

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah وسائل yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹

Media adalah sebuah alat bantu yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.² Selaras dengan pendapat tersebut, AECT (*Association of Education and Communication Technology*), sebuah organisasi yang bergerak dalam bidang teknologi pendidikan dan komunikasi, memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.³ Adapun NEA (*National Educational Association*) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.⁴

Dari definisi-definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran,

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), 3.

² Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 3.

³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012), 28.

⁴ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*, (Jakarta: Kencana, 2017), 62.

perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.⁵

Sedangkan pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran” adalah upaya untuk membelajarkan siswa.⁶ Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.⁷ Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.⁸

Jika diambil formasi pendapat di atas, media pembelajaran adalah alat atau metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks. Akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti: TV, radio, slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru atau obyek-obyek nyata lainnya.

⁵ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 12.

⁶ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), 183.

⁷ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 57.

⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 117.

Dalam pandangan Gerlach dan Ely, yang dikutip Wina Sanjaya mengenai pengertian media pembelajaran sebagai berikut: “*a medium, conceived is any person, material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.*” Yang berarti, media itu meliputi: orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.⁹ Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.¹⁰

Heinich dan kawan-kawan (1982) mengemukakan pendapatnya mengenai media bahwa:¹¹ Istilah *medium* atau media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung pengajaran, maka media tersebut disebut media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu *hardware* (semua yang dapat didengar, dilihat, dan diraba dengan panca indera) maupun *software* (kandungan isi yang ingin disampaikan) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber ke penerima dan dapat digunakan secara massal, kelompok besar/kecil ataupun perorangan dalam proses pembelajaran.

⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), 204.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 3.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 4.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi ilim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Azhar Arsyad menjelaskan bahwa:¹²

Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian dan isi pelajaran pada saat itu, di samping itu juga membangkitkan motivasi, minat siswa dan juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menrut Levie dan Lentz yang dikutip oleh Azhar, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu:¹³

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar membaca teks yang bergambar
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 19-20.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 20-21

membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Sejalan dengan hal tersebut, Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:¹⁴

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Lebih lanjut, menurut Wati, manfaat media pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu manfaat umum dan praktis:¹⁵

- 1) Manfaat umum, secara umum media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui yaitu:
 - a) Pembelajaran lebih menarik

¹⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991), 2.

¹⁵ Ega Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kata Pena, 2016), 12.

- b) Materi pembelajaran akan lebih jelas
 - c) Siswa tidak mudah bosan
 - d) Siswa lebih aktif
- 2) Manfaat praktis, selain manfaat umum media pembelajaran juga mempunyai manfaat praktis yaitu sebagai berikut:
- a) Meningkatkan proses belajar
 - b) Memotivasi siswa
 - c) Merangsang kepekaan siswa
 - d) Terjadi interaksi langsung

Sedangkan Azhar Arsyad mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:¹⁶

- 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 peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 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.

Berdasarkan beberapa keterangan di atas, maka dapat disimpulkan mengenai fungsi dan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu: (1) dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) dapat

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 29-30.

meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, (3) dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa, pembelajaran akan lebih menarik, (6) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan dan lain-lain, dan (7) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.

Mendukung penjelasan mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran di atas, Kemp and Dayton (1985) yang dikutip oleh Wina Sanjaya menuturkan bahwa media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran. Di antara kontribusi tersebut menurut kedua ahli tersebut adalah:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan di manapun diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru berubah ke arah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar.¹⁷

¹⁷ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, 210-211.

c. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan,¹⁸ di antaranya:

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 2) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dengan materi pelajaran
- 3) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa
- 4) Media yang akan digunakan oleh guru harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi
- 5) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan keterangan di atas, terlihat bahwa antara media pembelajaran dengan faktor-faktor pembelajaran lainnya sangat erat hubungannya dengan interdependensi antara satu faktor dengan faktor yang lainnya dalam proses pembelajaran. Masing-masing komponen tersebut tidak terpisah, tapi menyatu antara satu dengan yang lain. Tetapi, selain hal-hal tersebut, ada juga komponen lain yang perlu dan harus diperhatikan pada saat memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu:¹⁹

- 1) Daya jangkauan, terhadap pengajaran individual pengajaran kelompok, dan pengajaran masal
- 2) Keluwesan pakai, yaitu kapan media tersebut akan digunakan, di mana akan digunakan dan audiennya siapa
- 3) Ketergantungan, artinya media yang digunakan juga tergantung pada sarana dan fasilitas yang lain

¹⁸ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, 226-227.

¹⁹ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran...*, 38-39.

- 4) Kendali, siapa yang akan mengendalikan media tersebut
- 5) Atribut, kualitas hasil media yang digunakan dalam proses belajar, dan
- 6) Biaya, media yang digunakan mahal atau murah dan juga data tahannya, sehingga dapat dipertimbangkan biaya produksi atau pembelian.

d. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada banyak media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga yang kompleks dan rumit, mulai dari yang hanya menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Dari yang murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras. Dalam perkembangannya media mengikuti perkembangan teknologi, teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja keras atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audiovisual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif.²⁰ Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat jenis, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak,
- 2) Media hasil teknologi audiovisual
- 3) Media hasil teknologi berbasis komputer, dan
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow yang dikutip Arsyad dibagi ke dalam

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 31.

dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.²¹

- 1) Pilihan media tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan
 - b) Visual yang tak diproyeksikan
 - c) Audio
 - d) Penyajian multimedia
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan
 - f) Cetak
 - g) Permainan
 - h) Realia
- 2) Pilihan media teknologi mutakhir
 - a) Media berbasis telekomunikasi
 - b) Media berbasis mikroprosesor

Berdasarkan pengertian yang ada, maka dapat kita ketahui bahwa media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam proses belajar mengajar. Sehingga sebagai calon guru, sudah sepantasnya apabila ia dapat membuat media pembelajaran sendiri yang akan memudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang diampu. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran modern.

2. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint*

a. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif dirancang bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan, informasi, dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, dan objek atau benda yang terlalu besar atau benda terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar. Keadaan tersebut menimbulkan kemampuan untuk menganalisis, mengkritik, dan mencapai kesimpulan berdasarkan pada inferensi atau

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 35.

pertimbangan seksama yang disebut dengan keterampilan berpikir kritis (KBK).²²

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang ditujukan untuk menyalurkan pesan pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif adalah media yang dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri, aktif, dan terkendali.²³

Media interaktif adalah media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung tercapainya suatu tujuan pembelajaran dengan menggabungkan audio dan visual yang memungkinkan adanya timbal balik antara guru, siswa dan media pembelajaran. Media interaktif disertai beberapa efek teks, gambar, suara, video, animasi, dan interaktifitas. Media ini sudah banyak dijumpai dalam pembelajaran modern yang diajarkan di dalam kelas. Penggunaan media ini membutuhkan sarana dan prasarana yang lebih, yaitu LCD, komputer, dan keahlian khusus.

Pada pembahasan sebelumnya mengenai pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow disebutkan bahwa media dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan media teknologi mutakhir.²⁴ Media pembelajaran

²² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), 57.

²³ Danang Anikan F., “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui Flip Book sebagai Media Pembelajaran Mandiri Pada Mata Pelajaran Seni Tari untuk Siswa SMA/MA”, (Universitas Negeri Yogyakarta: *Skripsi* Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan Pendidikan Seni Tari, 2014), 24.

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 35.

interaktif merupakan salah satu bagian dari pilihan media teknologi mutakhir berbasis mikroprosesor. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan dan pelaksanaannya, media pembelajaran interaktif sangat bergantung pada bantuan komputer.

Pembelajaran dengan media interaktif merupakan suatu proses yang bukan hanya sekedar penggunaan teknologi. Norhasim et al. menyatakan bahwa kriteria perangkat lunak pembelajaran yang baik harus terdiri dari beberapa hal sebagai berikut:

- a. Tujuan pembelajaran
- b. Isi/*content*
- c. Navigasi
- d. Interaktif
- e. Antar muka/*interface*
- f. *Hyperlink*
- g. Mudah digunakan/*user friendly*

b. Media PowerPoint

Microsoft PowerPoint merupakan salah satu produk unggulan *Microsoft Corporation* dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan di dalamnya dengan kemudahan yang disediakan. Dengan *Microsoft PowerPoint* kita dapat merancang dan membuat presentasi lebih menarik dan profesional.²⁵ Pemanfaatan media presentasi dapat digunakan oleh pendidik maupun siswa untuk mempresentasikan materi pembelajaran dan tugas-tugas yang akan diberikan.

Wati menyebutkan bahwa:²⁶

Presentasi dengan *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas dalam beberapa *slide* yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah

²⁵ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 213.

²⁶ Ega Wati, *Ragam Media...*, 90.

memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam *slide* teks, gambar atau grafi, suara, video, dan lain sebagainya.

PowerPoint 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 penyimpanan data (*data storage*).²⁷ Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlu membeli piranti lunak karena sudah ada di dalam *Microsoft Office*. Jadi, pada waktu penginstalan program *Microsoft Office* dengan sendirinya program ini akan terinstal. Hal ini akan mengurangi beban hambatan pengembangan pembelajaran dengan komputer.

Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa dan *trainer* karena memiliki beberapa keuntungan seperti pengoperasionalan yang mudah, sederhananya tampilan ikon-ikon dan tidak harus mempelajari bahasa program komputer. Meskipun program aplikasi ini sebenarnya merupakan program untuk membuat presentasi, namun fasilitas yang ada dapat dipergunakan untuk membuat media pembelajaran, media pembelajaran yang dihasilkan akan cukup menarik karena memiliki beberapa fasilitas seperti:

1) Memasukkan teks, gambar, suara dan video

Fasilitas yang penting dari program aplikasi ini adalah fasilitas untuk menampilkan teks. Dengan fasilitas ini pembuat program bisa menampilkan berbagai teks untuk berbagai keperluan. Misalnya untuk pembelajaran menulis, membaca, atau yang

²⁷ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik", *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, April 2011, 31.

lain. Selain itu juga dilengkapi dengan fasilitas tampilan gambar, suara, dan video untuk memperjelas materi yang disampaikan.

2) Membuat tampilan menarik

Ada bebarap fasilitas yang disediakan untuk membuat tampilan menarik. Fasilitas yang pertama adalah *background*. Fasilitas ini akan memperindah tampilan program. Fasilitas lain yang akan membuat tampilan menarik adalah fasilitas animasi. Dengan fasilitas ini gambar-gambar dan teks akan muncul ke layar dengan cara tampil yang bervariasi

3) Membuat *hyperlink*

Hyperlink atau hubungan dalam satu program akan memungkinkan memberikan umpan balik secara langsung. Hubungan dengan program lain akan memperkaya fasilitas yang mendukung seperti halnya dalam proses pembelajaran dan hubungan dengan internet akan membuka berbagai kemungkinan pembelajaran yang lebih luas, pribadi, dan otentik. Fasilitas ini sangat penting dan sangat mendukung, karena dengan *hyperlink* program bisa terhubung ke program lain atau ke jaringan internet.

