

BAB II

KAJIAN PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat- alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Gagne menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan Schram menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sehingga media menjadi perluasan dari guru¹⁰.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.¹¹

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan / informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.¹²

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam

¹⁰ Naila Fauzia Rahmani, Skripsi: “*Pengembangan Media Interaktif PowerPoint*”

mbelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014) hal 10-11

¹¹ Dr. Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif Buku Bacaan Wajib Guru, Dosen, dan Calon Pendidik*, (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2015), hal 3.

¹²Sufri Mashuri, S. Pd., M. Pd, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogayakarta: CV Budi Utama, 2019), hal 4.

Al-Qur'an, Firman Surat An-Nahl ayat 44, yang berbunyi:¹³

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ، وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَ لَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : ”kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Demikian pula, dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memerhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses. Firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125, yang berbunyi:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ، وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ، إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَ هُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa.

a. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk:¹⁴

¹³ Abdul Haris Pito, Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an, *Jurnal Diklat Teknis*, Vol IV No. 2, 2018, Hal 102

- a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran

Menurut sukayati, tujuan penggunaan media pembelajaran diantaranya adalah:¹⁵

- a) Memberikan kemampuan berpikir matematika secara kreatif. Bagi sebagian anak, matematika tampak seperti suatu sistem yang kaku, yang hanya berisi simbol- simbol dan sekumpulan dalil- dalil untuk dipecahkan. Padahal sesungguhnya matematika memiliki banyak hubungan untuk mengembangkan kreativitas.
- b) Mengembangkan sikap yang menguntungkan ke arah berpikir matematika . suasana pembelajaran matematika di kelas haruslah sedemikian rupa, sehingga para peserta didik dapat menyukai pelajaran tersebut. Suasana semacam ini merupakan salah satu hal yang dapat membuat para peserta didik memperoleh kepercayaan diri akan kemampuannya dalam belajar matematika melalui pengalaman- pengalaman yang akrab dengan kehidupannya.
- c) Menunjang matematika di luar kelas, yang menunjukkan penerapan matematika dalam keadaan sebenarnya. Peserta didik dapat menghubungkan pengalaman belajarnya dengan pengalaman- pengalaman dalam

¹⁴ Dr. Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif Buku Bacaan Wajib Guru, Dosen, dan Calon Pendidik*, (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2015), hal 5.

¹⁵ Sufri Mashuri, S. Pd., M. Pd, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogayakarta: CV Budi Utama, 2019), hal 7-8.

kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan keterampilan masing-masing mereka dapat menyelidiki atau mengamati benda-benda di sekitarnya, kemudian mengorganisirnya untuk memecahkan suatu masalah.

- d) Memberikan motivasi dan memudahkan abstraksi. Dengan alat peraga diharapkan peserta didik lebih memperoleh pengalaman-pengalaman yang baru dan menyenangkan, sehingga mereka dapat menghubungkannya dengan matematika yang bersifat abstrak.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh sebagian besar anak. Hal ini cukup disadari oleh guru. Bruner menyatakan bahwa anak dalam mempelajari konsep matematika melalui tiga tahap, yaitu *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Tahap *enactive* yaitu tahap belajar dalam memanipulasi benda atau objek konkret, tahap *iconic* yaitu tahap belajar dengan menggunakan gambar, dan tahap *symbolic* yaitu tahap belajar matematika melalui lambang atau simbol. Dienes menekankan bahwa setiap konsep atau prinsip matematika sebaiknya pertama-tama disajikan dalam bentuk konkret agar dapat dimengerti secara sempurna oleh anak didik, sehingga sangatlah penting memanipulasi objek-objek dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, media pembelajaran matematika memiliki peranan yang sangat besar untuk menyampaikan konsep-konsep dasar matematika kepada anak didik.¹⁶

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat praktis di dalam proses

¹⁶ Sufri Mashuri, S. Pd., M. Pd, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), hal 4.

pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Arsyad antara lain:¹⁷

- a) Mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar
- b) Mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar
- c) Mampu menanggulangi keterbatasan indera, ruang, dan waktu

d) Mampu memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa- peristiwa di lingkungan mereka. Manfaat media pembelajarn menurut Nurseto adalah sebagai berikut:

- a) Menyamakan presepsi siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama
- b) Mengonkretkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana.
- c) Menghadirkan objek. Menghadirkan objek- objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat di dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau film tentang binatang- binatang buas, gunung meletus, lautan, kutup utara, dan lain- lain.
- d) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar,

¹⁷ Sufri Mashuri, S. Pd., M. Pd, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), hal 5.

candi, dan sebagainya. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/ benda kecil lain.

