

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu kegiatan komunikasi guru dengan siswa. Proses pembelajaran berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru dituntut untuk bisa menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang terdiri dari guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran.²²

2. Media Pembelajaran

a. Definisi media pembelajaran

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara siswa, guru, dan sumber belajar yang dapat mengembangkan kreatifitas atau kemampuan berfikir anak dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan siswa dalam memperoleh suatu pengetahuan atau ketrampilan.. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator dimana guru akan memberikan dorongan dalam belajar untuk mencapai tujuan belajar.²³

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’ pesan dalam penyampaian pembelajaran.²⁴ AECT (*Association for Education and Communication Technology*) mendefinisikan bahwa media merupakan suatu proses dalam penyampaian informasi. Sedangkan NEA (*National Education Association*) mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan alat

²² Azar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. Asfah Rahman (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 3.

²³ Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, 62.

²⁴ Azar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. Asfah Rahman (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 3.

bantu mengajar yang dapat dilihat dan digunakan dalam kegiatan belajar.²⁵

Menurut Gerlach dan Ely dalam Rayandra Asyhar, media pembelajaran terdiri dari manusia, materi ajar, serta alat yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan untuk menyampaikan materi pembelajaran salah satunya yaitu guru, atau alat bantu lainnya seperti proyektor yang dapat membantu proses pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati saja, tetapi juga benda hidup, yaitu seperti manusia.²⁶

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar supaya pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar. Dengan adanya media pembelajaran siswa bisa lebih memahami materi yang disampaikan, menarik perhatian dan respon siswa serta dapat mendorong siswa secara aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Media pembelajaran juga tidak bisa dipisahkan dalam pembelajaran karena dengan adanya media tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal.

b. Jenis media pembelajaran

Untuk dapat menentukan media yang sesuai untuk diterapkan, kita harus mengetahui terlebih dahulu apa itu jenis-jenis dari media pembelajaran. Adapun jenis media pembelajaran diantaranya:

1) Media visual

Media visual merupakan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan memberikan gambaran menyeluruh dan hanya mengandalkan pada indera penglihatan.

2) Audio Visual

²⁵ Rusman, Kurniawan Deny, dan Riyana Cepi, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 64.

²⁶ Asyhar Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, ed. Ibad Saiful (Jakarta: Anggota Ikapi, 2012), 7.

Audio visual merupakan media yang berupa gambar dan suara secara bersamaan serta didalamnya dapat menyampaikan pesan atau informasi. Media audio visual ini ada yang dapat bergerak, seperti: film suara, video atau film televisi dan ada yang tidak bisa bergerak, seperti: film rangkaian suara.

3) Media cetak

Media cetak merupakan media berupa cetakan yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun media cetak diantaranya yaitu seperti : buku, surat kabar, majalah, brosur, modul dan bahan ajar mandiri.²⁷

4) Komputer

Komputer merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Komputer juga dapat membantu dalam mengelola dan memasukkan data.

5) *Microsoft power point*

Microsoft power point merupakan alat yang digunakan dalam presentasi atau pembuatan media pembelajaran dan di dalamnya terdapat beberapa menu-menu yang dapat dioperasikan untuk membuat isi dari materi pembelajaran, terdapat suara, gambar serta animasi yang dibutuhkan pada saat pembuatan media pembelajaran.

6) Internet

Internet merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan anatara media elektronik satu dengan yang lain. Internet juga sangat dibutuhkan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran..

7) Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer yang digunakan dalam menggabungkan teks, suara, gambar, audio, animasi dengan

²⁷ Ramen A Purba, *Pengantar Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 9.

menggunakan alat bantu. Multimedia juga merupakan sebuah media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.²⁸

c. Fungsi media pembelajaran

- 1) Meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran.
- 2) Memberikan semangat belajar, serta minat siswa.
- 3) Dapat berinteraksi langsung pada benda yang nyata.
- 4) Meningkatkan kualitas belajar dengan baik.
- 5) Sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pelajaran.
- 6) Memberikan pengalaman konkret kepada siswa.
- 7) Sebagai alat penyalur pesan atau informasi belajar.²⁹

Adapun fungsi media pembelajaran lain diantaranya yaitu :

1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran haruslah menarik, menyenangkan, dapat mengarahkan perhatian dan menuntun siswa untuk berpusat kepada isi materi pembelajaran. Dengan demikian siswa dapat memahami dan mengingat isi dari materi yang telah disampaikan.

