7

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1. Kajian Teori**

Teori sangat diperlukan untuk lebih memahami sebelum penelian ini lebih jauh dan beberapa teori yang berhubungan dengan judul yang diteliti antara lain:

**2.1.1. Media**

**2.1.1.1. Pengertian Media**

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Seperti yang dijelaskan oleh Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Selanjutnya menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Sedangkan menurut (Joni Purwono, dkk, 2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa, media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Dan media juga merupakan suatu “perantara” (*medium*, *media*) dan digunakan dalam rangka belajar dan mengandung aspek, sebagai alat

dan sebagi teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar.

7

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

**2.1.1.2 Fungsi Media**

Media yang bisa digunakan pada berbagai macam bidang, mulai dari pendidikan, hingga politik, dan masih banyak lagi. Adapun beberapa fungsi media secara umum, yaitu:

1. Sebagai Sarana Informasi Bagi Masyarakat

Setiap masyarakat pasti membutuhkan yang namanya informasi karena dengan informasi itu seseorang atau sekelompok masyarakat bisa menambah wawasannya. Fungsi media sebagai sarana informasi ini memudahkan masyarakat mendapatkan informasi. Hanya dengan *handphone* saja, kamu sudah bisa mendapatkan banyak informasi. Selain itu, informasi bisa juga diperoleh melalui televisi. Semakin banyak informasi yang diterima oleh masyarakat, maka semakin bertambah wawasan.

2. Sebagai Sarana Untuk Menyalurkan Ide dan Gagasan

Fungsi kedua dari media adalah sebagai sarana untuk menyalurkan ide atau gagasan. Setiap orang pasti memiliki ide dan gagasan di dalam pikirannya, sehingga seseorang bisa berpikir kreatif. Ide dan gagasan yang hanya ada di dalam kepala, jika tidak dituangkan, maka orang lain tidak akan tahu. Saat ini, sudah ada berbagai macam media yang bisa digunakan untuk menyalurkan ide dan gagasan, seperti film, cerpen, novel, dan sebagainya.

3. Sebagai Sarana Pendidikan Dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Fungsi selanjutnya dari media adalah sebagai sarana pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam dunia pendidikan, media bisa dikatakan sangat penting untuk memberikan informasi kepada peserta didik, sehingga guru akan mencari media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik serta tidak membuat bosan peserta didik ketika belajar. Tanpa adanya media pembelajaran, maka peserta didik akan kesulitan dalam menangkap atau menerima informasi ilmu pengetahuan.

4. Sebagai Sarana Untuk Mendapatkan Hiburan

Media bukan hanya berfungsi untuk mendapatkan informasi atau memberikan informasi saja, tetapi bisa juga berfungsi untuk mendapatkan hiburan. Fungsi ini bisa dibilang mampu menghilangkan rasa penat sedang dialami oleh seseorang. Pada umumnya, media yang bisa menghibur seseorang ini berupa film, musik, buku, dan lain-lain.

5. Sebagai Sarana Pengawas Sekaligus Pengontrol Kegiatan Sosial

Fungsi media selanjutnya adalah sebagai sarana pengawas sekaligus pengontrol kegiatan sosial. Dengan adanya media, setiap anggota masyarakat tidak mudah untuk melakukan kegiatan atau tindakan yang membahayakan. Dengan berkurangnya tindakan-tindakan yang membahayakan, maka bisa membuat suatu lingkungan masyarakat menjadi lebih sejahtera.

6. Sebagai Sarana Untuk Menyelesaikan Keterbatasan Pada Alat Indera, Ruang, dan Waktu

Media berfungsi sebagai sarana untuk menyelesaikan keterbatasan pada alat indera, ruang, dan waktu. Oleh sebab itu, adanya media membuat semua

masyarakat mudah memperoleh informasi. Hal ini dikarenakan sudah banyak media yang bisa membantu kita untuk memberikan informasi dan menerima informasi.

**2.1.1.3 Jenis-Jenis Media**

Setelah membahas fungsi dari media, kini saatnya kita membahas jenis- jenis dari media. Media memiliki tiga jenis, yaitu media visual, media audio, dan media visual audio.