- e) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slowmotion) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Dengan demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah dan lain-lain.

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar. Jadi manfaat media pembelajaran adalah:¹⁸

- a) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga
- d) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dan pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain

¹⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*, (Bandung: CV Sinar Baru, 1991), hal 2.

Selain itu, manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar, sebagai berikut:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut:
 - a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran
 - b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
 - c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
 - d) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
 - e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
 - f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
 - g) Meningkatkan kualitas pengajaran
 - h) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar
 - i) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian
 - j) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, adalah:
 - a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar
 - b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar
 - c) Memudahkan pembelajar untuk belajar
 - d) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis
 - e) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan
 - f) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

b. Fungsi dan Makna Media Pembelajaran

Secara garis besarnya fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:¹⁹

1) Membantu guru dalam bidangnya

Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Menurut analisis teknologi pembelajaran bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat:

- a) Meningkatkan produktivitas pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, karena dapat mempercepat pemahaman pelajar terhadap materi yang bersangkutan, sehingga secara langsung membantu penggunaan waktu secara efektif, dan meringankan beban guru yang bersangkutan.
- b) Membantu pembelajar mengembangkan kemampuan aktivitas kejiwaan pembelajar untuk memahami pesan menurut daya analisisnya. Pengembangan daya analisis dan nalar ini merupakan salah satu fungsi pembelajaran.
- c) Membantu pembelajar untuk berkreasi merencanakan program pendidikannya, sehingga pengembangan pesan-pesan pembelajaran dapat dirancang dengan baik.
- d) Membantu mengintegrasikan pesan-pesan pembelajaran dengan materi ilmu bantu yang erat kaitannya dengan materi pembelajaran yang disajikan. Misalnya bagaimana berakhlak yang baik kepada masyarakat, kepada lingkungan, dan sebagainya.

¹⁹ Drs. Muhammad Ramli, M. Pd, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), hal 2-5.

e) Membantu pembelajar menyampaikan pesan- pesan pembelajaran secara taat asa atau konsisten, karena pokok bahasan tidak menyimpang dari yang telah diprogramkan dan dapat diulang secara utuh kembali. Hal ini akan berbeda bila pesan- pesan materi pembelajaran tersebut disampaikan melalui metode ceramah.

2) Membantu para pembelajar

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu pebelajar dalam hal berikut:

- a) Lebih meningkatkan daya kepehaman terhadap materi pembelajaran
- b) Dapat lebih mempercepat daya cerna pembelajar terhadap materi yang disajikan.
- c) Merangsang cara berfikir pembelajar
- d) Meningkatkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor mereka yang mendalam akan pesan- pesan pembelajaran yang disampaikan.
- e) Membantu kuatnya daya ingatan pembelajar, karena sifat media pembelajaran mempunyai daya stimulus yang lebih kuat.
- f) Membantu pembelajar memahami secara integral materi pembelajaran yang disajikan, sehingga pemahaman terhadap pokok bahasan yang disajikan secara utuh dan bermakna.
- g) Membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka dalam kehidupan.
- h) Dapat membantu merangsang kegiatan kejiwaan pebelajar untuk memahami materi pembelajaran. Aspek- aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi,

intelengensi, dan sebagainya dapat dibangun oleh media pembelajaran yang tepat dalam memilihnya.

3) Memperbaiki pembelajaran (proses belajar mengajar)

Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- a) Jika dalam implementasi pembelajaran tidak memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan standar minimal, maka kewajiban guru untuk mengulangi pembelajaran tersebut. Disini media dapat membantu dalam mempertinggi hasil yang akan dicapai, media yang digunakan lebih ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya.
- b) Penggunaan media yang satu ternyata belum dapat memuaskan guru dalam pembelajaran, maka pada pembelajaran berikutnya guru dapat menggunakan media yang yang lain, agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:²⁰

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret
- 4) Memberi kesamaan persepsi
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten

²⁰ Dr. Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif Buku Bacaan Wajib Guru, Dosen, dan Calon Pendidik*, (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2015), hal 7.

- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran apabila dilihat dari sudut pandang yang luas, tidak hanya sebatas pada alat-alat audio, visual, audio-visual saja, melainkan sampai pada tingkah laku pengajar dan kondisi pembelajar. Maka media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:²¹

- 1) Bahan- bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual berupa bahan- bahan cetakan dan bacaan.
- 2) Alat-alat audio-visual, alat- alat yang tergolong ke dalam kategori ini, yaitu:
 - a) Media proyeksi, seperti: overhead projector, slide, film, dan LCD.
 - b) Media non-proyeksi, seperti: papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dan lain- lain.
 - c) Benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, peta, globe, pameran, dan museum sekolah.
- 3) Media yang menggunakan teknik atau masinal, yaitu slide, film strip, film rekaman, radio, televisi, video, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otoinstruktif, ruang kelas otomatis, sistem interkomunikasi, komputer, internet.
- 4) Kumpulan benda-benda (*material collections*), yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan- bahan yang memiliki

²¹ Dr. Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif Buku Bacaan Wajib Guru, Dosen, dan Calon Pendidik*, (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2015), hal 44.

nilai sejarah, jenis kehidupan, mata pencaharian, industri, perbankan, perdagangan, pemerintahan, agama, kebudayaan, politik, dan lain-lain.

- 5) Contoh-contoh kelakuan, perilaku pengajar. Pengajar memberi contoh perilaku atau suatu perbuatan.

d. Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Untuk lebih memperjelas kedudukan atau posisi media pembelajar, ada baiknya akan dikemukakan pembahasan karakteristik umum siswa dan tipe belajar siswa, agar dapat menentukan media yang sesuai dengan karakteristik siswa itu sendiri.

Sebelum menentukan media dan alat bantu pembelajaran, hendaknya seorang guru harus mengenal karakteristik dan tipe belajar siswanya baik secara individu maupun secara keseluruhan, agar media dan alat yang akan digunakan tersebut sesuai dengan kondisi siswa tersebut, sehingga pesan yang disampaikan dalam pembelajaran mudah diterima dan dapat bertahan lama.

Ada tujuh tipe belajar siswa, yaitu: visual, auditif, kinestetik, taktil, olfaktorik, gustatif, kombinatorik.²²

1) Tipe Siswa yang Visual

Tipe belajar siswa yang visual ini adalah mereka yang mengandalkan aktivitas belajarnya kepada materi pelajaran yang dilihatnya. Disini yang memegang peranan penting dalam cara belajarnya adalah mata atau daya penglihatan (visual). Bila pendidik kurang mengaktifkan alat indra matanya, siswa yang demikian tidak berhasil dalam proses belajar, karena satu-satunya alat indera yang aktif dan dominan dalam dirinya adalah mata. Bagi peserta didik tipe ini gerbang

²² Drs. Muhammad Ramli, M. Pd, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), hal 4-6.

pengetahuannya adalah mata. Sebab itu baginya alat peraga sangat penting artinya untuk membantunya dalam penerapan materi yang disampaikan kepadanya.

2) Tipe Siswa yang Auditif

Siswa yang bertipe ini mengandalkan kesuksesan belajarnya kepada alat pendengarannya yaitu telinga. Bagi siswa yang bertipe ini materi yang disajikan kepadanya lebih cepat diserapnya bila penyajian dilakukan secara lisan. Ucapan guru yang jelas dan terang dengan intonasi yang tepat akan segera diserapnya dan materi tersebut akan menjadi bagian dari dirinya.

3) Tipe Siswa yang Kinestetik

Siswa yang bertipe ini mengandalkan kesuksesan belajarnya kepada gerakan atau apa yang dilakukan. Bagi siswa yang bertipe ini materi yang disajikan kepadanya lebih cepat diserapnya bila penyajian dilakukan secara demonstrasi. Pendemonstrasian materi pelajaran yang dipelajari akan segera diserapnya dan materi tersebut akan menjadi bagian dari dirinya, juga dapat dilakukan dengan permainan simulasi.

4) Tipe Siswa yang Taktil

Taktil berarti rabaan atau sentuhan. Murid yang bertipe taktil siswa yang mengandalkan penyerapan hasil pembelajaran melalui alat peraba, yaitu tangan dan kulit atau bagian luar tubuh. Melalui alat rabanya ini ia sangat cekatan mempraktikan hasil pembelajaran yang diterimanya. Misalnya bila ia disuruh mengatur buah- buahan yang busuk, rusak walaupun ia tak melihatnya secara baik. Tapi dengan sentuhan tangannya ia segera akan mengetahui benda yang dirabanya.

