

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran media pembelajaran merupakan alat penunjang sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Donald. P. Ely & Vernon S. Gerlach (Mudlofir & Rusydiyah, 2015:122) pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit, bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut arti luas, yaitu: kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru. Media pembelajaran artinya suatu alat yang menjadi penunjang dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menghantarkan ke siswa dengan lebih mudah dipahami dalam proses pembelajaran.

Media belajar merupakan sumber belajar yang sangat mempengaruhi siswa, karena media merupakan alat penghantar agar materi dalam kegiatan pembelajaran bisa lebih mudah disampaikan, Menurut Smaldino media berasal dari bahasa latin dan dalam bentuk tunggal berasal dari kata medium. Media secara harfiah bermakna perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Mudlofir & Rusydiyah, 2015:121). Dalam hal ini berarti media merupakan

penghubung dalam komunikasi antara guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran, tanpa adanya media terlibat dalam suatu kegiatan belajar suasana belajar akan terlihat satu arah atau monoton.

Media sangat bergandengan erat dalam proses kegiatan pembelajaran, karna dapat membantu guru agar dapat menarik perhatian siswanya. Menurut Scramm (Mudlofir & Rusydiyah, 2015:122) media pembelajaran adalah teknoogi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran disini berarti merupakan salah satu dari unsur-unsur yang dapat mempengaruhi kualitas pelaksanaan pendidikan maka dari itu media pembelajaran berperan penting dalam pelaksanaan pendidikan agar dapat membantu tercapainya suatu tujuan dalam pelaksanaan pendidikan.

Dengan tujuan untuk membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap, hal tersebut memerlukan kegiatan belajar yang dilengkapi dengan situasi dan kondisi yang mendukung, serta pemilihan media yang tepat digunakan oleh guru. Menurut Mcluhan (Mudlofir & Rusydiyah, 2015:122) media adalah channel (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu . Dengan bantuan media batas-batas itu menjadi tidak ada, dan mampu mempermudah kegiatan belajar disekolah, sehingga dapat mengurangi kendala guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Dari beberapa pendapat definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala jenis sarana pendidikan atau alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu memudahkan tenaga pendidik untuk kegiatan belajar disekolah.

2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran bagi kelangsungan proses pembelajaran, media itu bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan proses pembelajaran. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi. Jadi media merupakan suatu peran yang penting dalam kegiatan pembelajaran, media memiliki fungsinya yang dapat memudahkan kegiatan belajar disekolah, menurut Degeng (Mudlofir & Rusydiyah, 2015:128) secara garis besar fungsi media adalah:

a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para siswa, sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan pada para siswa.

b. Menghindari terjadinya verbalisme

Dalam pembelajaran sering terjadi siswa mengalami verbalisme karena apa yang diterangkan atau dijelaskan guru lebih bersifat abstrak atau tidak ada

wujud, tidak ada ilustrasi nyata atau salah contoh, sehingga siswa hanya bisa mengatakan tetapi tidak memahami bentuk, wujud atau karakteristik objek. Dengan demikian media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam memperjelas pesan yang disampaikan.

c. membangkitkan motivasi/minat

Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi/minat siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat memberikan bantuan pemahaman pada siswa yang kurang memiliki kecakapan mendengar atau melihat atau yang kurang memiliki konsentrasi dalam belajar.

d. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran.

Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar, atau sempit, kecil atau bahaya, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan, mendekatkan pada objek yang dimaksud.

e. mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Dalam proses kegiatan belajar seringkali peserta didik terlihat kurang aktif dalam belajar dengan adanya media ini dapat menarik perhatian siswa untuk lebih bisa memahami dan mampu mengaktifkan suasana belajar.

f. mengefektifkan pemberian rangsangan dalam belajar..

Dapat pula alat bantu media pembelajaran ini menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.

Untuk tercapainya suatu tujuan dan efektivitas belajar diperlukannya suatu media agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, dalam hal tersebut media memiliki fungsinya dalam proses pembelajaran, menurut Levie & Lentz (Arsyad 2016:474) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya media visual, yaitu :

a. fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikannya.

b. fungsi afektif,

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. fungsi kompensatoris.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan maupun isi pelajaran pada saat kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, serta dapat memudahkan menafsirkan data, dan mampu memadatkan informasi. artinya disini media mempunyai manfaat yang sangat memudahkan dalam proses pembelajaran, menurut (Sidik, 2018:109) manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain:

a. Memperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan).

