

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI, PENELITIAN YANG RELEVAN, DAN KERANGKA PIKIR**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Sejarah**

###### **a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

###### **1) Hakikat Belajar**

Belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Muhibbin Syah, 2008: 68). Belajar menurut pandangan sebagian besar orang adalah proses mengumpulkan dan menghafal fakta-fakta yang terdapat dalam buku teks, namun sebenarnya pengertian belajar tidak hanya suatu proses menghafal. Menurut Cronbach dalam Sumadi Suryabrati (2008:231) bahwa belajar sebaiknya dengan mengalami dan mengamati dengan panca indra sendiri.

Paul Suparno dalam Sardiman AM. (2009: 38) menjelaskan beberapa ciri atau prinsip dalam belajar sebagai berikut.

- a) Belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami.
- b) Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
- c) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat

pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri.

- d) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.
- e) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi, yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Menurut Winaswan Gora dan Sunarto (2012:16) Ciri-ciri hakekat belajar sebagai berikut.

- a) Kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk mengadakan "*perubahan kompetensi baru*" yang sebelumnya tidak dimiliki.
- b) Kompetensi yang dimiliki sebagai hasil belajar adalah relative tetap.
- c) Adanya usaha dari pelaku belajar.
- d) Usaha yang dilakukan dengan cara berinteraksi dengan lingkungan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses pencarian fakta-fakta melalui panca indra yang akan menghasilkan pengetahuan hidup.

## **2) Hakikat Pembelajaran**

Berbeda dengan belajar, pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk

menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal (Sugihartono, dkk, 2007: 81).

Menurut Jerome Brunner dalam Sugihartono, dkk (2007: 112), faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam pembelajaran sebagai berikut.

- a) Guru harus bertindak sebagai fasilitator, mengecek pengetahuan yang dimiliki siswa sebelumnya, menyediakan sumber-sumber belajar dan menanyakan pertanyaan yang bersifat terbuka.
- b) Siswa membangun pemaknaannya melalui eksplorasi, manipulasi, dan berpikir.
- c) Penggunaan teknologi dalam pengajaran, siswa sebaiknya melihat bagaimana teknologi tersebut bekerja daripada hanya sekedar diceritakan oleh guru.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang terjadi pada diri seseorang berupa penyampaian pengetahuan untuk mengerti dan memahami suatu ilmu

## **b. Pengertian Sejarah**

Istilah sejarah berasal dari bahasa Arab “*syajarah*” yang berarti pohon, akar, keturunan, dan asal-usul. Kata sejarah termasuk perbendaharaan bahasa Indonesia sejak terjadinya akulturasi

kebudayaan Indonesia dengan kebudayaan Islam pada abad ke-13 (Hugiono dan Purwantana, 1992: 3). Menurut Kuntowijoyo (1999: 17) sejarah adalah rekonstruksi masa lalu. Ada beberapa definisi sejarah secara tautologis yang menegaskan bahwa sejarawan mempunyai kebebasan dalam rekonstruksi. Sejarawan dapat menulis apa saja asalkan memenuhi syarat sebagai sebagai sejarah.

R.Moh.Ali (1986: 12-13) mengemukakan pengertian sejarah mengacu dalam tiga makna.

- 1) Sejumlah perubahan-perubahan, kejadian-kejadian, dan peristiwa kenyataan.
- 2) Cerita tentang perubahan-perubahan, kejadian, peristiwa, dan realita.
- 3) Ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan-perubahan, kejadian, dan peristiwa realita.

Ibnu Khaldun dalam Sardiman (2004: 7) merumuskan pengertian sejarah menjadi dua sisi yaitu sisi luar dan sisi dalam. Dari sisi luar sejarah dapat diartikan sebagai rekaman pemutaran masa dan pergantian kekuasaan pada masa lampau. Dikaji dari sisi dalam, sejarah adalah suatu studi dan penalaran kritis dan usaha yang cermat untuk mencari kebenaran, suatu penjelasan yang cerdas tentang sebab dan asal usul dari segala sesuatu, suatu pengetahuan yang mendasar tentang bagaimana dan mengapa peristiwa itu terjadi.

