

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia. Melalui pendidikan suatu bangsa merancang masa depannya, karena akan menghasilkan generasi penerus yang pintar akalnya dan juga baik budinya. Seperti yang dikatakan oleh Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan merupakan upaya memajukan perilaku, pikiran dan jasmani anak sehingga mencapai hidup yang sempurna yakni selaras dengan lingkungan dan masyarakat (Nurkholis, 2013: 26). Makna dari diadakannya pendidikan pun semakin jelas berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Di era modern ini, membuat pendidikan di Indonesia menggunakan teknologi seperti komputer, dan *handphone* serta tentunya membutuhkan bantuan jaringan internet. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi bukti keterkaitan kuat antara teknologi dan pendidikan pada masa ini. seperti yang dikemukakan oleh Tilaar (dalam Hilir, 2021: 6) bahwa manusia dituntut untuk melek teknologi utamanya yang berbasis digital. Namun demikian, diperlukan keseimbangan antara kemampuan manusia dengan kecepatan teknologi. Salah satunya berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran.

Berkaitan dengan media pembelajaran, akan lebih baik jika kita memahami terlebih dahulu apa itu media. Media adalah wahana penyalur informasi atau pesan (Hasanuddin, 2017: 3). Sehingga bisa diketahui bahwa media pembelajaran ialah perantara penyampai informasi terkait pembelajaran kepada siswa agar tercipta proses belajar. Hal ini sejalan dengan pengertian media pembelajaran

menurut Briggs (dalam Suryani, 2018: 4) adalah sarana yang merangsang siswa belajar sehingga tercipta kegiatan pembelajaran.

Dari definisi media pembelajaran, dapat diketahui pula tujuan utama media pembelajaran yakni kemudahan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Media diharapkan memberikan kemudahan bagi siswa dan guru. Siswa bisa mudah memahami isi pembelajaran dan guru lebih mudah menyampaikannya. Sementara meningkatkan diutamakan untuk minat belajar siswa agar mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Penggunaan media pembelajaran tentu juga terjadi di mata pelajaran Sejarah yang dilangsungkan di tingkat SMA. Pembelajaran Sejarah merupakan pelajaran yang penting, karena siswa bukan serta merta hanya dituntut menghafal nama tokoh ataupun tanggal tapi juga memaknai berbagai peristiwa di masa lampau. Namun faktanya, banyak yang melihat Sejarah sebagai kontroversi bahkan membosankan (Widiadi, 2013: 32). Kejenuhan berakibat pada penurunan minat belajar siswa yang berdampak besar pada proses dan hasil belajar.

Hal itu menjadi tantangan bagi para tenaga pendidik khususnya guru Sejarah untuk bisa membangkitkan semangat belajar para siswa. Tantangan yang perlu dihadapi tersebut bisa diatasi dengan pemilihan media yang tepat. Proses ini tentu harus diselaraskan dengan strategi, isi, metode, dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Disamping itu pula tenaga pendidik perlu memperhatikan karakteristik siswa karena siswa memiliki cara belajar masing-masing, sehingga akan berpengaruh pada media pembelajaran yang akan digunakan (dalam Sadiman, 2018: 10).

Salah satu media yang sudah umum digunakan ialah *slide* atau lebih dikenal sebagai *Power Point Presentation* (PPT). Pemanfaatan PPT sering digunakan sebagai media pembelajaran, karena PPT cara mengoperasikannya mudah dan juga memiliki banyak kelengkapan atau fitur penunjang (dalam D. Darmawan, 2012: 162). Penggunaan PPT dapat dioptimalkan, bisa menjadikannya dari media visual ke audio-visual bahkan multimedia karena terdapat fitur animasi bahkan video.

SMAN 49 Jakarta adalah sekolah yang terletak di Jalan Pepaya, Nomor 4-9, Kecamatan Jagakarsa, Jakarta Selatan, DKI Jakarta. SMA ini secara resmi berakreditasi A pada tanggal 16 September 2021. Terdapat dua penjurusan di SMAN 49 Jakarta yakni MIPA dan IPS yang diterapkan di setiap tingkatannya yakni kelas X, XI, dan XII. Guru pelajaran Sejarah Indonesia terdiri dari dua orang yakni Bapak Muslim dan Ibu Mia. Pelajaran Sejarah Indonesia di kelas X diajar oleh Bapak Muslim sedangkan kelas XI diajar oleh Ibu Mia.

