

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Deskripsi Pustaka

#### 1. Media Pembelajaran

Rossi dan Breidle dalam bukunya *Wina Sanjaya* mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.<sup>1</sup>

Menurut Gerlach dalam buku karangan *Wina Sanjaya* menjelaskan bahwa secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian tersebut media bukan hanya alat perantara seperti televisi, radio, *slide*, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah ketrampilan.<sup>2</sup>

Pembelajaran adalah upaya menciptakan suatu kondisi belajar dengan perlakuan yang sistematis atau terarah dan terencana dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran maksimal. Dengan demikian dapat disintesis bahwa media pembelajaran merupakan komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar, selama dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan

---

<sup>1</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2008), 204.

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, 205.

interaksi guru dengan siswa, supaya siswa mampu menyerap materi pelajaran dengan optimal.<sup>3</sup>

Dari sekian penjelasan di atas yang terpenting adalah penggunaan media harus selaras atau sejalan yang bertujuan ingin dicapai, relevan dengan materi pelajaran, dan juga sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

#### **a. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dalam suatu kegiatan belajar mengajar sangat dibutuhkan. Karena nantinya akan berpengaruh besar terhadap minat siswa. Seperti halnya muncul kegiatan menampilkan sebuah film, membuka *YouTube* untuk mencari video-video menarik atau gambar untuk memberikan informasi yang baik kepada siswa.<sup>4</sup>

Dari penjelasan di atas, media pembelajaran mempunyai fungsi dan peran sebagai berikut:

1) Menangkap suatu objek atau kejadian-kejadian tertentu.

Kejadian-kejadian penting atau objek yang langka dapat diabadikan kemudian kejadian itu dapat disimpan dan dapat digunakan, seperti halnya video perkembangan bayi di rahim dari mulai sel telur dibuahi sampai menjadi embrio dan berkembang menjadi bayi.

2) Merekayasa keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyuguhkan materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dimengerti.

---

<sup>3</sup>Srimaya, "Efektifitas Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa" *Jurnal Biotek* vol.5, No.1, 2017, 54.

<sup>4</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, 207.

- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.  
Dengan media pembelajaran siswa lebih tertarik dan menambah motivasi belajar dalam memerhatikan materi.<sup>5</sup>
  - 4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:
    - a) Media dapat mensiasati batas ruang kelas, dalam kondisi ini media dapat berguna untuk menyajikan objek yang terlalu besar untuk di bawa di kelas, memeperbesar serta memperjelas objek, mempercepat gerakan suatu proses gerakan yang lambat yang bisa dilihat dalam waktu yang cepat.
    - b) Mendorong terjadinya hubungan langsung antara peserta dengan lingkungan
    - c) Menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat
    - d) Melahirkan bermacam-macam pengamatan
    - e) Menggugah motivasi siswa untuk belajar dengan baik
    - f) Media dapat mengatur kecepatan belajar siswa
    - g) Menggugah keinginan dan ketertarikan baru
    - h) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.
- b. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran**
- 1) Media grafis (simbol-simbol komunikasi visual)
    - a) Gambar/foto
    - b) Diagram
    - c) Bagan
    - d) Kartun
    - e) Peta
  - 2) Audio (dikaitkan dengan indra pendengaran)
    - a) Radio
    - b) *Tape Recorder*
  - 3) Multimedia (dibantu proyektor LCD), misalnya file program komputer multimedia.

---

<sup>5</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, 2009.

**c. Prinsip Umum Pembuatan Media Pembelajaran**

- 1) Enak dipandang
- 2) Menarik
- 3) Tidak bertele-tele
- 4) Bermanfaat bagi siswa
- 5) Benar dan tepat sasaran
- 6) Tidak membingungkan
- 7) Dibuat secara sistematis

**d. Pertimbangan dalam Memilih Media Pembelajaran**

- 1) Karakteristik sasaran siswa
- 2) Sifat media yang digunakan
- 3) Alokasi waktu
- 4) Biaya
- 5) Fasilitas

**e. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran**

- 1) Media memiliki kelebihan dan kekurangan
- 2) Jangan berlebihan dalam menggunakan media
- 3) Penggunaan media mampu mengaktifkan pelajar
- 4) Penggunaan media harus direncanakan dalam program pembelajaran
- 5) Perlu persiapan yang cukup sebelum penggunaan media.<sup>6</sup>

**2. Media Power Point**

**a. Pengertian Media Power Point**

Program Microsoft *power point* Menurut Rudi dan Cepi “*Microsoft Power Point* merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi baik pembelajaran, seminar, likakarya dan sebagainya. Pendapat ini didukung oleh Asyhar bahwa “*Microsoft Power Point* adalah program aplikasi presentasi untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, seminar, *Meeting*, dan sebagainya”.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung:Yrama Widya, 2013), 3.