Kelebihan *PowerPoint* antara lain: dapat menyajikan teks, gambar film, sound efek, lagu, grafik, dan animasi sehingga menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat, mudah direvisi, mudah disimpan dan efisien, dapat dipakai berulang-ulang, dapat diperbanyak dalam waktu singkat, tanpa biaya, dan dapat dikoneksikan dengan internet.

Adapun prosedur pembuatan media *PowerPoint* adalah:

- 1) Identifikasi program, hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran (siswa) terutama latar belakang kemampuan, usia juga jenjang pendidikan. Perlu juga mengidentifikasi ketersediaan sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dll.

- 2) Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran, seperti video, gambar, animasi, dan suara. Pengumpulan bahan tersebut dapat dilakukan dengan mencari melalui internet (*browsing*), menggunakan yang sudah ada di direktori, jika diperlukan memproduksi sendiri bahan-bahan yang diperlukan, misalnya untuk kebutuhan video dengan shooting, rekaman audio, dan untuk kebutuhan gambar melalui *scanning image*. Bersamaan dengan itu, dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama, misalnya buku, modul, makalah lengkap. Materi untuk *PowerPoint* sebaiknya dikemas menjadi uraian pendek, pokok-pokok bahasan atau poin-poin.
- 3) Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan di *PowerPoint* hingga selesai. Langkah setelahnya adalah mengubah hasil akhir presentasi apakah dalam bentuk *slideshow*, *web pages*.
- 4) Setelah program selesai dibuat, tidak kemudian bisa langsung digunakan. Karena sebaiknya dilakukan *review* program dari sisi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep, selanjutnya direvisi dan siap digunakan.²⁸

c. Prinsip-Prinsip Menggunakan Media *PowerPoint*

Pengembangan media presentasi harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Sejumlah prinsip berikut perlu dipertimbangkan ketika akan mengembangkan media presentasi menurut Daryanto, yaitu:²⁹

- 1) Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional, karena pada dasarnya media presentasi ini untuk keperluan pembelajaran

²⁸ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik"... , 31.

²⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 70.

- 2) Harus diingat bahwa media presentasi berfungsi sebagai alat bantu mengajarm bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh siswa. Untuk itu, media presentasi tidak cocok jika digunakan sebagai bahan ajar yang bersifat pengayaan
- 3) Unsur-unsur yang perlu didayagnakan pada media ini, yakni kemampuannya untuk menampilkan teks, grafis, warna, animasi, dan unsur audio visual. Sedapat mungkin unsur-unsur tersebut digunakan secara maksimal dalam presentasi yang dibuat.
- 4) Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik.

Berdasarkan pendapat di atas, pada prinsipnya *Microsoft PowerPoint* terdiri atas sejumlah unsur rupa dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud terdiri atas *slide*, teks, gambar, dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia guna meningkatkan motivasi atau menarik perhatian siswa saat menyampaikan materi pembelajaran. Karenanya, selain membuat animasi yang menarik juga harus memperhatikan cara merangkum poin-poin materi tersebut ke dalam *slide*.

d. Fungsi Media *PowerPoint*

Media *PowerPoint* berfungsi sebagai media yang dapat mempermudah guru atau pembicara seminar yang biasanya membahas materi untuk di presentasikan. Menurut Wati, terdapat beberapa fungsi media *PowerPoint* yaitu sebagai berikut:³⁰

- 1) Menginformasikan, presentasi merupakan sebuah kegiatan yang menginformasikan atau menyampaikan suatu materi kepada banyak orang atau audien

³⁰ Ega Wati, *Ragam Media...*, 97.

- 2) Meyakinkan, sebuah presentasi biasanya meliputi informasi, data, dan bukti-bukti yang disusun secara logis, sehingga dapat meyakinkan audien atas suatu topik tertentu
- 3) Membagi atau mempersempit topik materi mejadi beberapa pikiran utama. Hal tersebut dapat dilakukan dengan membuat kerangka utama materi yang akan dipresentasikan
- 4) Membuat *story board* agar strukturnya dapat tersusun dengan baik.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* mempunyai fungsi yang sejalan dengan pembelajaran. Yaitu guna menyampaikan informasi, meyakinkan, mempersempit topik dan membuat *story board* sehingga siswa akan lebih tertarik dan lebih memahami materi pembelajaran.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media *PowerPoint*

Media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga media *PowerPoint*. Hal ini juga disampaikan oleh Ega Wati, bahwa *Microsoft PowerPoint* memiliki beberapa kelebihan dan kekuarangan yaitu sebagai berikut:

Kelebihan media *Microsoft PowerrPoint* antara lain:³¹

- 1) Menarik, secara penyajian media *Microsoft PowerPoint* dapat memberi tampilan yang menarik. Karena media ini dilengkapi dengan permainan warna, huruf, animasi, teks dan gambar atau foto.
- 2) Merangsang siswa, media *Microsoft PowerPoint* mampu merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi mengenai materi yang tersaji.
- 3) Tampilan visual mudah dipahami, pesan informasi secara visual yang disajikan oleh *Microsoft PowerPoint* dapat dengan mudah dipahami siswa
- 4) Memudahkan guru, media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* ini dapat

³¹ Ega Wati, *Ragam Media ...*, 106.

membantu atau memudahkan seoraang guru dalam proses belajar mengajar. Seorang guru tidak perlu banyak menerangkan materi yang sedang disajikan

