

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia, selalu mengalami perubahan perkembangan dan perbaikan, pendidikan berkualitas mutlak diperlukan dalam persaingan dari berbagai dimensi yang semakin ketat (Trianto, 2011). Untuk itu pemerintah khususnya Kemendikbud harus lebih berkonsentrasi dalam menangani pendidikan. Secara empirik dapat kita amati bahwa kualitas pendidikan masih saja menjadi masalah tidak terpecahkan hingga saat ini walaupun berbagai upaya telah dilakukan pemerintah (Pendit, 2011).

Pendidikan menurut Mudyahardjo dalam Sulistiawan (2008) adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan merupakan suatu wadah lembaga yang menghantarkan seseorang kedalam alur berfikir yang teratur dan sistematis (Yusuf, 2009). Untuk itu seorang guru harus mempersiapkan diri dengan baik agar tercapainya tujuan pendidikan, baik itu secara mental maupun persiapan materi pembelajaran, model, strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pendidikan. Namun saat ini pembelajaran disekolah belum optimal dalam pencapaian tujuan pendidikan, pembelajaran masih menggunakan metode tradisional ceramah menurut (Sanjaya, 2010). Sehingga diperlukan inovasi dalam

pembelajaran, termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, seperti penggunaan teknologi yang tepat dalam proses belajar mengajar di sekolah (Riyanto, 2010). Salah satu bidang teknologi yang dapat membantu proses belajar adalah melalui media *powerpoint*, media *powerpoint* sering digunakan dalam proses belajar mengajar baik itu di tingkat SMP, SMA, maupun perguruan tinggi karena media *powerpoint* dapat mempermudah guru maupun dosen dalam menjelaskan materi.

Menurut Sanaky (2009) media *powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi dibawah *microsoft office*, program computer dan tampilan layar menggunakan bantuan LCD proyektor. Adapun keunggulan menggunakan media *powerpoint* dalam pembelajaran karena lebih menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi dalam menyampaikan pembelajaran seperti kemampuan mengolah teks, warna dan gambar, serta animasi animasi yang bisa di olah sendiri sesuai kreativitas penggunanya karena dapat menunjang kegiatan pembelajaran disekolah, untuk meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa. Hasil belajar dalam proses belajar mengajar dapat dipengaruhi salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran karena penggunaan media yang menarik dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Djamarah (2006) Hasil belajar ialah apa yang diperoleh siswa setelah melakukan aktifitas belajar. Hasil belajar siswa tidak hanya dilihat dari nilai akademis di sekolah tetapi juga dilihat dari perubahan-perubahan dalam diri siswa tersebut. Apalagi kondisi saat

ini yang mengharuskan siswa belajar dari rumah saja untuk mengurangi resiko penularan Covid-19, dari sinilah banyak sekali pengalaman pengalaman yang didapatkan siswa dari proses pembelajaran dan banyak sekali faktor yang berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa, seperti faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal merupakan faktor yang terjadi dari individu atau siswa itu sendiri seperti kemauan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang terjadi dari luar individu seperti dukungan keluarga, serta lingkungan masyarakat.

Seperti kita ketahui untuk situasi dan kondisi Indonesia saat ini faktor internal dan faktor eksternal sangat berpengaruh untuk mengetahui keberhasilan siswa karena nilai yang didapatkan real dari diri siswa itu sendiri tanpa campur tangan dan pengawasan guru. Hal ini terjadi karena wabah virus corona yang sedang melanda Indonesia dari berbagai bidang tanpa terkecuali dunia pendidikan. WHO (2020) menyatakan bahwa virus ini penularannya sangat cepat dan dapat menyebabkan kematian. Untuk itu pemerintah melalui Kemendikbud (2020), mengeluarkan surat edaran tentang pembelajaran secara daring dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19. Isi dari surat ini salah satunya adalah meliburkan kegiatan belajar mengajar tatap muka langsung dan mengganti dengan pembelajaran berbasis jaringan (Daring) via *E-learning* yang dapat digunakan berbagai instansi pendidikan. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Menurut Mutia (2013) *E-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan

media elektronik berupa computer, laptop maupun handphone selama pembelajaran berlangsung. Menurut Sudarisman (2015) pembelajaran daring membawa perubahan dalam sistem pendidikan, materi yang akan diajarkan, pembelajaran yang dilakukan, serta hambatan-hambatan yang dihadapi baik oleh guru, siswa dan penyelenggara pendidikan. Pembelajaran daring diatur melalui surat edaran Kemdikbud No 4/2020 mengenai pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat Covid-19. Adapun kebijakan pembelajaran daring guna memberikan sebuah pengalaman belajar yang bermakna, tidak menjadi beban dalam menyelesaikan semua kurikulum untuk kelulusan, tugas dapat divariasikan antar siswa, mengikuti bakat dan minat serta keadaan masing-masing termasuk meninjau kembali fasilitas belajar yang dimiliki di rumah (Kemendikbud, 2020). Karena belajar di rumah tidak menjamin siswa untuk berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran melalui aplikasi yang sudah ditentukan oleh guru, karena terkadang siswa asik sendiri dengan kegiatan di rumah seperti menghabiskan kuota untuk bermain game, dan membuka media sosial yang tidak bermanfaat, sehingga lupa mengikuti pembelajaran yang dilakukan secara daring dengan berbagai macam alasan. Pembelajaran daring menjadi pembelajaran yang kurang efektif apabila masih banyak terdapat hambatan-hambatan yang terdapat pada guru dan siswa (Chairiyaton, 2020).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka dilakukan penelitian tentang “Pengaruh Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Denpasar Melalui Pembelajaran Daring”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah ada pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Denpasar melalui pembelajaran daring?

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian adalah: Untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Denpasar melalui pembelajaran daring.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, yakni sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai bahan kajian bagi mahasiswa Pendidikan Biologi dalam mengembangkan suatu penelitian mengenai penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa melalui pembelajaran daring.

1.4.2 Manfaat Praktis Bagi siswa

Mengenai penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan pemahaman, pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.3 Manfaat Praktis Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan, selama mengikuti proses pembelajaran daring sehingga terbangun hubungan antara guru dan murid yang dapat memengaruhi kualitas pembelajaran disekolah.

1.4.4 Manfaat Praktis Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian bagi mahasiswa Pendidikan Biologi, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat menambah wawasan dan pengalaman serta terampil dalam memilih media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian terhadap istilah istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka diberikan beberapa penjelasan sebagai berikut

1.5.1 Pengaruh

Pengaruh menurut kamus besar (KBBI) adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sesuatu daya yang dapat membentuk atau mengubah siswa

1.5.2 Media

Media menurut Gagne dalam sadiman (2014), adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Menurut Surayya (2012) Media adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang di sampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan informasi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik sehingga termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

1.5.3 *Powerpoint*

Menurut Sanaky (2009) media *powerpoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *microsoft office* program computer dan tampilan kelayar menggunakan bantuan LCD proyektor. Media *powerpoint* yang digunakan dalam penelitian ini untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa.

1.5.4 Hasil Belajar

Menurut Djamarah (2006) hasil belajar ialah apa yang diperoleh siswa setelah dilakukan aktifitas belajar. Menurut Sudjana (2010) hasil belajar ialah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil yang telah dicapai, dalam bentuk skor atau angka sebagai bukti siswa mengikuti pembelajaran.

1.5.5 Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar jarak jauh (Dimiyati 2017). Sedangkan menurut Hartley (2001) *E-learning* atau pembelajaran secara daring merupakan salah satu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Pembelajaran daring yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pembelajaran yang menggunakan jaringan internet untuk menyampaikan pembelajaran melalui media yang sudah ditentukan oleh sekolah.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media *Powerpoint*

Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar, 2011). Media pembelajaran diartikan sebagai perantara terjadinya proses belajar dapat berwujud sebagai perangkat keras dan perangkat lunak. Maka dalam penelitian ini, hal yang menjadi perhatian adalah pengaruh yang ditimbulkan dari media *powerpoint*.