2) Fungsi Afektif

Media ini dapat dilihat dari tingkat kesenangan siswa dan tingkat kenyamanan ataupun tingkat perhatian siswa pembelajaran maupun dalam membaca teks bergambar. Lambang maupun gambar ini dapat menumbuhkan semangat belajar terhadap siswa.

3) Fungsi kognitif

Media ini mengungkapkan bahwa lambang maupun gambar tersebut dapat membuat serta dapat memperlancar pencapaian dari tujuan materi pembelajaran. Dimana media ini dapat dilihat dari segi tampilannya.

²⁸ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual- Komputer- Power Point- Internet- Interactive Video* (Jakarta: Kata Pena, 2017), 5-8.

²⁹ Musfiqon, *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), 34-35.

4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran ini dilihat dari hasil penelitiannya dapat memberikan pemahaman kepada siswa yang lemah dalam membaca atau menerima pelajaran yang disajikan dan untuk mengatur informasi dalam suatu teks dan mengingatkannya kembali.³⁰

d. Manfaat media pembelajaran

- 1) Pembelajaran lebih menarik, serta adanya kejelasan dan keruntunan dalam menyampaikan pesan.
- 2) Memberikan umpan balik, serta adanya penguatan.
- 3) Memancing peserta didik untuk dapat berfikir secara kritis, dengan menggunakan kemampuan imajinasi yang dimilikinya.
- 4) Alat mengajar yang lebih bervariasi, tidak hanya dengan kata-kata yang disampaikan oleh guru akan tetapi dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.³¹

e. Kriteria kemenarikan media pembelajaran

Kriteria kemenarikan media pembelajaran diperlukan untuk mengetahui indikator yang akan dijadikan sebagai acuan dalam penilaian. Berikut kriteria dari kemenarikan media:³²

- 1) Kelengkapan isi media, yaitu terdiri dari ruang lingkup isi media yang mencakup semua komponen materi yang telah disajikan dengan tingkat kejelasannya.
- 2) Kemudahan mengakses media, yaitu media yang digunakan dapat mudah untuk diakses, di dapat dan fleksibel.
- 3) Ketertarikan pada tampilan media, tampilan media harus memiliki tingkat ketertarikan, dan dapat memberikan penjelasan bahwa tampilan media yang tersedia tidak mengganggu siswa dalam menggunakannya.

³⁰ Wati, *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual- Komputer- Power Point- Internet- Interactive Video*, 10-11.

³¹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 25-26.

³² Muhammad Khaidar Rahman, "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Jasa Bank Lainnya Berbantuan Edmodo Untuk Siswa Kelas X Smk Koperasi Yogyakarta" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 44-47.

- 4) Rasa senang dalam menggunakan media, yaitu memberikan penjelasan mengenai tingkat kepuasan berupa rasa senang dalam menggunakan media.
 - 5) Memotivasi dalam belajar, yaitu memberikan stimulus agar siswa dapat termotivasi dalam menggunakan media.
 - 6) Minat dalam menggunakan media, menunjukkan bahwa media memiliki fungsi pendukung dalam pembelajaran sehingga dapat menarik minat siswa dalam menggunakan media.
- f. Perbedaan ketertarikan dan kemenarikan media pembelajaran

Ketertarikan merupakan suatu perbuatan yang menunjukkan adanya keinginan/ ketertarikan terhadap suatu objek tersebut, dimana objek tersebut memiliki daya tarik. Sedangkan kemenarikan merupakan kemampuan yang menyebabkan minat, keinginan dalam menarik perhatian dan memikat perhatian siswa.

