

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Media

Kata media berasal dari bahasa lain *Medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga bisa didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.¹

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberikan pengertian media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatannya.²

Gagne mendefinisikan media sebagai segala jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir.³ Heinich, Molenda, Russel mengatakan bahwa: “*A medium* (plural media) *is a channel of communication, example include film, television, diagram, printed materials, computers, and instructors.*” (Media adalah saluran komunikasi

¹ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, “*Optimalisasi Media Pembelajaran*”, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hlm. 10.

² Robertus Angkowo dan A. Kosasih, “*Optimalisasi Media Pembelajaran*”, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hlm. 10.

³ Sufri Masuri, “*Media Pembelajaran Matematika*”, (Sleman: CV Budi Utama, 2009), hlm. 3.

termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, computer, dan instruktur).⁴

Dari berbagai batasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang kerja otak untuk berfikir, dapat meningkatkan semangat, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada peserta didik secara maksimal.

Allah berfirman dalam qur'an surah Ar-Rahman ayat 1 sampai 5:

الرَّحْمَنُ (۱) عَلَّمَ مَنِ شَاءَ (الْقُرْآنَ) (۲) خَلَقَ الْإِنْسَانَ (۳)
 أَيُّ الْجِنْسِ (عَلَّمَهُ الْبَيَانَ) (۴) النُّطْقَ (الشَّمْسُ وَالْقَمَرُ بِحُسْبَانٍ
 (۵) يَجْرِيانِ).

Artinya: (Yang Maha Pemurah) yakni Allah (1) Yang telah mengajarkan kepada siapa yang dikehendaki-Nya (Alquran (2) Dia menciptakan manusia (3)) maksudnya jenis manusia (Mengajarinya pandai berbicara (4)) atau dapat berbicara (Matahari dan bulan menurut perhitungan(5)) maksudnya, keduanya beredar menurut perhitungan.⁵

Allah itu Maha Pemurah. Mengajarkan Al-Qur'an kepada siapa saja yg dikehendaki, yaitu Nabi Muhammad, kemudian diajarkan kepada para sahabat. Sampai para ulama' ila yaumul qiamah. Maka Allah menciptakan manusia dan memberinya kemampuan bicara untuk menjelaskan isi Alquran kepada sesama. Dan matahari rembulan itu salah satu ayat alam yang harus dipelajari untuk pedoman waktu bagi kebutuhan dan kemasalahatan manusia. Jadi ayat Alqur'an dan ayat alam adalah samudera pengetahuan menuju kebenaran hakiki yg maha luas tak bertepi.

Seperti Firman Allah dalam Quran surah Al-Kahfi ayat 109:

⁴ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, "Optimalisasi Media Pembelajaran", (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hlm. 10.

⁵ Imam Jalaluddin Al-Mahalli & Imam Jalaluddin As-Suyuthi, "Tafsir Jalalain", (Surabaya: Darul Ihya', 2013), Jilid II, hlm. 202.

قُلْ لَوْ كَانَ الْبَحْرُ مِدَادًا لِكَلِمَاتِ رَبِّي لَنَفِدَ الْبَحْرُ قَبْلَ أَنْ تَنفَدَ
كَلِمَاتُ رَبِّي وَلَوْ جِئْنَا بِمِثْلِهِ مَدَدًا

Artinya: “Katakanlah (Muhammad), “Seandainya Lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhan-ku, maka pasti habislah lautan itu sebelum selesai (penulisan) kalimat-kalimat Tuhan-ku, meskipun kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula).” (QS. Al-Kahfi 18: 109)⁶

b. Pengertian Media Pembelajaran

Heinich dan kawan-kawan mengemukakan bahwa Definisi media pembelajaran adalah sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran.⁷ Latuheru mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan interaksi pembelajaran antara guru dan peserta didik.⁸ Sedangkan Hamid menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada pebelajar, apakah itu orang, alat atau bahan.⁹

Dari batasan-batasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah semua hal yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pemahaman peserta didik, dan membangkitkan semangat dan perhatian peserta didik sehingga tercipta proses pembelajaran pada peserta didik yang lebih efektif.

