Berdasarkan Jenisnya

Ada dua macam motivasi yaitu motivasi primer dan sekunder. Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar yang umumnya berasal dari segi biologis dan jasmani manusia. Sedangkan motivasi sekunder adalah motivasi yang

³⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2008), 64.

³¹ Suyanto dan Asep Djihad, *Calon Guru dan Guru Profesional*, (Jakarta : Multi Pressindo, 2013), 309.

dipelajari. Motivasi sekunder disebut juga dengan motivasi sosial. Perilaku pada motivasi sekunder ini dipengaruhi oleh sikap, emosi, pengetahuan, kebiasaan dan kemauan.

2) Berdasarkan Sifatnya

Ada dua macam motivasi yaitu motivasi dalam diri sendiri (*intrinsik*) dan motivasi dari luar seseorang (*ekstrinsik*). Motivasi *intrinsik* dalam pengertian ini mengarah kepada timbulnya motivasi berprestasi. Sedangkan motivasi *ekstrinsik* adalah dorongan terhadap perilaku seseorang di luar perbuatan yang dilakukannya³²

Menurut Djamarah ada dua macam motivasi yaitu motivasi yang berasal dari dalam pribadi seseorang dan berasal dari luar diri seseorang. Kedua macam motivasi tersebut adalah sebagai berikut:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi *intrinsik* adalah motif-motif yang aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi *intrinsik* dalam dirinya maka, ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Motivasi *intrinsik* dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif. Motivasi *intrinsik* ini muncul berdasarkan kesadaran dengan tujuan esensial, bukan sekedar atribut dan seremonial

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi *ekstrinsik* adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi *ekstrinsik* yang positif dan negatif sama-sama mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang³³

Senada dengan Djamarah, Menurut Oemar Hamalik ada dua jenis motivasi yaitu motivasi *intrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*. Motivasi *intrinsik* yaitu motivasi yang timbul dan hidup dari dalam diri sendiri yang merupakan

³² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, , 1999), 86-91

³³ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, Jakarta, 2002), 115-118

motivasi yang sesungguhnya. Sedangkan motivasi *ekstrinsik* adalah motivasi yang berasal dari faktor-faktor dari luar. Motivasi *intrinsik* ini misalnya, keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, menyadari sumbangannya terhadap usaha kelompok, keinginan diterima orang lain dan lain-lain. Sedangkan motivasi *ekstrinsik* misalnya, angka kredit, ijazah, tingkatan hadiah, medali pertentangan dan persaingan bersifat negatif ialah sarcasm, ridicule dan hukuman³⁴

d. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Kegiatan belajar yang berupa perilaku kompleks itu telah lama menjadi objek penelitian ilmunan.³⁵

Menurut Slameto pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut: Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³⁶

M. Ngalim Purwanto dalam bukunya Psikologi Pendidikan, mengemukakan bahwa: Belajar adalah tingkah laku yang mengalami perubahan yang relatif mantap melalui latihan atau pengalaman karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah atau berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, ataupun sikap.³⁷

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah pemerolehan pengalaman baru oleh

³⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2004), 162-163

³⁵ Bambang Warsito, *Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), 65.

³⁶ Slamet, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 2.

³⁷ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, 85.

seseorang dalam bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap, sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu obyek atau melalui suatu penguatan dalam bentuk pengalaman terhadap suatu obyek yang ada dalam lingkungan belajar.

e. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat intelektual. Peranannya yang khas adalah penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat dalam belajar. Peserta didik yang mempunyai memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Peserta didik yang memiliki intelegensia cukup tinggi boleh jadi gagal karena kekurangan motivasi, Hasil belajar itu akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.³⁸

Ketika motivasi belajar seorang anak dikembangkan dengan baik sebagai ciri personal, maka masa depan dipenuhi dengan penemuan, kesempatan, dan kontribusi inovasi.³⁹

f. Fungsi Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar perlu adanya motivasi, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Mengikuti Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari peserta didik. Dan dalam kegiatan belajar juga pasti terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan keterangan dari guru. Bahkan sedikit pun tidak tergerak hatinya untuk mengikuti penjelasan guru dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.⁴⁰

Motivasi juga dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan hasil yang baik. Intensitas motivasi

³⁸ Suyanto dan Asep Djihad, *Calon Guru*, 73.