Sejarah itu dapat dikatakan sebagai sesuatu yang terkait dengan ilmu, terkait dengan perkembangan suatu keluarga atau masyarakat dan merupakan sesuatu yang telah terjadi atau masa lampau umat manusia. Sidi Gazalba menggambarkan sejarah sebagai masa lampau manusia dan sekitarnya yang disusun secara ilmiah dan lengkap mengikuti urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberi pengertian dan kefahaman tentang apa yang berlaku (Sidi Gazalba, 1966: 11).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Sejarah merupakan ilmu yang mengkaji peristiwa-peristiwa di sekitar kehidupan manusia yang telah terjadi di masa lampau. Pembelajaran sejarah yaitu proses seseorang yang berupa penyampaian pengetahuan mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, di sekitar kehidupan manusia.

## **2. Pembelajaran Berbasis Komputer**

Pembelajaran berbasis komputer merupakan pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Penyajian bahan ajar dalam sistem pembelajaran berbasis komputer bisa menjadi lebih menarik dan menantang siswa untuk belajar. Adanya rancangan pembelajaran yang interaktif akan dapat merangsang minat siswa dalam belajar. Salah satu ciri khas pembelajaran berbasis komputer terletak pada kemampuan berinteraksi langsung dengan siswa.

Menurut Made Wena (2009: 204-205) pembelajaran berbasis komputer mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan, yaitu.

**a. Kelebihan**

- 1) Memberi kesempatan siswa untuk memecahkan masalah secara individu.
- 2) Menyediakan presentasi yang menarik.
- 3) Menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan beragam.
- 4) Mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar.
- 5) Mampu mengaktifkan dan menstimulasi metode mengajar yang baik.
- 6) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
- 7) Merangsang belajar siswa dengan penuh semangat.
- 8) Retensi siswa tambah.
- 9) Adanya *feed back* yang secara langsung.
- 10) Siswa menentukan sendiri kecepatan pembelajaran.
- 11) Siswa dapat melakukan evaluasi sendiri.

**b. Kelemahan**

- 1) Efektif jika digunakan oleh kelompok kecil. Masalah ini bisa diatasi karena zaman sekarang sudah banyak siswa yang mempunyai *laptop*.
- 2) Jika tampilan presentasi kurang baik, siswa akan merasa cepat bosan. Masalah ini bisa teratasi dengan penambahan animasi, gambar, dan film yang relevan dengan materi pembelajaran.
- 3) Guru yang kurang ahli butuh bantuan orang lain. Masalah ini bisa teratasi dengan pelatihan-pelatihan penggunaan komputer.

Mengacu pada beberapa kelebihan yang diperoleh, maka penggunaan komputer dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Menurut Moldstad dalam Gene L. Wilkinson (1984: 27) sering siswa berhasil mempelajari beban materi yang sama banyak dengan waktu yang singkat melalui pembelajaran terprogram berbasis komputer. Peningkatan ini secara langsung merupakan indikator efektifitas dan efisiensi pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis komputer dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan harus dilakukan oleh guru.

### **3. Media Pembelajaran *Powerpoint***

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari *medium* secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Soeparno (1988:1) media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*reciver*). Newby dalam Prawiradilaga mendefinisikan media pembelajaran adalah alat/media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang. Arif S. Sadiman dalam Suwarna (2005: 128) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa untuk belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Pengoptimalan media pembelajaran memerlukan pengetahuan kriteria tertentu yang dapat membantu seorang pengajar dalam mendesain pembelajaran. Sebelum mendesain media pembelajaran, pengajar harus mengetahui cara-cara memilih sumber belajar yang tepat. Pemilihan sumber belajar yang tepat menurut Prawiradilaga (2009: 65-66) ditentukan oleh beberapa hal, yaitu sebagai berikut.