<sup>7</sup>Maryatun “Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Power Point Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran”*Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* ,Vol.3.No.1, 1- 14.

Sejalan dengan pendapat di atas, Mulyawan menyatakan bahwa "*Microsoft Power Point* adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office* yang digunakan untuk presentasi dan merupakan program berbasis multimedia".

Menurut Winastwan dan Sunarto dalam pemakaian program *Microsoft Power Point* yang dipakai sebagai media presentasi dalam penyampian materi oleh guru yaitu:

1) Komputer/laptop

Komputer/laptop sebagai alat presentasi yang dimanfaatkan oleh guru maupun siswa untuk memaparkan materi di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Materi yang dipaparkan komputer/laptop dapat diperjelas memakai LCD Proyektor agar dapat dilihat dengan jelas dan nyaman oleh seisi kelas. Dalam penggunaannya, satu komputer/leptop dapat diletakkan di depan kelas sehingga dapat digunakan oleh guru maupun siswa dalam melakukan pemaparan.

2) LCD (*Liquid Crystal Display*)

Proyektor LCD proyektor adalah media yang dipakai untuk membuat pantulan, proyektor sering digunakan untuk pemaparan materi. Komputer/laptop sebagai media presentasi yang dipakai oleh guru maupun siswa untuk memaparkan materi di dalam kelas pada saat kegiatan belajar mengajar.

Materi yang disajikan menggunakan komputer/laptop dapat diperbesar menggunakan LCD Proyektor agar dilihat dengan nyaman oleh seisi kelas. Program *Microsoft power point* di dalam komputer dirancang khusus untuk menyampaikan pemaparan materi, baik yang dilaksanakan oleh, pemerintah, pendidikan, maupun individual, dengan berbagai pilihan menu yang mampu menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi, yaitu sebagai pengelolaan teks, warna, gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai dengan kreatifitas pemakainya.

*Power point* sudah tersedia serangkaian pola yang dapat digunakan dalam menyusun *slide* presentasi. Setiap *slide* presentasi dapat berisi sebagai berikut.

1) Tampilan

a) *Background*

*Background* tidak gelap dan harus disesuaikan dengan warna tulisan. Buatlah *background* atau template sendiri pada presentasi dengan menampilkan aksesoris objek sesuai dengan tema yang dibahas dan dalam membuat template gunakan warna-warna yang lembut.<sup>8</sup>

b) Teks

Teks yang dituliskan harus disisipkan pada *frame*, yaitu area di layar yang ditandai oleh garis putus-putus, yang sudah disediakan, tampilan teks tersebut akan mengikuti pola yang sudah ditentukan, meskipun demikian, tampilan teks masih dapat diubah dengan bebas.<sup>9</sup>

Dalam penulisannya hindari menggunakan warna teks yang tidak sinkron dengan warna latar belakang. Perlu diingat juga untuk tidak menggunakan ukuran huruf yang terlalu kecil, agar *slide* yang ditampilkan dapat dibaca sampai ke penjuru kelas.

c) Gambar

Gambar selain teks, *slide* presentasi juga dapat diisi dengan gambar yang dapat diambil dari : *Clip Art, File, Auto Shapes, Worf Art*, scanner atau tabel yang dibuat *Microsoft Word*.

d) Kontras

Penggunaan warna teks dan latar belakang harus sinkron. Hal ini agar materi yang disajikan dapat dibaca dengan baik oleh siswa.

---

<sup>8</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*, (Jogjakarta:Divya Press.2011),174.

<sup>9</sup>Isnin Agustin, "*Power Point* Sebagai Alternative Media Pembelajaran Masa Kini", *Jurnal Edukos* Vol.4, No.2, 2014, 141