Berdasarkan deskripsi diatas, dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara ketertarikan dan kemenarikan media pembelajaran terdapat pada suatu subjek/objek yang menjadi daya tarik. Seperti contoh siswa tertarik pada media yang digunakan, dan media tersebut mampu menarik perhatian siswa baik dari segi tampilan atau warnanya. Oleh karena itu media tersebut menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.³³

3. Pembelajaran Interaktif

a. Definisi Pembelajaran interaktif

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar yang lainnya dimana proses belajar tersebut dapat mengembangkan kreatifitas atau kemampuan berfikir anak dalam memahami materi pembelajaran. Pembelajaran juga harus dapat mudah di fahami dan dimengerti oleh siswa. Untuk itu pembelajaran dapat

³³ Relis Agustien, Nurul Umamah, and S Sumarno, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS," *Jurnal Edukasi* 5, no. 1 (2018): 19–23.

berjalan dan dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa melalui materi pelajaran yang disajikan.³⁴

Seiring dengan berkembangnya teknologi pembelajaran pada saat ini, penggunaan komputer dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman pada siswa. Salah satunya yaitu dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Interaktif merupakan komunikasi dua arah atau lebih yang terjadi antara manusia sebagai (pengguna) dan komputer sebagai (aplikasi atau produk yang digunakan).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dirancang atau dibuat sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik.

b. Kelebihan

- 1) Pembelajaran lebih menarik.
- 2) Memberikan umpan balik atau respon siswa terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa.
- 3) Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- 4) Menarik perhatian siswa terhadap materi yang di sampaikan.³⁵

c. Kelemahan

- 1) Membutuhkan tim khusus yang dapat membuat atau mengembangkan media.
- 2) Pembuatanya memerlukan waktu yang cukup lama.
- 3) Membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam pembuatan.

4. Media Power Point

a. Sejarah *power point*

Power point pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskin & Dennis Austin. *Power point* 1.0 muncul pertama kali pada tahun 1987.

³⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2008), 151-153.

³⁵ Ibid, 153.

Pada saat itu *power point* masih menggunakan warna hitam putih. Setelah setahun kemudian baru adanya warna dalam *power point*. Pada tahun 1990 *power point 2.0* mulai muncul ke pasaran. Sejak saat itu *microsoft power point* telah menjadi bagian dari *microsoft office* yang tidak dapat dipisahkan.

Microsoft power point kini mulai maju dan berkembang serta sudah banyak digunakan oleh pebisnis, kantor, pendidik ataupun siswa. Nama awal *power point* adalah *Microsoft Office System 2003*, setelah itu namanya diganti menjadi *Microsoft Office Power Point*. Dan sekarang ini *power point* mempunyai nama baru yaitu *Micrsoft Office Power Point 2016*, yang tergabung dengan *Microsoft Office 2016*.³⁶

b. Definisi *power point*

Microsoft power point merupakan alat bantu yang digunakan dalam presentasi serta dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran sederhana tapi menarik. *Microsoft office power point* juga terdapat beberapa slide. Hal ini ditunjang melalui menu yang tersedia dalam *power point* yaitu digunakan dalam pembuatan media pembelajaran animasi maupun menambahkan *slide* interaktif dan menyenangkan.³⁷ Dengan menggunakan *microsoft power point* penyampaian materi pembelajaran akan lebih mudah.³⁸

c. Fungsi media *power point*

Beberapa fungsi *microsoft power point* adalah:³⁹

- 1) Dengan menggunakan *microsoft power point* guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam dengan baik.

³⁶ Kadaruddin, *Mahir Desain Slide Presentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Power Point*, 2.

³⁷ Lestari Novia, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2020), 10.

³⁸ Kadaruddin, *Mahir Desain Slide Presentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Power Point* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 1.

³⁹ Wati, *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual- Komputer- Power Point- Internet- Interactive Video*, 98-109.