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: Diponegoro, 2004), hlm. 304

⁷ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 15.

⁸ Sufri Masuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Sleman: CV Budi Utama, 2009), hlm. 4.

⁹ Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*”, , Vol. 2, No. 2, Desember 2015, p-ISSn: 2355-4983; e-ISSN: 2407-7488, hal. 188.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri khusus media pembelajaran memiliki perberbedaan menurut tujuan atau pengelompokannya. Ciri-ciri media dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan dan pengecapan. Maka, secara global ciri-ciri media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat dilihat, diraba, didengar, dan diamati oleh panca indera. Selain itu, ciri-ciri media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya, dan kontrol oleh pemakai.¹⁰

Media pembelajaran bisa digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dan murid. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk menunjang proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran mengandung aspek-aspek alat dan teknik yang sangat erat hubungannya dengan metode mengajar.¹¹

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Heinich, Molenda, Russel mengemukakan jenis media yang umum digunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, computer multi media, hypermedia, dan media jarak jauh.¹² Jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1) Media grafis

Termasuk di dalamnya media visual, yakni pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (indera pengelihatatan). Media grafis ini meliputi: gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan, poster, peta/ globe, grafik, kartun, papan panel, dan papan bulletin.

2) Media audio

Media ini berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kata-kata atau

¹⁰ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, “*Optimalisasi Media Pembelajaran*”, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hlm. 11.

¹¹ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, “*Optimalisasi Media Pembelajaran*”, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hlm. 11.

¹² Robertus Angkowo dan A. Kosasih, “*Optimalisasi Media Pembelajaran*”, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hlm. 12

bahasa lisan) maupun nonverbal. Media audio meliputi radio, piringan hitam, alat perekam pita magnetik (*tape recorder*), dan laboratorium bahasa.

3) Media proyeksi diam

Media ini memiliki persamaan dengan media grafis dalam menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya, media grafis bisa secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan. Sedangkan pada media proyeksi diam, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar bisa dilihat oleh sasaran. Yang termasuk media proyeksi diam antara lain film rangkai, film bingkai, *overhead projector* (transparasi), tranvisi, dan *Opaque Projector* (proyektor tak tembus cahaya).¹³

e. **Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Oemar Hamalik dan Arsyad, pemakaian media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.¹⁴ Kelebihan media adalah menghindari terjadinya kebosanan pada peserta didik, sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri, peserta didik memiliki pengalaman beragam dari beberapa media.¹⁵

Media dapat meningkat pengetahuan, memperluas pengetahuan, serta meningkatkan fleksibilitas dalam menyampaikan pesan. Media juga dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. Selain

¹³ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, “*Optimalisasi Media Pembelajaran*”, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hlm. 13.

¹⁴ Nurdyansyah, “*Media Pembelajaran Inovatif*”, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), hlm. 59.

¹⁵ Intan Kurnia Dewi dan Ika Parma Dewi, Jurnal Kapita Selekt Geografi, “*Penerapan Media Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”, Volume 2 Nomor 12: Desember 2019, hlm.

itu, media juga berfungsi sebagai alat komunikasi, sarana pemecahan masalah dan sarana pengembangan diri.¹⁶

Benni Agus Pribadi dan Fatah Syukur menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- 1) Membantu mempermudah belajar bagi peserta didik dan juga mempermudah proses pembelajaran bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata.
- 3) Menarik perhatian peserta didik lebih besar.
- 4) Mampu mengaktifkan semua indera peserta didik untuk menangkap materi.
- 5) Membangkitkan dunia teori dan realitanya.¹⁷

Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.¹⁸

2. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia

Definisi multimedia secara terminologis adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk

¹⁶ Nurdyansyah, “*Media Pembelajaran Inovatif*”, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), hlm. 60.

¹⁷ Nurdyansyah, “*Media Pembelajaran Inovatif*”, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), hlm. 61.