- 1) Situasi pembelajaran.
- 2) Siswa beserta karakteristiknya.
- 3) Tujuan pembelajaran yang dipelajari siswa.
- 4) Ketersediaan media di lokasi belajar.
- 5) Kemampuan pengajar.

#### **b. Peran Media Pembelajaran *Powerpoint***

Secara umum, beberapa isi pembelajaran memuat konsep yang rumit dan abstrak. Permasalahan yang sangat rumit dan kompleks bagi siswa yang memiliki kemampuan di bawah normal, tentu akan membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajarinya. Multimedia (program komputer) diperlukan untuk menyajikan bagian materi yang rumit menjadi mudah dipahami siswa. Salah satu program komputer yang dapat digunakan untuk penyederhanaan konsep dalam pembelajaran yaitu media *powerpoint*.



Inti materi pembelajaran melalui *powerpoint* dilukiskan ke dalam konsep pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami. Dengan kata lain, penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran akan membuat kegiatan pembelajaran berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan (Made Wena, 2009: 204).

### c. Pengertian *Powerpoint*

Presentasi merupakan kegiatan yang sangat penting dalam komunikasi suatu gagasan pada orang lain dengan berbagai tujuan. Adapun alat perangkat lunak dalam komputer yang bisa digunakan untuk melakukan presentasi adalah *powerpoint*. Media *powerpoint* adalah salah satu program untuk *slide* presentasi yang sangat mudah dioperasikan (Adi Kusrianti, 2007: v). Lewat *powerpoint* orang dapat menuangkan ide dalam bentuk visual yang menarik dalam waktu singkat.

*Powerpoint* bisa dipresentasikan berbasis teknologi web, sehingga bahan presentasi dapat ditayangkan lewat internet. Selain itu, di *powerpoint* ada fitur-fitur yang dapat disisipkan seperti teks, gambar, foto, suara, dan film. Penambahan fitur-fitur pada *powerpoint* membuat presentasi lebih menarik. Presentasi *powerpoint* bertujuan untuk menjelaskan segala sesuatu. Konsep dasar penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran sejarah lebih ditekankan pada proses pemahaman materi yang ditampilkan oleh guru.

#### **d. Langkah-langkah Membuat *Power point***

Menurut Hengky Alexander Mangkulo (2010: 71), langkah-langkah yang harus dilakukan untuk membuat presentasi dengan *powerpoint* yaitu, sebagai berikut.

- 1) Buka aplikasi program *powerpoint*.
- 2) Masukkan judul presentasi pada kolom title.
- 3) Masukkan *point-point* penting yang ada pada kolom subtitle.
- 4) Pilih *background slide* yang diinginkan.
- 5) *Design slide* semenarik mungkin menggunakan aplikasi yang ada.

#### **e. Ciri-ciri *Powerpoint* yang baik**

Ada beberapa elemen dasar yang harus diperhatikan dalam membuat power point yang menarik dan tidak membosankan, elemen-elemen tersebut adalah.

- 1) *Slide* harus sederhana dan jangan terlalu banyak tulisan.
- 2) Teks dan gambar harus dalam jarak yang aman.
- 3) Isi *Slide* harus mudah dibaca.
- 4) *Slide-slide* hanya berisi *point-point* saja.
- 5) Ukuran font besar dan *slide landscape*.
- 6) Gunakan *slide* yang konsisten. (Erwin Sutomo, 2007 : 7-12).

Berbeda dengan Erwin Sutomo, Dina Indriana (2011:172), dalam membuat media *powerpoint* yang baik ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain.