**1. Media Visual**

Media visual adalah salah satu jenis media yang lebih mengutamakan alat indera penglihatan, sehingga biasanya media ini berbentuk gambar, video, dan sebagainya. Pada umumnya, media visual yang sering digunakan oleh orang banyak adalah proyektor dan informasi yang disampaikan kepada penerima informasi dengan bentuk visual juga. Adapun media visual yang memiliki dua jenis, yaitu media visual gerak dan media visual diam. Bahkan, kedua jenis media visual tersebut bisa digabung menjadi satu kesatuan. Dengan adanya media visual, maka akan banyak sekali orang yang tertarik untuk menerima informasi yang diberikan. Selain itu, materi yang diberikan pada media visual akan mudah dipahami karena memiliki contoh gambar yang berupa fakta.

**2. Media Audio**

Media audio adalah media yang biasanya dipakai untuk menyiarkan suatu informasi atau pesan melalui suara. Oleh sebab itu, alat indera pendengaran menjadi alat indera yang cukup penting dalam menerima pesan melalui media audio. Media audio ini biasanya sering kita temukan pada siaran-siaran radio.

Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, media audio mengalami perkembangan menjadi *podcast*.

Kamu bisa mendapatkan berbagai macam informasi yang ada pada suatu siaran *podcast*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pesan yang diterima melalui media audio memiliki sifat berupa memberikan informasi verbal dan memberikan informasi non verbal. Informasi verbal berupa kata-kata atau bahasa lisan. Sedangkan informasi non verbal berupa vokalisasi atau bunyi-bunyian.

**3. Media Visual Audio**

Media visual audio adalah jenis media yang menggabungkan media visual dengan media audio, sehingga informasi yang diberikan berupa gambar atau video yang memiliki suara. Oleh sebab itu, tak sedikit orang yang mengatakan kalau media audio visual ini lebih menarik untuk dilihat dan didengar. Penggabungan dua media ini bukan hanya merangsang satu alat indera saja, tetapi bisa langsung dua alat indera, yaitu alat indera pendengaran dan penglihatan.

Media visual audio dibagi menjadi dua jenis, yaitu media visual audio gerak dan media visual audio diam. Media audio visual gerak bisa kita lihat gambar bersuara, film, dan lain-lain. Sedangkan media audio visual diam berupa buku bersuara, halaman bersuara, dan sebagainya.

**2.1.1.4 Manfaat Media**

Pada dasarnya, media memiliki banyak sekali manfaat yang bisa dirasakan langsung atau di waktu yang akan datang. Akan tetapi, manfaat utama dari media adalah bisa meningkatkan hubungan komunikasi antara individu yang satu dengan yang lainnya. Berikut ini beberapa manfaat dari media.

1. Masyarakat bisa mendapatkan informasi lebih cepat, sehingga tidak ketinggalan informasi. Informasi yang semakin cepat diterima ini dipengaruhi dengan adanya perkembangan teknologi atau *internet*.

2. Masyarakat mudah memberikan informasi karena informasi bisa diberikan melalui *handphone*.

3. Informasi yang diberikan bisa dengan maksimal, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman antara pemberi pesan dan penerima pesan.

4. Pesan mudah diberikan kepada penerima pesan karena tidak membutuhkan waktu yang lama atau lebih efektif dan efisien.

**2.1.1.5 Pengertian Powtoon**

*Powtoon* merupakan aplikasi *web online* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana. *Powtoon* merupakan sebuah layanan *online* yang digunakan untuk membuat sebuah paparan untuk presentasi. *Powtoon* sendiri mempunyai animasi-animasi yang sangat menarik. Salah satu kelebihan powtoon adalah animasi yang berbentuk kartun. *Powtoon* juga merupakan sebuah aplikasi dalam jaringan (*online*) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi. Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi. Media *Powtoon* ini berfokus pada pembuatan animasi, sehingga pengguna dapat menjadikan *slide show* di putar seperti film *Powtoon* adalah salah satu media yang bisa digunakan guru agar bisa mengajar secara lebih kreatif dan inovatif. Sejalan dengan yang dijelaskan oleh Graham

(2015: 7) bahwa *powtoon* adalah *software online* yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Powtoon* merupakan sebuah layanan *online* yang digunakan untuk membuat sebuah paparan untuk presentasi. *Powtoon* sendiri mempunyai animasi-animasi yang sangat menarik. Salah satu kelebihan *Powtoon* adalah animasi yang berbentuk kartun. *Powtoon* juga merupakan sebuah aplikasi dalam jaringan (*online*) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi. Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi. Media *Powtoon* ini berfokus pada pembuatan animasi, sehingga pengguna dapat menjadikan *slide show* diputar seperti film.