¹⁸ Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, Jurnal Pendidikan Matematika, “*Manfaat Media dalam Pembelajaran*”, Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018, P-ISSN : 2087 – 8249, E-ISSN, hlm. 94

mencapai tujuan tertentu.¹⁹ Gayeski mengemukakan bahwa multimedia adalah kumpulan media berbasis computer dan system komunikasi yang berperan membangun, menyimpan, menghantarkan, dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, animasi, dan video dan sebagainya.²⁰ Menurut Oblinger, multimedia adalah pernyataan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi dengan ciri-ciri interaktif computer sehingga menghasilkan presentasi yang menarik.²¹

Dari batasan-batasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa multimedia adalah kumpulan elemen beberapa media yang berupa audio, video, teks, animasi, grafik dan lainnya sebagai kesatuan yang saling mengkombinasikan fungsi masing-masing sehingga tercipta presentasi yang menarik.

b. Manfaat Multimedia

Manfaat multimedia dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. Pengajar akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- 2) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 3) Membuat hal-hal yang abstrak menjadi konkret dan jelas. Penjelasan melalui multimedia (teks, gambar, animasi, maupun video) akan lebih mudah dipahami peserta didik jika dibandingkan dengan belajar dari bukuvteks saja.
- 4) Mampu menimbulkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini akan menambah motivasi peserta didik selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal.

¹⁹ Herman Dwi Surjono, “*Multimedia Pembelajaran Interaktif*”, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hlm. 2.

²⁰ Munir, “*Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*”, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 3.

²¹ Munir, “*Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*”, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 3.

- 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.²²

c. Tahap Pengembangan Multimedia

Secara umum, pengembangan multimedia meliputi 5 tahap/ fase, yaitu:

1) Fase analisis

Fase ini bertujuan untuk mengembangkan software dengan melibatkan tujuan pembelajaran, pelajar, pendidik dan lingkungan. Analisis ini dilakukan dengan adanya kerjasama antara pendidik dengan pengembang software dalam meneliti kurikulum berdasarkan tujuan yang ingin dicapai.

2) Fase desain

Fase ini memuat unsur-unsur yang perlu digunakan dalam software yang akan dikembangkan berdasarkan model pembelajaran ID (*Instructional Design*).

3) Fase pengembangan

Fase ini bertujuan merealisasikan sebuah software pembelajaran berdasarkan model ID yang telah disediakan.

4) Fase implementasi

Fase ini bertujuan untuk melakukan pengujian terhadap unit-unit yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran dan juga prototip yang telah siap.

5) Fase Penilaian

Fase ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan software yang dikembangkan sehingga dapat membuat penyesuaian dan penggambaran software yang dikembangkan untuk pengembangan software yang lebih lanjut menuju arah kesempurnaan.²³

²² Wanda Ramansyah, Jurnal Ilmiah Edutic, "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*", Vol.3, No.1, November 2016, hlm. 31.

²³ Munir, "*Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*", (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 118.

d. Elemen Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa elemen sebagai berikut:

1) Teks

Teks adalah elemen multimedia yang paling dasar dan utama. Teks terdiri atas gabungan kata yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi. Pilihan kata yang tepat dapat mempermudah penyampaian pesan kepada pengguna.

2) Gambar

Gambar adalah sesuatu yang berdimensi dua yang dapat dimanipulasi oleh komputer dalam bentuk foto, grafik, ilustrasi, diagram, dan lain-lain. Gambar berfungsi sebagai sarana untuk memvisualisasi konsep verbal atau abstrak. Gambar digunakan untuk memperjelas penyampaian informasi yang bersifat verbal.

3) Suara

Suara adalah gelombang yang dihasilkan dari benda yang bergetar dan merambat di udara. Benda yang bergetar menyebabkan molekul udara merapat, merenggang dan menyebar ke segala arah, dan ketika sampai di telinga, maka telinga dapat mendengar suara. Suara bisa berasal dari manusia, binatang, musik, efek suara, dan lain sebagainya. Suara berfungsi untuk memperjelas informasi, teks, maupun gambar.

