

KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF



Rio Parsaoran Napitupulu, M.Pd



**KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU
MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Rio Parsaoran Napitupulu, M.Pd



KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Penulis:

Rio Parsaoran Napitupulu, M.Pd

Editor:

Eva Pasaribu, S.Pd., M.Pd

Layouter :

Tim Kreatif PRCI

Cover:

Rusli

Cetakan Pertama : April 2022

Hak Cipta 2021, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

**Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT**

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org

E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2022 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022
; 14,8 x 21 cm
ISBN : -978-623-448-079-5

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
Pasal 72

Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menyelesaikan Buku dengan judul **KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF** sesuai yang ditargetkan.

Buku dengan judul **KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF** berisikan merupakan buku referensi hasil penelitian yang mendalam mengenai hasil pengembangan media interaktif menggunakan adobe flash yang diberikan pada siswa dalam memahami materi keberagaman budaya bangsaku. Kami menyadari bahwa Buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu kami harapkan demi kesempurnaan buku ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan Buku ini dari awal sampai akhir. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa meridhoi segala usaha kita. Amin.

April 2022, Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	II
BAB I HAKIKAT HASIL BELAJAR	1
A. Hakikat Hasil Belajar	1
B. Pengertian Hasil Belajar	1
C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa	2
BAB II MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR	4
BAB III KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN	10
A. Pengertian Media Pembelajaran	10
B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	11
1. Media Tradisional	11
2. Media Teknologi Muthakir	13
C. Manfaat Media Pembelajaran	14
BAB IV MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF	16
A. Pengertian Multimedia Interaktif	16
B. Manfaat pembelajaran Multimedia Interaktif	17
C. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif	18
BAB V PENGANTAR PENTINGNYA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF	22
A. Pendahuluan	22

B.	Penelitian Terdahulu	29
C.	Model Pengembangan yang Digunakan	31
	1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	32
	2. Tahap perancangan (<i>Design</i>)	33
	3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	33
	4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	33
D.	Analisis Data	34
	1. Analisis Hasil belajar Siswa	34
	2. Analisis Nilai Rata-Rata Klasikal	35
	3. Analisis Ketuntasan Belajar Klasikal	35
	4. Analisis Angket Kelayakan terhadap Siswa	36

BAB VI HASIL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN		
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF		37
A.	Dekripsi Prosedur Pengembangan	37
	1. Pendefinisian (<i>Define</i>)	37
	a. Analisis Siswa	37
	b. Analisis Konsep	39
	c. Analisis Tugas	41
	d. Perumusan Tujuan	43
	2. Dekripsi Tahapan II: Perencanaan (<i>Design</i>)	44
	a. Penyusunan Tes	44
	b. Pemilihan Media	46
	c. Analisis Format	46
	d. Rancangan Awal	47
	3. Tahap III: Tahap pengembangan (<i>Develop</i>)	50
	a. Validasi (Ahli) Media	50
	b. Tahap Uji Coba Produk	63
B.	Deksripsi Data Hasil Uji Perbedaan	65
C.	Pembahasan Lanjutan	66
D.	Kesimpulan dan Rekomendasi	70

DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	78
A. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	78
B. Instrumen dan Hasil Pengolahan Data	98

BAB I

HAKIKAT HASIL BELAJAR

A. Hakikat Hasil Belajar

Belajar secara umum diartikan sebagai proses perubahan perilaku dikarenakan adanya interaksi antar individu dengan lingkungan (Sumiati dan Asra 2016:38). Siswa dikatakan belajar apabila dapat melakukan yang sebelumnya tidak diketahui. Menurut Sanjaya (2013:112) belajar tidak hanya mengacu pada banyaknya pengetahuan yang dimiliki melainkan perubahan mental yang terjadi dalam diri siswa yang menyebabkan muncul perilaku baru. Menurut Piaget (dalam Dimiyati, 2013:38) belajar melahirkan proses perkembangan intelektual dikarenakan adanya interaksi yang menyebabkan siswa menjadi berpikir dalam pemecahan masalah. Dalam hal ini siswa dilatih dalam bertindak laku berdasarkan kemampuan sendiri yang sejalan dengan proses perubahan yang ada pada diri siswa.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses interaksi individu dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan yang berlangsung dari hal yang tidak diketahui menjadi diketahui melalui pengalaman dan latihan.

B. Pengertian Hasil Belajar

Masalah penting yang sering dihadapi dalam kegiatan pembelajaran di kelas adalah hasil belajar yang tidak sesuai harapan dalam rangka kinerja siswa mencapai kompetensi. Menurut Purwanto (2012:44) hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian

hasil yaitu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas, sedangkan belajar dilakukan mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang mengalami proses pembelajaran.