- 2) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menghibur.
 - 3) Mempermudah dalam mengatur dan membuat slide presentasi.
 - 4) Dapat menambahkan berbagai menu yang tersedia dalam *power point* supaya presentasi menjadi lebih berwarna.⁴⁰
- d. Langkah pembuatan *power point*

Langkah yang harus diperhatikan dalam pembuatan *power point*, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Buka komputer pilih *microsoft power point*.
- 2) Kemudian tambahkan file.
- 3) Pilih warna atau desain sesuai ke inginan.
- 4) Tambahkan background yang sesuai agar tampilan lebih bagus.
- 5) Tulis materi penting yang akan kita presentasikan.
- 6) Selanjtnya, tulis inti nateri yang dibutuhkan dan di taruh pada *slide* selanjutnya.
- 7) Tambahkan gambar yang akan kita gunakan pada presentasi dengan memilih menu yang tersedia pada insert.
- 8) Tambahkan beberapa gambar, suara, audio, video, dll. Pastikan semua gambar dan materi yang akan kita gunakan sudah tersedia pada komputer.
- 9) Tampilan *bagkround* sebaiknya sederhana dan kontras dengan objek.
- 10) Gunkan jenis huruf yang mudah untuk difahami dan hendaknya konsisten.
- 11) Gunakan ukuran huruf yang standart.
- 12) Perpaduan warna hendaknya dipilih dengan bagus dsn menarik.
- 13) Gunakan kata pada presentasi dengan menggunakan kata yang tidak terlalu banyak.

⁴⁰ Kadaruddin, *Mahir Desain Slide Presentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Power Point*, 3.

- 14) Penggunaan tampilan bisa dilakukan dan dibuat dengan semenarik mungkin.
- e. Kelebihan media *power point*
- 1) Mudah dalam pembuatan.
 - 2) Terdapat templete presentasi yang menarik.
 - 3) Dapat memasukkan suara, foto, gambar dan video.
 - 4) Dapat dibuat dengan berbagai format.
 - 5) Menarik perhatiasn siswa.
 - 6) File dapat diekspor menjadi file pdf, JPEG, dan lain-lain.⁴¹
- f. Kekurangan media *power point*
- 1) Hanya bisa dioperasikan di *windows*.
 - 2) Membutuhkan keahlian khusus dan ketelitian dalam pembuatan⁴²

5. Bangun Datar

Dalam materi bangun datar terdapat Kompetensi Inti, Dasar, Indikator dan Materi yang akan di bahas, diantaranya yaitu:

Tabel 2. 1 Tabel Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga. 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya,	3.9. Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua. 4.9. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua	3.9.1 Menjelaskan pengertian dari bangun datar. 3.9.2 Menentukan luas dan keliling persegi 3.9.3 Menentukan luas dan Keliling persegi panjang 3.9.4 Menentukan luas dan Keliling segitiga 4.9.1 Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan

⁴¹ Kadaruddin, *Mahir Desain Slide Presentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Power Point*, 8.

⁴² Wati, *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual- Komputer- Power Point- Internet- Interactive Video*, 08-109.

<p>mahluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>dengan akar pangkat dua.</p>	<p>Keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga).</p>
--	---------------------------------	--

Bangun datar merupakan bidang datar yang terbentuk melalui titik atau garis yang dapat membentuk bangun 2 dimensi. Bangun datar juga memiliki permukaan datar yaitu dimana bangun datar tersebut hanya memiliki panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tebal dan tinggi. Bangun datar di dalamnya juga memuat tentang luas dan keliling.