5) Tipe Siswa yang Olfaktorik

Tipe olfaktorik yaitu mudah mengikuti pelajaran dengan menggunakan alat indera

penciuman. Bila ada materi pelajaran yang menggunakan penciuman seperti bau air/cairan ia akan cepat sekali beraksi dibandingkan dengan kawan-kawannya yang tidak bertipe seperti dia.

Tipe siswa ini akan sangat cepat menyesuaikan dirinya dengan suasana bau lingkungan. Mungkin siswa yang demikian akan baik sekali apabila bekerja di laboratorium yang menggunakan materi bau-bauan.

6) Tipe Siswa yang Gustative

Siswa yang bertipe gustatif (gustation= kemampuan mencicipi) adalah mereka yang mencirikan belajarnya lebih mengandalkan lidah. Mereka akan lebih cepat memahami apa yang dipelajarinya melalui indera kecapnya untuk mengetahui berbagai rasa (asam, manis, pahit, dan lain-lain).

7) Tipe Siswa yang Kombinatif

Peserta didik yang bertipe ini dalam hal kefungsionalannya alat inderanya adalah yang terbanyak di dalam setiap kelas. Artinya seseorang siswa dapat dan mampu mengikuti pelajaran dengan menggunakan lebih dari satu alat inderanya. Ia dapat menggunakan mata dan telinganya sekaligus ketika belajar, seperti pendidik memperagakan sesuatu sambil menjelaskannya. Maka siswa yang bertipe ini akan lebih memudahkan bagi pendidik dalam menyampaikan pelajaran kepadanya.

2. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang saling melakukan aksi antar hubungan dan saling aktif.

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media pembelajaran berbasis teknologi

informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dan metode edukasinya.

Media interaktif yang dimaksud adalah berbentuk multimedia. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video. Dan animasi secara terintegrasi.

Multimedia interaktif merupakan gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (*software*) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Teknologi multimedia yang menggabungkan beberapa media ini diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah dalam proses belajar mengajar, termasuk kesalahan dalam memahami konsep matematika. Multimedia interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik. Dengan tampilan seperti itu, rasa bosan yang dialami siswa karena pembelajaran yang monoton akan dapat berkurang, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan.²³

b. Jenis Multimedia Pembelajaran Interaktif

Secara garis besar ada 2 jenis multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan, yakni multimedia pembelajaran interaktif berbasis online (dalam jaringan) dan offline (luar jaringan).

²³ Dian Novitasari, Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa, *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, Vol 2 No 2, (Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2016), hal 10.

Kedua-duanya bisa dalam bentuk audio, visual maupun audio visual.²⁴

Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktif yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Program multimedia interaksi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi.

Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasisi komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/ pengguna produk) dan komputer (software/ aplikasi/ produk dalam format filr tertentu biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/ aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/ timbal balik antara software/ aplikasi dengan usernya. Interaktifitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai berikut:²⁵

- a. Pengguna (user) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi
- b. Aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya.

3. Microsoft Powerpoint

Microsoft PowerPoint merupakan suatu software yang digunakan dalam menyusun sebuah presentasi

²⁴ Ibnu Aji Setyawa, Pengertian Contoh dan Aplikasi Pembuat Multimedia Pembelajaran Interaktif, diakses di <https://gurudigital.id/pengertian-contoh-dan-software-pembuat-media-pembelajaran-interaktif/>, diakses tgl 29 januari pukul 13.00 WIB.

²⁵ Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi". *Jurnal Teknologi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol 2 No 2, 2015, hal 190.

yang efektif, profesional, dan juga mudah²⁶. *Microsoft Office PowerPoint 2013* adalah aplikasi yang memungkinkan kita untuk dapat merancang dan membuat presentasi secara mudah, cepat, serta dengan tampilan yang menarik dan profesional.²⁷

Perkembangan dunia presentasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan tersebut tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Salah satu alternatif cara menyampaikan pesan adalah melalui presentasi. Bagi para profesional yang selalu menjaga performance dan kualitas, tetap menggunakan Microsoft Powerpoint dibandingkan dengan program presentasi lainnya. Selain kemudahan yang didapatkan, presenter dapat memaparkan hasil materi lebih menarik dan segar.