Powerpoint adalah salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah (Mardi, 2007). *powerpoint* dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Rusman, 2013). Maka dalam penelitian ini, hal yang menjadi perhatian adalah pengaruh yang ditimbulkan dari media *powerpoint*. *Powerpoint* merupakan sebuah program computer untuk presentasi yang dikembangkan didalam paket aplikasi *Microsoft office*. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, kalangan perkantoran, para pendidik, siswa dan trainer dimulai pada versi *Microsoft office* sistem 2003. Versi terbaru dari *powerpoint* adalah versi 2012 (*microsof office 2007*) yang tergabung dalam *Microsoft office*

sistem 2007. Menurut Hydayat (2008) menyatakan bahwa *powerpoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft*, salah satu program berbasis multimedia dalam computer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam *Microsoft office* program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan maupun perorangan dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikannya sebagai media alat presentasi adalah berbagai kemampuan mengolah teks, warna dan gambar serta animasi- animasi yang bisa diolah sendiri sebagai kreativitas penggunaannya, pada prinsipnya *powerpoint* ini terdiri dari beberapa unsur dan pengontrolan operasionalnya. Seluruh tampilan dari program ini dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, apakah akan berjalan sendiri sesuai timing yang kita inginkan atau bejalan secara manual yaitu dengan mengklik tombol mause. Biasanya jika digunakan untuk menyampaikan bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dan tenaga pendidik maka control operasionalnya menggunakan cara manual (Basyirudin, 2002). Seperti hasil penelitian Wulandari, dkk, (2020) Penerapan pembelajaran menggunakan media computer bentuk *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas II SMPN 11 Kab Sorong. Diperkuat lagi dengan hasil penelitian Jayusman, dkk., (2017) yang sudah dilakukan melalui multimedia *powerpoint* mendapatkan hasil bahwa media *powerpoint* dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar dengan berbagai fitur menarik yang tersedia sehingga media *powerpoint* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai *microsoft powerpoint*, maka dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* merupakan program aplikasi atau media yang digunakan untuk menyampaikan materi atau media yang digunakan untuk persentasi dalam proses belajar mengajar.

2.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009), mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Poerwanto (2009) mengatakan hasil belajar adalah prestasi yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport, hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya. Sedangkan Nasution (2010) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka diungkapkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Sudjana (2005) mengutarakan tujuan penilaian hasil belajar; (1) mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang

ditempuhnya, dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya; (2) mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan; (3) menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya; (4) memberikan pertanggung jawaban (accountability) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Menurut Arsyad (2012) terdapat tiga macam penilaian hasil belajar yaitu: ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak), segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif memiliki enam jenjang atau aspek, yaitu: pengetahuan/hafalan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), penghargaan/evaluasi (evaluation) tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana yaitu: mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah sub taksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkahlaku (Mudjiono, 2006). Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu : *receiving* atau *attending* (menerima atau memperhatikan), *responding* (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif, *valuing* (menilai/menghargai), *organization* (mengatur atau mengorganisasikan), *characterization by evaluate or calue complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai). Jika dikaitkan dengan rana kognitif dan jenjang rana afektif, hasil penelitian Salmiah.,dkk (2016) memperkuat dua ranah dimaksud, bahwa media *powerpoint* dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di lihat dari rata rata nilai ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus dengan kategori sangat efektif, karena penggunaan media *powerpoint* mampu menyajikan teks, gambar, animasi, lagu dll, dapat menimbulkan ingatan yang kuat pada siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Diperkuat lagi dengan hasil penelitian Indriani., dkk (2018) menyatakan bahwa hasil belajar siswa menggunakan media audiovisual berbasis *powerpoint* pada materi tatasurya lebih tinggi dan signifikan dibandingkan dengan media konvensional

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima

pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu). Ranah psikomotor adalah berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya. Hasil belajar keterampilan (psikomotor) dapat diukur melalui; (1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung; (2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan dan sikap; (3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya (Muchitch, 2008).

Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif Ilmu Pengetahuan Alam materi sistem pencernaan manusia yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

2.3 Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring atau internet learning merupakan istilah dari “dalam jaringan“ yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang

memanfaatkan internet. Menurut Qomarudin (2015) Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Menurut Mustofa (2019) pembelajaran daring merupakan system Pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metoda pengajaran dimana terdapat aktifitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktifitas belajar. Sedangkan Fauzi (2017) Dengan keingintauan yang tinggi akan mendorong siswa dalam menemukan apa yang ingin diketahuinya sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar. Seperti diungkapkan hasil penelitian Sepita, dkk., (2020) bahwa berdasarkan analisis hasil belajar siswa terhadap pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 menunjukkan bahwa siswa memperoleh hasil belajar yang sangat tinggi terhadap pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19, masa pandemi covid-19 tidak menghalangi motivasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara daring.

Menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan serta kemajuan diberbagai sektor terutama pada bidang pendidikan. Peranan dari teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring ini dapat diselenggarakan dengan cara masif dengan peserta didik yang tidak terbatas. Selain pembelajaran daring yang dapat diakses kapanpun dan dimana pun serta

tidak adanya batasan waktu dalam penggunaan materi pembelajaran. Permendikbud No. 109/2013 telah terbukti dari hasil penelitian Sadikin, ddk., (2020) bahwa pembelajaran daring efektif bagi guru dan siswa berinteraksi dalam kelas virtual, siswa merasa lebih santai dan lebih banyak waktu di rumah sehingga memanfaatkan media untuk membuat tugas yang diberikan guru, sehingga pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kelebihan pembelajaran daring menurut Hadisi dan Muna (2015); 1) biaya, *E-learning* mampu mengurangi biaya pelatihan. Pendidikan dapat menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan dana untuk peralatan kelas seperti penyediaan papan tulis, proyektor dan alat tulis; 2) *fleksibilitas* waktu *E-learning* membuat pelajar dapat menyesuaikan waktu belajar karena dapat mengakses pelajaran kapanpun sesuai dengan waktu yang diinginkan; 3) *fleksibilitas* tempat *E-learning* membuat pelajar dapat mengakses materi pelajaran dimana saja, selama komputer masih terhubung dengan jaringan internet; 4) *fleksibilitas* kecepatan pembelajaran *E-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa; 5) efektivitas pengajaran *E-learning* merupakan teknologi baru, oleh karena itu pelajar dapat tertarik untuk mencobanya juga didesain dengan instructional design mutahir membuat pelajar lebih mengerti isi pelajaran; 6) ketersediaan *On-demand E-Learning* dapat sewaktu-waktu diakses dari berbagai tempat yang terjangkau internet, maka dapat dianggap sebagai “buku saku” yang membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan setiap saat. Sedangkan kelebihan pembelajaran daring/*E-learning* menurut Seno dan Zainal (2019); 1) proses *Log-in* yang sederhana memudahkan

siswa dalam memulai pembelajaran berbasis *E-learning*; 2) materi yang ada di *E-learning* telah disediakan sehingga mudah diakses oleh pengguna; 3) proses pengumpulan tugas dan pengerjaan tugas dilakukan secara online melalui google docs ataupun form sehingga efektif untuk dilakukan dan dapat menghemat biaya; 4) pembelajaran dilakukan dimana saja dan kapan saja.