**2.1.1.6 Pengertian Media Pembelajaran Powtoon**

Dalam perkembangan pembelajaran, media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Alat bantu yang dipakai ialah alat bantu visual seperti gambar, model, objek dan alat lain-lain yang mampu memberikan pengalaman yang nyata, motivasi belajar serta mempertinggi pemahaman. Alat bantu tersebut saat ini mampu dibuat dengan mudah. Bisa melalui dengan cara memanfaatkan berbagai fitur yang sekarang sudah mudah di dapatkan dan dibuat. Selain itu, alat bantu dalam pembelajaran pun bisa dibuat dengan cara mengembangkan media pembelajaran dalam layanan *online* yang mudah di akses. Layanan *online* tersebut salah satunya seperti *Powtoon*.

*Powtoon* merupakan sebuah layanan online yang digunakan untuk membuat sebuah paparan untuk presentasi. *Powtoon* sendiri mempunyai animasi- animasi yang sangat menarik. Salah satu kelebihan *Powtoon* adalah animasi yang

berbentuk kartun. *Powtoon* juga merupakan sebuah aplikasi dalam jaringan (*online*) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi. Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi. Media *Powtoon* ini berfokus pada pembuatan animasi, sehingga pengguna dapat menjadikan *slide show* di putar seperti film. *Powtoon* diproduksi oleh sebuah perusahaan di Inggris yang menjual perangkat lunak berbasis *cloud* untuk membuat presentasi animasi dan video animasi. Pada pertengahan tahun

2013 *Powtoon* memperkenalkan opsi akun gratis yang memungkinkan pengguna membuat video animasi yang dapat diekspor ke sosial media atau untuk disimpan di galeri sendiri. *Powtoon* memiliki ciri-ciri tersendiri yaitu menggabungkan antara video dan gambar juga bahkan bisa menambahkan efek animasi. Selain itu, dalam *Powtoon* itu sendiri dilengkapi dengan fitur yang bisa menambahkan *timeline* untuk mempercantik tampilannya, sehingga terkesan menarik.

Media ini memiliki dua jenis produk yang dihasilkan yaitu berbentuk slide dan video. Pada abad ke-20 proses pembelajaran kini mulai dilengkapi dengan alat yang memadukan aspek audio dan visual sehingga yang kita kenal sekarang ini yaitu media audio visual. Media audio visual ini merujuk kepada penggunaan komponen suara (*audio*) dan komponen gambar (*visual*), dimana dalam penggunaanya dibutuhkan beberapa peralatan untuk dapat menyajikan atau menyampaikan informasi. Adapun pengajaran melalui audio visual jelas harus melakukan perangkat seperti proyektor. Jadi pengajaran melalui audiovisual ini merupakan cara penggunaan materi pembelajaran yang penyampaiannya melalui penglihatan dan pendengaran dan secara keseluruhan tidak tergantung atau terfokus pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang sama.

**2.1.1.7. Manfaat *Powtoon***

Sebagai media pembelajaran pada hakikatnya proses pembelajaran haruslah memberikan pengalaman yang konkret, dimana pesan yang disampaikan haruslah benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Secara umum ada beberapa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran, diantaranya:

1. Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami pembelajaran, dan juga bisa memungkinkan pembelajaran menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.

3. Metode pembelajaran yang tidak hanya menuturkan kata-kata saja, namun dengan media pembelajaran ini bisa dengan menambahkan gambar atau video.

4. Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain. Selain itu, melalui hasil kajian terhadap jurnal penelitian yang dilakukan oleh Wisnarni, Erviyeni, dan Haryati diketahui pula bahwa aplikasi video animasi *Powtoon* dinyatakan valid sebagai media pembelajaran dan layak untuk digunakan.

*Powtoon* dikatakan layak sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi keempat aspek media pembelajaran, yaitu:

1. Aspek perancangan. Dalam perencanaan atau merencanakan media pembelajaran ini pastilah harus mengidentifikasi kepada kebutuhan dan karakteristik siswa, kebutuhan ini mengacu pada proses pembelajaran dan

kesenjangan antara apa yang dimiliki oleh siswa dengan apa yang diharapkan oleh pihak lembaga atau sekolah. Selain itu dalam merancang media pembelajaran itu juga harus mampu mengembangkan alat ukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan di capai dari materi-materi pelajaran yang disajikan.