- e) Film  
selain *slide* presentasi juga dapat diberi efek-efek khusus yang memperindah *slide* presentasi yaitu berupa film.
- 2) Isi
  - a) *Font*  
Huruf yang digunakan tidak berkaki seperti *Arial, Tahoma, calibri* dan semacamnya, jenis huruf konsisten, huruf disarankan minimal 18 pt (misalnya: 32 pt untuk judul, 28 pt untuk sub judul, 22 pt untuk sub judul dan seterusnya).
  - b) *slide*  
Bila menggunakan bullet alangkah baiknya tidak lebih dari 6 buah dalam satu *slide*. Kemudian batasi penggunaan kata, jangan sampai melebihi 25 kata dalam satu *slide*
  - c) Suara  
Suara yang dipilih dapat disesuaikan dengan kebutuhan, dapat diambil dari fasilitas yang ada atau dari dalam komputer atau melalui suara-suara lagu.
  - d) Baris  
Hindari penggunaan baris yang terlalu banyak pada setiap *slide*. Karena jumlah baris yang terlalu banyak dapat membuat *slide* penuh dan ukuran teks menjadi mengecil.
  - e) Sub  
Tulis judul utama pada *slide* utama, kemudian sub judul, kemudian inputlah poin-poin/pokok materi setiap sub secara berurut pada *slide-slide* berikutnya.<sup>10</sup>
  - f) Huruf  
Gunakan huru-huruf yang memiliki karakter yang jelas dan tegas<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup>Isnin Agustin, “*Power Point* Sebagai Alternative Media Pembelajaran Masa Kini”, *Jurnal Edukos*, Vol.4, No.2, 142.

<sup>11</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*, 17

**b. Fungsi media *Power Point***

Media ini sering dipakai oleh seorang guru memaparkan sebuah materi dalam proses pembelajaran. Materi yang akandisajikan secara menarik agar siswa tergugah, dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang berlangsung.Selain memiliki pengertian, media *power point* juga memiliki fungsi diantaranya:

- 1) Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik
- 2) Kegiatan belajar mengajar menjadi interaktif
- 3) Hemat waktu dan tenaga
- 4) Meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa
- 5) Mendorong untuk melaksanakan pembelajaran dimanapun dan kapanpun
- 6) Melahirkann sikap positif siswa terhadap bahan ajar dan proses belajar
- 7) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Melalui fasilitas tersedianya *power point*, tentunya sebagai guru akan lebih terbantu dalam menyampaikan materi kepada siswa, kebiasaan lama seperti berbicara panjang lebar di depan kelas, mencatat, menggambar, sekarang tidak perlu dilakukan karena hanya membuang-buang waktu, mengingat lemahnya minat belajar siswa dengan metode penyampaian yang monoton akan menghasilkan siswa yang pasif dan akan berpengaruh besar terhadap hasil belajar yang akan dicapai.

Sebagai seorang guru harus pandai menyikapi kebutuhan siswa yang disesuaikan dengan zamannya, karena pembelajaran yang terpacu dengan buku saja akan menghambat kreatifitas guru dan siswa.

**c. Kelebihan Media *Power Point***

Kelebihan Media Program *Microsoft power point*

- 1) Tampilannya menarik karena dilengkapi dengan animasi gambar maupun foto.
- 2) Lebih mengundang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang materi yang disajikan guru.

- 3) Materi yang disajikan berupa gambar dan suara lebih mudah dipahami peserta didik.
- 4) Guru tidak perlu banyak menjelaskan materi yang sedang disajikan.
- 5) Dapat digandakan sesuai dengan kebutuhan, dan dapat digunakan secara berulang-ulang sesuai materi pembelajaran yang diajarkan.
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data *Optic* atau *Magnetic (CD, Disket, Flasdisk)* sehingga praktis untuk dibawa.

**d. Kekurangan Media *Power Point***

- 1) Membutuhkan waktu dan tenaga yang cukup besar untuk mempersiapkan materi pembelajaran.
- 2) Alat-alat komputer yang terkadang merepotkan.
- 3) Penggunaan layar monitor yang terlalu kecil dapat menghambat siswa untuk menangkap dan memahami materi yang disajikan.
- 4) Mempunyai pengetahuan yang cukup dalam mengoperasikan program *power point*, agar pemaparan materi terlaksana dengan baik tanpa hambatan.

### 3. PAIKEM

**a. Pengertian PAIKEM**

PAIKEM merupakan strategi pembelajaran guna untuk mempermudah seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, dengan tujuan akhir dapat menguasai kegiatan belajar mengajar.

PAIKEM adalah Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Secara umum, tujuan penerapan model PAIKEM yaitu supaya proses pembelajaran yang dilakukan di kelas dapat mengundang aktivitas dan kreativitas belajar peserta didik serta dilaksanakan dengan efektif dan menyenangkan. Model pembelajaran ini merupakan salah satu solusi untuk melahirkan lulusan yang berkualitas.