- b. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik.
- c. Menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep.
- d. Menghubungkan yang nyata dengan yang tidak nyata.
- e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.

Pada kegiatan proses pembelajaran media merupakan salah satu hal yang diperhatikan, Karena media disini berperan penting agar tercapai suatu tujuan dalam belajar. Maka dari itu perlu diperhatikan suatu media yang akan digunakan disesuaikan dengan situasi dan kondisi agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuannya, media pembelajaran memiliki manfaatnya dalam proses pembelajaran Menurut Sudjana & Rifai (2011:304) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yang dapat membantu kelangsungan kegiatan pembelajaran, manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerikan dan lain-lain.

Dari fungsi dan manfaat media pembelajaran yang sudah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat membantu siswa dalam aspek motivasi, pemahaman, maupun keaktifannya, Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dan pencegah terjadinya hambatan proses pembelajaran, sehingga informasi atau pesan dalam proses pembelajaran dapat sampai kepada peserta didik dengan mudah diterima, selain itu media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah.

2.1.3 Pemilihan dan pengembangan Media Pembelajaran

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka

diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat ini menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Menurut Yaumi (2018:90) maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan, perencanaan difokuskan pada apa yang sesungguhnya peserta didik butuhkan untuk belajar, perencanaan dilakukan untuk membantu pengembangan pembelajaran dalam menggambarkan secara jelas tentang pengetahuan dan keterampilan yang seharusnya dimiliki oleh mereka.
2. Menentukan media pembelajaran yang dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mampu mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan. Tidak semua materi dapat disajikan dengan gamblang melalui media pembelajaran, terkadang harus disajikan dalam konsep atau symbol atau sesuatu yang lebih umum baru kemudian disertakan penjelasan. Ini memerlukan proses dan keterampilan khusus dari siswa untuk memahami hingga menganalisis materi yang disajikan. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.

3. Apapun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih. Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.
4. Pelaksanaan atau implementasi, implementasi di arahkan pada bagaimana mengelola dan memonitori pembelajaran termasuk melaksanakan pembelajaran yang dapat menjangkau peserta didik.
5. Mengevaluasi, ditekankan pada bagaimana menilai efektivitas media, teknologi, strategi, dan bahan pembelajaran yang diterapkan.

Pada kegiatan proses pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pembelajaran perlu diperhatikan dalam menerapkan media yang akan digunakan, jadi perlu menyesuaikan media yang akan digunakan agar berhasil menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga siswa lebih mudah menerima pelajaran yang disampaikan, menurut Nana Sudjana (2008:72) dalam pemilihan media perlu memperhatikan ketepatan sebelum menerapkan media yang akan digunakan, dalam pemilihan media pembelajaran hal-hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :

1. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
3. Kemudahan memperoleh media.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya.
5. tersedia waktu untuk menggunakannya.
6. sesuai dengan taraf berfikir anak.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran perlu memperhatikan maupun mempertimbangkan hal-hal dalam pemilihan media yang akan digunakan, sehingga perlu pemilihan media terlebih dahulu agar media yang digunakan dapat menarik perhatian, atau menjadi rangsangan dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat menyesuaikan ruang dan waktu agar suasana belajar lebih efektif. Pemilihan media merupakan keputusan yang menarik dan menentukan terhadap ketepatan jenis media yang akan digunakan, yang selanjutnya sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajaran. adapun menurut Azhar Arsyad (2013:42) menyatakan bahwa terdapat kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Sesuai dengsn tujuan yang ingin dicapai.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran.
3. Praktis, luwes, dan tahan.
4. Guru terampil menggunakannya.
5. Pengelompokan sasaran serta mutu teknis.

Dengan mengembangkan media, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, maupun dapat memotivasi siswa sehingga mendorong siswa untuk belajar, hal itu merupakan salah satu tujuan dikembangkannya suatu media . Jadi sangatlah penting peran media dalam proses pembelajaran, dalam pengembangan media adapun langkah-langkah yang harus diperhatikan, langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan, selain menganalisis kebutuhan siswa kita juga perlu menganalisis karakteristik siswanya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara menganalisa topik-topik materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya memerlukan bantuan media. Pada langkah ini sekaligus pula dapat ditentukan ranah tujuan pembelajaran yang

hendak dicapai, termasuk rangsangan indera mana yang diperlukan audio, visual, gerak, atau diam.