Pembelajaran Sejarah Indonesia pada kelas X menggunakan PPT (*Power Point Presentation*) sebagai media pembelajaran. Guru yang mengajar Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas X MIPA 2 dan X IPS 1 bernama Bapak Muslim. Beliau mengaku sudah sejak lama menggunakan PPT sebagai media pembelajaran di kelas, bahkan sebelum adanya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan *Hybrid* (sistem *hybrid* atau pembelajaran tatap muka terbatas adalah pembelajaran gabungan antara sistem tatap muka langsung atau luring di sekolah dengan daring) (Fauzan & Arifin, 2017: 249).

PPT yang digunakan oleh Bapak Muslim cukup bervariasi dengan menyertakan foto atau gambar yang relevan dengan materi pembelajaran serta kalimat di dalam *slide* yang tidak terlalu banyak. Selama sistem PJJ dan *Hybrid*, Bapak Muslim menayangkan PPT dengan bantuan aplikasi Zoom Meeting. Beliau menyatakan bahwa sebelum adanya PJJ dan *Hybrid*, PPT ditayangkan dengan bantuan proyektor yang diarahkan ke papan tulis atau layar di kelas. Di akhir pembelajaran Bapak Muslim memberikan tugas yang ditujukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa khususnya di kelas X MIPA 2 dan X IPS 1, nilai tugas tersebut akan dimasukkan ke dalam raport. Saat observasi, ada kalanya terjadi interaksi dua arah antara siswa dengan Bapak Muslim dan ada kalanya kondisi kelas menjadi pasif. Jika dilihat dari RPP yang digunakan oleh Bapak Muslim, Beliau sudah menerapkan RPP sesuai dengan Kurikulum 2013 versi revisi tahun 2018, yang lebih singkat dan padat.

Peneliti melaksanakan Praktik Kegiatan Mengajar (PKM) di SMAN 49 Jakarta saat semester 1 tahun ajaran 2021/2022. Bapak Muslim menyatakan bahwa, Beliau pernah mendapatkan pelatihan pembuatan dan pengembangan

media pembelajaran khususnya PPT dari Suku Dinas Pendidikan Jakarta Selatan yang datang ke sekolah sekali dalam setiap tahun sebelum tahun ajaran baru dimulai. Pelatihan selama masa pandemi terjadi pada tahun 2020 dan 2021, pelatihan diberikan oleh Kemendikbud P4TK (Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan) dan Suku Dinas Pendidikan DKI Jakarta. Pelatihan tersebut ditujukan agar para guru lebih mengembangkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran semakin meningkat dan menciptakan inovasi baru.

Tantangan dalam pemanfaatan PPT yang harus dihadapi oleh Guru adalah menyesuaikan kebutuhan pembelajaran dengan media yang akan digunakan yakni PPT. Bagaimana Guru menggunakan berbagai fitur di PPT secara maksimal sehingga isi pembelajaran dapat dipahami oleh peserta didik dengan mudah. Ditengah kondisi Pandemi Covid-19 juga menjadi hal yang diperhatikan dalam pembelajaran, karena tentunya ada perubahan sistem pembelajaran dari luring menjadi daring.

Adapun alasan dipilihnya kelas X MIPA 2 dan X IPS 1, karena sebelumnya peneliti sudah mengadakan pengamatan atau observasi pada kelas tersebut selama PKM (Praktik Kegiatan Mengajar) pada tahun ajaran 2021/2022 dari bulan Juli hingga Desember tahun 2021 (Semester Ganjil). Dipilihnya kelas MIPA dengan IPS karena dapat dijadikan perbandingan dalam penelitian. Kelas X MIPA 2 dan X IPS 1 dipilih karena keduanya melangsungkan pelajaran Sejarah Indonesia di hari yang sama yakni Senin dan hanya terpisahkan oleh dua jam pelajaran yakni pelajaran PKWU (Prakarya dan Kewirausahaan) dan diajar oleh Bapak Muslim yang memanfaatkan media PPT dalam pembelajaran. Ketika observasi dilangsungkan, SMAN 49 Jakarta menerapkan sistem Pembelajaran Jarak Jauh dan juga *Hybrid*. Namun, khusus pelajaran Sejarah Indonesia tidak diperkenankan menggunakan sistem *hybrid*, hal ini sudah ditetapkan dari pihak SMAN 49 Jakarta atas pengawasan Satgas Covid.