³⁹ Raymond J. Wlodkowski dan Judith H. Jaynes, *Motivasi Belajar*, (Jakarta : Cerdas Pustaka, 2004), 18

⁴⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi* , 71.

seseorang peserta didik sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.⁴¹

g. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Oemar Hamalik ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi, baik motivasi instrinsik maupun motivasi ekstrinsik diantaranya:

- 1) Tingkat kesadaran siswa akan kebutuhan yang mendorong tingkah laku/perbuatannya dan kesadaran atas tujuan belajar yang hendak dicapai.
- 2) Sikap guru terhadap kelas, guru yang bersikap bijak dan selalu merangsang siswa untuk berbuat kearah suatu tujuan yang jelas dan bermakna bagi kelas.
- 3) Pengaruh kelompok siswa. Bila pengaruh kelompok terlalu kuat maka motivasinya lebih cenderung ke sifat ekstrinsik.
- 4) Suasana kelas juga berpengaruh terhadap muncul sifat tertentu pada motivasi belajar siswa.⁴²

h. Pentingnya motivasi belajar

Perilaku yang penting bagi manusia adalah belajar dan bekerja. Belajar menimbulkan perubahan mental pada diri siswa. Bekerja menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi diri pelaku dan orang lain. Motivasi belajar dan motivasi bekerja merupakan penggerak kemajuan masyarakat, kedua motivasi tersebut perlu dimiliki oleh siswa, sedangkan tugas seorang guru dituntut memperkuat motivasi siswa.

Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut: (1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir; contohnya, setelah seorang siswa membaca suatu bab buku bacaan, dibandingkan dengan temannya sekelas yang juga membaca bab tersebut; ia kurang berhasil menangkap isi, maka ia terdorong membaca lagi. (2) menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya; sebagai ilustrasi, jika terbukti usaha belajar seorang siswa

⁴¹ Mustaqim dan Abdul Wahib, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), 75

⁴² Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 113

belum memadai, (3) mengarahkan kegiatan belajar, sebagai ilustrasi, setelah ia ketahui bahwa dirinya belum belajar secara serius, terbukti banyak bersenda gurau misalnya, maka ia akan mengubah perilaku belajarnya. (4) membesarkan semangat belajar, sebagai ilustrasi, jika ia telah menghabiskan dana belajar dan masih ada adik yang dibiayai orang tua, maka ia berusaha agar cepat lulus. (5) menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (di sela-selanya adalah istirahat atau bermain) yang berkesinambungan; individu dilatih untuk menggunakan kekuatannya sedemikian rupa sehingga dapat berhasil.⁴³

3. Fiqih

a. Pengertian Fiqih

Fiqih secara bahasa berarti pemahaman yang mendalam dan membutuhkan pengerahan potensi akal. Adapun secara istilah adalah ilmu tentang hukum syara' tentang perbuatan manusia (alamiah) yang diperoleh melalui dalil-dalilnya yang terperinci.⁴⁴ Jelasnya, ilmu fiqih adalah ilmu yang diperoleh dengan jalan ijtihad dan diperlukan pemahaman yang sempurna dan perenungan yang mendalam⁴⁵.

Hukum mempelajari fiqih terbagi menjadi dua bagian:

- 1) Ada ilmu fiqih yang wajib dipelajari oleh seluruh umat islam yang mukallaf, seperti mempelajari masalah sholat, puasa dan lain-lainnya.
- 2) Ada ilmu fiqih yang wajib dipelajari oleh sebagian orang yang ada dalam kelompok umat Islam, seperti mengetahui masalah ruju', syarat-syarat menjadi qadhi atau wali hakim dan lain-lainnya.⁴⁶

b. Fungsi dan Tujuan Pelajaran Fiqih

Fungsi mata pelajaran fiqih adalah sebagai berikut:

⁴³ Ad. Rooijackers, *Mengajar dengan Sukses*, (Jakarta: PT Gramedia , 2006), 162.