PAIKEM juga memiliki tujuan agar siswa dapat melakukan berbagai kegiatan untuk megembangkan karakter serta kemampuan pemahaman agar lebih kreatif

dan bertanggung jawab. Berikut penjelasan PAIKEM lebih rinci:

1) Pembelajaran Aktif

Menurut Hornby, berarti: “*in the habit of doing things, energetic*”. Artinya, terbiasa melakukan segala sesuatu dengan segala upaya, pembelajaran aktif berarti pembelajaran yang membutuhkan keaktifan siswa dalam merespon sesuatu baik fisik maupun non fisik.<sup>12</sup> Siswa berperan dalam proses pembelajaran yang aktif dan membangun pengetahuannya sendiri, siswa aktif merupakan siswa yang mengupayakan segalanya dan bekerja keras bertanggung jawab atas proses belajarnya.<sup>13</sup>

Aktif yang dimaksudkan adalah, dalam proses belajar mengajar guru harus membuat suasana yang sedemikian rupa yang dapat mendorong siswa untuk aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan pendapat.

Belajar merupakan suatu proses aktif yang dilakukan oleh peserta didik dalam mengembangkan wawasannya, bukan hanya berdiam diri mendengarkan ceramah yang diberikan oleh guru perihal materi pembelajaran. Pembelajaran yang tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar.<sup>14</sup>

Berikut ini adalah proses pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan siswa:

- a) Pemecahan masalah, kegiatan ini muncul ketika proses penyampaian materi ada yang kurang jelas sehingga siswa akan bertanya pada guru ketika ada kesulitan dan bertanya kepada teman yang

---

<sup>12</sup>Umi Kulsum, *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM*, (Surabaya: Gena Pratama Pustaka, 2011), 57.

<sup>13</sup>Jamal Ma'mur Asmani, *7 Tips Aplikasi PAIKEM*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011). 11.

<sup>14</sup>Zainal Aqib, *Model - Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, , 40.

lebih faham, sehingga dalam mengerjakan tugas tidak ada kesulitan.

- b) Kerjasama, kegiatan ini sering dilakukan pada saat diskusi, proses ini akan memunculkan berbagai kegiatan siswa seperti menghargai perbedaan pendapat, bekerjasama dengan baik dalam kelompok, aktif mengikuti kegiatan kelompok dalam memecahkan masalah
- c) Mengemukakan gagasan, kejadian ini akan ditemukan ketika proses penyampaian ada yang kurang tepat, atau ada yang perlu ditambahi. Jadi, siswa akan berperan dalam merespon pertanyaan atau intruksi dari guru, berani menjelaskan hasil temuan, berani mengungkapkan pendapat.
- d) Perhatian, siswa dalam proses pembelajaran diwajibkan untuk mematuhi aturan dan belajar dengan semestinya seperti mencatat materi yang diberikan ditulis lengkap dan rapi, Serius mengikuti pembelajaran, memperhatikan dan mendengarkan proses jalanya pembelajaran dikelas.<sup>15</sup>

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dirangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis dan dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Nana sudjana mengemukakan ada 5 hal yang mempengaruhi keaktifan belajar yaitu: stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajarinya, penguatan, pemakaian dan pemindahan.<sup>16</sup>

## 2) Pembelajaran Inovatif

Penjelasan inovasi menurut MC Leod sebagai: *“something newly introduced such as method or device”*, dari definisi ini, membangun pembelajaran yang inovatif harus dilakukan dengan metode-metode

---

<sup>15</sup> Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada Press dan Center For Learning Innovation, 2007), 55.

<sup>16</sup>N.Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 20.

yang belum ada ataupun yang sudah ada, guru harus melaksanakannya walaupun itu barang baru maupun barang lama, dengan berdasarkan segala aspek (metode, perangkat, bahan dan sebagainya) pembelajaran inovatif bisa dilakukan melalui cara-cara mengukur kemampuan atau daya serap setiap siswa dan bisa menampung setiap karakteristik siswa.<sup>17</sup>

Dalam hal ini, seorang guru bertindak inovatif dalam hal:

- a) Materi yang digunakan harus memberikan pengetahuan kepada siswa.
  - b) Berbagai pendekatan pembelajaran dengan gaya baru yang diterapkan yang sesuai dengan kondisi siswa, sekolah, dan lingkungan dan melibatkan teknologi perangkat pembelajaran.<sup>18</sup>
  - c) Peran teknologi yang harus dilibatkan dalam pembelajaran dengan mudahnya akses yang ada bisa dijadikan bahan acuan untuk persiapan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang beragam dan penerapan pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk pembelajaran untuk bisa diterapkan dalam berbagai bidang studi.
- 3) Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan imajinasi yang luas, menciptakan inovasi dan hal-hal baru yang menarik lainnya.