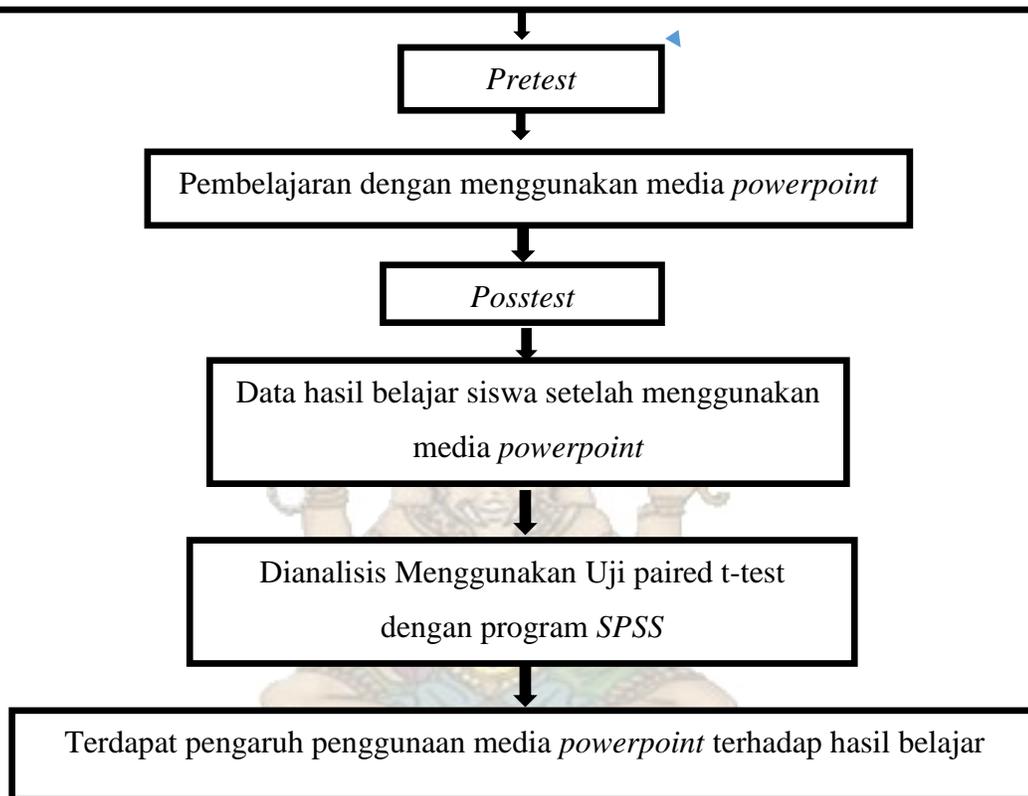
Kelemahan pembelajaran daring /*E-learning*, menurut Hadisi dan Muna (2015) antara lain; 1) kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri yang mengakibatkan keterlambatan terbentuknya *values* atau nilai dalam proses belajar-mengajar; 2) kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis; 3) proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan ; 4) siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal; 5) tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer). Adapun kekurangan pembelajaran daring menurut Seno dan Zainal (2019); antara lain: 1) tampilan halaman login yang masih membutuhkan petunjuk lebih dalam ; 2) materi yang diberikan kurang luas dan disajikan dalam bentuk bahasa inggris sehingga merepotkan dalam mempelajarinya; 3) adanya pengumpulan tugas yang tidak terjadwal serta tidak adanya pengawasan secara langsung atau *face to face* dalam pengerjaan tugas yang membuat pengumpulan tugas menjadi molor; 4) materi pembelajaran menjadi kurang dimengerti saat pembelajaran tidak ditunjang dengan penjelasan dari guru secara langsung. Pembelajaran daring juga memiliki tantangan tersendiri salah satunya adalah ketersediaan jaringan internet walaupun

dalam pelaksanaannya terdapat kekurang-kekurangan yang ditemukan tidak ada pilihan lain selain mengoptimalkan pembelajaran daring, Dengan demikian kelemahan dari pembelajaran daring terkendalanya jaringan internet serta kurangnya interaksi secara langsung antara guru dan murid sehingga pembelajaran daring kurang efektif dalam proses belajar mengajar.

2.4 Kerangka berpikir

Peran pendidikan sangatlah penting, terutama pada situasi pandemi covid-19 seperti saat ini. Karena mengharuskan semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah terpaksa dilakukan dirumah masing-masing secara daring, melalui aplikasi yang sudah ditentukan pihak sekolah. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran juga memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Salah satunya media *powerpoint* yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi. Maka dalam penelitian ini digunakan media *powerpoint* dalam pembelajaran daring dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dilaksanakan secara daring. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.1.

Pandemi Covid-19, mengharuskan pembelajaran disekolah dilaksanakan secara daring (online), dan guru diharuskan juga untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.



2.5 Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini bahwa ada pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Denpasar melalui pembelajaran daring.