2. Aspek pedagogik. Dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan haruslah memiiki kriteria yang sesuai. Sebab jika tidak sesuai maka tentu akan bisa menghambat proses pembelajaran itu sendiri. Dalam menentukan kriteria media pembelajaran, hendaknya kita sebagai perancang media harus memahami dengan benar karakteristik siswa-siswi yang akan menggunakan media pembelajaran tersebut. Tentunya keseuaian antara karakteristik media pembelajaran dengan karakteristik siswa-siswa akan bisa memicu kesuksesan proses pembelajaran dengan mencapai tujuan yang telah di tentukan.

3. Aspek isi. Media pembelajaran ini hendaknya mampu mendukung isi serta bahan pembelajaran. Karena tanpa dukungan terssebut pastilah proses pelaksanaan pembelajaran akan sama saja dengan atau tanpa menggunakan media dalam pembelajaran. Untuk menjadikan media pembelajaran sesuai dengan kriteria maka dukungan terhadap isi materi dan bahan pembelajaran haruslah dipenuhi, jika tidak memenuhi maka sebaiknya jangan menggunakan media pembelajaran tersebut. Sebab jika tetap digunakan maka hasilnya tidak akan bisa sesuai dengan apa yang diharapkan.

4. Aspek kemudahan penggunaan. Hal ini menjadi penting karena akan berkaitan lansgung dengan skill atau keahlian para penggunnanya. Karena media

pembelajaran tidak akan dapat digunakan jika para penggunanya tidak bisa menguasai bagaimana cara menggunakan media tersebut. Keempat aspek tersebut mendapat nilai pada kategori baik. Maka media pembelajaran *Powtoon* juga telah layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar.

**2.1.1.8. Powtoon Sebagai Bentuk Audiovisual**

Setelah pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa *Powtoon* adalah aplikasi online yang disediakan untuk membuat presentasi dan audio visual merupakan media pembelajaran yang bisa dilihat dan didengarkan cocok untuk peserta didik yang selalu mengeluh akan keverbalitasan proses pembelajaran. *Powtoon* yang dikembangkan dikatakan sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi melalui audio dan visual yang nantinya akan berbentuk video pembelajran. Media ini ditunjukan untuk penggunaan pada semua perangkat seperti *smartphone*, ataupun PC yang dapat diputar melalui galeri penyimpanan langsung atau diputar langsung melalui *website*. Disamping itu, tidak menutup kemungkinan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses melalui perangkat lainnya. Jadi, pembelajaran audio visual adalah proses pembelajaran yang menjadi perantara penyampaian informasi yang mengandung suara dan visual yang memanfaatkan *website* pembuat presentasi animasi yang nanti hasilnya bisa dinikmati oleh siswa dengan mudah, baik itu melalui media sosial atau melalui galeri yang video pembelajarannya telah disimpan terlebih dahulu. Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar pada siswa ialah mencapai perkembangan optimal yang meliputi aspek kogintif, afektif dan

psikomotorik. Untuk mencapai kegiatan pembelajaran tersebut siswa melakukan kegiatan belajar dan guru melakukan pembelajaran. Kedua kegiatan tersebut saling melengkapi untuk mencapai tujuan yang sama. *Powtoon* akan dijadikan sebagai media penyampaian materi atau informasi yang memanfaatkan animasi menarik yang dapat diakses melalui galeri ataupun sosial media. Dengan dimasukannya materi di dalam *Powtoon* maka peneliti secara tidak langsung merangsang para siswa untuk mengikuti proses pembelajaran menggunakan dua gaya belajar dalam satu waktu. Dan dengan media pembelajaran *Powtoon* berbasis audio visual ini siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan lebih menyenagkan, karena didalam *Powtoon* ini terdapat kartun animasi yang menarik yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran.

**2.1.1.9. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Powtoon**

Setiap media pembelajaran pastilah memiliki tujuan untuk membantu menyampaikan informasi kepada peserta didik. Namun, sebagai pendidik haruslah memahami akan kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran yang akan digunakan. Adapun kelebihan dan kekurangan media *powtoon* berbasis audio visual ialah:

1. Kelebihan

a. Selain mudah dipahami dari aspek visualnya *Powtoon* berbasis audio visual ini bisa dipahami melalui aspek audionya yang mampu membantu siswa semakin focus untuk mengikuti proses pembelajaran.

b. Memiliki animasi yang menarik yang mampu mencakup segala aspek indera.

c. Dengan adanya tambahan dari segi audio visual, *powtoon* akan menjadi media yang lebih *variative* dan kolaboratif.

d. Mampu memberikan *feedback* yang baik dalam proses pembelajaran.