- 1) Optimalisasi *powerpoint* dapat dilakukan dengan menampilkan unsur-unsur gambar, video, animasi dan suara secara proporsional.
- 2) Buatlah *background* atau *template* sendiri pada media *powerpoint*.  
Pada pembuatan *template*, gunakan warna-warna yang lembut.
- 3) Jika menggunakan latar dengan warna terang, gunakan teks dengan intensitas gelap.
- 4) Gunakan maksimal tiga jenis warna dalam satu *slide*.
- 5) Gunakan huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, hindari jenis font dekoratif.
- 6) Materi disajikan dengan kalimat singkat, padat, dan bersifat global.
- 7) Pesan akan komunikatif jika menyajikan gambar yang relevan dan alur materi yang disampaikan jelas.

Selain *powerpoint* yang optimal, Dina Indriana juga berpendapat bahwa keberhasilan media *powerpoint* dipengaruhi oleh desain yang ditampilkan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat media *powerpoint* yang menarik antara lain.

- 1) Karakter huruf harus tegas dan jelas, misal Arial, Verdana, atau Tahoma.
- 2) Memiliki tampilan berupa gambar, foto, animasi, dan video agar memperjelas dan memperindah tampilan.
- 3) Usahakan dalam satu *slide* tidak memuat dari 18 baris teks.
- 4) Satu *slide* hanya memuat satu topik atau subtopik bahasan.
- 5) Beri judul pada tiap *slide*.

- 6) Komposisi warna pada slide harus seimbang antara *template* dan tulisan.
- 7) Materi yang disajikan singkat, padat, dan jelas.
- 8) Memiliki efek pada *slide*.

Selain ciri-ciri di atas, *powerpoint* yang baik juga harus berpegang pada nasihat para ahli. Menurut Jubilee (2010: 91-95) ada tiga ahli yang menyarankan pembuatan *powerpoint* yang menarik yaitu Nancy Duarte, Astrid Klein, dan Guy Kawasaki. Nancy Duarte dalam presentasinya lebih menekankan pada konsep presentasi ekosistem (lihat <http://www.duarte.com/books/slideology/assets/>), sedangkan Astrid Klein menyarankan hanya 20 *slide* presentsai dengan waktu 20 detik tiap *slidenya* (lihat lebih lengkap di [www.Pecha-Kucha.org](http://www.Pecha-Kucha.org)). Skripsi ini memilih metode Guy Kawasaki karena paling menarik dan simple. Berikut ini nasihat yang dianjurkan oleh Guy Kawasaki yaitu.

- 1) Maksimal hanya boleh 10 *slide* master presentasi utama
- 2) Maksimal hanya boleh berpresentasi selama 20 menit
- 3) Maksimal huruf yang dipakai ukurannya sebesar 30 *point*.

Pembuatan *powerpoint* yang menarik akan semakin baik bila ditunjang dari cara presentasinya. Presentasi merupakan sebuah kegiatan aktif dimana seseorang pembicara menyampaikan dan mengemukakan ide serta informasi pada pendengar. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan presentasi menggunakan *powerpoint* yaitu.

- 1) Isi presentasi yang disajikan harus sesuai.
- 2) Struktur penyusunan presentasi harus runtut dan mudah dipahami.
- 3) Kemasan menarik.
- 4) Penampilan yang maksimal dari pembicara (Erwin Sutomo, 2007 : 1-5).

#### **4. Hakikat Minat Belajar Siswa**

##### **a. Pengertian Minat Belajar**

Minat berasal dari bahasa latin “Inter-est” yang berarti menghubungkan dua hal yang terpisah (Taufik Tea, 2009 : 202). Pada proses pembelajaran, kita selalu menjumpai dua hal terpisah yaitu siswa dan perilaku yang diharapkan akan terjadi. Minat muncul karena ada daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Minat yang besar merupakan modal yang besar untuk mencapai tujuan yang diminati. Belajar menurut Nana Sudjana (1987: 28) adalah proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.