⁴⁴ Rahmat Syafe'i, *Ilmu Fiqih*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2010), 18.

⁴⁵ Teungku Muhammad Hasbi Ash Shiddieqy, *Memahami Syariat Islam*, (Semarang : PT Pustaka Rizki Putra, 2000), 3.

⁴⁶ Syafi'i Karim, *Fiqh-Ushul Fiqih*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2001), 48.

- 1) Mendorong tumbuhnya kesadaran beribadah siswa kepada Allah SWT
- 2) Menanamkan kebiasaan melaksanakan hukum islam di kalangan siswa dengan ikhlas
- 3) Membentuk kebiasaan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di sekolah dan di masyarakat.
- 4) Membentuk kebiasaan berbuat dan berperilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di sekolah dan masyarakat.⁴⁷

Sedangkan tujuan mempelajari fiqh ialah:

- 1) Untuk mencari kebiasaan faham dan pengertian dari agama islam
- 2) Untuk mempelajari hukum-hukum islam yang berhubungan dengan kehidupan manusia.
- 3) Kaum muslimin harus bertafaquh artinya memperdalam pengetahuan dalam hukum-hukum agama baik dalam bidang aqaid dan akhlak maupun dalam bidang ibadat dan muamalat.⁴⁸

B. Penelitian Terdahulu

Di bawah ini merupakan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul atau tema yang diambil oleh penulis sebagai bahan acuan, kajian, dan pertimbangan untuk penelitian. Adapun penelitian terdahulu dalam penelitian ini adalah:

1. Skripsi karya Khamim, mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, tahun 2012, yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Power Point* Dalam Pembelajaran PAI di Kelas X SMA Negeri 3 Bantul”. Tujuan penelitiannya adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran PAI dan juga menganalisis efektivitas penggunaan media *Power Point* dalam pembelajaran PAI di kelas X pada sekolah tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran PAI terdapat tiga komponen utama yang saling berpengaruh yaitu kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil

⁴⁷ Syafi'i Karim, *Fiqh-Ushul Fiqih*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2001), 11.

⁴⁸ Syafi'i Karim, *Fiqh-Ushul Fiqih*, 53.

- pembelajaran.⁴⁹ Berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan, penulis akan melakukan eksperimen dalam pembelajaran fiqih untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Power Point* terhadap motivasi belajar.
2. Skripsi karya Dedi Irawan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2013, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Office Powerpoint* Mendeskripsikan Gambar Teknik Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK Muhammadiyah 1 Playen”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Microsoft Power Point* untuk menunjang proses pembelajaran, serta mengetahui kelayakan produk berupa media pembelajaran *Microsoft Office Power Point* pada mata pelajaran Gambar Teknik, standar kompetensi membaca gambar teknik, kompetensi dasar mendeskripsikan gambar teknik. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran *Microsoft Office Powerpoint* pada mata pelajaran Gambar Teknik, standar kompetensi membaca gambar teknik, kompetensi dasar mendeskripsikan gambar teknik sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.⁵⁰ Berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan, penulis akan melakukan eksperimen dalam pembelajaran fiqih untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Power Point* terhadap motivasi belajar.
 3. Skripsi karya Asri Rahayu, mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2012, yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Dengan *Power Point* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria di SMK Negeri 1 Pengasih”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (a) Pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria pada kelas X sebelum menerapkan media

⁴⁹ Khamim, “Efektivitas Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran PAI di Kelas X SMA Negeri 3 Bantul”, *Skripsi*, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012.