Setiap versi terbarunya, *Microsoft Powerpoint* selalu menambahkan berbagai fitur baru. Pada *Microsoft Powerpoint* memungkinkan menambahkan multimedia dalam presentasi, seperti di part, foto, animasi, sound dan movie. Banyaknya fitur dan fasilitas baru, menjadikan Powerpoint tidak hanya untuk membuat presentasi verbal saja, tetapi juga bisa digunakan untuk berbagai keperluan presentasi lain, misalnya presentasi produk, iklan, compani profile, ilustrasi panggung dan lain- lain.

²⁶ Annisyafa'at Nurlatifah, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Microsoft Office PowerPoint Interaktif Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta*, hal 3

²⁷ Ramzirazaz, Modul Microsoft Office PowerPoint 2013, diakses dari https://ramzirazaz-wordpress-com.cdn.ampproject.org/v/s/ramzirazaz.wordpress.com/2016/01/22/modul-microsoft-office-power-point-2013/amp/?amp_js_v=a6&gsa=1&usqp=mq331AQHKAFQArABIA%3D%3D#aoh=16150091631770&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&tf=Dari%20%251%24s&share=https%3A%2F%2Framzirazaz.wordpress.com%2F2016%2F01%2F22%2Fmodul-microsoft-office-power-point-2013%2F, Pada tanggal 06 maret 2021 pukul 13.01

Sanaky menjelaskan bahwa dalam penggunaan media *Microsoft PowerPoint* memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari penggunaan media *Microsoft PowerPoint* yaitu meliputi²⁸:

- a. Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas
- b. Memberikan kemungkinan tatap muka dan pemberi pesan dapat mengamati respon dari penerima pesan atau pembelajar
- c. Memberikan kemungkinan pada penerima pesan mencatat
- d. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
- e. Memungkinkan penyajian dengan berbagai kombinasi warna
- f. Dapat disusun kembali berdasarkan urutan materi atau sekuens belajar dan dapat dipergunakan berulang-ulang
- g. Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar yang dikehendaki karena kontrol sepenuhnya pada komunikator
- h. Lebih sehat apabila dibandingkan dengan papan tulis
- i. Tidak memerlukan penggelapan ruangan
- j. Mendorong motivasi pembelajar untuk belajar

Adapun kelemahan dari penggunaan media *Microsoft PowerPoint* yaitu meliputi:

- a. Pengadaanya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki
- b. Media ini memerlukan perangkat keras (*hardware*) yang khusus untuk memproyeksikan pesan yaitu komputer dan LCD
- c. Memerlukan persiapan yang matang dan terencana, terutama bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks

²⁸ Ririn Indriyanti, Skripsi: "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Materi Penyesuaian Mahluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1", (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2017), hal 37

- d. Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya
 - e. Menuntut keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya
 - f. Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide- ide yang baik pada desain program komputer *Microsoft PowerPoint* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan
 - g. Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, dapat memerlukan operator atau pembantu khusus
 - h. Selalu saja terjadi kerusakan hardisk, padat dan diserang virus
4. Visual Basic for PowerPoint

Microsoft Office PowerPoint ternyata tidak kalah dengan multimedia pembelajaran yang dibuat dengan program lainnya, ketika dapat memadukan konten media dengan berbagai animasi, suara, video. Satu lagi pemrograman yang support dengan Microsoft PowerPoint yaitu menggunakan Visual Basic for Applications (VBA).

VBA merupakan singkatan dari visual basic for applications. VBA merupakan sebuah fungsi tambahan yang terdapat pada beberapa program microsoft office, seperti pada Excel, Word, PowerPoint, dan Access. VBA PowerPoint adalah fungsi VBA yang disematkan pada aplikasi Microsoft Office PowerPoint.

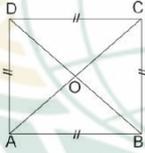
Untuk mengaktifkan visual basic pada Microsoft PowerPoint ini ada beberapa langkah yang perlu kita lakukan yaitu mengaktifkan menu developer. Adapun langkah- langkahnya sebagai berikut:

- a. Buka Microsoft PowerPoint
- b. Klik "Office button"> klik "PowerPoint Options"> klik "show Developer tab in the Ribbon" > klik "Ok".

