

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang menjadi perantara komunikasi antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan informasi dan pesan sehingga guru dan peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi secara lebih efektif dalam proses belajar mengajar (Mustaqim, 2016; Umar, 2014).

Media pembelajaran merupakan alat bantu baik berupa fisik maupun teknis yang memudahkan guru dalam mengajarkan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Adam & Syastra, 2015).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berperan sebagai penghubung antara guru dan peserta didik yang dirancang agar peserta didik semangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Nurdyansyah, 2019).

Media pembelajaran merupakan perangkat baik *software* maupun *hardware* yang dapat memfokuskan perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih efektif dan efisien (Elpira & Ghufron, 2015).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendukung guru dalam menyampaikan

materi pelajaran dengan efektif dan efisien untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Fungsi media pembelajaran

Menurut Nurseto (2011) terdapat beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif.
- b. Menjadi komponen yang saling berkaitan dalam menciptakan situasi belajar yang diinginkan.
- c. Mempercepat proses pembelajaran.
- d. Meningkatkan proses pembelajaran.
- e. Menerjemahkan sesuatu yang abstrak untuk mengurangi terjadinya salah tafsir makna.

Sedangkan menurut Nurdyansyah (2019) fungsi media pembelajaran adalah: a. mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien; b. mendorong keinginan belajar peserta didik; c. menumbuhkan hasrat dan semangat belajar peserta didik; d. memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik; e. menangani masalah gaya belajar peserta didik yang bermacam-macam; f. penyampaian materi dan pesan dalam pembelajaran menjadi lebih efektif; g. menaikkan mutu pembelajaran.

Dapat dimaknai bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu dapat menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif serta

menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan yang dapat mendorong semangat belajar peserta didik sehingga kompetensi pembelajaran dapat meningkat.

3. Manfaat media pembelajaran

Menurut Nurseto (2011) media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk:

- a. Menyeragamkan pemahaman peserta didik.
- b. Merealisasikan konsep yang abstrak.
- c. Menampilkan objek yang sulit didapat.
- d. Menyajikan objek yang terlalu besar atau kecil.
- e. Mendemonstrasikan gerakan yang sangat cepat atau sangat lambat.

Hasan, dkk (2021) berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki manfaat:

- a. Memudahkan dalam penyampaian pesan kepada peserta didik.
- b. Menarik fokus dan minat belajar peserta didik.
- c. Sebagai alat bantu dari keterbatasan indera, ruang dan waktu yang dimiliki manusia.
- d. Mengoptimalkan setiap indera yang ada sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal.
- e. Membiasakan peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Dari pendapat diatas, media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menampilkan objek yang sulit dijelaskan secara verbal sehingga peserta didik dapat belajar dengan maksimal.

4. Jenis media pembelajaran

Menurut Nurrita, (2018) jenis media pembelajaran yaitu:

- a. Auditif, merupakan media yang menggunakan suara seperti perekam suara.
- b. Audio, media yang memanfaatkan suara dari kaset, radio dan sebagainya.
- c. Visual, media yang menyajikan gambar seperti foto, lukisan dan sebagainya.
- d. Audiovisual, media yang menggunakan komponen suara dan gambar yang bergerak seperti video dan film.

Pengelompokan media pembelajaran menurut Fikri & Madona (2018) adalah:

- a. Media audio, merupakan media yang berkaitan dengan suara seperti MP3, piringan hitam radio dan sebagainya.
- b. Media visual, merupakan media yang melibatkan indera penglihatan seperti gambar, poster, grafik dan sebagainya.
- c. Media audiovisual, media yang dapat menampilkan suara dan gambar yang dapat bergerak seperti televisi, video dan lain-lain.

- d. Media animasi, adalah rangkaian gambar yang disusun secara khusus sehingga dapat bergerak sesuai dengan alur yang ditetapkan.
- e. Multimedia, merupakan kombinasi dari berbagai elemen seperti audio, visual, dan animasi yang saling terintegrasi.

Berdasarkan pendapat diatas, jenis media pembelajaran antara lain: a. media audio, media yang memanfaatkan suara seperti radio, MP3 dan perekam suara; b. media visual, media yang menyajikan tampilan seperti foto, grafik, poster; c. media audiovisual, media yang menyajikan suara dan gambar bergerak seperti video, televisi; d. media animasi, gambar diam yang disusun khusus sehingga dapat bergerak; dan e. multimedia, merupakan integrasi dari media audio, visual dan animasi.

5. Aspek penilaian media pembelajaran

Menurut Wahono (2006) aspek yang digunakan dalam menilai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Aspek rekayasa perangkat lunak
 - 1) Efisien serta efektif dalam pemakaian maupun pengembangan.
 - 2) Handal.
 - 3) Mudah dalam pengelolaan.
 - 4) Mudah dalam pengoperasian.
 - 5) Pemilihan aplikasi yang tepat.