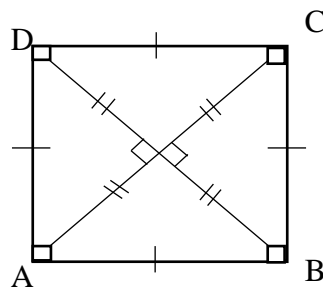
Bangun datar dapat digolongkan menjadi dua jenis, diantaranya bangun datar bersisi lengkung dan lurus. Bangun datar bersisi lengkung diantaranya yaitu lingkaran dan elips. Sedangkan bangun datar yang bersisi lurus antara lain yaitu persegi, persegi panjang, layang-layang, jajar genjang, dan lain-lain.⁴³

Berdasarkan pengertian diatas, dapat kita simpulkan bahwa bangun datar adalah bangun 2 dimensi yang memiliki panjang, lebar dan tidak mempunyai ketinggian atau ketebalan. Perbedaan tersebut dapat kita lihat pada setiap banyaknya sisi ataupun titik sudut dari setiap bangun datar. Adapun beberapa macam bangun datar yang akan kita pelajari di kelas IV Semester II Kurikulum 2013, diantaranya adalah :

⁴³ Khairini, *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Keterampilan Proses Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Di Kelas IV Sekolah Dasar*, 2018, 35-37.

a. Persegi

Persegi merupakan bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat buah rusuk yang sama panjang dan memiliki empat buah sudut yang dinamakan sudut siku-siku. Keliling (K) dari persegi dapat kita jumlah dari sisi-sisi pada persegi. Pada setiap sisi tersebut dapat dituliskan dengan s , maka $K = s + s + s + s = 4 \times s$. Jika suatu persegi yang memiliki panjang dan lebar yang sama atau dapat dituliskan p (panjang) = l (lebar) = s (sisi), maka persegi tersebut memiliki luas yaitu $L = s \times s$ ⁴⁴

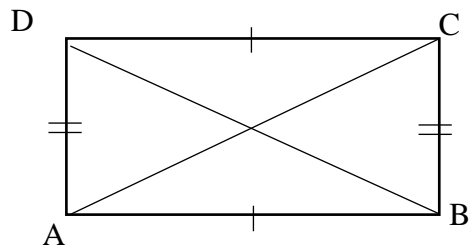


Gambar 2. 1 Persegi

b. Persegi Panjang

Persegi panjang merupakan bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang sisi yang masing – masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya.. Persegi Panjang juga memiliki empat buah sudut yang semuanya sama yaitu disebut dengan sudut siku-siku. Keliling (K) dari persegi panjang yaitu jumlah dari sisi persegi panjang . Maka dapat kita simpulkan bahwa keliling dari persegi panjang adalah sisi $AB +$ sisi $BC +$ sisi $CD +$ sisi DA dan dapat dituliskan dengan $p + l + p + l = 2(p+l)$ dengan keterangan p merupakan panjang dan l merupakan lebar. Sedangkan luas dari persegi panjang adalah Luas (L) = panjang \times lebar dari persegi panjang atau $p \times l$.

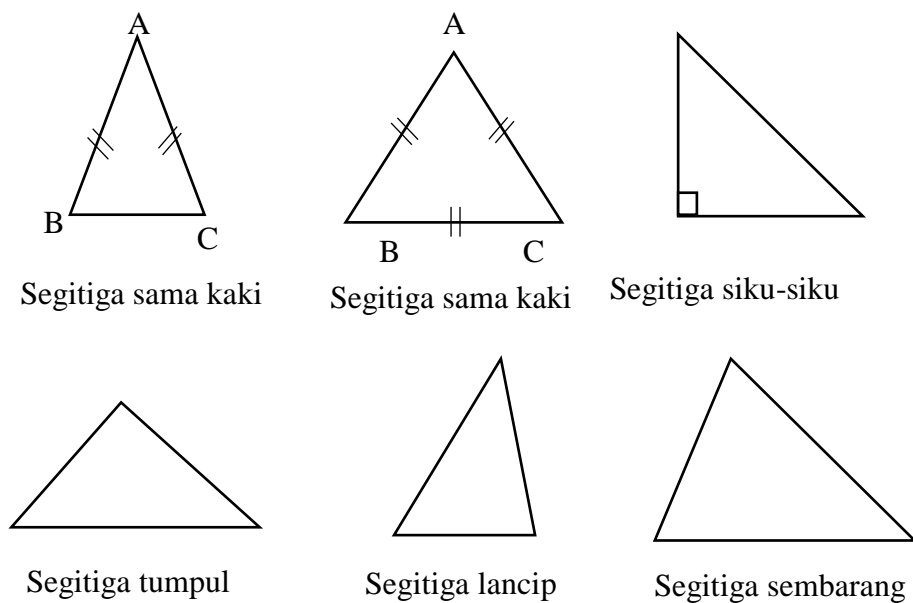
⁴⁴ Ibid, 35.