2. Kekurangan

a. Proses pembuatannya bisa dibilang lumayan rumit karena harus memadukan aspek visual dan audionya yang sesuai.

b. Proses pembuatannya membutuhkan koneksi internet dan memerlukan waktu yang lama.

c. Membutuhkan dukungann SDM yang professional untuk mengoperasikannya.

**2.2 Pengertian Belajar dan Hasil Belajar**

**2.2.1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya. Belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses terus menerus yang berlangsung pada diri individu akibat terjadinya interaksi dengan lingkungan dimana ia berada.

Menurut Slameto (2015: 2) mengemukakan “Belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan

baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

**2.2.2. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Purwanto (2010: 38-39) mengatakan “*Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya*”. Purwanto juga mengatakan perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama, dan merupakan hasil pengalaman.

**2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa factor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. M. Dalyono (2009:55) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Sedangkan factor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

A. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi:

1. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang tidak sehat dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula jika kesehatan rohani kurang baik dapat

menganggu atau mengurangi semangat belajar. Dengan semangat belajar yang rendah tentu akan menyebabkan hasil belajar yang rendah pula.

2. Intelegensi dan bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQnya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik. Sebaliknya orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesulitan dalam belajar, lambat berpikir, sehingga hasil belajarnya pun rendah. Orang yang memiliki bakat akan lebih mudah dan cepat pandai bila dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki bakat. Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakat dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses.

3. Minat dan motivasi

Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Minat belajar ynag besar cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi, sebaliknya 18 minat belajar kurang akan memperoleh hasil belajar yang rendah. Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh- sungguh, penuh gairah atau semangat. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi hasil belajar. Minat dan motivasi belajar ini dapat juga dipengaruhi oleh cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru yang menyampaikan materi dengan metode dan cara yang inovatif akan mempengaruhi juga minat dan motivasi siswanya.

4. Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Cara belajar antar anak berbeda-beda. Ada anak yang dapat dengan cepat menyerap materi pelajaran dengan cara visual atau melihat langsung, audio atau dengan cara mendengarkan dari orang lain dan ada pula anak yang memiliki cara belajar kinestetik yaitu dengan gerak motoriknya misalnya dengan cara berjalan-jalan dan mengalami langsung aktivitas belajarnya.

b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri, meliputi:

1. Keluarga

Keluarga sangatlah besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, kerukunan antar anggota keluarga, hubungan antara anak dengan anggota keluarga yang lain, situasi dan kondisi rumah juga mempengaruhi hasil belajar.

2. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar mempengaruhi keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah siswa perkelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode pengajaran guru yang inovatif dapat pula mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode mengajar dengan model kooperatif misalnya, dengan siswa belajar secara kelompok dapat merangsang siswa untuk mengadakan interaksi dengan

temannya yang lain. Teknik belajar dengan teman sebaya pun dapat mengaktifkan keterampilan proses yang dimiliki oleh anak.

3. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar siswa. Bila di sekitar tempat tinggal siswa keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, akan mendorong siswa lebih giat lagi dalam belajar. Tetapi jika di sekitar tempat tinggal siswa banyak 20 anak-anak yang nakal, pengangguran, tidak bersekolah maka akan mengurangi semangat belajar sehingga motivasi dan hasil belajar berkurang.

4. Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Bila rumah berada pada daerah padat penduduk dan keadaan lalu lintas yang membisingkan, banyak suara orang yang hiruk-pikuk, suara mesin dari pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, akan mempengaruhi gairah siswa dalam belajar. Tempat yang sepi dan beriklim sejuk akan menunjang proses belajar siswa.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu ada faktor internal (minat, bakat, motivasi, dan cara belajar) dan faktor Eksternal (lingkungan Sekolah dan Lingkungan Keluarga).