⁵⁰ Dedi Irawan, “Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Office Powerpoint* Mendeskripsikan Gambar Teknik Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK Muhammadiyah 1 Playen”, *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.

pembelajaran dengan *power point* di SMK Negeri 1 Pengasih, (b) Pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria pada kelas X setelah menerapkan media pembelajaran dengan *power point* di SMK Negeri 1 Pengasih, (c) Pengaruh penerapan media pembelajaran dengan *power point* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria pada kelas X di SMK Negeri 1 Pengasih. Hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa pencapaian kompetensi pembuatan pola kemeja pria dipengaruhi oleh media pembelajaran dengan *power point*.⁵¹ Berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan, penulis akan melakukan eksperimen dalam pembelajaran fiqih untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Power Point* terhadap motivasi belajar.

4. Jurnal karya Hamriani, mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik dalam pembelajaran IPS Kelas V SDN Lagoci Kecamatan Liriaja kabupaten Soppeng”. Penelitian ini bertujuan untuk (i) mengetahui penggunaan media *power point* dalam pembelajaran IPS, (ii) mengetahui motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS sebelum dan setelah penggunaan media *power point*, (iii) mengetahui pengaruh penggunaan media *power point* terhadap motivasi belajar IPS pada peserta didik kelas V SDN 213 Lagoci Kecamatan Liriaja Kabupaten Soppeng. Jenis penelitian merupakan *Pre-eksperimen design*, dengan rancangan *pre-test post-test one group design*. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan media *power point* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Instrumen penelitian berupa lembar observasi guru, lembar aktivitas siswa (*pretest dan posttest*). Analisis deskriptif untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Analisis statistik inferensial (uji-t digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan media *power point* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS melalui program SPSS.

⁵¹ Asri Rahayu, “Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Power Point Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Pria di SMK Negeri 1 Pengasih”, *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (i) penggunaan media *power point* dalam pembelajaran IPS terjadi peningkatan yang signifikan dilihat dari lembar observasi, pada pertemuan pertama berada kategori cukup sedangkan pada pertemuan keempat berada kategori sangat baik. (ii) Berdasarkan nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik, sebelum penggunaan media *power point* dengan nilai rata-rata 73,68, sedangkan setelah penggunaan media *power point* adalah 93,09 hasil ini menunjukkan perbedaan yang bermakna. (iii) Motivasi belajar peserta didik dianalisis dengan menggunakan rumus *t-test* melalui bantuan *SPSS 20.0 for Windows*. Hasil uji hipotesis diketahui adanya perbedaan tingkat motivasi sebelum dan setelah penggunaan media *power point* yang signifikan⁵²

5. Jurnal karya Febriana Khaerunnisa, YYFR. Sunarjan, dan Hamdan Tri Atmaja. Jurusan Sejarah Universitas Negeri Semarang tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar Sejarah siswa kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu sebelum dan sesudah menggunakan media *power point*, dan untuk mengetahui adanya pengaruh media *power point* terhadap minat belajar Sejarah siswa SMA Negeri 1 Bumiayu. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk *pre-eksperimental design* jenis *one group pre-test pos test design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu yang dipilih menggunakan teknik random sampling. Teknik pengumpulan data adalah observasi, angket, dokumentasi dan kepustakaan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik deskriptif dan teknik analisis inferensial. Berdasarkan hasil analisis, tes pertama (*pre-test*) dengan jumlah rata-rata 52%, tes kedua (*pos test*) rata-rata 68%. Selain dilihat dari pencapaian rata-rata persentase skor minat, didalam uji t juga menjelaskan bahwa nilai thitung - 8,479 berdasarkan tabel distribusi t, nilai tabel untuk $df = 35$

⁵² Hamriani, “Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik dalam pembelajaran IPS Kelas V SDN Lagoci Kecamatan Liliraja kabupaten Soppeng”, *Jurnal*, Universitas Negeri Makassar.

sebesar 2,042, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan nilai $t_{hitung} < -t_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 di tolak, artinya terdapat pengaruh penggunaan media *power point* terhadap minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Bumiayu.⁵³