- 5) Bersifat kondisional, *Microsoft PowerPoint* merupakan sebuah alat bantu yang bersifat kondisional. Maksud kondisional di sini adalah dapat diperbanyak dan dapat dipakai secara berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan
- 6) Praktis, media *Microsoft PowerPoint* ini juga merupakan alat praktis. Praktis dalam penggunaan maupun dalam penyimpanan. Media ini dapat disimpan dalam bentuk data optok atau magnetic, seperti CD, disket, dan *flashdisk*. Sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Hujair AH. Sanaky mengungkapkan bahwa aplikasi *Microsoft PowerPoint* mempunyai keunggulan, di antaranya:³²

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat
- 4) Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi
- 5) Dapat digunakan berulang-ulang
- 6) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator
- 7) Lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis dan OHP.

Sedangkan kekurangan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* adalah:³³

- 1) Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki
- 2) Memerlukan perangkat keras (*hardware*), yaitu komputer dan LCD untuk memproyeksikan pesan

³² Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran...*, 156.

³³ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran...*, 156.

- 3) Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program *PowerPoint* agar mudah dicerna oleh penerima pesan
- 4) Memerlukan persiapan yang matang, bila hendak menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks
- 5) Jika terlalu banyak animasi, grafik, bunyi-bunyian dan sebagainya dapat mengalihkan perhatian siswa terhadap materi pengajaran
- 6) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan dalam menggunakan, memerlukan bantuan operator atau pembantu khusus.

3. Kemampuan Berpikir Analitis

a. Kemampuan Berpikir

Secara sederhana, berpikir adalah memproses informasi secara mental atau secara kognitif. Secara lebih formal, berpikir adalah penyusunan ulang atau manipulasi kognitif baik informasi dari lingkungan maupun simbol-simbol yang disimpan dalam *long-term memory*. Jadi berpikir adalah sebuah representasi simbol dari beberapa peristiwa atau item dalam dunia. Berpikir juga dapat dikatakan sebagai proses yang memerantau stimulus dan respons.³⁴

Sifat dari berpikir dalam “*goal directed*” yaitu berpikir tentang sesuatu untuk memperoleh pemecahan masalah atau untuk mendapatkan sesuatu yang baru, berpikir juga dipandang sebagai pemrosesan informasi dari stimulus yang ada (*starting position*) sampai pemecahan masalah (*finishing position*) atau *goal state*. Demikian dapat dikemukakan berpikir merupakan proses kognitif yang berlangsung antara stimulus dan respon.

Kemampuan berpikir menurut Ahmadi merupakan aktivitas psikis yang intensional dan

³⁴ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), Cet. II, 103.

terjadi apabila seseorang menghubungkan pengertian dengan pengertian lainnya dalam rangka mendapatkan pemecahan persoalan-persoalan yang dihadapi.³⁵

Senada dengan pendapat Ahmadi, Walgito menyatakan bahwa:

“Dalam proses berpikir orang menghubungkan pengertian satu dengan pengertian lain untuk mendapatkan pemecahan dari persoalan yang dihadapi. Pengertian-pengertian itu merupakan bahan atau materi yang digunakan dalam proses berpikir. Pengertian-pengertian itu dapat dinyatakan dengan kata-kata, gambar, simbol-simbol, atau bentuk-bentuk lain.”³⁶

Berpikir adalah satu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah pada suatu tujuan. Jadi, berpikir adalah aktivitas kejiwaan yang menghubungkan satu pengertian dengan pengertian lain dalam pikiran individu yang digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam hidupnya.

Suatu kemampuan berpikir pasti memiliki tahapan atau proses dalam berpikir. Di antaranya:³⁷

1. Membentuk pengertian, pengertian dapat diartikan sebagai suatu perbuatan dalam proses berpikir (dengan memanfaatkan hasil ingatan) bersifat riil, abstrak, dan umum serta mengandung sifat hakekat tertentu.
2. Pembentukan pendapat, hasilnya melalui hubungan antara pengertian satu dengan pengertian lain.

b. Berpikir Analitis

Hakikat tujuan pembelajaran adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional,

³⁵ Muzdalifah, *Psikologi*, (Kudus: Buku Daros, 2009), 138.

³⁶ Muzdalifah, *Psikologi*, 138.

³⁷ Muzdalifah, *Psikologi*, 140.

rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin S. Bloom yang dikenal dengan taksonomi bloom yang terdiri dari domain kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Bloom, ranah kognitif dibedakan atas enam jenjang, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.³⁸ Dimana analisis berada pada posisi level ke empat dalam ranah kognitif.

1. Pengetahuan (*knowledge*), berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan pengingaan data serta informasi yang lain.
2. Pemahaman (*comprehension*), siswa memahami makna, translasi, membuat interpolasi, menafsirkan pembelajaran dan dapat menyaakan masalah dengan bahasanya sendiri.
3. Penerapan (*application*), di tingkat ini seorang siswa memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, meetode, rumus, teori, dan lain-lain di dalam kondisi pembelajaran. Siswa mampu menerapkan apa saja yang dipelajari dalam kelas ke dalam suatu situasi yang baru sekali di tempat kerja.
4. Analisis (*analysis*), di tingkatan ini seorang siswa akan mampu menganalisis informasi yang masuk, dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit. Siswa mampu membedakan antara fakta dan simpulan.

³⁸ Suke Silverius, *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*, (Jakarta: Grasindo, 1991), 40.