Rusman (2016:66) menyatakan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif dan psikomotorik. Dalam hal ini belajar tidak hanya konsep teori melainkan penguasaan keinginan serta keterampilan yang terdapat dalam diri individu. Menurut Gagne (dalam Dahar 2015:118) ada beberapa kemampuan yang dikatakan hasil belajar yaitu yang pertama adalah keterampilan intelektual seperti penampilan yang diperlihatkan siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukan. Kedua, penggunaan strategi kognitif yaitu siswa perlu menunjukkan situasi kompleks dalam situasi baru dan diberikan bimbingan dan arahan dalam menerapkan konsep. Ketiga berhubungan sikap yaitu perilaku yang berhubungan dengan pengetahuan. Keempat informasi verbal dan yang terakhir adalah keterampilan motorik.

Berdasarkan pernyataan diatas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar yang tidak terlepas ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar erat kaitannya dengan faktor penyebab baik dari lingkungan keluarga, sekolah dan sebagainya yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa secara perlahan.

Menurut Munadi (dalam Rusman 2016:67) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah: Faktor internal yaitu yang berasal dari dalam diri individu: (a) Faktor

Fisiologis adalah keadaan fisik yang sehat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar (b) Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif kognitif dan respon siswa. Faktor eksternal yaitu berasal dari luar individu yaitu (a) faktor lingkungan terdiri dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial. (b) lingkungan Instrumental seperti kurikulum, sarana dan guru. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai macam penyebab meliputi faktor internal yang berasal dari dalam individu dan faktor eksternal yang berasal dari luar individu.

BAB II

MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI SEKOLAH DASAR

Pemerintah melakukan perubahan dalam sistem pendidikan melalui penerapan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 cenderung lebih memandang bahwa dalam suatu pokok bahasan atau tema harus terpadu secara menyeluruh. Keterpaduan ini dapat tercapai melalui pemusatan pelajaran pada satu masalah tertentu dengan alternative pemecahan melalui berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran yang diperlukan, sehingga batas-batas antar mata pelajaran dapat ditiadakan/lebur. Dalam kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar kelas I sampai IV dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu.

(Trianto 2015:283) menyatakan tema merupakan alat atau wadah untuk menghasilkan berbagai konsep kepada peserta didik secara utuh. Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud agar satuan kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa peserta didik dan membuat lebih bermakna.

Proses pembelajaran dikembangkan atas prinsip pembelajaran siswa aktif melalui kegiatan mengamati (melihat, membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan dan tulis), menganalisis (menghubungkan, menentukan keterkaitan, membangun cerita/konsep) mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, graifik, tabel, chart, dll (Setiawan 2017:122). Proses pembelajaran yang tercipta menjadi lebih efektif dengan melibatkan siswa aktif serta dominan. Strategi

pembelajaran berkenaan dengan kegiatan pembelajaran secara konkret yang harus dilakukan siswa dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dan sumber pembelajaran dan belajar untuk menguasai kompetensi dasar, indikator dan kegiatan inti yang tertuang dalam kegiatan pembuka, inti dan penutup (Albany 2015: 207).

Dapat disimpulkan bahwa kurikulum 2013 berpusat pada potensi siswa serta lingkungan, yang dikembangkan dalam kemampuan dan landasan bahwa peserta didik ada dan pada posisi sentral yang harus dominan aktif dalam proses pembelajaran

Untuk kelas IV di SD/MI terdapat 2 semester yaitu semester ganjil dan semester genap. Berikut ini tema yang terdapat di kelas 4 SD/MI edisi revisi tahun 2016:

1. Tema 1 Indahnya Kebersamaan
2. Tema 2 Berhemat Energi
3. Tema 3 Peduli Makhluh Hidup
4. Tema 4 Berbagai Pekerjaan
5. Tema 5 Pahlawanku
6. Tema 6 Cita-Citaku
7. Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku
8. Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku
9. Tema 9 Kayanya Negeriku

Subtema dijabarkan menjadi 6 satuan pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan. Berikut ini yang menjadi Kompetensi Inti di kelas IV yaitu:

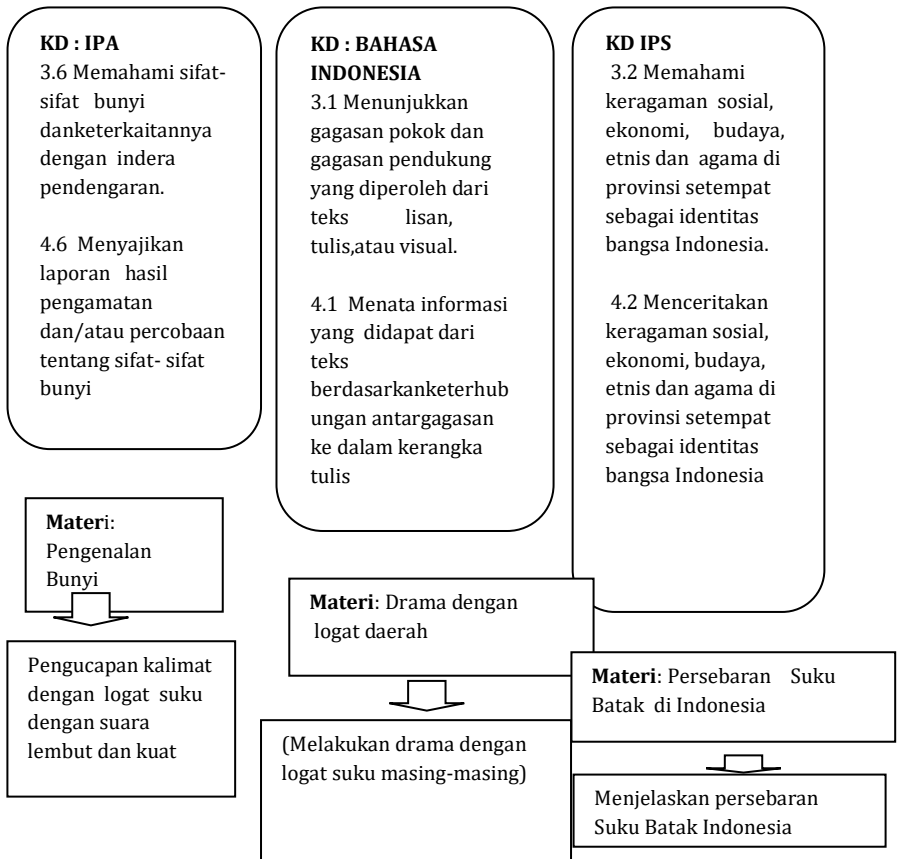
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Tema 1 terdiri dari:

Subtema 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku), Subtema 2 (Kebersamaan dalam Keberagaman) dan Subtema 3 (Bersyukur atas keberagaman). Setiap tema terdiri dari enam pembelajaran, peneliti memilih subtema Keberagaman Budaya Bangsaku sub tema 1 pada pembelajaran 1 dan 5 dengan peta konsep sebagai berikut:

Keberagaman Budaya Bangsa (Pembelajaran 1)