4) Animasi

Animasi merupakan rangkaian gambar yang bergerak secara urut dan disertai teks penjelasan serta narasi. Animasi mampu menyajikan suatu proses yang panjang dan kompleks tahap demi tahap, sehingga mudah dipelajari. Peserta didik mampu memperoleh gambaran nyata ketika topik pembelajaran yang abstrak divisualisasikan secara sederhana.

5) Video

Video merupakan rekaman peristiwa yang berisi urutan gambar bergerak disertai suara. Hasil dari video lebih real dibanding animasi. Video memerlukan ruang penyimpanan yang besar.

Sekarang, Video digital menjadi komponen multimedia yang popular karena mudah dioperasikan oleh komputer.²⁴

e. Pengertian Multimedia Interaktif

Pengertian multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu program yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.²⁵

Reddi & Mishra mengatakan bahwa multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu.²⁶

Phillips mengartikan multimedia interaktif sebagai sebuah frase yang menggambarkan gelombang baru dari piranti lunak komputer terutama yang berkaitan dengan bagian informasi yang ditandai dengan kehadiran teks, gambar, video, audio, animasi dan lain-lain.²⁷

Dari batasan-batasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah kumpulan beberapa media yang berisi perpaduan dari teks, grafik, seni, suara, animasi, dan video yang disajikan secara interaktif, sehingga timbul hubungan dua arah antara guru dan peserta didik sehingga dapat menciptakan situasi yang kondusif dalam pembelajaran.

f. Kelebihan Multimedia Interaktif

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:

²⁴ Herman Dwi Surjono, "*Multimedia Pembelajaran Interaktif*", (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hlm. 6-16.

²⁵ Munir, "*Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*", (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 3.

²⁶ Munir, "*Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*", (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 129.

²⁷ Munir, "*Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*", (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 129.

- 1) Sistem dan model pembelajaran lebih inovatif dan interaktif sehingga memudahkan peserta didik untuk mencerna materi.
- 2) Pendidik selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari dan mengembangkan terobosan pembelajaran.
- 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video menjadi satu kesatuan yang menjalankan fungsi masing-masing secara bersama-sama guna tercapainya tujuan pembelajaran.²⁸

Berikut beberapa alasan pembelajaran harus didukung oleh multimedia interaktif:

- 1) Pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata karena memang tersaji secara kasat mata dan dikemas secara menarik.
- 2) Multimedia interaktif mampu merangsang semua indera, sehingga terjadi interaksi antar indera.
- 3) Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi lebih mudah diingat dan ditangkap oleh peserta didik.
- 4) Proses pembelajaran lebih praktis dan terkendali.
- 5) Hemat waktu, biaya, dan energi.²⁹

3. *Microsoft PowerPoint*

a. *Pengertian Microsoft PowerPoint*

Microsoft PowerPoint adalah program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan untuk berbagai kepentingan presentasi dalam proses pembelajaran.³⁰ *Microsoft PowerPoint* adalah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multi media.³¹ Berk mengungkapkan bahwa *Microsoft*

²⁸ Munir, "*Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*", (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 132.

²⁹ Munir, "*Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*", (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 133.

³⁰ Maryatun Sukanso, "*Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015*", Vol.3.No.1 (2015), hlm. 1

³¹ Novia Ardianti, "*Pemanfaatan Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Luas Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*

PowerPoint juga dapat digunakan sebagai media penyampaian humor terbaik bagi peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.³² Hal ini ditegaskan oleh Xingeng dan Jianxiang yang menyatakan bahwa *Microsoft PowerPoint* juga bisa digunakan sebagai alat pengajaran yang kuat.³³