Alasan dipilihnya Bapak Muslim selaku guru pelajaran Sejarah Indonesia, karena saat Praktik Kegiatan Mengajar (PKM) peneliti dibimbing oleh Bapak Muslim selaku Guru Pamong. Disamping itu pula, hanya Beliau guru pelajaran

Sejarah Indonesia yang mengajar di kelas X MIPA dan IPS. Beliau juga merupakan lulusan IKIP Jakarta tahun 1997, yang sudah memiliki pengalaman mengajar sejak tahun 1995 dan mulai mengajar di SMAN 49 Jakarta sejak tahun 2016. Beliau juga menyatakan bahwa sudah sejak lama menggunakan dan memanfaatkan PPT sebagai media pembelajaran dan cukup banyak mendapatkan pelatihan pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, peneliti tertarik pada pemanfaatan PPT sebagai media pembelajaran Sejarah Indonesia yang dilaksanakan di SMAN 49 Jakarta khususnya di kelas X MIPA 2 dan X IPS 1 yang diajar oleh Bapak Muslim. Penelitian ini berjudul “Pemanfaatan Media *Power Point Presentation* Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Secara Daring di SMAN 49 Jakarta”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan pada bagian latar belakang, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana proses pembelajaran Sejarah Indonesia pada Kelas X MIPA 2 dan X IPS 1 di SMAN 49 Jakarta ?
- 2) Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran *power point presentation* selama pembelajaran Sejarah Indonesia pada Kelas X MIPA 2 dan X IPS 1 di SMAN 49 Jakarta ?

#### **C. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini mengenai pemanfaatan media *power point presentation* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas X MIPA 2 dan X IPS 1 di SMAN 49 Jakarta. Sehingga, penelitian ini terfokus pada pemanfaatan *power point presentation* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia. Alasan peneliti memilih fokus penelitian ini, meskipun PPT sudah cukup lama digunakan di dunia pendidikan namun, bagaimanakah upaya guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan PPT tersebut sebagai media pembelajaran. Terutama ditengah kondisi pandemi Covid 19 ini.

#### **D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

- 1) Tujuan Penelitian
  - a. Mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia.
  - b. Mengetahui pemanfaatan media *power point presentation* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.
- 2) Kegunaan Penelitian
  - a. Kegunaan Teoritis : penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk pengembangan pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran salah satunya *power point presentation*.
  - b. Kegunaan Praktis :
    1. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi penambah wawasan dan khazanah pengetahuan pendidikan, dan diharapkan menjadi acuan ataupun sumber penelitian yang sejenis.
    2. Penelitian ini bisa menjadi evaluasi pembelajaran di sekolah utamanya tingkat SMA, sehingga bisa meningkatkan mutu pendidikan.
    3. Para tenaga pendidik dapat menjadikannya sebagai pedoman dalam memilih media pembelajaran.

## **E. Kerangka Konseptual**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran tersusun dari dua kata utama yakni media dan pembelajaran. Jika ditelaah dari kata pertama yakni Media yang memiliki arti tengah atau "*Medius*" yang berasal dari bahasa latin (Hasanuddin, 2017: 3). Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) (dalam Sadiman, 2018: 7) berpendapat bahwa media adalah segala bentuk komunikasi cetak ataupun non cetak dan lainnya. Pendapat lain dikemukakan oleh Santoso S. Hamijoyo (dalam Nurdyansyah, 2019: 164) yakni beragam bentuk perantara yang dipakai orang untuk menyebarkan ide, sehingga ide tersebut tersampaikan pada penerima. Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan beragam bentuk perantara yang menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga ide ataupun gagasan bisa tersampaikan dengan baik.

Adapun definisi pembelajaran menurut Knowles (dalam Fikri, 2018: 10) adalah cara mengelola siswa agar mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara siswa dengan pendidik dan bahan ajar dalam menyampaikan ilmu untuk mencapai tujuan pendidikan. Jika digabungkan antara media dengan pembelajaran maka media pembelajaran adalah segala bentuk komunikasi atau perantara penyampai pesan antara tenaga pendidik dengan siswa dalam menyampaikan ilmu sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan baik.