2. Merumuskan tujuan pembelajaran

Untuk dapat merumuskan tujuan dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diingat, yaitu: tujuan pembelajaran harus berorientasi kepada siswa; artinya tujuan itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan.

Sebagai tujuan pembelajaran hendaknya memiliki empat unsur pokok yang dapat kita akronomkan dalam ABCD Audience, Behavior, Condition, dan degree.

Penjelasan dari masing-masing komponen tersebut sebagai berikut:

- a. Audience adalah menyebutkan sasaran/audien yang dijadikan sasaran pembelajaran
- b. Behavior adalah menyatakan perilaku spesifik yang diharapkan atau yang dapat dilakukan setelah pembelajaran berlangsung
- c. Condition adalah menyebutkan kondisi yang bagaimana atau dimana sasaran dapat mendemonstrasikan kemampuannya atau keterampilannya
- d. Degree adalah menyebutkan batasan tingkatan minimal yang diharapkan dapat dicapai.

3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

a. Perumusan butir-butir materi Media

Meteri yang digunakan harus memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Materi yang dituangkan dalam media untuk pembelajaran benar-benar telah teruji kebenarannya dan kesahihannya.
2. Dalam memilih materi perlu dipertimbangkan pertanyaan sebagai berikut, sejauh mana materi tersebut penting untuk dipelajari? Penting untuk siapa ? di mana dan mengapa ?. Dengan demikian materi yang diberikan kepada siswa tersebut benar-benar yang dibutuhkannya.
3. kebermanfaatan materi secara akademis dan non akademis, secara akademis materi harus bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa, sedangkan non akademis materi harus menjadi bekal kecakapan hidupnya

baik berupa pengetahuan aplikatif, keterampilan dan sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan keseharian.

4. Sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya (tidak terlalu mudah, sulit ataupun sukar) dan bahan ajar tersebut layak digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat.

5. Materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya lebih lanjut. Setiap materi yang diberikan kepada siswa harus menimbulkan keingintahuan lebih lanjut dan rasa penasaran, sehingga memunculkan dorongan lebih tinggi untuk belajar secara aktif dan mandiri.

6. Mengadakan Tes atau mengukur keberhasilan media dan Revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut, untuk mengetahui apakah media efektif digunakan maka di lakukan dengan mengukur keberhasilan suatu media pembelajaran dengan tes, atau expert judgment dari ahli media, jika terdapat kekurangan dalam media maka akan dilakukan revisi atau perbaikan.

Dapat kita lihat dari penjelasan di atas, dalam pemilihan media pembelajaran banyak hal yang perlu diperhatikan demi tercapainya tujuan pembelajaran, selain itu ada juga hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan media pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dalam

pemilihan media pembelajaran memerlukan aspek-aspek yang harus diperhatikan sebelum di kembangkan agar sesuai dengan apa yang lebih dibutuhkan oleh siswa.

2.1.4 Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang tidak hanya satu macam, memiliki variasi berbeda-beda, memiliki fungsi dan manfaatnya masing-masing, serta jenisnya masing-masing agar mampu disesuaikan dalam pemilihan sebelum diterapkan dalam kegiatan proses pembelajaran. Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2013:101) jenis-jenis media pembelajaran meliputi:

1. Media berbasis visual (yang meliputi gambar, chart, grafik, transparansi, dan slide)

Media berbasis visualisasi ini merupakan pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa yang dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hamper menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi. Sementara grafik merupakan representasi simbolis dan artistik sesuatu objek atau situasi.

2. Media berbasis audio-visual (video dan audio-tape)

Media audio dan audio-visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau, media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengakomodasikan pesan atau

informasi. Walau bentuk fisiknya berbeda, media ini memiliki kesamaan dengan film, yakni sama-sama mampu menayangkan gambar bergerak.

3. Multimedia (komputer dan video interaktif)

Multimedia merupakan kombinasi antara hardware komputer dan video interaktif yang merupakan penggabungan dengan berbagai kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran yang menjadi penggerak keseluruhan gabungan kombinasi adalah dikendalikan oleh komputer.