5. Sintesis (*synthesis*), seorang siswa di tingkat sintesis akan mampu memperjelas struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus di dapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Siswa dapat menempatkan bagian-bagian bersama-sama menjadi satu keseluruhan, dengan penekanan menciptakan makna baru dari sebuah struktur.
6. Evaluasi (*evaluation*), dikenali dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, prosedur kerja, dan lain-lain dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya. Mampu membuat, mempertimbangkan tentang nilai-nilai suatu gagasan atau bahan-bahan kajian.³⁹

Analisis diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan suatu materi, informasi atau data sesuai dengan komponen atau unsurnya sehingga struktur organisasinya dapat dipahami secara jelas. Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya. Sedangkan analitis adalah bersifat analisis.⁴⁰

Sejalan dengan pendapat di atas, Kuswana menyatakan bahwa:

Berpikir analitis merupakan berpikir tingkat tinggi yang menekankan pada uraian materi utama ke dalam pendektesisan hubungan-hubungan setiap bagian yang tersusun secara sistematis serta sebagai alat dan teknik

³⁹ Ismet Basuki dan Hariyanto, *Assesment Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 12-13.

⁴⁰ Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Teori, dan Aplikasi*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), 25.

yang digunakan mengarahkan, membangun suatu kesimpulan dari komunikasi.⁴¹

Kemampuan berpikir analitis merupakan suatu kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa. Kemampuan berpikir analitis ini tidak mungkin dicapai siswa apabila siswa tersebut tidak menguasai aspek-aspek kognitif sebelumnya. Menurut Sudjana, analisis merupakan tipe hasil yang kompleks sebab memanfaatkan unsur pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Sehingga dengan berkembangnya kemampuan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilah integritas menjadi bagian-bagian yang terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara bekerjanya, dan untuk hal yang lainnya memahami sistematikanya.

Eti Nur Hayati dalam bukunya Psikologi Pendidikan Inovatif menyatakan bahwa: Berpikir secara analitis (*analytical thinking*) diperlukan terutama dalam memecahkan suatu masalah. Namun, diperlukan teknik dan kerangka kerja yang sistematis (*systematic framework*) untuk mempercepat penemuan solusi terhadap masalah tersebut. Berpikir analitis merupakan kecakapan berpikir untuk meneliti bagian-bagian kecil dan keseluruhan yaitu kemampuan seseorang untuk melihat dan memahami hubungan atau kaitan, kepentingan dan pertalian antara bagian-bagian kecil dengan keseluruhan obyek/perkara.⁴²

Dari pengertian kemampuan analitis yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan analitis adalah kemampuan individu

⁴¹ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif (Perkembangan Ragam Berpikir)*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 53.

⁴² Eti Nur Hayati, *Psikologi Pendidikan Inovatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 78.

mengenal sesuatu dengan mengidentifikasi dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor yang lainnya untuk menemukan solusi dari suatu persoalan. Kemampuan analitis ini dapat dibagi menjadi tiga subkategori. Ilustrasi sasaran pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan analisis dapat dilihat sebagai berikut:⁴³

Tabel 2.1
Subkategori Kemampuan Analitis dan Ilustrasi Sasaran Pembelajaran

Subkategori Kemampuan Analitis	Ilustrasi Sasaran Pembelajaran
Analisis hubungan bagian-bagian	Kemampuan mengenali seluk beluk penetapan suatu keputusan yang shahih Kemampuan mengenali asumsi-asumsi yang tidak dinyatakan secara eksplisit Keterampilan membedakan fakta-fakta dari suatu hipotesis Kemampuan mengenali fakta-fakta atau asumsi-asumsi dalam mendukung hipotesis Kemampuan memberikan ciri-ciri, berdasarkan fakta dari pernyataan normatif Kemampuan memeriksa secara konsisten dari pembuktian hipotesis Keterampilan di dalam mengidentifikasi motivasi-motivasi dan membedakan antara mekanisme-mekanisme dari tingkah laku berkenaan dengan individu dan kelompok-kelompok Kemampuan memberikan ciri-ciri sebab akibat atau hubungan-hubungan dari

⁴³ Wowo Sunarya Kuswana, *Taksonomi Kognitif...*, 55-57.

	urutan lain Kemampuan meneliti hubungan-hubungan pernyataan-pernyataan dalam suatu argumentasi, dan memberikan ciri-ciri yang relevan atau tidak.
Analisis tentang hubungan-hubungan	Keterampilan mengenali hubungan timbal balik di antara ide-ide dalam suatu kutipan teks pendek Kemampuan mengenali seluk beluk penetapan suatu keputusan yang relevan Kemampuan mengenali fakta-fakta atau asumsi-asumsi yang bersifat penting dalam menyusun hipotesis Kemampuan untuk memeriksa konsistensi asumsi-asumsi dari hipotesis Kemampuan memberikan ciri-ciri dari sebab akiba atau hubungan-hubungan dan urutan-urutan logis Kemampuan meneliti hubungan-hubungan pernyataan-pernyataan dalam satu organisasi Kemampuan memberikan ciri-ciri pernyataan relevan dan yang tidak relevan Kemampuan mendeteksi logika buah pikiran dalam argumen-argumen yang keliru Kemampuan mengenali kronologis hubungan sebab akibat secara terperinci.
Analisis tentang prinsip-prinsip pengorganisasian	Kemampuan meneliti bahan-bahan, ala dan hubungan unsur-unsur keindahan dengan pengorganisasian produksi karya seni Kemampuan memahami makna dan mengenali wujud serta pola artistik dalam kesusastaan.