Kreatif sendiri memiliki arti memakai hasil buatan atau karya baru yang belum pernah ada sebelumnya, atau bisa juga mengembangkan yang sudah ada.<sup>19</sup>

Peran aktif dari siswa sangat berpengaruh terhadap pembentukan generasi yang kreatif. Kreatif

---

<sup>17</sup>Umi Kulsum, *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM*, 59.

<sup>18</sup>Umi Kulsum, *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM*, 59.

<sup>19</sup>Lif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *PAIKEM Gembrot*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2011), 3

yang dimaksudkan agar guru mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang bermacam-macam, menciptakan bahan atau alat bantu belajar bisa yang sederhana yang penting berguna, lingkungan sekitar harus bisa dimanfaatkan, manajemen kelas dan sumber belajar, merencanakan proses dan hasil belajar, sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.<sup>20</sup>

Dari penjelasan di atas kreatif bisa ditujukan kepada siswa dan guru, untuk guru kegiatan ini dapat muncul ketika dalam penyampaian materi dimana guru mampu mengemas materi dan menyampaikan dengan cara yang berbeda dan dengan kondisi yang berbeda. Untuk siswa hal ini juga dapat muncul ketika pemberian tugas dimana siswa lebih trampil dalam menjelaskan dan menyuguhkan hasil kreatifitas masing-masing dari yang paling unik, rapi, trampil serta yang sesuai, misalnya pemberian tugas berupa kerajinan tangan atau pembuatan klipng atau tugas yang lain.

#### 4) Pembelajaran Efektif

Pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk belajar dan memahami materi pembelajaran.

Efektifitas pembelajaran terlihat pada perubahan perilaku (kognitif, afektif, psikomotorik) yang relatif tetap seperti yang telah dituliskan sebagai tujuan pembelajaran.

Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah kegiatan belajar mengajar, sebab pembelajaran mempunyai beberapa tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan dan tidak efektif, maka pembelajaran tersebut seperti bermain biasa. Prinsip dasar dan implikasi pada pembelajaran efektif, yaitu:

---

<sup>20</sup> Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, 41.

- a) Motivasi  
Motivasi adalah keadaan internal manusia yang mempengaruhi manusia untuk mengetahui lebih dalam hal-hal yang akan dipelajari dan mempengaruhi manusia untuk bertindak sesuatu. Motivasi juga dapat dilihat sebagai basis untuk mencapai sukses berbagai segi kehidupan melalui peningkatan kemampuan dan kemauan.<sup>21</sup>
  - b) Keaktifan  
Keaktifan yang dimaksud adalah upaya yang dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan, salah satunya yaitu dengan giat belajar.
  - c) Keterlibatan langsung atau pengalaman  
Pengalaman adalah hubungan antara individu dengan lingkungan. Dengan adanya hubungan tersebut dimaksudkan agar terjadi rangsangan dari luar. Rangsangan tersebut akan menjadi pengalaman dari siswa.
  - d) Tantangan.  
Tantangan adalah segala hal atau kegiatan yang bertujuan untuk menggugah kemampuan.
- 5) Pembelajaran Menyenangkan
- Menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang kondusif, tidak tertekan, rileks dan menyenangkan. Sehingga siswa memusatkan perhatian secara penuh pada belajar dengan waktu perhatian yang tinggi, yang dapat meningkatkan hasil belajar.
- Suatu pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila memenuhi syarat sebagai berikut.
- a) Rileks, keadaan ini akan muncul ketika siswa dalam kondisi tenang tanpa tegang dan tidak mengganggu konsentrasi.
  - b) Bebas dari tekanan artinya siswa belajar sesuai dengan kemauannya sendiri tanpa paksaan.

---

<sup>21</sup>George Terry, *Prinsip-Prinsip Manajemen*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), 131.

- c) Menarik, hal seperti ini akan sering muncul ketika siswa mampu terpengaruh dan tergugah ketika pembelajaran.
- d) Membangkitkan minat belajar saat guru dapat membuat Siswa senang agar giat belajar dan selalu mengikuti proses kegiatan belajar
- e) Lingkungan belajar menarik, kondisi ini akan terjadi ketika lingkungan yang dapat membuat siswa senang dan tidak mudah bosan
- f) Konsentrasi tinggi, hal ini akan terjadi ketika siswa fokus pada materi yang disampaikan guru saat pembelajaran berlangsung

#### **b. Karakteristik PAIKEM**

Karakteristik strategi pembelajaran PAIKEM sebagai berikut.