Gambar 2. 2 Persegi Panjang

c. Segitiga

Segitiga adalah sebuah bangun datar yang dibatasi oleh 3 buah sisi dan mempunyai 3 titik sudut. Segitiga juga dapat dilihat dari dua sisi yaitu pada sisi panjang dan sisi besarnya. Menurut panjang sisinya segitiga dibagi menjadi tiga macam yaitu segitiga sama kaki, segitiga sama sisi dan segitiga sembarang. Sedangkan menurut besarnya segitiga juga dibedakan menjadi tiga macam yaitu segitiga siku-siku, segitiga lancip dan segitiga tumpul.⁴⁵



Gambar 2. 3 Segitiga

⁴⁵ Ibid, 36.

B. Kajian Pustaka

Untuk menghindari penelitian dengan objek dan pembahasan yang sama, maka diperlukan adanya review penelitian terdahulu. Dimana penulis akan melakukan kajian pustaka dengan mencari penelitian terdahulu sebagai pembandingan diantaranya sebagai berikut :

1. Puspita Ayu Damayanti dan Abd.Qohar dalam jurnal Matematika Kreatif dan inovatif yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Power Point* pada Materi Kerucut. Diperoleh hasil kegiatan pembelajaran 3,83 dan skor hasil angket siswa 3,43 kategori paraktis. Maka media pembelajaran interaktif *power point* dapat dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan atau diterapkan.⁴⁶
2. Novia Yulia Indriyanti dalam Skripsi yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PPT untuk meningkatkan hasil belajar ips pada materi pembelajaran keberagaman suku bangsa dan budaya studi kasus siswa kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang. Diperoleh hasil penilaian terhadap media pembelajaran yang di kembangkan yaitu dengan presentase penelitian ahli materi 89% dan ahli media sebesar 79%, dengan kriteria layak untuk digunakan.⁴⁷
3. Sri sumarni dalam Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) yang berjudul Pengembangan media pembelajaran power point Berbasis Spakol Pada Pokok Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran PKN. Hasil ini diperoleh bahwa media ini dinyatakan valid dan efektif digunkana dengan memperoleh skor 82% yang telah diujikan kepada ahli media dan materi, memperoleh skor 84% dari uji validasi penggunaan media dan memperoleh skor 89% uji coba validasi respon siswa.⁴⁸

⁴⁶ Puspita Ayu Damayanti dan Abd Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut," *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 2 (2019): 119–124.

⁴⁷ Novi Yulia Indriyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ppt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus : Siswa Kelas Vb Sdn Karangayu 02 Kota Semarang*, 2011, 10.

⁴⁸ Sri Sunarni et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* 10, no. 3 (2016): 363–372, 364.