Menganalisis merupakan proses memecah-mecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antar setiap bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses-proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mendistribusikan. Tujuan-tujuan pendidikan yang diklasifikasikan dalam menganalisis mencakup belajar untuk menentukan potongan-potongan informasi yang relevan atau penting (*membedakan*), menentukan cara-cara untuk menata potongan-potongan informasi tersebut (*mengorganisasikan*), dan menentukan tujuan di balik informasi itu (*mengatribusikan*).⁴⁴

1. Membedakan

Membedakan melibatkan proses memilih-milih bagian-bagian yang relevan atau penting dari sebuah struktur. Membedakan terjadi sewaktu siswa mendiskriminasikan informasi yang relevan dan tidak relevan, yang penting dan tidak penting, dan kemudian memerhatikan informasi yang relevan atau penting. Membedakan berbeda dengan proses-proses kognitif dalam kategori memahami, karena membedakan melibatkan proses mengorganisasi secara struktural dan terutama menentukan bagaimana bagian-bagian sesuai dengan struktur keseluruhannya.

Secara lebih khusus, membedakan berbeda dengan membandingkan dalam hal penggunaan konteks yang lebih luas untuk menentukan mana informasi yang relevan atau penting dan mana yang tidak. Misalnya, dalam membedakan apel dan jeruk dalam konteks buah-buahan, bijinya relevan, tapi warna dan bentuknya tidak relevan. Dalam membandingkan, biji, warna

⁴⁴ Lorin W. Anderson, dkk., *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 120.

dan bentuknya merupakan informasi yang relevan. Nama-nama lain untuk membedakan adalah menyendirikan, memilah, memfokuskan, dan memilih.⁴⁵

2. Mengorganisasikan

Mengorganisasi melibatkan proses mengidentifikasi elemen-elemen komunikasi atau situasi dan proses mengenali bagaimana elemen-elemen ini membentuk sebuah struktur yang koheren. Dalam mengorganisasi, siswa membangun hubungan-hubungan yang sistematis dan koheren antarpotongan informasi. Mengorganisasi biasanya terjadi bersamaan dengan proses membedakan. Siswa mula-mula mengidentifikasi elemen-elemen yang relevan atau penting dan kemudian menentukan sebuah struktur yang terbentuk dari elemen-elemen itu.

Mengorganisasi juga bisa terjadi bersamaan dengan proses sudut pandang pengarang. Nama-nama lain untuk mengorganisasi adalah menstrukturkan, memadukan, menemukan koherensi, membuat garis besar, dan mendeskripsikan peran.⁴⁶

3. Mengatribusikan

Mengatribusikan terjadi ketika siswa dapat menentukan sudut pandang, pendapat, nilai, atau tujuan di balik komunikasi. Mengatribusikan melibatkan proses dekonstruksi, yang di dalamnya siswa menentukan tujuan pengarang suatu tulisan yang diberikan oleh guru. Berkebalikan dengan menafsirkan, yang di dalamnya siswa berusaha memahami makna tulisan tersebut, mengatribusikan melampaui pemahaman dasar untuk menarik kesimpulan tentang tujuan atau sudut pandang di balik tulisan itu. Sebagai contoh,

⁴⁵ Lorin W. Anderson, dkk., *Kerangka Landasan*..., 121.

⁴⁶ Lorin W. Anderson, dkk., *Kerangka Landasan*..., 122-123.

dalam membaca tulisan tentang Perang Diponegoro, siswa harus menentukan apakah penulis menggunakan sudut pandang Indonesia atau Belanda. Nama lain untuk mengatribusikan adalah mendekonstruksi.⁴⁷

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir analitis adalah kemampuan berpikir siswa dalam merinci atau mengurai suatu masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil serta mampu untuk memahami hubungan di antara bagian-bagian tersebut.

4. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Kata sejarah dalam bahasa Arab disebut *syajaratun* yang artinya pohon atau disebut juga *tarikh* yang menurut bahasa artinya ketentuan. Sedangkan menurut istilah berarti keterangan atau peristiwa yang telah terjadi dikalangannya pada masa lampau atau masa yang masih ada.⁴⁸

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia Muslim dari masa ke masa dalam usaha bersyari'ah (beribadah dan bermuammalah), dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupannya yang dilandasi oleh akidah.⁴⁹ Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan peradaban Islam, dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau. Mulai dari perkembangan

⁴⁷ Lorin W. Anderson, dkk., *Kerangka Landasan....*, 124.

⁴⁸ Zuhairini, dkk., *Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 1.

⁴⁹ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam (Upaya Mengefektifkan PAI di Sekolah)*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 80.

masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW. dan Khulafaurrasyidin sepeninggal Nabi hingga pada masa Bani Umayyah, Abbasyiyyah, Ayyubiyyah, hingga perkembangan Islam di Indonesia. Secara substansial, mata pelajaran SKI memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, dan menghayati Sejarah Kebudayaan Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

Fatah Syakur mengenai sejarah mengemukakan bahwa:

Sejarah bukan hanya merupakan catatan bagi orang-orang yang lahir atau orang-orang yang meninggal. Dan bukan sekedar kisah untuk mengungkapkan kehidupan para penguasa dan biografi para pahlawan. Namun sejarah merupakan bagian dari ilmu yang menjelaskan tentang perkembangan suatu masyarakat dari masa ke masa dan dapat dibuktikan kebenarannya secara logis. Sejarah juga diartikan sebagai suatu kisah manusia dan perjuangannya untuk merealisasikan tujuan peperangan yang diterjuninya, pengetahuan yang diperoleh dari dirinya dan dari alam sekitarnya, penemuan-penemuan yang dicapai, kota-kota yang dibangun, pemerintah-pemerintah yang didirikan, perundang-undangan yang menjadi pedomannya, manifestasi-manifestasi ekonomi, aktifitas yang dia lakukan, peninggalan-peninggalan peradaban yang dia tinggalkan, ide-ide pemikiran yang dia anut kemudian menggantinya dengan yang lain. Semua itu dikenal dengan apa yang dinamakan kebudayaan manusia yang mana kebudayaan manusia tersebut menjadi obyek sejarah.⁵⁰

⁵⁰ Fatah Syakur NC, *Sejarah Peradaban Islam*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2009). 6-7.