2.2 Media Pembelajaran Interaktif

2.2.1 Definisi media pembelajaran interaktif

Media secara umum merupakan suatu perantara dalam pembelajaran. Sementara media dalam bahasa Arab memiliki arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaktif adalah sifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana pengirim dan penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain.

Media pembelajaran interaktif artinya media yang memiliki interaksi antara pengguna dan media yang digunakan, media pembelajaran interaktif dibuat agar bisa memancing perhatian siswa agar kegiatan pembelajaran tidak hanya satu

arah saja. Arrosyida (2015: 3) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. Dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat yang bersifat teknologi yang digunakan sebagai penghantar dalam menyampaikan materi pada saat kegiatan proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dibuat dengan menghasilkan suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang digunakan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video game yang bersifat interaktif. Seels & Glasgow (Arsyad 2013:36) mengemukakan Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Hal ini berarti media harus banyak perkembangan tidak hanya memfokuskan pada buku ajar saja, dikarenakan siswa perlu rangsangan yang mampu menarik perhatiannya sehingga diperlukan media yang lebih inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan memerlukan media interaktif sebagai penunjang kegiatan proses pembelajaran, dengan adanya

media interaktif mampu membantu guru dalam mengurangi kendala proses kegiatan pembelajaran, dalam hal ini media pembelajaran dapat direalisasikan dalam beberapa bentuk, menurut Arsyad (2015:84) adapun pembelajaran interaktif dapat direalisasikan dalam beberapa bentuk yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran partisipator yaitu jenis pembelajaran yang dimulai dengan sesi curah pendapat dari seluruh siswa.
- b. Pembelajaran main peran yaitu dimulai dengan main peran yang diberi tahapan dengan pelaku yang terdiri atas siswa dengan suka rela, setelah bermain peran informasi penting akan dibahas dan akhirnya disimpulkan.
- c. Pembelajaran kuis tim yaitu dimulai dengan mengumumkan bahwa akan ada kuis pada akhir pembelajaran. Siswa dibagi dalam kelompok yang bersaing mengumpulkan angka berdasarkan jumlah yang benar.

2.2.2 Kelebihan dan fungsi media interaktif

Media interaktif tentunya dapat menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif karena banyak siswa yang lebih menyenangkannya sesuai dengan perkembangan zaman, dan tentunya juga media interaktif memiliki beberapa kelebihan yang dapat membantu dalam kegiatan proses pembelajaran, Menurut Daryanto (2016:71) media interaktif memiliki kelebihan sebagai alat dalam membantu proses kegiatan belajar meliputi:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang tampilannya dirancang untuk memenuhi fungsinya agar terealisasi dengan interaktif dengan siswa, media pembelajaran interaktif terdapat beberapa fungsi menurut Daryanto (2016:71) dalam hal ini agar media interaktif sesuai dengan fungsinya, maka media pembelajaran interaktif sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut :

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.
4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan.jawaban, pemilihan, keputusan percobaan dan lain-lain.

2.3 Autoplay Media Studio 8

Dalam pengembangan ini, peneliti menggunakan software *autoplay* media studio 8 sebagai inkubasi pembuatan produk pengembangan media pembelajaran. Autoplay Media Studio merupakan aplikasi berbasis desktop untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Menurut Hilmi Masruri (2011:5) *Autoplay* media studio 8 merupakan sebuah software yang dapat digunakan untuk membuat suatu presentasi secara professional. Kelebihan dari *autoplay* dinilai lebih mudah untuk digunakan dalam media pembelajaran berbasis komputer, tanpa harus memiliki pengalaman di bidang pemrograman. Dalam hal ini terdapat beberapa kelebihan dari *autoplay media studio 8* antara lain yaitu:

1. Lebih mudah digunakan.
2. Lebih cepat dan lebih powerfull.
3. Dapat digunakan secara manual tanpa adanya koneksi internet.
4. Dalam mendesain memberikan kebebasan berkreasi tanpa batas.