**2.3. Tematik**

**2.3.1 Pengertian Tematik**

Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi

menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Sejalan dengan yang di jelaskan oleh Mamat Dkk (2007), pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa pelajaran (bahkan lintas rumpun mata pelajaran) yang diikat dalam tema-tema tertentu. Selanjutnya menurut Menurut Suryosubroto (2009), pembelajaran tematik adalah satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Kemudian menurut Rusman (2012), pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Dan Menurut Majid (2014), pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

Berdasarkan beberapa penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan lainnya. Sekaligus, dengan diterapkannya pembelajaran tematik, siswa diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Sebab, dalam pembelajaran tematik, belajar tidak semata-mata mendorong

siswa untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), untuk menjadi (*learning to be*), dan untuk hidup bersama (*learning to live together*).

**2.3.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam mempelajari konsep-konsep dari materi yang diajarkan. Menurut Majid (2014), pembelajaran tematik memiliki beberapa prinsip, yaitu sebagai berikut:

**1. Holistik**. Suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dikaji dan beberapa bidang studi sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak.

**2. Bermakna**. Pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar-skema yang dimiliki oleh siswa, yang pada gilirannya akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari.

**3. Otentik**. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari.

**4. Aktif**. Pembelajaran tematik dikembangkan dengan berdasar pada pendekatan *inquiry discovery* dimana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai perencanaan, pelaksanaan, hingga proses evaluasi.

**2.3.3 Ciri-ciri Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki ciri khas yang berbeda dengan pendekatan pembelajaran lainnya. Menurut Firdaus (2006), ciri-ciri pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Aktif dan Berpusat pada Murid. Pembelajaran tematik berpusat pada murid (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar yang modern yang lebih banyak menempatkan murid sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada murid untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada murid . Dengan pengalaman langsung ini, murid dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan murid.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran. Dengan demikian, murid mampu memecahkan masalah- masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan murid dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan murid berada.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan murid-murid diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*joyfull learning*).

**2.3.4 Jenis-jenis Pembelajaran Tematik**

Menurut Rusman (2012 : 6), pembelajaran tematik merupakan bentuk pembelajaran terpadu yang memiliki sepuluh model, yaitu *fragmented* (penggalan), *connected* (keterhubungan), *nested* (sarang), *sequenced* (pengurutan), *shared* (irisan), *webbed* (jaring laba-laba), *threaded* (bergalur), *integrated* (terpadu), *immersed* (terbenam), dan *networked* (jaringan kerja). Adapun penjelasan dari sepuluh model pembelajaran tematik tersebut adalah sebagai berikut:

**a. *Fragmented* (Penggalan)**

Model Fragmented adalah model pembelajaran konvensional yang terpisah secara mata pelajaran. Hal ini dipelajari siswa tanpa menghubungkan kebermaknaan dan keterkaitan antara satu pelajaran dengan pelajaran lainnya. Setiap mata pelajaran diajarkan oleh guru yang berbeda dan mungkin pula ruang yang berbeda. Setiap mata pelajaran memiliki ranahnya tersendiri dan tidak ada usaha untuk mempersatukannya.

**b. *Connected* (Keterhubungan)**

Model *Connected* adalah model pembelajaran terpadu yang secara sengaja diusahakan untuk menghubungkan satu konsep dengan konsep yang lain, satu topik dengan topik yang lain, satu keterampilan dengan keterampilan yang lain, tugas yang dilakukan dalam satu hari dengan tugas yang dilakukan pada hari berikutnya, bahkan ide-ide yang dipelajari pada satu semester berikutnya dalam satu bidang studi.

**c. *Nested* (Sarang)**

Model *Nested* adalah model pembelajaran terpadu yang target utamanya adalah materi pelajaran yang dikaitkan dengan keterampilan berfikir dan keterampilan mengorganisasi. Artinya memadukan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik serta memadukan keterampilan proses, sikap dan komunikasi. Model ini masih memfokuskan keterpaduan beberapa aspek pada satu mata pelajaran saja. Tetapi materi pelajaran masih ditempatkan pada prioritas utama yang kemudian dilengkapi dengan aspek keterampilan lain.

**d. *Sequenced* (Pengurutan)**

Model *Sequenced* adalah model pembelajaran yang topik atau unit yang disusun kembali dan diurutkan sehingga bertepatan pembahasannya satu dengan yang lainnya. Misalnya dua mata pelajaran yang berhubungan diurutkan sehingga materi pelajaran dari keduanya dapat diajarkan secara *parallel*. Dengan mengurutkan urutan topik-topik yang diajarkan, tiap kegiatan akan dapat saling mengutamakan karena tiap subyek saling mendukung.