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam di masa lampau, mulai dari dakwah Nabi Muhammad SAW. wafat, sampai perkembangan Islam periode klasik (zaman keemasan) pada tahun 650 M – 1250 M, abad pertengahan/zaman kemunduran (1250 M – 1800 M), dan masa modern/zaman kebangkitan (1800 – sekarang), serta perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia. Secara substansial mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

b. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Aliyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:⁵¹

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW. dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah

⁵¹ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No.912 Tahun 2013 tentang Kurikulum PAI.

- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau
- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK, seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Berikut ini adalah masalah-masalah yang terjadi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menurut Fatah Syukur:⁵²

- 1) Baru menekankan pada aspek sejarah politik para elit penguasa zamannya. Sementara aspek sosial, ekonomi, budaya, dan pendidikan kurang mendapatkan porsi yang memadai.
- 2) Apresiasi siswa terhadap kebudayaan masih rendah.
- 3) Rendahnya sikap *inferiority complex* umat Islam terhadap nilai-nilai sejarah budayanya sendiri. Hal ini merupakan bagian dari masalah dalam pengajaran sejarah. Generasi muda pada umumnya lebih bangga terhadap hasil kebudayaan barat, sementara terhadap kebudayaan Islam sendiri mereka merasa malu untuk mengakuinya.
- 4) Metode yang dipergunakan oleh guru masih monoton. Sejarah hanya disampaikan dengan ceramah, padahal materi sejarah Islam sudah diperoleh siswa dalam setiap jenjang pendidikan Islam dan dari informasi yang lain.

Penjelasan guru atau narasumber kurang memperhatikan aspek-aspek lain. Misalnya, faktor sosiologis, antropologis, ekonomis, geografis, dan sebagainya. Dalam menjelaskan satu materi dapat diterangkan dengan beberapa sudut pandang yang

⁵² Fatah Syukur, *Sejarah Peradaban....*, 8-10.

berbeda sehingga pemahaman siswa akan menjadi lebih komprehensif.

c. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Adapun ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam berdasarkan Peraturan Menteri Agama RI No. 912 Tahun 2013 dalam kurikulum Madrasah 2013 untuk jenjang Madrasah Aliyah meliputi:

- 1) Dakwah Nabi Muhammad pada periode Makkah dan periode Madinah
- 2) Kepemimpinan umat setelah Rasulullah SAW. wafat
- 3) Perkembangan Islam periode klasik/zaman keemasan (pada tahun 650 M – 1250 M)
- 4) Perkembangan Islam pada abad pertengahan/zaman kemunduran (1250 M – 1800 M)
- 5) Perkembangan Islam pada masa modern/zaman kebangkitan (1800 M – sekarang)
- 6) Perkembangan Islam di Indonesia dan di dunia.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Miftahur Rahman dan Nurfadilah Mahmud (2018) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 3 Majene*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *PowerPoint* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Begeri 3 Majene tahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Majene tahun ajaran 2016/2017.⁵³

⁵³ Miftahur Rahman dan Nurfadilah Mahmud, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 3 Majene.”, *Jurnal*

2. Penelitian oleh Anne Anita Permatasari (2014) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Multimedia PowerPoint Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan multimedia *PowerPoint*. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan menulis cerita pendek sebelum menggunakan multimedia *PowerPoint* dengan kemampuan menulis cerita pendek setelah menggunakan multimedia *PowerPoint* pada siswa kelas VII SMP N 1 Tarogong Kaler.⁵⁴
3. Penelitian oleh Zulhelmi, Adlim, dan Mahidin (2017) dengan judul *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif pada konsep termokimia terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa di kelas XI-IPA MAN Banda Aceh 1. Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan hasil bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada materi termokimia terjadi peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Peningkatan tertinggi terjadi pada memfokuskan pertanyaan indikator dengan *N-Gain* sebesar 74,583% dan terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 76,75, dan kelas kontrol sebesar 70,5

Saintifik, Vol. 4, No. 01, (Sulawesi: Universitas Sulawesi Barat, 2018), 83-92.

⁵⁴ Anne Anita Permatasari, "Pengaruh Penggunaan Multimedia *PowerPoint* Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Paedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Garut: Konsentrasi Teknologi Pembelajaran, Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Garut, 2014), 19-23.

dengan analisis hasil uji t sebesar $t_{hitung} = 2,107 > t_{tabel} = 2,093$.⁵⁵

Persamaan penelitian Miftahur Rahman, Anne Anita Permatasari dan Zulhelmi dkk, dengan penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*. Adapun perbedaannya yaitu pada instrumen yang dikembangkan oleh peneliti dan sasaran yang hendak dipengaruhi yaitu hasil belajar siswa yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang di kemas dalam bentuk tema. Sedangkan dalam penelitian yang diteliti oleh peneliti untuk mengetahui seberapa tinggi pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir analitis siswa pada mata pelajaran SKI.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi. Proses komunikasi (proses penyampaian pesan) harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan siswa. Pesan atau informasi yang dimaksud berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman, dan sebagainya.