Pengguna dapat menggunakan program *Microsoft PowerPoint* untuk menjelaskan ide atau gagasan kepada guru, teman-teman, orang tua, atau khalayak umum dalam forum seminar secara lebih menarik, jelas, dan praktis. Program ini menyajikan warna yang menarik pada lembar presentasi serta penyusunan yang rapi. Selain itu, program ini juga menyajikan bentuk-bentuk tampilan presentasi berupa template.³⁴

b. Lingkungan Kerja *Microsoft PowerPoint*

Lingkungan kerja atau biasa disebut IDE (*Integrated Development Environment*) merupakan tempat kerja dalam *Microsoft PowerPoint* yang memuat fitur-fiturnya. Berikut adalah fitur-fitur *Microsoft PowerPoint*:

- 1) *Slide Design*: Tempat untuk merancang slide presentasi.
- 2) *Slide & Outline Pane*: Panel yang berisi tab slide dan out line. Fitur ini digunakan untuk melihat slide yang terdapat pada presentasi.
- 3) *Page View*: untuk mengubah tampilan slide dengan menekan salah satu tombol yang tersedia.

Kelas V", 2013,
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/3587/3602&ved=2ahUKewjfqWns-juAhVOWX0KHUajDioQFjAAegQIBBAC&usq=AOvVaw1PIXXoJ7BXcfgyZen 8mV>

³² Maharani Delta Dewi & Nur Izzati, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Rme Materi Aljabar Kelas Vii Smp", Vol. 8 No. 2 Juli 2020, hlm. 218

³³ Maharani Delta Dewi & Nur Izzati, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Rme Materi Aljabar Kelas Vii Smp", Vol. 8 No. 2 Juli 2020, hlm. 218

³⁴ Gustisa Ayumi, "Presentasi dengan *Microsoft Power Point*", (Tangerang: Loka Aksara, 2019), hlm. 1

- 4) *Status Bar*: menunjukkan status dan *Num Lock*, *Caps Lock* dan *Scroll Lock* pada keyboard. Untuk mengubah informasi pada *status bar*, klik kanan pada *status bar*, kemudian pilih informasi yang anda butuhkan.
- 5) *Tab List*: berisi menu-menu utama yang ditampilkan dalam beberapa tabular.
- 6) *Title Bar*: judul aplikasi atau program yang anda gunakan.³⁵

c. Kelebihan Microsoft PowerPoint

Kelebihan *Microsoft PowerPoint* adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu membuat presentasi yang meliputi musik yang memainkan seluruh presentasi atau efek suara untuk slide tertentu.
- 2) Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas.
- 3) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons peserta didik.
- 4) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.
- 5) Dapat menyajikan berbagai kombinasi clipart, picture, warna, animasi dan suara sehingga membuat peserta didik lebih tertarik.
- 6) Dapat dipergunakan berulang-ulang.³⁶

d. Kekurangan Microsoft PowerPoint

Kekurangan *Microsoft PowerPoint* sebagai berikut:

- 1) Tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan *Powerpoint*.
- 2) Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program computer *Microsoft powerpoint* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.

³⁵ Hengky Alexander Mangkulo, “*Microsoft Power Point 2010 untuk Pemula*”, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010), hlm. 1-2.

³⁶ Popo Musthafa Kamil, “*Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso*”, Jurnal Universitas Siliwangi, Vol 3, No 2, 2018, hlm. 65-66.

- 3) Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknikteknik penyajian (animasi) yang kompleks.³⁷

4. Persamaan Kuadrat

Persamaan kuadrat adalah materi yang diajarkan di kelas X MA/SMA. Materi ini menjadi pra syarat materi lain yang diajarkan di MA/SMA seperti fungsi kuadrat dan pertidaksamaan kuadrat.³⁸

a. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1.1. Merasa bersyukur terhadap karunia tuhan atas kesempatan mempelajari kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari melalui belajar persamaan kuadrat

³⁷ Popo Musthafa Kamil, “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso”, Jurnal Universitas Siliwangi, Vol 3, No 2, 2018, hlm. 66.