Aplikasi ini memang didesain khusus untuk membuat media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik. Bila ingin menjadikan tampilan lebih menarik, Autoplay juga mendukung autoscript yang berguna untuk membuat animasi segala komponen yang ada pada setiap halaman. Media ini akan membuat para audiens atau siswa menjadi antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Kekurangan dari *autoplay media studio 8* ini kapasitas size video yang sangat besar sangat sulit disebarakan dalam blog, dalam hal ini yang

digunakan dalam pengembangan ini *autoplay media Studio 8* terupdate yang merupakan perangkat lunak lebih cepat atau lebih baik yang dibuat untuk menggabungkan elemen multimedia (video, gambar, efek suara, musik dan animasi flash), parsing teks, dokumen tampilan (PDF, PowerPoint, Excel, Word).

2.4 Materi Kerjasama Dalam Berbagai Bidang Kehidupan

2.4.1 Kerjasama dalam Berbagai Bidang Kehidupan

Kerja sama merupakan kegiatan atau usaha yang dilakukan dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan bersama. Semangat kerja sama dalam kehidupan dimasyarakat terwujud dalam kegiatan gotong royong yang sesuai dengan kehidupan budaya daerah.

Gotong royong merupakan ciri khas dan budaya masyarakat Indonesia yang didorong adanya kesadaran bahwa :

- a. Manusia memerlukan bantuan orang lain dalam kehidupannya;
- b. Manusia dapat hidup secara wajar apabila bersama-sama dengan manusia lainnya.

Gotong royong dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Kita sejak dahulu dalam kehidupan sosialnya sudah terbiasa hidup dalam suasana gotong royong. Masyarakat akan saling bantu dan hampir semua kepentingan masyarakat di desa dibangun oleh masyarakat itu sendiri secara bergotong royong. Bentuk kerjasama atau gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dapat nampak dalam kehidupan sosial

politik, ekonomi, keamanan dan pertahanan, dan kehidupan umat beragama. Nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan merupakan nilai-nilai Pancasila yang mendasari kerjasama sama atau gotong royong dalam kehidupan bernegara.

2.4.2 Bentuk-bentuk Kerjasama Dalam Berbagai Bidang Kehidupan

1. Kerjasama dalam Bidang Kehidupan Sosial Politik
2. Kerjasama dalam Bidang Kehidupan Ekonomi
3. Kerjasama dalam Bidang Kehidupan Pertahanan dan Keamanan Negara
4. Kerjasama Antar umat Beragama

2.4.3. Arti Penting Kerjasama dalam Berbagai Bidang

Arti penting kerja sama dalam berbagai kehidupan di negara Indonesia bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara diantaranya sebagai berikut:

- a. Memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa.
- b. Mempererat persaudaraan dan kebersamaan.
- c. Mendorong timbulnya semangat gotong royong dan kekeluargaan.
- d. Menjadikan pekerjaan yang berat menjadi ringan dan cepat di selesaikan.
- e. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam bekerja.

2.4.4. Mewujudkan Kerjasama dalam Berbagai Lingkungan Kehidupan

1. Kerjasama dalam Kehidupan Sekolah

Terkait dengan cara menumbuhkan semangat kerjasama di lingkungan sekolah, dapat dilaksanakan, dengan cara sebagai berikut.

- a. Semua warga sekolah dan semua warga sekolah mengetahui tugas dan tanggung jawabnya untuk mencapai tujuan bersama.
- b. Berpartisipasi secara aktif menyusun dan melaksanakan aturan sekolah.
- c. Laksanakan aturan sekolah. Peraturan sekolah apabila ditaati akan membentuk sekolah tersebut menjadi sekolah yang tertib.
- d. Selalu bekerjasama. Jangan memandang rendah peserta didik lain sehingga dia tidak pernah diajak kerja sama. Mungkin saja peserta didik yang pendiam memiliki banyak ide dan gagasan.
- e. Tidak membuat masalah
- f. Saling percaya. Jika kepercayaan antar peserta didik hilang, sulit terbentuknya kerjasama. Membiarkan situasi yang saling tidak percaya antar peserta didik dapat memicu konflik.
- g. Saling menghargai dan memberikan penghargaan. Kehidupan di sekolah akan semakin baik apabila seluruh peserta didik dapat saling menghargai.