6. Jurnal karya Mufti Ma'rifah dan Sumadi, mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta yang berjudul "Pengaruh Penerapan Media *Power Point* dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Prestasi Belajar Fisika Pokok Bahasan Listrik Dinamis". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar fisika pada media pembelajaran *Power Point* dengan media pembelajaran tanpa *Power Point*. Populasi seluruh kelas X, sejumlah 161 siswa. Sampel diambil sebanyak 50 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik cluster random sampling. Data penelitian ini dikumpulkan dengan teknik dokumentasi, dan tes. Uji kemampuan awal menggunakan uji-t. Uji validitas dengan korelasi product moment pearson. Uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Sebelum dianalisis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas menggunakan uji chi kuadrat dan uji homogenitas menggunakan uji F. Hasil penelitian terdapat perbedaan yang sangat signifikan prestasi belajar fisika siswa kelas X antara yang diajar menggunakan media pembelajaran *Power Point* dengan tanpa media pembelajaran *Power Point*.⁵⁴

Keenam penelitian di atas yang sama-sama meneliti tentang *Power Point*, memiliki pembahasan yang berbeda. Ketiganya membahas: kondisi, metode dan hasil pembelajaran; pengembangan media dan kelayakan produk; pengaruh media terhadap pencapaian kompetensi. Dari hasil penelitian terdahulu di atas, belum ada yang menjelaskan tentang pengaruh pembelajaran dengan media *Microsoft Power Point* terhadap motivasi belajar

⁵³ Febriana Khaerunnisa, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018", *Jurnal*, Universitas Negeri Semarang, 2018.

⁵⁴ Mufti Ma'rifah dan Sumadi, "Pengaruh Penerapan Media *Power Point* dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Prestasi Belajar Fisika Pokok Bahasan Listrik Dinamis", *Jurnal*, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.

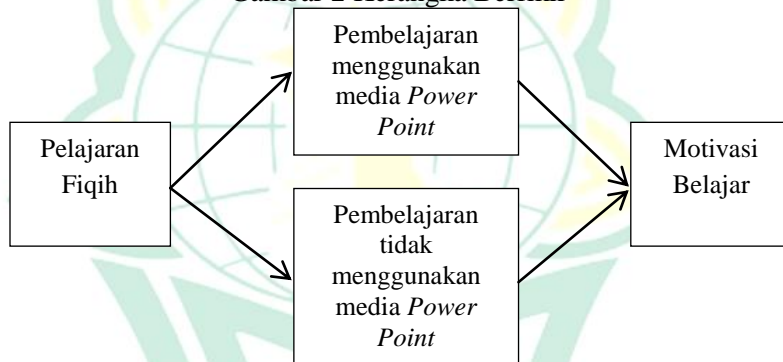
dalam mata pelajaran fiqh. Ditambah lagi penulis akan menggunakan metode penelitian eksperimen.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang pening.⁵⁵

Adapaun gambaran kerangka berfikir dari penelitian tentang “Pengaruh penggunaan media *Power Point* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran fiqh di MTs Ma’ahid Kudus” adalah sebagai berikut”

Gambar 2 Kerangka Berfikir



Kerangka Berfikir

Dari bagan diatas tersebut, dapat dijelaskan bahwa ada variable pengaruh yaitu penggunaan media *Power Point*, kemudian terdapat variable terpengaruh yaitu motivasi belajar siswa dalam pembelajaran fiqh sebagai tolok ukur keberhasilan dalam penelitian ini.

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhdap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimt pertanyaan. Dikatakan sementara, krena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum dilkasanakan pada

⁵⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 91

fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁵⁶ Jadi, hipotesis merupakan kesimpulan yang belum final artinya masih harus dibuktikan lagi kebenarannya atau dengan kata lain hipotesis adalah jawaban atau dugaan yang dianggap benar kemungkinannya untuk menjadi jawaban yang benar.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Ma'ahid kudus.

H0: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Ma'ahid kudus.



⁵⁶ Sugiono, *Metode Penelitian*, 96.