6) Dapat dikembangkan kembali.

b. Aspek Desain Pembelajaran

- 1) Memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.
- 2) Sesuai dengan SK/KD/Kurikulum.
- 3) Strategi pembelajaran yang tepat.
- 4) Interaktif.
- 5) Kontekstualitas dan aktualitas.
- 6) Keselarasan antara materi dan tujuan pembelajaran.
- 7) Mudah untuk dimengerti.
- 8) Materi yang disampaikan sistematis.
- 9) Kejelasan uraian, penjelasan, ulasan, simulasi dan latihan.
- 10) Konsistensi penilaian dengan tujuan pembelajaran.
- 11) Alat penilaian yang tepat
- 12) Ada umpan balik dari hasil penilaian.

c. Aspek Komunikasi Visual

- 1) Komunikatif.
- 2) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan.
- 3) Sederhana dan memikat.
- 4) Audio (narasi, *sound effect*, *background*, musik).
- 5) Visual (*layout design*, typography, warna).
- 6) Media bergerak (animasi, movie).
- 7) *Layout interactive* (ikon navigasi).

B. Multimedia Interaktif

1. Pengertian multimedia interaktif

Multimedia merupakan perpaduan dari berbagai media seperti teks, gambar, grafik, animasi, video dan audio yang dirancang sedemikian rupa untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada penggunanya (Yanto, 2019).

Multimedia merupakan platform untuk menggabungkan informasi berupa teks, gambar, audio dan video yang dimana pengguna bebas untuk mengakses, memanipulasi dan berinteraksi hal tersebut (Kumar, 2016; Leow & Neo, 2014).

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari beberapa media seperti gambar, teks, audio, video dan animasi yang digunakan dalam pembelajaran memiliki alat yang dapat dikendalikan oleh penggunanya (Deliany, Hidayat & Nurhayati, 2019; Manurung, 2020).

Multimedia interaktif merupakan alat bantu yang dirancang khusus dalam menyampaikan materi pembelajaran yang memiliki interaksi langsung dengan penggunanya (Munir, 2015; Yanto, 2019).

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan integrasi dari berbagai media seperti suara, gambar, teks, animasi dan video yang dirancang khusus dilengkapi alat pengendali supaya pengguna dapat berinteraksi langsung dengan multimedia tersebut.

2. Karakteristik multimedia interaktif

Menurut Pranata & Zawawi (2018) karakteristik multimedia interaktif yakni:

- a. Terdiri atas dua atau lebih unsur media yang membangun.
- b. Dapat menampung reaksi dari pengguna.
- c. Mudah dalam pengoperasian sehingga dapat digunakan tanpa bimbingan.

Sedangkan menurut Darmawan (2012) karakteristik multimedia interaktif:

- a. Materi yang ditampilkan dalam bentuk audiovisual.
- b. Menggunakan berbagai media dalam menggunakannya.
- c. Penggunaan warna dan gambar yang tegas.
- d. Variatif.
- e. Dapat menilai hasil kinerja pengguna dalam proses pembelajaran.
- f. Penggunaan secara bersama-sama atau individu.
- g. Pengaplikasiannya dapat secara daring maupun luring.

Dari pendapat diatas, karakteristik dari multimedia interaktif yaitu:

1) terdapat lebih dari dua media yang membangunnya; 2) memiliki tampilan yang menarik dan variatif; 3) mudah digunakan baik secara individu maupun kelompok; dan 4) dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.

C. PowerPoint

1. Pengertian PowerPoint

PowerPoint merupakan aplikasi komputer buatan Microsoft yang digunakan untuk mengelola dan menampilkan presentasi dalam bentuk slide (Muthoharoh, 2019).

Microsoft PowerPoint merupakan program aplikasi yang digunakan dalam merancang presentasi dalam bentuk slide dengan berbagai fitur yang dapat mempermudah penggunaannya (Mabruri & Hamzah, 2020).

Microsoft PowerPoint merupakan media presentasi yang paling familiar digunakan untuk mengelola gambar, warna, teks maupun animasi sehingga tampilan presentasi menjadi menarik (Maryatun, 2015).

Berdasarkan penjelasan diatas, PowerPoint merupakan aplikasi komputer yang digunakan untuk merancang dan menampilkan slide presentasi yang dilengkapi dengan berbagai fitur untuk mengelola presentasi agar lebih menarik.

2. Kelebihan dan kekurangan PowerPoint

Menurut Mabruri & Hamzah (2020) PowerPoint mempunyai sejumlah kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan PowerPoint sebagai berikut:

- a. Presentasi dapat dirancang dengan mudah.
- b. Mudah dioperasikan.
- c. Banyak fitur atau alat bantu dalam merancang slide presentasi yang menarik.

- d. Memiliki format bawaan yang beragam.
- e. Hasil presentasi dapat di *print out*.
- f. Dapat menambahkan kolaborator untuk membuat presentasi secara bersamaan.
- g. Memiliki layanan *cloud storage*.
- h. Terdapat sistem pengamanan dokumen.

Sedangkan untuk kelemahannya adalah sebagai berikut:

- a. Tidak bisa digunakan diluar aplikasi Microsoft.
- b. Rancangan tiap versi yang berbeda.
- c. Membutuhkan penyimpanan yang cukup besar untuk menggunakannya.
- d. Aplikasi terkadang bermasalah dan tidak bisa digunakan.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa PowerPoint merupakan aplikasi yang mudah digunakan dalam merancang presentasi yang menarik dengan berbagai fitur yang dimiliki namun aplikasi ini memiliki spesifikasi yang harus dipenuhi sebelum menggunakannya.