2. Kerjasama dalam Kehidupan Masyarakat

Kerjasama dalam kehidupan masyarakat dengan bergotong royong bersama, hal ini akan menambah kesan masyarakat sekitar akan kepedulian sekolah terhadap lingkungan sekitar sebagai anggota masyarakat yang senantiasa sadar lingkungan demi baktinya terhadap pembangunan masyarakat.

Bagi sekolah sendiri, kegiatan tersebut dapat melatih para peserta didiknya untuk lebih mudah dalam bersosialisasi dengan masyarakat.

3. Kerjasama dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara

Mewujudkan kerjasama antarsesama warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dapat dilakukan dengan cara berikut ini.

- a. Warga negara bekerja sama dengan pemerintah dalam pembangunan nasional dengan membayar pajak.
- b. Menyelenggarakan peringatan hari besar keagamaan dan hari besar nasional yang diatur oleh pemerintah.
- c. Berperan aktif dalam mendukung pelaksanaan program-program dari pemerintah.

Kerjasama dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara walaupun berbeda suku bangsa, adat istiadat, agama, dan bahasa daerah merupakan salah satu pencerminan kepribadian luhur bangsa Indonesia. Kerjasama antar anggota masyarakat dalam berbagai bidang kehidupan dapat memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa. Persatuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan kesatuan bangsa yang makin kukuh merupakan modal

kuat untuk melaksanakan pembangunan nasional dalam rangka mencapai masyarakat yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

2.6. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang mendukung penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Maryana, Pengembangan Media Autoplay untuk meningkatkan Konsentrasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Mata pelajaran Geografi kelas X MA Zainul Ulum Ganjaran Gondanglegi Malang, UIN Malang, tahun 2015. Menurut Maryana, hasil berdasarkan pada analisis data yang ditampilkan melalui pengembangan media Autoplay dalam pembelajaran kelas X mampu meningkatkan konsentrasi belajar dan prestasi belajar siswa. Hasil yang ditunjukkan dalam peningkatan menjadi 79,6% jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan Autoplay sebesar 42,6%.
2. Linda Maulidiah, The Development of Media for The Atmosphere Topic Using Autoplay To Improve Learning Effectiveness Of X-IPS Grade At MAN Jember 1, UIN Malang, tahun 2016. Menurut Linda Maulidiah, hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan dari uji coba yang pertama sebesar 78,67% menjadi 88% pada uji coba kedua.
3. Sheyla Whita Dhevi, The Development of Teaching Material Interactive CD (Compact Disk) Based on Autoplay to Improve Student Learning Output of the Topic Interaction of Human and Environment at Seventh Grade of MTs Yayasan

Pendidikan Sunan Giri (Yaspuri) Malang, UIN Malang, tahun 2015. Menurut Sheyla Whita Devi berdasarkan analisis produk yang dikembangkan, hasil pre-test menunjukkan tingkat ketercapaian sebesar 86,7%, sedangkan hasil post-test terdapat peningkatan sebesar 10% menjadi 96.7%. Dari hasil tersebut tingkat ketercapaian post-tes lebih tinggi dibandingkan pre-test.

2.7. Kerangka Berfikir

Pada proses kegiatan pembelajaran penyampaian materi pada mata pelajaran masih belum optimal karena dalam pelaksanaannya menggunakan media yang bersifat satu arah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang tidak interaktif sehingga belum bisa memvisualisasikan materi pelajaran dengan baik, dengan begitu guru membutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk menghasilkan suasana belajar yang inovatif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa mampu lebih memahami materi. Menurut Anas Sudijono (Pujiyanto 2018: 50) faktor keberhasilan belajar siswa ditinjau dari segi pemahaman siswa dalam pendidikan.