³⁸ Wawancara dengan Ibu Miftahul Jannah, S.Pd., M.Mat. guru matematika MA Manzilul Ulum, 12 juni 2021

<p>2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan</p>	<p>2.6. Membiasakan berperilaku jujur, disiplin dan bertanggung-jawab dalam merancang dan menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan persamaan kuadrat</p>	<p>1.6.1. Dapat berperilaku jujur, disiplin, dan bertanggung jawab pada proses pembelajaran persamaan kuadrat</p>
<p>1. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>3.9. Mendeskripsikan berbagai bentuk ekspresi yang dapat diubah menjadi persamaan kuadrat</p>	<p>3.9.1. Menemukan berbagai ekspresi yang dapat diubah menjadi persamaan kuadrat 3.9.2. Menjelaskan konsep persamaan kuadrat 3.9.3. dapat menentukan akar-akar persamaan kuadrat 3.9.4 menemukan rumus untuk menentukan jumlah dan hasil kali akar-akar</p>

2. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan	4.10. Menyusun model matematika dari masalah yang berkaitan dengan persamaan kuadrat dan menyelesaikan serta memeriksa kebenaran jawabannya	4.10.1. Dapat menyusun model matematika dari masalah yang berkaitan dengan persamaan kuadrat dan menyelesaikan serta memeriksa kebenaran jawabannya.
--	---	--

b. Tujuan Pembelajaran³⁹

1. Dapat berperilaku jujur, disiplin dan bertanggung jawab proses pembelajaran persamaan kuadrat.
2. Menemukan berbagai ekspresi yang dapat diubah menjadi persamaan kuadrat.
3. Menjelaskan konsep persamaan kuadrat.
4. Dapat menentukan akar-akar persamaan kuadrat.
5. Menemukan rumus untuk menentukan jumlah dan hasil kali akar-akar.
6. Dapat menyusun model matematika dari masalah yang berkaitan dengan persamaan dan menyelesaikan serta memeriksa kebenaran jawabannya.

c. Materi Ajar Matematika

1) Persamaan Kuadrat

Persamaan kuadrat dalam x adalah suatu persamaan berbentuk $ax^2 + bx + c = 0$, dengan a , b , dan c bilangan real dan $a \neq 0$.

Keterangan: x adalah variabel atau peubah

a adalah koefisien x^2

b adalah koefisien x

c adalah konstanta persamaan

a) Menemukan Konsep Persamaan Kuadrat Satu Variabel

Untuk menemukan konsep dari persamaan kuadrat satu variabel terlebih dahulu kita harus mengetahui tentang ciri-ciri persamaan kuadrat.

³⁹ RPP Persamaan Kuadrat Ibu Miftahul Jannah, S.Pd., M.Mat. guru matematika MA Manzilul Ulum.

Ciri-ciri persamaan kuadrat.

- Sebuah persamaan
- Pangkat tertinggi variabelnya adalah 2 dan pangkat terendah adalah 0
- Koefisien variabelnya adalah bilangan real
- Koefisien variabel berpangkat 2 tidak sama dengan nol
- Koefisien variabel berpangkat 1 dan 0 dapat bernilai 0

Dari ciri-ciri tersebut, dapat disimpulkan tentang persamaan kuadrat, yaitu Persamaan kuadrat dalam x adalah suatu persamaan berbentuk $ax^2 + bx + c = 0$, dengan a , b , dan c bilangan real dan $a \neq 0$.

Keterangan: x adalah variabel atau peubah

a adalah koefisien x^2

b adalah koefisien x

c adalah konstanta persamaan

b) Menentukan Akar-Akar Persamaan Kuadrat

Ada beberapa cara (aturan) menentukan akar-akar (penyelesaian) persamaan kuadrat. Aturan tersebut antara lain

i. cara memfaktorkan

$$\text{contoh : } x^2 - 8x + 15 = 0$$

$$(x - 3)(x - 5) = 0$$

$$(x - 3) = 0 \quad \text{atau} \quad (x - 5) = 0$$

$$x = 3 \quad \text{atau} \quad x = 5$$

$$\text{Jadi, HP} = \{3, 5\}$$

ii. Melengkapkan kuadrat sempurna

$$\text{Contoh : } 2x^2 + 8x + 1 = 0$$

Penyelesaian:

$$2x^2 + 8x + 1 = 0$$

$$\Leftrightarrow 2x^2 + 8x = -1$$

$$\Leftrightarrow 2(x^2 + 4x) = -1$$

$$\Leftrightarrow x^2 + 4x = -\frac{1}{2}$$

$$\Leftrightarrow x^2 + 4x + (2)^2 = (2)^2 - \frac{1}{2} \quad \text{tiap} \quad \text{ruas}$$

ditambah dengan $(\frac{1}{2} b)^2$

$$\Leftrightarrow (x + 2)^2 = \frac{7}{2}$$

$$\Leftrightarrow x + 2 = \pm\sqrt{\frac{7}{2}}$$

$$\text{Jadi, } x = -2 + \sqrt{\frac{7}{2}} \quad \text{atau} \quad x = -2 - \sqrt{\frac{7}{2}}$$

$$\text{iii. Rumus ABC adalah: } x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

- iv. Dimana: a = koefisien x^2
 b = koefisien x
 c = konstanta

Ketiga aturan ini memiliki kelebihan dan kelemahan terkait dengan efisiensi waktu yang digunakan untuk menentukan akar-akar sebuah persamaan kuadrat.

- c) Menemukan Rumus Untuk Menentukan Jumlah dan Hasil Kali Akar-akar Akar-akar sebuah persamaan kuadrat dapat dijumlahkan atau dikalikan.

Jika persamaan kuadrat $ax^2 + bx + c = 0$, dengan a,b,c bilangan real dan $a \neq 0$ memiliki akar-akar x_1 dan x_2 maka $x_1 + x_2 = \frac{-b}{a}$ dan $x_1 \times x_2 = \frac{c}{a}$

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang mendapatkan hasil produk media pembelajaran interaktif dari Adobe Flash CS6. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari tahap Analyze, Design, Develop, Implementation dan Evalutaion. Media ini diujicobakan kepada 21 orang peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Salatiga. Uji Kevalidan menghasilkan persentase 91,5% (sangat baik) dari ahli media dan 83,75% (baik) dari ahli materi. Adapun hasil uji kepraktisan menghasilkan persentase 86,25% (sangat baik). Sehingga media pembelajaran sangat layak digunakan dalam pembelajaran.⁴⁰

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah keduanya membahas materi persamaan kuadrat. Persamaan lainnya adalah penelitian terdahulu dan peneliti bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang mampu membantu memfasilitasi siswa dalam mempelajari materi persamaan kuadrat secara mandiri sekaligus menguji kelayakan media tersebut. Sedangkan

⁴⁰ Utomo, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Persamaan Kuadrat Menggunakan Adobe Flash", 2016, hlm. 1.

letak perbedaannya pada penggunaan multimedia interaktif yang digunakan. Peneliti menggunakan Microsoft power point, sedangkan utomo menggunakan adobe flash cs6.

2. Penelitian yang mendapatkan hasil produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* materi pokok Pertidaksamaan Satu Variabel pada kelas X MA Sunan Pandanaran. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan hasil uji kelayakan oleh 61 peserta didik sebesar 83,67% dengan kategori sangat baik. Sehingga media pembelajaran sangat layak untuk digunakan.⁴¹

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan. Persamaan lainnya adalah penelitian terdahulu dan peneliti bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang mampu membantu memfasilitasi siswa dalam mempelajari materi secara mandiri sekaligus menguji kelayakan media tersebut. Sedangkan letak perbedaannya pada penggunaan multimedia interaktif yang digunakan. Peneliti menggunakan Microsoft power point, sedangkan utomo menggunakan adobe flash cs6. Selain itu, materi pelajaran yang dikaji juga berbeda. Nanang Nabhar Fakhri Auliya mengkaji materi pertidaksamaan satu variabel, sedangkan peneliti mengkaji materi persamaan kuadrat.