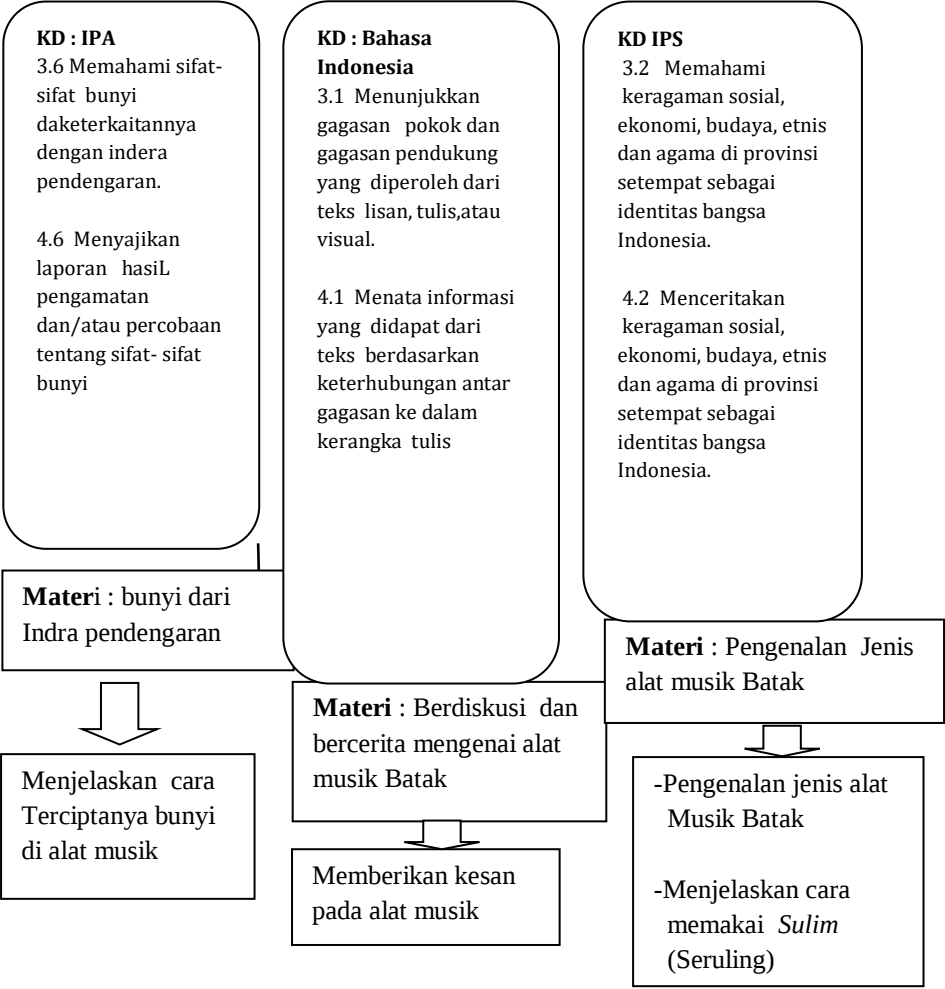


Gambar 1 Peta Konsep Pembelajaran 1

Materi pembelajaran semua dipadukan melalui subtema yang dibagi menjadi beberapa pembelajaran. Pembelajaran 1 memiliki jaringan tema IPS, Bahasa Indonesia dan IPA. Pada jaringan indikator IPS siswa menjelaskan

materi persebaran suku batak di Indonesia setelah itu pada indikator Bahasa Indonesia siswa melakukan drama dengan logat daerah dan pada indikator IPA siswa melakukan Pengucapan kalimat dengan logat suku dengan suara lembut dan kuat. Berikut adalah peta konsep pembelajaran 5:

Keberagaman Budaya Bangsa (Pembelajaran 5)



Gambar 2 Peta Konsep Pembelajaran 5

Materi pembelajaran semua dipadukan melalui subtema yang dibagi menjadi beberapa pembelajaran. Pembelajaran 1 memiliki jaringan tema yaitu IPS, Bahasa Indonesia dan IPA. Pada jaringan indikator IPS menjelaskan materi pengenalan jenis alat musik batak dan cara memakai *sulim* (seruling Batak) setelah itu pada indikator Bahasa Indonesia siswa memberikan kesan pada alat musik Batak dan pada indikator IPA menjelaskan cara terciptanya bunyi di alat musik.

BAB III

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yaitu “*medium*” yang secara harafiah yang berarti perantara atau pengantar (Riyana dan Susilana 2016:6). penggunaan kata media telah dipakai dalam bentuk jamak maupun bentuk mufrad. Menurut Daryanto (2017:6) media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran yaitu sebagai komponen komunikasi. Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk menghindari hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Sumiati dan Asra (2016:160) menyatakan media pembelajaran merupakan penyalur pesan untuk merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat siswa dalam meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.

Menurut Miarso (dalam Riyana dan Sulisana, 2016:6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan pesan yang membentuk kemauan siswa serta mempermudah siswa untuk belajar. Yurmalin (2012) menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam penyampaian ilmu dengan tujuan menciptakan serta mendorong keberhasilan siswa dalam belajar. Oleh sebab itu guru harus menerapkan media pembelajaran disetiap pembelajaran karena dapat menarik perhatian serta mempermudah siswa saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari banyak jenis serta macamnya. Mulai dari yang paling sederhana sampai media yang paling canggih dan tradisional yang banyak serta biasa digunakan oleh guru di sekolah.

Menurut Arsyad (2016:54) pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari perkembangan teknologi dibagi menjadi 2 kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi muthakhir yaitu:

1. Media Tradisional

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan diantaranya yaitu:

- a) Visual diam yang diproyeksikan yaitu visual diam dapat menambah realita objek yang diperagakan dengan dasar media yang ditampilkan suara dan gambar diam seperti proyeksi *opaque*, *proyeksi overhead*, *slides* dan *filmstrips*.
- b) Visual yang tak diproyeksikan yaitu media ini dapat menyingkat suatu uraian. Informasi yang diperjelas dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian panjang seperti gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu. Media ini dapat menyingkat suatu uraian. Informasi yang diperjelas dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian panjang.