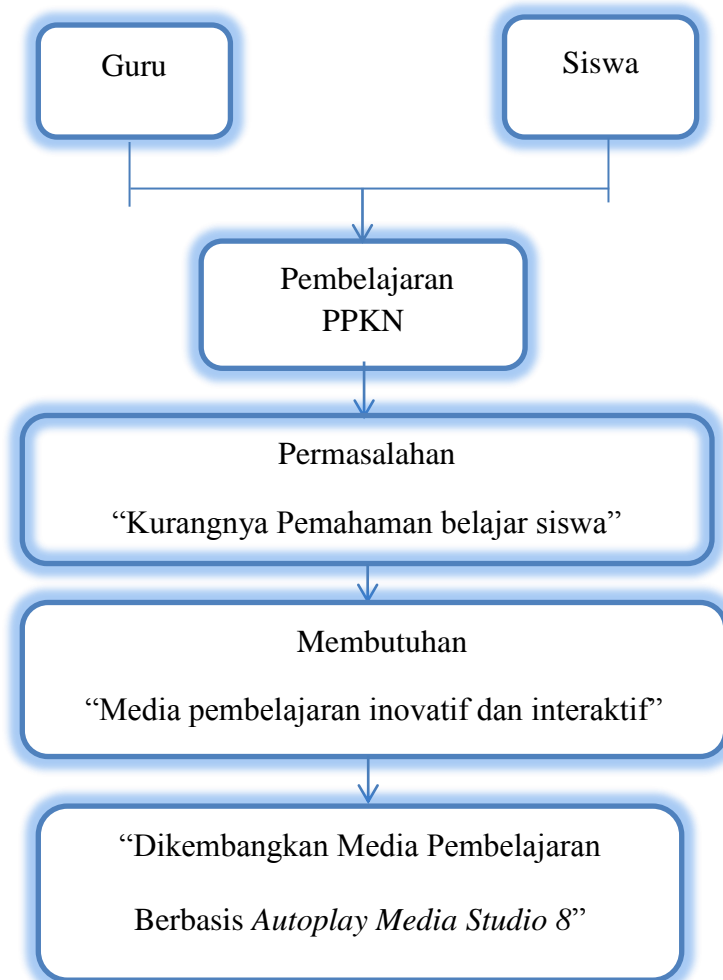
Menurut Slavin (Maimunah 2019:67) guru harus mampu menyampaikan informasi yang dapat dipahami oleh siswa (sebagai komunikator) harus memperhatikan gaya penyajian guru, serta media yang di realisasikan guru dalam membahas materi pembelajaran karena berpengaruh terhadap perhatian siswa serta pemahaman siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti uraikan sebelumnya, peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran *autoplay* untuk

memusatkan perhatian siswa, sehingga dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang lebih inovatif menggunakan *autoplay media studio 8*. Dalam penggunaan media pembelajaran *autoplay* sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang menampilkan sajian materi berupa video, gambar, suara, dan terdapat fitur interaktif seperti quiz, dan evaluasi yang di kaitkan dengan mata pelajaran PPKN dengan materi “Kerjasama Dalam Berbagai Bidang Kehidupan”.

Kerangka berpikir dalam pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *autoplay* sebagai media alat bantu pembelajaran PPKn pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan, kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

2.1 Bagan Kerangka berpikir



Penelitian yang dilakukan Maryana, Pengembangan Media Autoplay untuk meningkatkan Konsentrasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Mata pelajaran Geografi kelas X MA Zainul Ulum Ganjaran Gondanglegi Malang, UIN Malang, tahun 2015. Menurut Maryana, hasil berdasarkan pada analisis data yang ditampilkan melalui pengembangan media Autoplay dalam pembelajaran kelas X mampu meningkatkan konsentrasi belajar dan prestasi belajar siswa. Hasil yang ditunjukkan dalam peningkatan menjadi 79,6% jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan Autoplay sebesar 42,6%. Selanjutnya, Linda Maulidiah, The Development of Media for The Atmosphere Topic Using Autoplay To Improve Learning Effectiveness Of X-IPS Grade At MAN Jember 1, UIN Malang, tahun 2016. Menurut Linda Maulidiah, hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan dari uji coba yang pertama sebesar 78,67% menjadi 88% pada uji coba kedua. Dan penelitian yang dilakukan Sheyla Whita Dhevi, The Development of Teaching Material Interactive CD (Compact Disk) Based on Autoplay to Improve Student Learning Output of the Topic Interaction of Human and Environment at Seventh Grade of MTs Yayasan Pendidikan Sunan Giri (Yaspuri) Malang, UIN Malang, tahun 2015. Menurut Sheyla Whita Devi berdasarkan analisis produk yang dikembangkan, hasil pre-test menunjukkan tingkat ketercapaian sebesar 86,7%, sedangkan hasil post-test terdapat peningkatan sebesar 10% menjadi 96,7%. Dari hasil tersebut tingkat ketercapaian post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test.