- c. Menu developer sudah aktif dan sudah dapat menggunakan aplikasi visual basic untuk Microsoft PowerPoint.²⁹

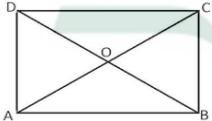
5. Segiempat

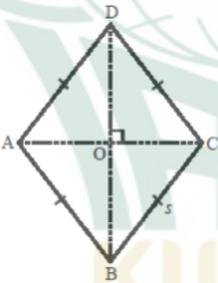
Segiempat adalah bangun datar yang memiliki empat buah sisi. Anggota bangun datar segiempat antara lain persegi panjang, persegi, jajaran genjang, belah ketupat, layang- layang, dan trapesium. Jenis, sifat, keliling, dan luas segi empat ditabulasikan sebagai berikut:³⁰

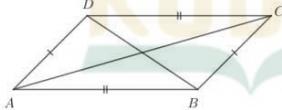
No	Bangun Datar	Sifat	Luas dan Keliling
1.	<p>Persegi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Memiliki empat sisi sama panjang b. Keempat sudutnya siku-siku c. Memiliki 4 simetri lipat dan simetri putar tingkat 4 d. Sudut- 	<p>Luas = sisi x sisi = s^2 Keliling = $4 \times$ sisi</p>

²⁹ Ibnu Fajar, PowerPoint 8 : Mengoptimalkan MS pOWERpoint Menggunakan Visual Basic for Applications, diakses di <https://www.google.com/amp/s/ibnufajar75.wordpress.com/2013/01/11/powerpoint-8-mengoptimalkan-ms-powerpoint-menggunakan-visual-basic-for-applications/amp> pada tanggal 12 maret 2021 pukul q4.15 WIB

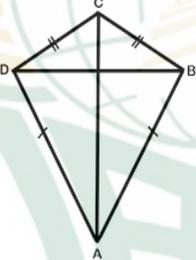
³⁰ H. Abdul Rodli, S. Sos, *Matematika untuk SMP/ MTS Kelas VII Semester 2*, (Klaten: Gema Nusa), hal 37

		<p>sudut suatu persegi dibagi dua sama besar oleh diagonal - diagonal nya</p> <p>e. Diagonal diagonal nya saling berpotongan sama panjang membentuk sudut siku-siku</p>	
2.	<p>Persegi Panjang</p> 	<p>a. Keenam sudutnya siku-siku</p> <p>b. Memiliki 2 simetri lipat dan simetri putar tingkat 2</p> <p>c. Sisi- sisi yang berhadapan</p>	<p>Luas = $p \times l$</p> <p>Keliling = $2(p + l)$</p>

		<p>pan sama panjang dan sejajar</p> <p>d. Diagona l- diagonal nya sama panjang dan saling membag i dua sama besar</p>	
.3.	<p>Belah Ketupat</p> 	<p>a. Semua sisinya sama panjang</p> <p>b. Kedua diagonal nya merupak an sumbu simetri</p> <p>c. Kedua diagonal nya saling membag i dua sama panjang dan saling berpoto ngan</p>	<p>Luas = $\frac{1}{2} \times$ $d_1 \times$ d_2 Kelilin $g = 4 \times$ sisi</p>

		<p>tegak lurus</p> <p>d. Sudut-sudut yang berhadapan sama besar dan dibagi dua sama besar oleh diagonal - diagonal nya</p> <p>e. Jumlah ukuran keempat sudutnya 360^0</p>	
<p>4.</p>	<p>Jajaran Genjang</p> 	<p>a. Sisi- sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar</p> <p>b. Sudut-sudut yang berhadapan sama besar</p>	<p>Luas = $a \times t$</p> <p>Keliling = sisi AB + sisi BC + sisi CD + sisi AD</p>

		<p>c. Jumlah pasangan sudut yang saling berdekatan adalah 180^0</p> <p>d. Kedua diagonalnya saling membagi dua sama panjang</p> <p>e. Jumlah ukuran keempat sudutnya 360^0</p>	
5.	<p>Trapesium</p> 	<p>a. Jumlah antara sisi sejajar yang memiliki kaki sudut sekutu salah satu sisi tegaknya berjumlah 180^0</p> <p>b. Sepasang sisi yang</p>	<p>Luas = $\frac{1}{2} \times$ jumlah sisi sejajar $\times t$</p> <p>Keliling = sisi AB + sisi BC + sisi CD + sisi AD</p>