Makna yang didapatkan dari definisi tersebut bisa diketahui adanya tujuan dan fungsi dari media pembelajaran. Tujuan dari media pembelajaran menurut Cahyo Hasanuddin (Hasanuddin, 2017: 7). Pertama ialah memudahkan proses pembelajaran, kedua yaitu agar efisiensi semakin meningkat, yang ketiga bertujuan tetap relevan dengan tujuan belajar, dan yang terakhir bertujuan untuk membantu konsentrasi.

Sedangkan fungsi dari media pembelajaran memang pada awalnya sangat simpel yakni alat bantu pembelajaran. Namun, menurut Levie dan Lents (dalam Azhar, 2017: 20) terdapat empat fungsi media pembelajaran khususnya bagi media visual, fungsi pertama yaitu fungsi atensi artinya media mampu menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran terutama yang menyertakan unsur visual seperti foto atau gambar dan lain sebagainya. Fungsi kedua ialah afektif yakni keterlibatan emosi siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan secara visual, seperti film bertemakan Sejarah. Fungsi ketiga ialah kognitif, dengan adanya gambar dapat meningkatkan upaya pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi dari visual. Fungsi keempat adalah kompensatoris yang artinya dengan media jenis visual membantu siswa memahami isi pembelajaran. Pendapat lain terkait fungsi media pembelajaran dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (dalam Nurdyansyah, 2019: 60) yaitu memotivasi minat, menyajikan informasi, dan memberi instruksi.

Maka media memiliki kedudukan yang penting dalam proses pembelajaran. Bahkan manfaat yang didapatkan dari media pembelajaran pun sangat besar, hal ini dirasakan baik oleh guru maupun murid (Suryani, 2018: 14-15). Manfaat bagi guru, yakni : (1) menarik atensi siswa sehingga termotivasi untuk belajar, (2) menjadi pedoman sehingga pembelajaran terlaksana secara sistematis, (3) lebih teliti dalam menyajikan materi pembelajaran, (4) materi yang disajikan menjadi lebih konkret, (5) pembelajaran menjadi tidak membosankan karena sistem yang bervariasi, (6) suasana belajar yang menyenangkan, (7) waktu pembelajaran lebih efisien, (8) meningkatkan kepercayaan diri tenaga pendidik. Lalu, manfaat yang dirasakan oleh para siswa adalah membangkitkan keingintahuan akan belajar, motivasi belajar, membantu memahami materi pembelajaran, tidak membosankan, dan mampu mengetahui media pembelajaran mana yang paling tepat bagi dirinya.

Hal ini pun berkaitan dengan empat landasan penggunaan media pembelajaran (Daryanto, 2016: 12-16), yaitu : (1) filosofis artinya pendidikan adalah contoh konkrit dari masyarakat dan humanis, (2) psikologis artinya siswa akan lebih mudah mempelajari hal dari yang sifatnya konkret kemudian abstrak, (3) Teknologis adalah kekayaan dan kemajuan teknologi bukan hanya mempermudah proses pembelajaran tapi juga memperkaya sumber bahkan media pembelajaran itu sendiri, dan (4) Empiris yakni dengan mengetahui karakteristik siswa maka tenaga pengajar akan lebih mudah memilih dan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Musfiquon (dalam Suryani, 2018: 63-64) ada tujuh kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran :

- a) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik
- b) Tepat guna artinya media sesuai dengan materi pembelajaran yang akan di bahas
- c) Sesuai dengan kondisi karakteristik siswa
- d) Media yang akan digunakan tersedia

- e) Biaya yang digunakan sesuai dengan manfaat yang akan diperoleh
- f) Kemampuan guru dalam menggunakan media
- g) Kesesuaian antara mutu atau kualitas dari media yang akan digunakan dengan standar yang ada.

Adapun penggunaan media pembelajaran dapat dijelaskan dengan teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale yakni Teori Kerucut Pengalaman Dale (dalam Sadiman, 2018: 8). Teori ini menjelaskan keterkaitan antara pemahaman dan pengalaman belajar siswa dengan media pembelajaran yang digunakan, semakin ke atas maka semakin sulit memahami dan semakin ke bawah maka semakin besar kemungkinan mudah untuk memahami.