**e. *Shared* (Irisan)**

Model *shared* adalah model pembelajaran terpadu yang merupakan gabungan atau keterpaduan antara dua mata pelajaran yang saling melengkapi dan di dalam perencanaan atau pengajarannya menciptakan satu fokus pada konsep, keterampilan serta sikap. Penggabungan antara konsep pelajaran, keterampilan dan sikap yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dipayungi dalam satu tema.

**f. *Webbed* (Jaring Laba-laba)**

Model *webbed* adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik. Pendekatan ini pengembangannya dimulai dengan menentukan tema tertentu. Setelah tema disepakati, maka dikembangkan menjadi sub tema dengan memperlihatkan keterkaitan dengan bidang studi lain. Setelah itu dikembangkan berbagai aktivitas pembelajaran yang mendukung.

**g. *Threaded* (Bergalur)**

Model *Threaded* adalah model pembelajaran yang memfokuskan pada meta kurikulum yang menggantikan atau yang berpotongan dengan inti subyek materi. Misalnya untuk melatih keterampilan berfikir (*problem solving*) dari beberapa mata pelajaran dicari bagian materi yang merupakan bagian dari *problem solving*. Keterampilan yang digunakan dalam model ini disesuaikan pula dengan perkembangan usia siswa sehingga tidak tumpang tindih.

**h. *Integrated* (Keterpaduan)**

Konsep dari beberapa mata pelajaran, selanjutnya dikaitkan dalam satu tema untuk memayungi beberapa mata pelajaran, dalam satu paket pembelajaran bertema. Keunggulan model ini adalah siswa merasa senang dengan adanya keterkaitan dan hubungan timbal balik antar berbagai disiplin ilmu, memperluas wawasan dan apresiasi guru, jika dapat diterapkan dengan baik maka dapat dijadikan model pembelajaran yang ideal di lingkungan sekolah *integrated day*.

**i. *Immersed* (Terbenam)**

Model *immersed* adalah model pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu proyek. Misalnya seorang mahasiswa yang memperdalam ilmu kedokteran maka selain Biologi, Kimia, Komputer, juga harus

mempelajari fisika dan setiap mata pelajaran tersebut ada kesatuannya. Model ini dapat pula diterapkan pada siswa SD, SMP, maupun SMA dalam bentuk proyek di akhir semester.

**j. *Networked* (Jaringan Kerja)**

Model *networked* adalah model pembelajaran berupa kerjasama antara siswa dengan seorang ahli dalam mencari data, keterangan, atau lainnya sehubungan dengan mata pelajaran yang disukainya atau yang diminatinya sehingga siswa secara tidak langsung mencari tahu dari berbagai sumber. Sumber dapat berupa buku bacaan, internet, saluran radio, TV, atau teman, kakak, orangtua atau guru yang dianggap ahli olehnya. Siswa memperluas wawasan belajarnya sendiri artinya siswa termotivasi belajar karena rasa ingin tahunnya yang besar dalam dirinya.

**2.3.5 Langkah-langkah Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki beberapa langkah atau tahapan yaitu: pertama, guru harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai mata pelajaran untuk satu tahun. Kedua, guru melakukan analisis standar kompetensi lulusan, kompetensi inti, kompetensi dasar dan membuat indikator dengan tetap memperhatikan muatan materi dari standar isi. Ketiga, membuat hubungan antara kompetensi dasar, indikator dengan tema. Keempat, membuat jaringan KD dan indikator. Kelima, menyusun silabus tematik dan keenam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran tematik dengan mengkondisikan pembelajaran yang menggunakan pendekatan *scientific*. Proses pembelajaran tematik dapat dilakukan dengan pendekatan *scientific* atau pendekatan ilmiah, yaitu pendekatan yang menonjolkan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan dan

penjelasan tentang suatu kebenaran. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan

**a. Mengamati**

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan siswa untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan melihat, menyimak, mendengar dan mencoba. Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca dan mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

**b. Menanya**

Dalam kegiatan menanya, guru membuka kesempatan secara luas kepada siswa untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Guru perlu membimbing siswa untuk dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang hasil pengamatan objek yang konkret sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur atau pun hal lain yang lebih abstrak.

**c. Mengumpulkan informasi/eksperimen**

Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu siswa dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi. Siswa perlu dibiasakan untuk menghubungi-hubungkan antara informasi satu dengan yang lain untuk mengambil kesimpulan.