D. Mata Pelajaran IPS

1. Pengertian

Menurut Hati (2018) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi berbagai studi ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, ekonomi, hukum, politik dan ilmu sosial lainnya menjadi mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar hingga menengah.

Mata pelajaran IPS terdiri dari ilmu geografi, ekonomi, sejarah dan sebagainya yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah dengan tujuan untuk meningkatkan wawasan dan kecakapan peserta didik terhadap situasi sosial di masyarakat (Fatahullah, 2016).

Pembelajaran IPS merupakan perpaduan ilmu sosial seperti ekonomi, geografi, sejarah, politik, hukum, psikologi, sosiologi dan sebagainya serta ilmu alam dalam meningkatkan kemampuan kewarganegaraan peserta didik (Rahmaniah, 2012).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial masyarakat melalui penyederhanaan ilmu-ilmu sosial seperti ekonomi, sosiologi, sejarah, geografi, hukum, politik dan sebagainya.

2. Tujuan

Menurut Rahmad (2016) pembelajaran IPS bertujuan untuk menumbuhkan sikap kritis dan keterampilan peserta didik dalam mengatasi perubahan yang terjadi pada lingkungan sosial masyarakat. Pembelajaran IPS bertujuan untuk meningkatkan potensi yang dimiliki peserta didik sesuai dengan minat, bakat dan kemampuannya melalui pendidikan yang memberi bekal untuk melanjutkan pembelajaran ke jenjang yang lebih tinggi (Purnomo, Muntholib & Amin, 2016).

E. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu model yang paling umum digunakan untuk menghasilkan desain secara efektif. Model pengembangan ini dapat digunakan untuk proses pengembangan produk apapun bahkan untuk guru dalam mengembangkan desain pengajaran yang efektif dan efisien (Aldoobie, 2015).

ADDIE sendiri merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) yang merupakan tahapan dalam pengembangan model ini. Penjelasan tahap pengembangan dalam model ini adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Analisis merupakan tahapan pertama dalam proses pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah menganalisis mengenai permasalahan atau kesenjangan yang terjadi. Hal ini untuk menentukan kebutuhan apa yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah atau kesenjangan berdasarkan bukti analisis tersebut.

2. *Design* (Desain)

Tahap ini merupakan tahap merancang garis besar produk yang dikembangkan, tujuannya adalah untuk menjaga keselarasan antara kebutuhan, maksud, tujuan, sasaran dan strategi yang diperlukan dalam proses pengembangan. Pada tahap ini juga dibuat metode pengujian yang tepat untuk menguji produk yang dihasilkan.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini tergantung pada dua tahap awal yang dilakukan, jika melakukan tahapan tersebut dengan benar maka pengembangan ini akan mudah untuk dilakukan. Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi produk yang dikembangkan. Setelah melakukan tahap ini seharusnya sudah menghasilkan produk yang sudah dievaluasi serta siap untuk diimplementasikan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tujuan tahap ini adalah mempersiapkan lingkungan belajar serta melibatkan peserta didik dengan tujuan untuk membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang dibutuhkan untuk menutup kesenjangan yang ada dengan menggunakan produk yang dikembangkan serta menghasilkan strategi implementasi yang tepat.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini adalah untuk menilai produk baik sebelum dan sesudah implementasi. Prosedur yang digunakan pada tahap ini adalah: menentukan kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi yang tepat dan melakukan evaluasi. Setelah melakukan evaluasi, selanjutnya adalah mengidentifikasi keberhasilan serta merekomendasikan perbaikan untuk produk kedepannya (Branch, 2009).

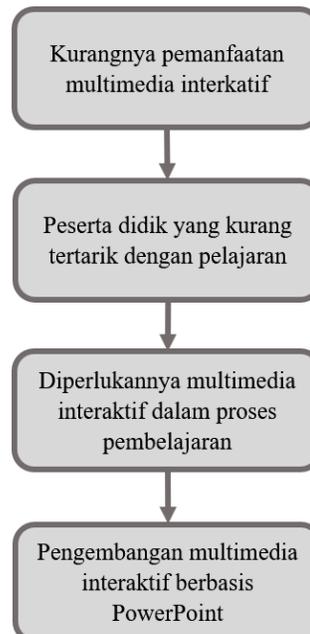
F. Kerangka Berpikir

Teknologi yang berkembang saat ini dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Guru dapat mengembangkan multimedia interaktif untuk

menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan efisien. Penggunaan multimedia interaktif dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materinya kepada peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif juga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Produk yang akan dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran IPS. Multimedia interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran IPS ini memiliki tampilan yang menarik yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, didalamnya juga ada alat kontrol yang dapat dikendalikan langsung oleh peserta didik, terdapat juga evaluasi yang hasilnya dapat langsung dilihat oleh peserta didik setelah selesai menjawab semua pertanyaannya.

Berikut kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.1. Kerangka berpikir