Minat belajar merupakan faktor yang berpengaruh terhadap siswa dalam memahami materi pelajaran. Belajar dengan minat hasilnya akan lebih baik dibanding dengan hasil belajar yang tanpa minat. Menurut M. Dalyono (2007: 56-57) mengatakan bahwa minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya jika minat belajar kurang cenderung menghasilkan prestasi yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, guru harus memahami cara-cara yang bisa membangkitkan minat belajar siswa.

Minat sangat perlu untuk ditumbuhkan pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini karena minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah masih kurang, karena proses pembelajaran yang monoton, guru tidak siap dengan materi dan kemampuan didaktik, suasana kelas ramai atau terkendali, siswa merasa tidak dihargai, kesehatan guru atau siswa yang terganggu, dan suasana kelas atau pembelajaran yang menegangkan (Sukardi 2006 : 50).

Berdasarkan beberapa hal yang menyebabkan rendahnya minat siswa, maka guru perlu mengembangkan minat belajar siswa dengan cara tampil prima saat proses pembelajaran berlangsung, memvariasikan metode dan media pembelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang serius tapi santai, memahami kebutuhan siswa dan penuhi kebutuhannya, menyesuaikan proses pembelajaran dengan kemampuan siswa, dan menguasai materi pembelajaran dengan keterampilan didaktik (Sukadi. 2006 : 51).

#### **b. Cara Meningkatkan Minat**

Pengembangan minat belajar siswa pada dasarnya merupakan proses membantu siswa melihat hubungan materi yang dipelajari dengan dirinya sendiri. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan mempengaruhi dirinya di dalam segala bidang kehidupan. Pengetahuan yang diperoleh siswa akan bermanfaat bagi kehidupan siswa di masa depan.

Beberapa ahli berpendapat bahwa meningkatkan minat belajar siswa yang paling efektif yaitu menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Menurut Tanner dalam (Slameto, 1991: 83) selain menggunakan minat yang telah ada juga perlu mengembangkan minat-minat baru. Salah satu caranya yaitu dengan menghubungkan pelajaran dengan suatu berita sensasional yang diketahui siswa. Bila teknik keduanya tidak berhasil maka bisa menggunakan teknik insentif. Teknik insentif merupakan alat yang dapat digunakan untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu. Salah satu caranya yaitu dengan memberikan media pembelajaran yang menarik salah satunya seperti media *powerpoint* yang dipadukan dengan pemberian hadiah atau hukuman terhadap siswa.

### **c. Ciri-ciri Minat Belajar**

Mengetahui minat tidak hanya sebatas tindakan langsung saat proses belajar mengajar berlangsung, tetapi kita dituntut lebih untuk mengetahui minat siswa terhadap suatu pelajaran. Oleh karena itu, perlu diketahui tentang tanda-tanda/ ciri-ciri siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran. Menurut Taufik Tea (2009: 203) tanda-tanda/ciri-ciri siswa berminat terhadap suatu mata pelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Mengajukan pertanyaan
- 2) Melakukan sanggahan atau bantahan
- 3) Mengumpulkan tugas tepat waktu bahkan bisa selesai lebih awal dari waktu yang ditentukan

- 4) Berani maju ke depan kelas sebagai demonstrator
- 5) Berpartisipasi pada proses belajar mengajar baik langsung atau partisipasi tidak langsung.

Setelah kita mengetahui tanda-tanda/ciri-ciri minat belajar siswa. Kita juga perlu mengetahui tentang mediasi yang dapat digunakan untuk merangsang minat belajar siswa antara lain.