4. Fitria fajriani, Edi Supriana dan Sentot Khusairi dalam PSEJ (*Jurnal Science Education Jurnal*) yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan saintifik berbasis *power point* text macro pada materi kinematika. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan medel ADDIE dinyatakan valid dan efektif untuk diterapkan dalam pembealajaran. Hasil dari analisis produk ini mendapatkan nilai 79,45% dari validasi media, dan hasil uji coba terbatas sebesar 80,02%. Dengan adanya uji coba produk maka pengembangan media pembelajaran interaktif text macro pada materi kinematika dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dinyatakan valid.⁴⁹
5. Welli Sriwahyuni dan Azwir Anhar dalam *International Journal of Progressive Science and Technologies (IJPSAT)* yang berjudul *The Effect of Sheet PowerPoint in Mind Map and Entry Behavior Towards Students' Cognitive Competence in Learning natural Science in Grade VIII of SMPN 5 Bukittinggi..* Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII. Sedangkan sampel yang diambil dengan menggunakan tehknik purposive sampling dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen. Adapun hasilnya menunjukkan bahwa dengan menggunakan *Sheet Power Point* pada *Mind Map* pembelajaran menjadi lancar, lebih baik, membuat siswa termotivasi dengan adanya penggunaan media tersebut, dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang tanpa menggunakan *sheet power point*.⁵⁰

⁴⁹ Fitri Fajriani, Edi Supriana, dan Sentot Khusairi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Power Point Text Macro Pada Materi Kinematika," *Pancasakti Science Education Jurnal* 4, no. 2 (2019): 64–69, 64.

⁵⁰ Welli Sriwahyuni and Azwir Anhar, "The Effect of Sheet Powerpoint in Mind Map and Entry Behavior Towards Students' Cognitive Competence in Learning Natural Science in Grade VIII of SMPN 5 Bukittinggi," *International Journal of Progressive Science and Technologies (IJPAT)* 13, no. 1 (2019): 46–53.

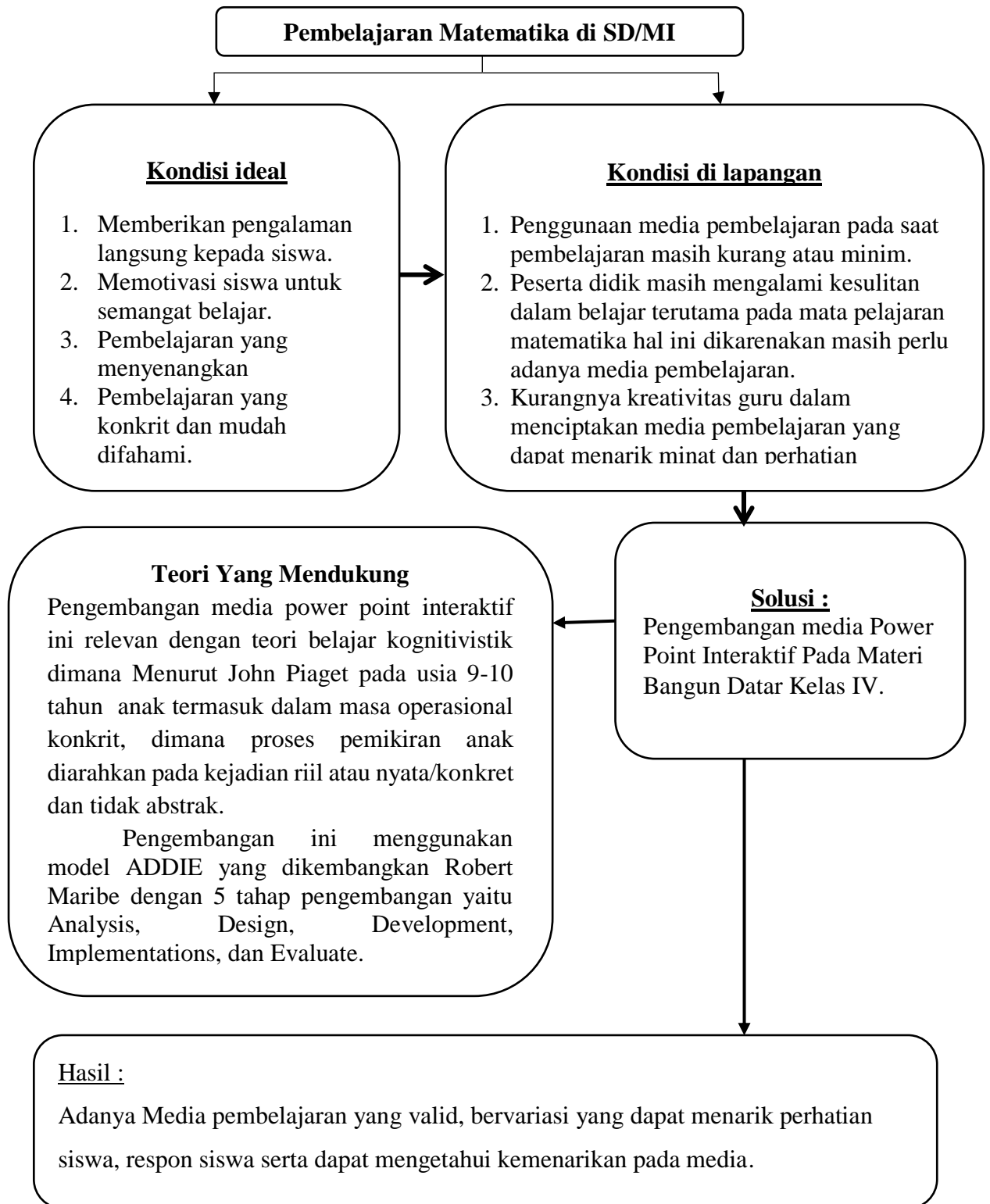
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul Dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1.	Puspita Ayu Damayanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis <i>Power Point</i> pada Materi Kerucut,” 2019.	Pengembangan media pembelajaran matematika Interaktif berbasis <i>Power Point</i> .	Penelitian yang saya lakukan berfokus pada materi bangun datar, sedangkan peneliti terdahulu berfokus pada materi kerucut.	Pada penelitian yang dilakukan berbeda dengan penelitian yang sebelumnya bahwa : 1. Pengembangan media pembelajaran <i>power point</i> interaktif pada materi pelajaran matematika.
2.	Novia Yulia Indiyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang,” 2017	Pengembangan media interaktif berbasis PPT	Materi pembelajaran , metode serta modelnya.	2. Penelitian dan pengembangan mencakup materi bangun datar. 3. Penelitian dilakukan di SDN Made 1 Lamongan.
3.	Sri Sumarni, “Pengembangan media pembelajaran <i>power point</i> Berbasis Spakol Pada Pokok	Pengembangan media <i>power point</i>	Penelitian yang saya lakukan berbasis interaktif pada mata pelajaran matematika, sedangkan	