3. Penelitian yang mendapatkan hasil produk media pembelajaran berbasis multimedia Interaktif menggunakan *PowerPoint (Macro-Enabled)* pada mata kuliah Geometri Euclid dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan multimedia interaktif persentase kepraktisan sebesar 84%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan valid dan produk dapat diterapkan di kelas serta bermanfaat bagi peserta didik.⁴²

⁴¹ Nanang Nabhar Fakhri Auliya, "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas X Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel," *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2018): 62.

⁴² Isbadar Nursit, *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint (*Macro-Enabled*) Pada Mata Kuliah Geometri Euclid Dalam Pembelajaran Matematika", vol. 4, no. 1, 2015, hlm. 41.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah keduanya menggunakan multimedia interaktif *Microsoft PowerPoint*. Sedangkan letak perbedaannya pada materi yang dikaji. Peneliti mengkaji materi persamaan kuadrat, sedangkan Isbadar Nursit mengkaji mata kuliah Geometri Euclid. Perbedaan lainnya adalah penelitian terdahulu bertujuan untuk menyusun media pembelajaran matematika interaktif berbasis game. Sedangkan peneliti bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang mampu membantu memfasilitasi siswa dalam mempelajari materi secara mandiri sekaligus menguji kelayakan media tersebut.

4. Penelitian yang mendapatkan hasil produk media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan persentase dari dua validator ahli sebesar 87% dan dari angket respon peserta didik sebesar 76% berkategori praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.⁴³

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah keduanya menggunakan multimedia interaktif *Microsoft PowerPoint*. Persamaan lainnya adalah penelitian terdahulu dan peneliti bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang mampu membantu memfasilitasi siswa dalam mempelajari materi secara mandiri sekaligus menguji kelayakan media tersebut. Sedangkan letak perbedaannya pada materi yang dikaji. Peneliti mengkaji materi persamaan kuadrat, sedangkan Isbadar Nursit mengkaji materi aljabar.

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* pada mata pelajaran Matematika dikembangkan pada materi pelajaran Persamaan Kuadrat. Media pembelajaran ini disesuaikan dengan materi pembelajaran yang mengacu pada

⁴³ Maharani Delta Dewi & Nur Izzati, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint Interaktif Berbasis Rme Materi Aljabar Kelas Vii Smp*”, Vol. 8 No. 2 Juli 2020, hlm. 1.

silabus persamaan kuadrat. Media yang digunakan sebelumnya adalah video pembelajaran yang ditampilkan guru pada saat pembelajaran di kelas. Media tersebut bersifat pasif dan tidak terlalu menarik peserta didik untuk berinteraksi dengan isi video, jadi peserta didik harus mau memperhatikan dengan seksama agar mampu memahami materi yang disampaikan. Sehingga perlu adanya inovasi pengembangan media pembelajaran yang interaktif. Kami mencoba mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint*.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan langkah-langkah metode penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development & Implementation, Evaluation). Pemilihan metode ini disesuaikan dengan produk yang dibuat yaitu memerlukan langkah awal analisa kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, penerapan produk dalam pembelajaran di kelas, dan evaluasi produk.

Pemilihan media yang bersifat interaktif adalah sangat tepat dikarenakan media ini mampu menampilkan materi fungsi kuadrat secara visual dan menuntut peserta didik aktif terhadap media. Media pembelajaran interaktif ini memuat audio (suara), *text* (tulisan), *picture* (gambar), video, serta animasi yang memudahkan penyampaian materi fungsi kuadrat. Perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* ini dapat memudahkan peserta didik menyerap materi karena memiliki tampilan visual yang mudah dipahami dan memiliki efisiensi waktu penyampaian materi pembelajaran, sehingga tercipta proses belajar mengajar yang efektif.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan jenis dan metode penelitian yang digunakan, sehingga diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan dan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* pada materi persamaan kuadrat?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* pada materi persamaan kuadrat?