Agar komunikasi dapat diserap dan tidak terjadi kesesatan dalam proses komunikasi, perlu digunakan sarana yang membantu proses tersebut, karena dalam proses tersebut seering terjadi hambatan-hambatan yang mengakibatkan komunikasi yang tidak lancar sebagaimana yang dikemukakan M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, yaitu verbalisme, perhatian yang bercabang, kekacauan penafsiran, tidak adanya tanggapan, kurang perhatian akibat

⁵⁵ Zulhelmi, dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa", *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia Vol. 05 No. 01*, (Aceh: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Fakultas Teknik Universitas Syiah Kuala, 2017), 72-80.

prosedur dan metode pengajaran kurang bervariasi, keadaan fisik dan lingkungan yang mengganggu, dan sikap pasif anak didik.⁵⁶

Hambatan-hambatan tersebut dapat ditanggulangi dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pemakaian media dalam pengajaran dapat membantu mengembangkan kreatifitas guru dan murid dengan cara menyajikan pelajarannya dengan media sehingga lebih menarik. Guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai fasilitator untuk membantu muridnya mendapatkan berbagai kompetensi pengajaran.

Menurut Suparno dalam bukunya *Asas-Asas Praktek Mengajar* mengemukakan bahwa:

“Buku teks dan papan tulis pada umumnya membatasi kegiatan latihan utama guru, media pembelajaran dapat membantu mengoptimalkan cara, tidak hanya untuk berkomunikasi dan mengajar pada murid, tetapi juga menampilkan kesalahan dan kebenaran melalui umpan balik dari video/kaset/gambar.”⁵⁷

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam banyak hal-hal yang sulit jika dijelaskan dengan metode ceramah saja, oleh karena itu melalui penggunaan media interaktif berbasis *PowerPoint* inilah akan dapat memudahkan penyerapan informasi dalam proses pembelajaran.

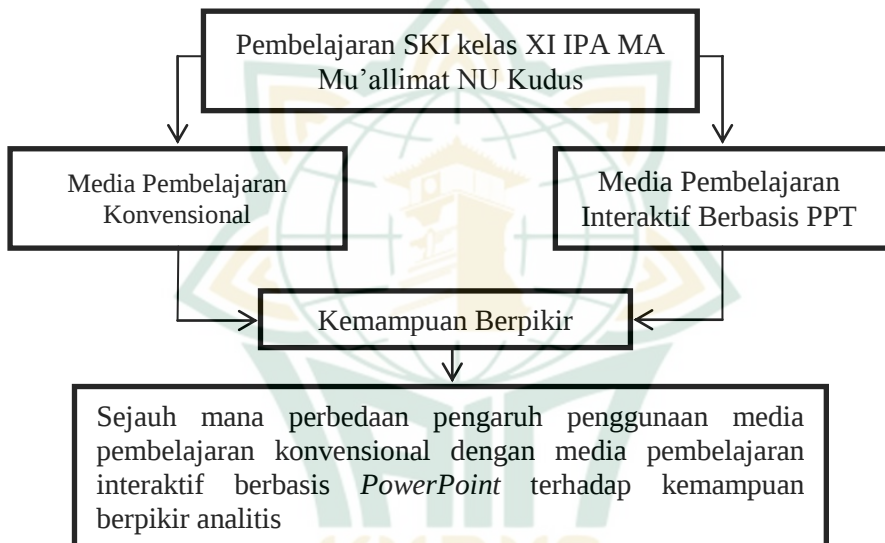
Berdasarkan penelitian para ahli dan penelitian yang relevan, menunjukkan bahwa kehadiran media pembelajaran dalam pembelajaran SKI dapat memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan kurikulum yang disampaikan guru kepada peserta didik, sehingga dapat memotivasi belajarnya dan memaksimalkan proses belajar hingga pada akhirnya siswa akan mengalami peningkatan ke arah yang positif. Media yang berbeda tentu akan membawa hasil

⁵⁶ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 6.

⁵⁷ Suparno, dkk., *Asas-Asas Praktek Mengajar*, (Jakarta: Bahrata, 1988), 172.

belajar berupa tingkat kemampuan berpikir yang berbeda pula. Melalui penelitian ini, akan dilihat sejauh mana perbandingan pengaruh kedua media pembelajaran yang digunakan terhadap kemampuan berpikir analitis siswa. Adapun kerangka berpikir yang akan dilakukan dapat digambarkan pada bagan berikut:

Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai akhir terbukti melalui data yang terkumpul.⁵⁸ Selain Suharsimi Arikunto, Sugiyono juga mengemukakan pendapatnya bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 110.

fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data.⁵⁹ Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah dalam suatu penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, yang diangkat berdasarkan landasan teori, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah:

1. Hipotesis pertama
Terdapat pengaruh yang cukup tinggi dalam penggunaan media pembelajaran konvensional terhadap kemampuan berpikir analitis siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran SKI di MA Mu'allimat NU Kudus
2. Hipotesis kedua
Terdapat pengaruh yang tinggi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir analitis siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran SKI di MA Mu'allimat NU Kudus
3. Hipotesis ketiga
Terdapat perbedaan yang signifikan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* terhadap kemampuan berpikir analitis siswa kelas XI IPA pada mata pelajaran SKI di MA Mu'allimat NU Kudus.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 96.