		<p>berhadapan sejajar</p> <p>c. Diagonal-diagonalnya sama panjang</p> <p>d. Sudut-sudut alasnya sama besar</p>	
6.	<p>Layang-layang</p> 	<p>a. Dua pasang sisinya sama panjang</p> <p>b. Sepasang sudut yang berhadapan sama besar</p> <p>c. Salah satu diagonal merupakan sumbu simetri BD</p> <p>d. Salah satu diagonal membagi diagonal</p>	<p>Luas = $\frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$</p> <p>Keliling = sisi AB + sisi BC + sisi CD + sisi AD</p>

		lainnya menjadi dua bagian sama panjang dan kedua diagonal saling tegak lurus	
--	--	---	--

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui posisi penelitian yang hendak dilaksanakan dari penelitian yang ada sebelumnya. Hal ini untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian. Di sini, diuraikan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan variable atau fokus penelitian yang akan di teliti. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini, adalah:

1. Penelitian yang mendapatkan hasil yaitu produk berupa media pembelajaran pada mata kuliah geometri Euclid berbasis game menggunakan Visual Basic for Application pada program Microsoft Power Point. Pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D, yaitu: define, design, develop, disseminate. Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan alternatif media yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada mata kuliah geometri.³¹

Persamaannya adalah jenis multimedia interaktif menggunakan microsoft point dengan pendekatan R&D. Perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan pokok bahasan mata kuliah Geometri

³¹ Isbadar Nursit, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point (Macro-Enabled) pada Mata Kuliah Geometri Euclid Dalam Pembelajaran Matematika", *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, vol. 4, No 1

Eclid dan penelitian terdahulu bertujuan untuk menyusun media pembelajaran matematika interaktif berbasis game menggunakan visual basic for application pada program microsoft power point. Sedangkan peneliti bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Microsoft Power Point pada materi segiempat dan mengetahui kelayakan dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

2. Penelitian yang mendapatkan hasil yaitu media pembelajaran yang dikembangkan valid dan praktis. Kevalidan media pembelajaran berdasarkan isi, konstruk, dan bahasa. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar, dengan nilai tes siswa yang bernilai 2,67 atau sebanyak 83% atau 30 siswa. Dan memiliki efek potensial terhadap positif dengan persentase sikap siswa lebih dari 61% yang termasuk ke dalam kategori sikap siswa yang positif terhadap media pembelajaran menggunakan power point disertai visual basic for application.³²

Persamaannya adalah media pembelajaran interaktif menggunakan Microsoft Power Point dengan pendekatan R&D. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu bertujuan menghasilkan media pembelajaran menggunakan power point disertai visual basic for application materi jarak pada bangun ruang yang valid dan praktis di kelas X dan mengetahui efek potensial dari pengembangan media pembelajaran menggunakan power point disertai visual basic for application materi jarak pada bangun ruang yang valid dan praktis di kelas X. Sedangkan peneliti bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Microsoft Power Point pada

³² Siti Marfuah dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Power Point Disertai Visual Basic For Application Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X", *Jurnal Gantang Pendidikan Matematika FKIP, Vol. 1, No.1, 2016*

materi segiempat dan mengetahui kelayakan dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

3. Penelitian yang mendapatkan hasil produk multimedia interaktif matematika topik bilangan romawi yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya hasil validasi pakar materi sebesar 3,8 berada pada kategori baik dan hasil validasi pakar media sebesar 4,14 berada pada kategori sangat baik. Hasil tes siswa yang telah memenuhi KKM dan menunjukkan rata-rata tinggi baik pada uji coba terbatas yaitu 81,5 maupun pada uji coba luas yang mengalami kenaikan yaitu 82,7.³³

Persamaannya adalah media pembelajaran interaktif menggunakan Microsoft Power Point dengan pendekatan R&D. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu bertujuan mengembangkan media pembelajaran dengan mendesain sebuah pembelajaran matematika dalam bentuk multimedia interaktif dan menguji kelayakan multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Sedangkan peneliti bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Microsoft Power Point pada materi segiempat dan mengetahui kelayakan dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

4. Penelitian yang mendapatkan hasil bahwa penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran matematika menggunakan *software adobe flash Cs.6* standar kompetensi pertidaksamaan satu variabel pada kelas X Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran dan mengetahui kualitas CD pembelajaran matematika. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan CD pembelajaran matematika yang