- 1) Siswa menjadi pusatnya, yaitu ada tujuan yang harus dipenuhi oleh peserta didik melalui hasil belajar.
- 2) Belajar yang orientasinya pada tercapainya kemampuan tertentu. Dengan kata lain adalah orientasi yang dipakai untuk mengukur tercapainya tujuan pembelajaran dalam kelas.
- 3) Belajar dengan tuntas dan berkesinambungan.
- 4) Pengalaman secara langsung, artinya selain pembelajaran PAIKEM guru juga memberi pelajaran pengalaman yang sudah dialami.
- 5) Mata pelajaran yang disajikan dengan konsep yang beragam
- 6) Sifatnya fleksibel atau mampu menyesuaikan.

Secara garis besar PAIKEM dapat digambarkan sebagai berikut.

- 1) Siswa ikut berperan dalam berbagai aktivitas yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui perbuatan
- 2) Guru memanfaatkan berbagai media dan berbagai cara dalam menggugah semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan proses belajar mengajar yang lebih interaktif, menyenangkan dan cocok bagi siswa.

- 3) Guru membimbing peserta didik untuk menemukan cara dalam pemecahan suatu masalah.<sup>22</sup>

**c. Dasar-Dasar PAIKEM**

PAIKEM berkembang dengan beberapa perubahan, yaitu:

- 1) Belajar perorangan (*individual learning*) beralih ke belajar bersama (*cooperatif learning*), yang awalnya belajar dirumah beralih belajar bersama, saling bertanya perihal materi yang kurang faham kepada teman yang lebih faham.
- 2) Belajar dari cara menghafal (*rote learning*) beralih ke belajar untuk memahami (*learning for understanding*), dengan banyaknya dukungan dari media atau gaya penyampaian guru, yang awalnya siswa belajar dengan menghafal dan kesusahan, dengan media siswa lebih mudah memahami sekaligus hafal dengan sendirinya.
- 3) Menggunakan teori pemindahan pengetahuan (*knowledge transmitted*) ke bentuk interaktif, keterampilan proses dan pemecahan masalah seperti diskusi, siswa mengajukan pertanyaan kemudian siswa lain yang menjawab
- 4) Paradigma yang berubah dari guru mengajar ke siswa belajar
- 5) *Authentic Assesment* merupakan perubahan dari evaluasi tradisional, misalnya portofolio, proyek, laporan siswa, atau penampilan siswa.<sup>23</sup>
- 6) Peralihan dasar di atas sesuai Standar Nasional Pendidikan, pasal 19, ayat (1), dengan PP No. 19 pada Tahun 2005.

**d. Pelaksanaan PAIKEM**

Representasi PAIKEM ditunjukkan dengan berbagai aktivitas yang dilaksanakan selama KBM. Pada saat yang sama representasi tersebut memperlihatkan kemampuan yang perlu dimiliki guru

---

<sup>22</sup> Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, 41.

<sup>23</sup> Mohammad Jauhar, *Implementasi PAIKEM dari Behavioristic Sampai Konstruktivistik*, 2017, 150

untuk mengembangkan keadaan yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berikut ini adalah beberapa contoh KBM (kegiatan belajar mengajar) dan kemampuan guru yang bersesuaian.<sup>24</sup>

**Tabel 2.1** Komponen Pembelajaran PAIKEM

<b>Komponen Pembelajaran</b>	<b>Hal Baru yang Berbeda dengan Kebiasaan Pembelajaran Selama ini</b>
Guru membuat strategi dan mengatur KBM yang dapat mempengaruhi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran	Guru mengisi KBM dengan kegiatan yang bermacam-macam, misalnya: <ol style="list-style-type: none"> <li>Eksperimen</li> <li>Musyawarah</li> <li><i>Problem Solving</i></li> <li>Membuat laporan</li> </ol>
Guru memanfaatkan media bantu dan sumber belajar yang bermacam-macam	Sesuai mata pelajaran <ol style="list-style-type: none"> <li>Alat peraga</li> <li>Gambar</li> <li>Media audio visual</li> </ol>
Guru memberikan peluang kepada siswa untuk mengasah ketrampilan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan eksperimen dan observasi</li> <li>Pengumpulan data</li> <li>Membuat kesimpulan</li> <li><i>Problem Solving</i></li> <li>Menulis hasil laporan</li> </ol>
Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berbicara	Diskusi, bertanya atau berkomentar
Guru memeberikan bahan ajar dan kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa dikelompokkan sesuai dengan kemampuan</li> <li>Bahan pelajaran disesuaikan dengan kemampuan kelompok</li> <li>Pemberian tugas remedial dan pengayaan</li> </ol>
Guru menghubungkan KBM (kegiatan belajar mengajar) dengan pengalaman siswa sehari-	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mnceritakan pengalaman pribadi, yang mendidik dan memotivasi untuk siswa lain</li> <li>Siswa menerapkan hal yang</li> </ol>

<sup>24</sup> Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, 42.

hari yang memotivasi	dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
Menilai KBM dan kemajuan belajar siswa secara terus menerus	a. Guru memantau kerja siswa b. Guru memberikan umpan balik.