- 1) *Mengumumkan waktu ulangan*, jika respon waktu ulangan diumumkan berkata “ya belum siap bapak/ibu” menandakan kalau pengulangan pelajaran di luar kelas kecil. Sebaliknya, jika diam atau semangat menandakan pengulangan pelajaran di luar kelas cukup baik.
- 2) *Mengumumkan hasil ulangan*, bila hasilnya bagus secara otomatis akan memberikan kepuasan kepada siswa. Rasa kepuasan yang didapat siswa akan membawa pengaruh terhadap minat belajar siswa.
- 3) *Pemberian Hadiah*, bila pemberian hadiah dikaitkan dengan penguasaan suatu materi, maka hal ini dapat mempertinggi minat siswa terhadap suatu pelajaran.
- 4) *Pemberian Hukuman*, trik pemberian hukuman agar siswa tetap berminat terhadap apa yang kita ajarkan yaitu jangan memermalukan siswa di depan kelas lewat hukuman yang kita berikan.



- 5) *Tonjolkan Keuntungan-bukan kerugian*, ada teori “orang akan melakukan hal yang menguntungkan dirinya”. Siswa juga sama, akan tertarik bila apa yang dipelajari berguna. Oleh sebab itu penjelasan kegunaan materi sangat penting bila ingin menarik siswa.
- 6) *Beri kata kunci*, salah satu unsur belajar adalah modalitas (visual, auditori, kinetik). Siswa yang mempunyai modalitas masing-masing baik minor maupun mayor. Pemberian kata kunci sangat penting bagi siswa yang modalitasnya bersifat auditori.

Dari enam mediasi peningkatan minat, peneliti menggunakan teknik pemberian hadiah. Pemberian hadiah dilakukan untuk optimalisasi penggunaan media *powerpointnya* saja, sedangkan optimalisasi media *powerpoint* dilakukan dengan memaksimalkan unsure-unsur animasi, gambar, suara dan video dalam slide-slide yang dibuat.

## **5. Hakikat Prestasi Belajar Siswa**

### **a. Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar adalah realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial yang dimiliki seseorang didalam proses pembelajaran (Nana Syaodih Sukmadinata, 2005: 102). Prestasi belajar yang diberikan siswa berdasar kemampuan internal yang diperoleh sesuai dengan tujuan intruksional pembelajaran. Siswa selalu dituntut untuk memberikan prestasi belajar tertentu yang akan menampakan hasil belajar secara nyata dan relevan bagi tujuan instruksional (W.S. Winkel, 2004: 482).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan segala bentuk hasil pembelajaran yang dapat diberikan siswa kepada pengajar sebagai landasan untuk evaluasi keberhasilan belajar tujuan instruksional. Prestasi belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah nilai test hasil belajar siswa. Nilai tes hasil belajar siswa akan dikorelasikan dengan peningkatan minat siswa dalam pembelajaran yang akan disampaikan.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar siswa satu dengan yang lain mempunyai perbedaan. Perbedaan tersebut karena dipengaruhi oleh beberapa factor, seperti latar belakang sikap dan bakat terhadap suatu bidang pengajaran yang diberikan (Omar Hamalik, 2004:182). Oleh karena itu, pengenalan guru terhadap factor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa sangat penting dalam membantu siswa mencapai prestasi belajar yang seoptimal mungkin.

Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai factor, baik factor internal maupun factor eksternal. Prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai factor tersebut. Menurut Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati (1993: 9-10) factor internal dan factor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Faktor Internal, faktor internal terdiri dari tiga unsur yaitu

- a) *Jasmaniah*, Pancaindra yang dimiliki siswa tidak berfungsi sempurna, sehingga siswa kesulitan belajar dan akan berakibat pada rendahnya prsetasi belajar.
  - b) *Psikologis*, intelektual seorang siswa yang membawa potensial kecerdasan dan bakat. Selain intelektual juga ada non intelektual yang intinya berasal dari unsur-unsur kepribadian.
  - c) *Faktor kematangan psikis*.
- 2) Faktor Eksternal merupakan factor yang berasal dari luar.
- a) Faktor social (keluarga, sekolah, kelas dan masyarakat).
  - b) Faktor budaya.
  - c) Faktor lingkungan fisik seperti, rumah dan fasilitas belajar.
  - d) Lingkungan spiritual.