Gambar 1.1 Teori Kerucut Pengalaman Dale

Setelah diketahui landasan dalam pelaksanaan dan penggunaan media, selanjutnya ialah memahami jenis-jenis media pembelajaran. Schram (dalam Daryanto, 2016: 17) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga, yakni:

- a. liputan luas seperti radio maupun TV

- b. lalu liputan terbatas seperti *slide*/PPT, film, rekaman audio, dan sejenisnya,
- c. dan yang ketiga adalah media belajar individual seperti modul belajar, *handphone*, serta buku.

Adapun pendapat lain terkait klasifikasi media pembelajaran adalah menurut William (dalam Pribadi, 2017: 17)

- a. Media yang tidak diproyeksikan : barang pameran, model, dan foto.
- b. Media yang diproyeksikan : yang menggunakan LCD seperti PPT
- c. Media audio : rekaman musik, radio, dan rekaman suara
- d. Media pembelajaran berbasis komputer
- e. Multimedia dan jaringan komputer

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui bahwasanya fokus utama penelitian ini adalah *power point presentation* atau *slide*, yang merupakan bagian dari media pembelajaran berbasis visual yang diproyeksikan dengan jangkauan terbatas. Maka semakin jelas bahwasanya PPT merupakan media pembelajaran (Daryanto, 2016: 176).

## 2. Pemanfaatan Power Point Presentation

Definisi dari PPT atau *Power Point Presentation* adalah salah satu jenis perangkat komputer dari Microsoft Office yang berbasis multimedia dan digunakan untuk kegiatan presentasi (Joenaity, 2019: 81). Tokoh dibalik PPT ialah Bob Gaskins yang berhasil mengembangkan *software* tersebut, dan juga Dennis Austin. pada awal kemunculannya ke publik nama *power point presentation* belum digunakan, *software* tersebut bernama Forethought.Inc sesuai dengan nama perusahaan yang merilis-nya (Darmako, 2019: 2-4).

Kemudian di tahun 1987, secara resmi diubah namanya menjadi *Power-Point* (1.0). Versi pertama *Power Point* masih sederhana yang hanya menampilkan warna hitam dan putih serta grafik dan halaman teks, bahkan *software* ini hanya bisa dioperasikan di Apple Macintosh baru kemudian diteruskan dengan OHP atau *Overhead Projektor*. Di tahun selanjutnya, PPT sudah mampu menampilkan beragam warna, namun pada tahun tersebut pula lah

Microsoft meng-akuisisi Forethought.Inc, sehingga PPT menjadi bagian dari Microsoft.

Tiga tahun kemudian setelah akuisisi perusahaan tepatnya pada tahun 1990, dirilis lah PPT versi 2.0. Peningkatan mutu terus dilakukan oleh Microsoft dengan dikeluarkannya berbagai versi Microsoft *Power Point Presentation*. Menurut Mulyawan (dalam Purwanti et al., 2020: 159) *power point presentation* sudah menjadi bagian penting dari paket yang ditawarkan Microsoft. Dikarenakan aplikasi ini menjadi andalan ketika presentasi dilangsungkan. Hanya perlu menggunakan LCD dan laptop atau komputer, bahkan di era digital bisa langsung menyayangkannya melalui *smartphone*.

*Power point presentation* atau *slide* yang menonjolkan aspek visual serta diperuntukan untuk kegiatan presentasi, tentu banyak digunakan di dunia bisnis bahkan pendidikan, lebih tepatnya sebagai media pembelajaran. Sehingga memiliki keunggulan tersendiri yang tercerminkan dari fungsi media visual seperti yang dikemukakan oleh Elpira (dalam Khaerunnisa et al., 2018: 34). Pertama ialah atensi artinya media visual bisa menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Kedua ialah afektif hal ini berkaitan dengan sikap dan emosi siswa terhadap materi pembelajaran. Fungsi ketiga adalah kognitif artinya mempermudah memahami informasi pembelajaran berupa visual, dan fungsi keempat ialah kompensatoris bertujuan sebagai pengingat siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Pemanfaatan *power point* sebagai media pembelajaran dinilai dapat menarik atensi siswa yang tentunya berdampak besar pada tujuan pembelajaran tersebut. Bukan hanya tampilan visual saja, tapi PPT atau *Power Point Presentation* mampu menampilkan audio, efek, bahkan animasi (Purwanti et al., 2020: 159). Meskipun demikian, PPT tentu memiliki kelemahan yakni ukuran file. Semakin banyak fitur yang digunakan akan mempengaruhi besar kecilnya ukuran file tersebut. Namun, perlu diingat proses pembelajaran yang efektif dan tepat bukan hanya bertumpu pada menarik tidaknya media yang digunakan tapi juga ada peranan guru dalam pembelajaran.