**d. Mengasosiasi/mengolah informasi**

Informasi menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya yaitu memproses informasi untuk menemukan pola dari keterkaitan informasi bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan kepada yang bertentangan.

**e. Mengkomunikasikan**

Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar siswa atau kelompok siswa tersebut.

**2.3.6 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik**

Setiap bentuk model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Majid (2014), kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

**a. Kelebihan Pembelajaran Tematik**

Kelebihan atau keunggulan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Pengalaman belajar dan kegiatan belajar akan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

2. Kegiatan belajar dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.

3. Kegiatan belajar lebih bermakna.

4. Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial siswa.

5. Menyajikan kegiatan bersifat pragmatis yang dekat dengan keseharian siswa.

6. Meningkatkan kerjasama antar guru dalam merancang kegiatan pembelajaran.

**b. Kelemahan Pembelajaran Tematik**

Kelemahan atau kekurangan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran tematik, mengharapkan guru memiliki wawasan luas, kreativitas tinggi, percaya diri, dan kemampuan handal menggali informasi dan pengetahuan terkait materi. Tanpa kemampuan guru yang mumpuni, pembelajaran tematik akan sulit diterapkan.

2. Pembelajaran tematik mengharapkan siswa memiliki kemampuan akademik dan kreativitas, sehingga keterampilan-keterampilan siswa dapat terbentuk ketika pembelajaran ini dilaksanakan.

3. Pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumber pembelajaran yang bervariasi.

4. Pembelajaran tematik memerlukan dasar kurikulum yang luwes atau fleksibel.

5. Pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh atau komprehensif.

**2.4. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan hasil pengamatan di sekolah mengenai kesulitan guru dalam proses pembelajaran dimana kurangnya daya tangkap dan pemahaman pada mata pelajaran tematik yang ditandai dengan hasil pencapaian belajar dan motivasi belajar yang rendah. Serta faktor pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satunya alasan kurangnya motivasi siswa dalam belajar dikarenakan masih menggunakan media yang monoton seperti media papan tulis serta

Media pembelajaran Tematik terbatas hanya menggunakan buku, papan tulis serta *powerpoint* yang hanya berisi gambar dan tulisan saja, dimana hal

tersebut dalam bidang pendidikan kurang optimal untuk dijadikan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Tematik. Melihat masalah tersebut, peneliti berniat untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbentuk media *powtoon*. Dengan materi Tematik guru membutuhkan media yang tidak hanya media gambar dan tulisan saja, tetapi bisa dilengkapi dengan video, dan animasi yang mendukung media tersebut. Selain dilengkapi denga fitur animasi yang variatif, media *powtoon* ini juga mudah dibuat oleh guru karena tidak memerlukan keahlian khusus. Dalam media *powtoon* terdapat alat animasi yang mampu menggabungkan suara, video, dan gambar bahkan juga bisa ditambah dengan efek animasi yang menarik.

Dengan berbagai karakter animasi, gambar *eye-popping* dan teks bergerak lainnya membuat presentasi menjadi lebih menarik yang mampu menghidupkan komunikasi, imajinasi, dan perhatian siswa melalui video animasi. Selain dilengkapi dengan fitur gambar, *Powtoon* juga dilengkapi dengan fitur audio untuk menjelaskan materi, jadi materi tidak disajikan dalam bentuk tulisan saja tetapi juga bisa didukung dengan menggunaan audio. Selain itu juga dapat menambahkan musik untuk menarik perhatian siswa agar tidak bosan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan.

Menggunakan media *Powtoon* ini, siswa akan diberikan materi dengan bentuk audiovisual yang didukung dengan animasi yang menarik, sehingga siswa tidak akan bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Fitur yang ada didalam media *powtoon* ini juga bisa membuat siswa menjadi aktif dan interaktif. Peranan media *powtoon* yang dikembangkan pada dasarnya merupakan media pembelajaran alternatif media pembelajaran matematik yang menarik bagi siswa.

Begitupun hasil belajar siswa yang merupakan suatu dorongan baik dari dalam ataupun luar diri seseorang dalam suatu proses belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hasil belajar juga ialah suatu hasrat atau keinginan untuk berhasil, adanya keberhasilan dalam belajar, harapan dan cita-cita, masa depan, adanya kegiatan menarik dalam proses pembelajaran, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif. Pengembangan media pembelajaran *powtoon* berbasis

audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Pengembangan Media**

***Powtoon***

**Hasil Belajar Siswa**