Menurut M. Dalyono (2005: 55-60) faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar seseorang adalah sebagai berikut.

a. Faktor Internal meliputi:

1) Kesehatan

Apabila kesehatan fisik seseorang selalu tidak sehat, dapat tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula apabila kesehatan rohani (jiwa) kurang baik, dapat mengganggu atau mengurangi semangat untuk belajar.

## 2) Intelegensi dan bakat

Seseorang yang mempunyai inteligensi tinggi, pada umumnya lebih mudah belajar dan hasilnya cenderung lebih baik dibandingkan orang yang memiliki inteligensi rendah, karena orang yang mempunyai inteligensi rendah, cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berfikir sehingga prestasi belajarnya rendah. Apabila seseorang mempunyai inteligensi tinggi dan memiliki bakat dalam bidang yang dipelajarinya, maka proses belajarnya akan lebih lancar dan sukses dibandingkan dengan orang yang mempunyai bakat saja tetapi inteligensinya rendah.

## 3) Minat dan motivasi

Minat yang besar yang dimiliki oleh seseorang pada umumnya cenderung menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang mempunyai minat yang kurang.

## 4) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Seseorang yang belajar perlu memperhatikan teknik, faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan agar memperoleh hasil yang memuaskan.

b. Faktor Eksternal meliputi:

1) Keluarga

Pencapaian hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh pendidikan orang tua, besar kecil penghasilan orang tua, perhatian dan bimbingan orang tua, rukun tidaknya kedua orang tua, keakraban hubungan anak dengan orang tua, keadaan dan situasi dalam rumah serta ada tidaknya media belajar.

2) Sekolah

Meliputi kualitas guru, metode mengajar guru, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/perlengkapan di sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid per kelas dan sebagainya.

3) Masyarakat

Apabila disekitar tempat tinggal terdiri dari orang-orang yang berpendidikan dan mempunyai moral yang baik, hal ini akan mendorong motivasi anak untuk giat belajar.

4) Lingkungan Sekitar

Keadaan lingkungan, bangunan rumah suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim turut mempengaruhi prestasi belajar.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, dapat disimpulkan bahwa factor internal (minat dan motivasi siswa) serta factor eksternal seperti sekolah yang di dalamnya ada fasilitas/perlengkapan sekolah, metode mengajar, dan media

pembelajaran akan dijadikan pertimbangan sebagai bahan pembuatan media *powerpoint*.

### **c. Cara Pengukuran Prestasi Belajar**

Prestasi belajar diukur dengan tes prestasi belajar. Tes prestasi belajar tujuannya untuk mengukur hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam belajar. Menurut Isbel dalam Saifuddin Azwar (1987: 12) fungsi utama tes prestasi belajar di kelas adalah untuk mengukur hasil belajar siswa saat proses pembelajaran. Pengukuran hasil belajar siswa harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip dasar pengukuran prestasi belajar. Saifuddin Azwar (1996: 18-21) menyebutkan bahwa ada lima prinsip dasar pengukuran prestasi belajar yang harus diketahui oleh pengajar, antara lain.

- 1) Tes prestasi belajar harus mengukur hasil belajar yang dibatasi secara jelas sesuai tujuan pengajaran.
- 2) Tes prestasi belajar merupakan suatu sampel yang representative dari hasil belajar dan dari materi yang dicakup oleh program pengajaran.
- 3) Tes prestasi belajar harus berisi item-item dengan tipe yang paling cocok guna mengukur hasil belajar yang diinginkan.
- 4) Tes prestasi belajar harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan pengajaran.
- 5) Tes prestasi belajar harus mampu meningkatkan kegiatan belajar.