Terdapat lima potensi yang dimiliki PPT sebagai media pembelajaran (Pribadi, 2017: 109-113). Pertama adalah penggunaan teks, hal ini termasuk ukuran dan jenis font bahkan warna serta shading atau latar belakang teks. Kedua adalah penggunaan gambar, dengan menyisipkan gambar baik itu foto ataupun diagram ke dalam *slide* dapat meningkatkan keindahan dan juga sebagai penunjang kejelasan isi *slide*. Ketiga adalah video klip, adanya video dalam PPT mampu memperjelas isi pembelajaran yang ingin disampaikan seperti video mengenai Candi Singhasari yang mampu memberikan gambaran lebih jelas visualisasi bentuk candi era klasik tersebut. Keempat adalah efek, termasuk efek gambar dan suara seperti suara tepuk tangan jika siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Kelima adalah penggunaan warna, keseimbangan warna dalam pembuatan PPT sangat berpengaruh pada tampilan dan kejelasan isi dari PPT tersebut. Perlu diketahui bahwa tampilan media pembelajaran termasuk PPT, juga berperan untuk menarik minat siswa, tampilan yang monoton memungkinkan siswa menjadi tidak serius dalam proses pembelajaran (Gemilang et al., 2021: 333).

PPT dapat dikatakan sebagai multimedia karena memiliki fitur untuk menggabungkan gambar dengan teks serta audio bahkan video (Nurdyansyah, 2019: 193). Namun, dalam pembuatan PPT sebagai media pembelajaran terdapat persyaratan agar tampilan PPT sesuai dengan kaidah dan sejalan dengan pembelajaran (Daryanto, 2016: 90) :

- a. Pertama adalah menggunakan jenis dan ukuran font yang mudah dibaca oleh siswa seperti Tahoma atau Verdana dengan ukuran 17-20 untuk teks dan 30 untuk judul.
- b. Kedua yakni memperindah tampilan dengan cara menambahkan gambar bahkan video.
- c. Ketiga yakni sesuai dengan frame *slide* sekitar 16x20 cm.
- d. Keempat yakni dalam satu *slide* jangan lebih dari 8 baris.
- e. Kelima, memberikan judul pada setiap *slide*.
- f. Keenam, upayakan satu *slide* hanya membahas satu topik saja.

- g. Ketujuh, memperhatikan komposisi setiap unsur baik itu warna, tata letak, gambar atau animasi, dan teks.
- h. Kedelapan, memperhatikan prinsip sederhana artinya jangan terlalu ramai apalagi rumit.

Umumnya, media pembelajaran *Power Point Presentation* sering digunakan saat model pembelajaran *presentation perform*. Model pembelajaran ini bertujuan agar siswa lebih aktif dan kritis menerapkan kemajuan teknologi, serta kerjasama. Sebenarnya, model pembelajaran ini adalah gabungan ISS-IT (*Interactive Skill Station Information Technology*) dengan *Cooperative Learning* (Darmawan, 2018: 97). Sehingga, posisi tenaga pendidik hanya sebagai fasilitator atau narasumber. Namun, tanpa disadari siswa menjadi lebih pasif, karena acap kali guru lebih sebagai penceramah dan minim interaksi dengan siswa atau *teacher oriented*.