No	Nama Peneliti, Judul Dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
	Bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran PKN,” 2016		penelitian terdahulu berbasis spakol pada mata pelajaran PKN.	
4.	Fitria fajriani, Edi Supriana dan Sentot Khusairi, “Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan saintifik berbasis <i>power point</i> text macro pada materi kinematika,” 2019.	Pengembangan media interaktif power point.	Pengembangan media pembelajarannya.	
5.	Welli Sriwahyuni dan Azwir Anhar, “ <i>The Effect of Sheet PowerPoint in Mind Map and Entry Behavior Towards Students’ Cognitive Competence in Learning natural Science in Grade VIII of SMPN 5 Bukittinggi</i> ”, 2019.	Penggunaan Power point	Penelitian yang dilakukan oleh welli sriwahyuni dan azwir anhar yaitu dengan menggunakan sheet <i>power point</i> dalam mind mapping pada pembelajaran.	

Berdasarkan kajian pustaka di atas, terdapat beberapa perbedaan pada penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini terlihat jelas bahwa adanya perbedaan yang mendasar pada beberapa pembahasan yang akan diteliti. Persamaan pada penelitian ini yaitu di dalamnya membahas tentang media pembelajaran *power point*. Namun dalam penelitian ini akan mengembangkan suatu produk yaitu media *power point* interaktif pada materi bangun datar matematika kelas IV SDN Made 1 Lamongan guna untuk meningkatkan minat pada siswa, serta untuk mengetahui respon siswa dan kemenarikan pada media.

C. Kerangka Konseptual



Gambar 2.4 Kerangka Konseptual