**Tabel 2. 2Kegiatan Dalam Belajar PAIKEM**

<b>KOMPONEN</b>	<b>KEGIATAN SISWA</b>	<b>KEGIATAN GURU</b>
Pengalaman	a. Melakukan observasi b. Eksperimen c. Membaca d. Mengerjakan e. Wawancara f. Membuat sesuatu	a. Membentuk kegiatan yang bermacam-macam b. Memantau siswa saat bekerja dan sesekali mengajukan pertanyaan
Interaksi	a. Berdiskusi	a. Mendengarkan dan bertanya b. Mendengarkan, tidak mengejek dan menertawakan jawaban yang dikemukakan oleh peserta didik yang lain.
	a. Meminta pendapat orang lain b. Mengajukan pertanyaan	a. Mendengarkan, meminta pendapat siswa lain, mendengarkan, mengajukan pertanyaan yang <i>anti maintream</i>
	c. Memberi tanggapan	a. Berkeliling ke kelompok, sesekali duduk bersama kelompok, mendengarkan perbincangan kelompok, dan mengomentarnya
Komunikasi	a. Memperlihatkan, berbicara,	a. Memerhatikan, memberi tanggapan, tidak

	bercerita, menceritakan, melaporkan, memaparkan gagasan atau berpendapat	menertawakan
Refleksi	Berfikir ulang tentang hasil pikiran sendiri	Mempertanyakan, meminta siswa lain untuk memberikan tanggapan.

#### 4. Mata Pelajaran Fikih

Mata pelajaran Fikih itu sendiri adalah salah satu mata pelajaran kelompok Pendidikan Agama yang menjadi ciri khas Islam pada madrasah, yang dikembangkan melalui usaha sadar untuk mengamalkan ajaran agama Islam baik yang berupa ajaran ibadah maupun muamalah melalui kegiatan pengajaran, bimbingan atau latihan sebagai bekal dalam melanjutkan pada jenjang pendidikan tinggi.<sup>25</sup>

Mata pelajaran Fikih memiliki ruang lingkup diantaranya ruang lingkup hukum, aturan-aturan atau syariat yang berhubungan dengan perbuatan, dari halal maupun haram dan semua perbuatan yang ditinggalkan.<sup>26</sup>

Pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali siswa agar dapat memahami dan mengetahui hukum Islam dari pokok pokoknya, untuk mengatur sebuah ketentuan dan tata cara dalam hubungan Allah dengan manusia yang itu diatur dalam Fikih ibadah dan Fikih muamalah yang mengatur manusia dengan sesama manusia.

#### 5. Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19

Covid-19 merupakan infeksi virus baru yang bermula di Wuhan Cina pada tanggal 31 Desember 2019. Virus ini termasuk virus RNA strain tunggal positif ini menginfeksi saluran pernapasan. Penegakan diagnosis dimulai dari gejala umum berupa demam, batuk dan sulit bernapas, sehingga

<sup>25</sup>Ahmad Falah, Materi dan Pembelajaran Fiqih MTs – MA, 6

<sup>26</sup>Zarkasji Abdul Salam dan Oman Fathurohman, *Pengantar Ilmu Fiqih Ushul Fiqih 1*, (Lembaga Studi Filsafat Islam: Yogyakarta, 1994), 46.

masing- masing negara menjaga ketat dan mewajibkan warganya untuk mematuhi protokol kesehatan termasuk dalam lembaga pendidikan.<sup>27</sup>

Jumlah kasus semakin bertambah seiring berjalanya waktu, kegiatan yang biasa dilakukan oleh manusia berubah drastis, larangan keluar rumah, larangan berintraksi, berkerumun dan melakukan kontak fisik, hal ini benar-benar diatur sedemikian rupa untuk tetap mematuhi protokol kesehatan dan peraturan pemerintah, khususnya dalam lembaga pendidikan.<sup>28</sup>

Menteri pendidikan (mendikbud) Nadiem Makarim memutuskan bahwa Prinsip dikeluarkannya kebijakan pendidikan di masa pandemi Covid-19 adalah dengan memprioritaskan kesehatan dan keselamatan siswa, guru, tenaga kependidikan, keluarga dan masyarakat. Oleh karena itu pembelajaran tatap muka diperbolehkan di zona hijau, semua otoritas harus memenuhi persyaratan protokol kesehatan.<sup>29</sup>