³³ Hardiyani Susilowati, Skripsi: “*Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Matematika Kelas IV Semester II SDN Payungan 01*”, (Salatiga: Universitas Satya Wacana 2016)

mempunyai kualitas sangat baik menurut penilaian 61 siswa kelas X MA Sunan Pandanaran dengan presentase 83,67% sehingga CD pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran.³⁴

Persamaannya adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* dengan pendekatan R&D. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu bertujuan merencanakan dan memproduksi suatu produk media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif pada materi pertidaksamaan satu variabel dan mengetahui kelayakan dari CD pembelajaran matematika dan jika peneliti terdahulu menggunakan media interaktif berbasis *adobe flash CS.6*. Sedangkan peneliti bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* pada materi segiempat dan mengetahui kelayakan setelah menggunakan media pembelajaran dan menggunakan media interaktif berbasis *microsoft powerpoint*.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan suatu cara atau model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³⁵

Matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Dalam proses pembelajaran matematika siswa sering mendapatkan permasalahan kurang dalam memahami materi pembelajaran yang terkesan sulit dan membosankan. Hal ini yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan jika siswa kurang dalam memahami materi pelajaran.

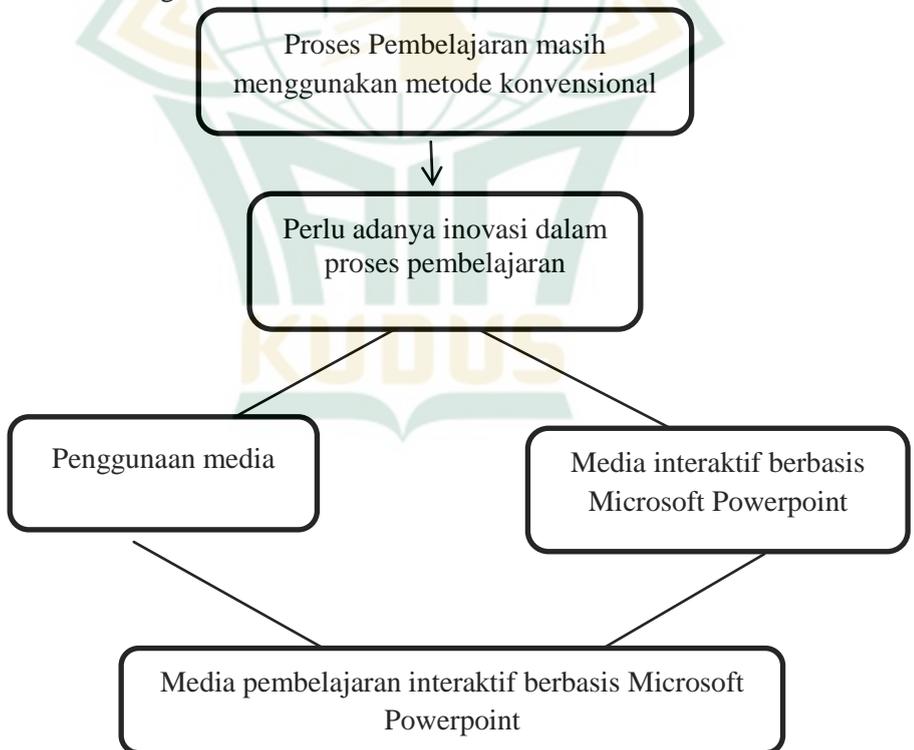
³⁴ Nanang Nabhar Fakhri Auliya “ Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs.6 Dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas X Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel”, *Jurnal Pendidikan Matematika Vol 1 No 1 (2018)*

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta Cv, 2016), 91.

Untuk menghindari hal itu, maka sebagai guru mencari solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini guru menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu proses belajar agar pembelajaran menjadi lebih menarik, jelas, dan interaktif yang dapat diterima siswa dengan mudah.

Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Microsoft Powerpoint*. *Microsoft powerpoint* diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, jelas, dan inetraktif sebagai alat bantu proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan dan hasil dari media interaktif *Microsoft Powerpoint* pada materi pembelajaran segiempat di SMP.

Adapun susunan kerangka berfikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.1

D. Pertanyaan Penelitian

Adapun beberapa pertanyaan penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* yang sesuai dengan materi pembelajaran?
2. Bagaimana penilaian kelayakan oleh ahli media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* yang dikembangkan?