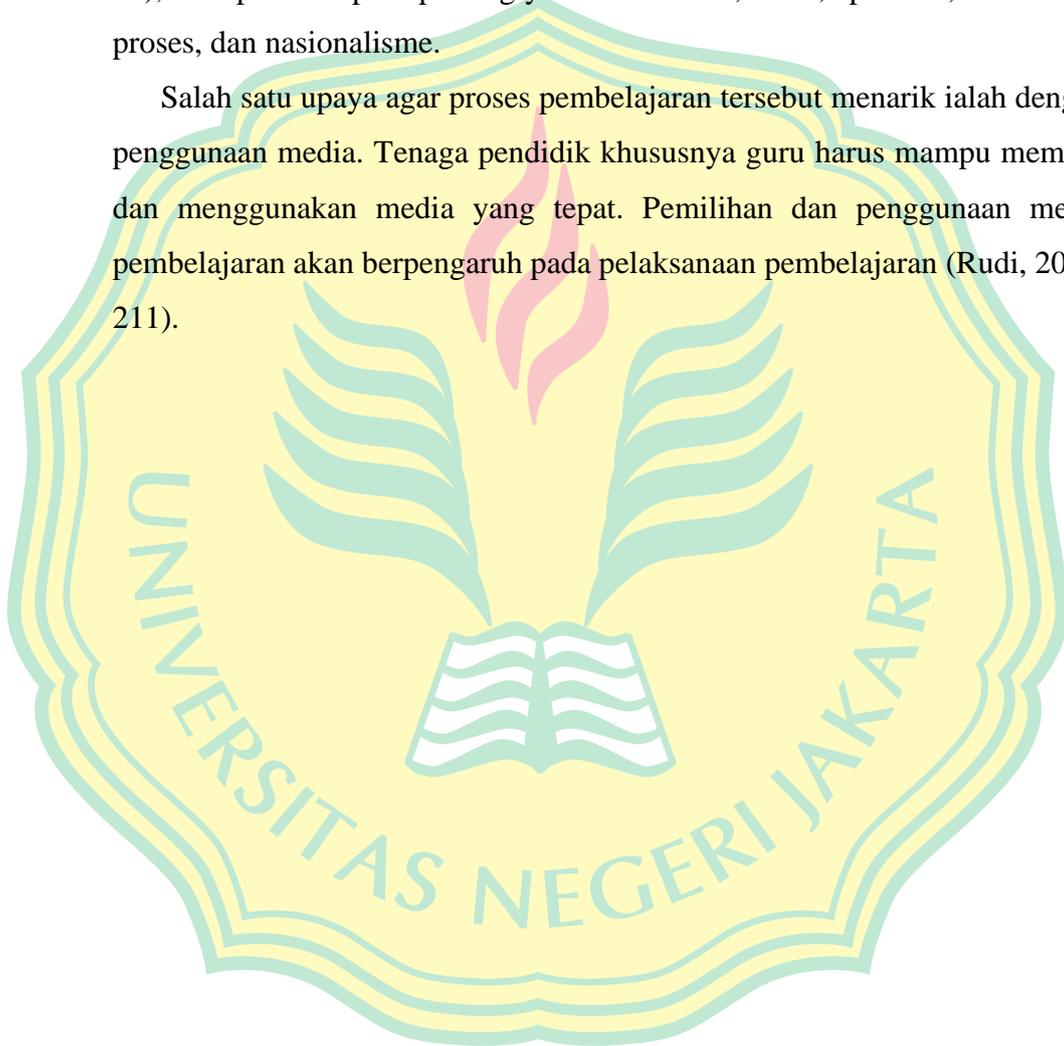
### 3. Pembelajaran Sejarah

Makna pembelajaran adalah usaha yang sistematis menjadikan para pelajar agar bisa belajar (Fikri, 2018: 11). Berdasarkan hal tersebut, dapat dipahami bahwasanya, pembelajaran adalah suatu proses yang harus dijalankan untuk mencapai tujuan. Oleh karenanya dikeluarkan lah Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 di tahun 2005 (dalam Widiadi, 2013: 35) yang menjelaskan bagaimana proses pembelajaran diselenggarakan yakni, secara interaktif, aspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Konsep pembelajaran sejarah bukan hanya tertuju pada masa lampau yang dekat dengan menghafal nama dan tanggal ataupun tempat dari sebuah peristiwa, melainkan sebuah kenyataan dari kehidupan manusia (Sulaiman, 2012: 12). Sejatinya, sejarah menjadi pembelajaran dan evaluasi di masa kini dan masa depan. Bahkan manfaat instruksik dari Sejarah yang dipaparkan oleh Kuntowijoyo (dalam Widiadi, 2013: 156), yakni sebagai upaya mengetahui masa lalu, pernyataan pendapat, dan proyeksi. Tujuan dari pembelajaran

Sejarah pun sudah secara tegas dituliskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 (dalam Khaerunnisa et al., 2018: 34), terdapat lima poin penting yakni kesadaran, kritis, apresiasi, memahami proses, dan nasionalisme.

Salah satu upaya agar proses pembelajaran tersebut menarik ialah dengan penggunaan media. Tenaga pendidik khususnya guru harus mampu memilih dan menggunakan media yang tepat. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran (Rudi, 2021: 211).



*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*