Kegiatan belajar mengajar saat satuan pendidikan kembali beroperasi wajib memastikan terpenuhinya tujuan pendidikan di masa pandemi Covid-19 seperti memastikan pemenuhan hak anak untuk mendapatkan akses pendidikan yang berkualitas, melindungi seluruh warga satuan pendidikan dan mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di lingkungan satuan pendidikan.<sup>30</sup>

Pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 pembelajaran dilaksanakan secara daring dan luring di MTs Nahdlotussibyan Wonoketingal Karanganyar Demak khususnya pada penggunaan media *Power point* dalam

---

<sup>27</sup>Corona virus diseases (Covid-19); “Sebuah Tinjauan Literatur, *Wellness And Healthy Magazine*” vol 2,no , February 2020, 87-192

<sup>28</sup> Corona virus diseases (Covid-19); “Sebuah Tinjauan Literatur, *Wellness And Healthy Magazine*” vol 2,no, 87-192

<sup>29</sup>Rizqon Halal Syah Aji, “ Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Ketrampilan, dan Proses Pembelajaran” *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syra’i* 7 No. 5, 2020,36.

<sup>30</sup>Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)

pelaksanaan sistem PAIKEM diterapkan secara daring yang dibagikan guru di dalam grup *WhatsApp* kelas, dengan demikian siswa akan mudah untuk memahami sub-sub atau pokok-pokok pelajaran yang disampaikan oleh guru dalam bentuk *power point* dengan dilengkapi berbagai foto tau video sebagai penjas materi.

## B. Penelitian Terdahulu

Dalam rangka menghindari adanya pengulangan penelitian, baik dalam bentuk judul skripsi maupun dalam penulisan dan hal lainnya. Untuk lebih jelasnya penulis akan memaparkan beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian yang dilakukan.

Widya Moresta dengan judul “Meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V melalui media pembelajaran *power point* di MI Iskandar Muda Kota Batam”, penelitian dengan hasil penggunaan media *power point* dalam pembelajaran diketahui dapat meningkatkan keaktifan siswa menjadi lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media *power point*. Rata-rata Ketuntasan hasil belajar diperoleh sudah mencapai standar keberhasilan dengan nilai 80.

Sulastrri dengan judul “Efektivitas penggunaan media *power point* dalam pembelajaran PAI di SMP Tunas Dharma way Gaih Lampung Selatan”, penelitian dengan hasil penggunaan media *power point* dapat dikatakan efektif dengan indikasi berkurangnya peserta didik yang ngobrol dan mengantuk, lebih tertarik dan termotivasi serta lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

Khamim, dengan judul “Efektivitas penggunaan media *power point* dalam pembelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 3 Bantul” dengan hasil penggunaan media *power point* dilihat dari segi keefektifan yaitu aspek tujuan, fungsi, rencana, program, ketentuan dan aturan maka dari kesemua aspek tersebut pembelajaran yang menggunakan media *power point* dalam kategori efektif.

Dari penelitian yang telah diuraikan di atas, ada beberapa kesamaan dengan penelitian ini, di antaranya kesamaanya terletak pada jenis penelitian yang digunakan dan permasalahan yang diteliti. Jenis penelitian yang

digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi kemudian dilanjutkan dengan teknik analisis data yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, kemudian penarikan kesimpulan.

Dari beberapa kesamaan tersebut terdapat perbedaan seperti mata pelajarannya berbeda, kelas yang berbeda, serta subjek penelitian yang berbeda. Tidak hanya itu, perbedaan juga terdapat pada lokasi penelitian. meskipun sudah ada beberapa penelitian yang mengkaji tentang penggunaan media *power point*, peneliti ingin mengemukakan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Penelitian ini akan memaparkan secara mendalam tentang penggunaan media *power point* dalam pelaksanaan sistem PAIKEM pada mata pelajaran Fiqih kelas IX pada masa pandemi Covid-19 di MTs Nahdlotussibyan Wonoketingal Karanganyar Demak. Maka disinilah letak keaslian dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang sudah ada.

### **C. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti akan menguraikan suatu kerangka penelitian guna untuk mendasari kegiatan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut: Penggunaan media *power point* dalam proses pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang kehadirannya mempunyai arti yang cukup penting. Bahan yang disampaikan kurang jelas atau memang tidak jelas atau rumit dapat dibantu dengan menggunakan bantuan media tersebut, Karena dengan media *power point* dapat menutupi kekurangan guru dengan maksud siswa akan lebih mudah untuk memahami apa yang telah disampaikan.



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**