## B. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang terdapat kaitannya dengan penelitian ini adalah.

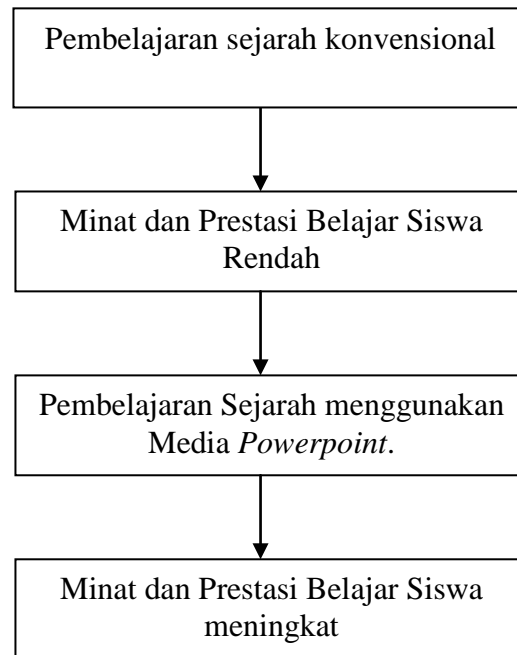
1. Yatmi Purwanti (2008) dalam penelitiannya yang berjudul Meningkatkan minat dan prestasi belajar IPS sejarah melalui penerapan pendekatan pembelajaran *Make a Match* pada siswa SMPN 4 Gamping dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi berkesimpulan bahwa pembelajaran sejarah dengan teknik pendekatan "*Make a Match*" pada siswa SMP 4 N Gamping meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dari penelitian terdahulu yaitu dalam penelitian ini, saya menerapkan media *powerpoint* pada proses pembelajaran sejarah, sedangkan persamaannya yaitu variabel yang diteliti berupa minat belajar sejarah.
2. Dian Andriani (2010) dalam penelitiannya yang berjudul Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar sejarah melalui penerapan penilaian instan pada siswa kelas XI IPS SMAN Tempel dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi berkesimpulan bahwa pembelajaran sejarah dengan teknik penilaian instan pada siswa kelas XI IPS SMAN Tempel mampu meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaan skripsi tersebut dengan skripsi penulis yaitu, penulis tidak menggunakan metode pembelajaran yang sama, sedangkan persamaannya yaitu variabel yang diteliti berupa minat dan prestasi belajar sejarah. Penelitian ini menggunakan media *powerpoint* dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar.

3. Wisnu Adi Wibowo (2011) dalam penelitiannya yang berjudul implementasi model pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar sejarah melalui penerapan penilaian instan pada siswa kelas XI IPS 3 SMAN Tempel dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi berkesimpulan bahwa pembelajaran sejarah dengan teknik model ular tangga pada siswa kelas XI IPS SMAN Banguntapan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaan skripsi tersebut dengan skripsi penulis yaitu, penulis tidak menggunakan metode pembelajaran yang sama, sedangkan persamaannya yaitu variabel yang diteliti berupa minat dan prestasi belajar sejarah. Penelitian ini menggunakan media *power point* dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar.

### **C. Kerangka Pikir**

Pembelajaran sejarah di SMAN 1 Kasihan masih terpusat pada guru (*teacher center*). Penyampaian materi dengan ceramah secara terus menerus berakibat pada rendahnya minat dan prestasi belajar siswa. Rendahnya minat dan prestasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar, perlu diterapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, peneliti mencari pemecahan masalah dengan penerapan media pembelajaran *powerpoint* yang diharapkan mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan penjelasan di atas maka kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.





**Gambar 1.**  
**Gambar Kerangka Pikir**

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

- 1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMAN 1 Kasihan selama ini?
- 2) Bagaimana optimalisasi penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar sejarah di SMAN 1 Kasihan kelas XI IPS 1
- 3) Kendala apa yang dihadapi dalam penerapan media *powerpoint* dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS 1 di SMAN 1 Kasihan?

### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti dapat mengemukakan hipotesis tindakan, yaitu dengan optimalisasi penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Kasihan tahun ajaran 2012-2013.