- c) Audio rancangan yang dihasilkan lebih tajam, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan. Seperti rekaman piringan dan pita kaset.
- d) Penyajian multimedia yang dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa, serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya seperti slide plus suara (*tape*), *multi-image*. Bantuan alat elektronik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif.
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu pesan yang disajikan dapat bersifat fakta (kejadian/ peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya cerita yang bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Seperti film, televisi dan video serta banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD.
- f) Cetak seperti buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*) yaitu dapat berperan sebagai manajer dari kegiatan belajar siswa, dilengkapi informasi yang tingkat kesukarannya bertahap, termasuk soal latihan dan pemecahan masalah yang terkait.
- g) Permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan yaitu media yang dipakai dalam melatih pribadi untuk siap melewati persaingan, siap menerima kemenangan sekaligus siap menerima kekalahan dan aktualisasi diri. Oleh karena itu, permainan bersifat mendewasakan. Melalui bermain, seseorang belajar banyak tentang kehidupan baik itu belajar

kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan dan menyadari arti eksistensi dirinya.

2. Media Teknologi Muthakir

Berbagai teknologi dan aplikasi pendukung telah dikembangkan sebagai upaya untuk mendukung dan mempermudah aktivitas manusia. Arsyad (2016:54) mengelompokan media pembelajaran termasuk kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan sebagai berikut:

- a) Media Berbasis Telekomunikasi dilandaskan seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, maka pendidikan jarak jauh mengalami perkembangan. Dengan memanfaatkan teknologi maka daya jangkaunya menjadi semakin luas dan efektifitasnya dalam menyampaikan materi pembelajaran juga semakin baik. Pada saat ini sistem pendidikan jarak jauh telah mengintegrasikan berbagai jenis media yang kemampuan interaktifnya sudah dikatakan baik seperti telekonferen dan kuliah jarak jauh (*online*).
- b) Media Berbasis *Micropocessor* merupakan Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Media Berbasis *Micropocessor* seperti *Computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *Hypermedia* dan *Compact disc* (CD). Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan dua teknologi lainnya adalah informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, tidak dalam bentuk cetakan atau visual.

Sanjaya (2013:118) menyatakan bahwa dilihat dari cara pemakaiannya media dapat dibagi kedalam yaitu: (a) media yang diproyesikan seperti *film*, *slide*, *film stride* dan sebagainya. Jenis media yang digunakan membutuhkan alat proyeksi khusus untuk memproduksi *slide* yang digunakan (b) media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio serta bentuk media grafis lainnya. Dalam hal ini fungsi tidak lepas dari menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal.

Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut gabungan maka dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan serta memiliki fungsi mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media yang berbagai jenis mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup efisien.

C. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam manfaat dalam kegunaannya terkhusus pada pelaksanaan pembelajaran yang dapat menjawab kebutuhan beragam siswa pada saat pembelajaran.

Menurut Riyana dan Sulisana (2016:10) media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar dimana pembelajaran lebih bertahan lama dan siswa tidak mudah lupa sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi. Daryanto (2017:8) juga menyatakan media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi

dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) dengan demikian media pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran dengan cepat. Menurut Sumiati dan Asra (2016:164) menyatakan manfaat media pembelajaran mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera. Media pembelajaran membantu pelaksanaan pembelajaran dengan keterbatasan yang dimiliki siswa di kelas tanpa harus menggapai lokasi yang jauh serta benda yang sulit untuk dilihat langsung.

Jadi, dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran adalah sebagai sarana efektif yang mampu memperbaiki proses pembelajaran untuk semakin berkualitas serta mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.

BAB IV

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

A. Pengertian Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata “*multi*” yang berarti banyak; bermacam-macam dan “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar. Multimedia merupakan pengantar pesan dapat berjumlah banyak dalam waktu yang singkat dan relatif cepat.

Daryanto (2017:53) menyatakan multimedia interaktif adalah suatu alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dimana pengguna memegang peranan penuh dalam pengoperasian media. Menurut Hardyanto. E.L (2015) Penggunaan multimedia interaktif dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dibandingkan media yang bersifat traditional. Sehingga suasana pembelajaran yang efektif tercipta dan siswa menjadi tertarik dalam proses pembelajaran

Riyana dan Sulisana (2016:126) multimedia interaktif adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode serta cara mengevaluasi yang disusun secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi mata pelajaran sesuai dengan kompleksitasnya. Dalam hal ini multimedia interaktif menjembatani keterbatasan guru sebagai tenaga pengajar yang dapat mengasah keterampilan siswa dalam berinteraksi secara langsung.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan perangkat pesan serta perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, grafik, audio, interaksi dan

digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi yang menyebabkan terjalinnya interaksi kuat antara pengirim dan penerima informasi.

B. Manfaat pembelajaran Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan hasil dari kemajuan teknologi yang hampir digunakan diseluruh aspek kegiatan pembelajaran. Daryanto (2017:54) menyatakan bahwa manfaat pembelajaran multimedia interaktif yaitu menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit yang berlangsung cepat atau lambat. Keterbatasan guru dalam penyampaian materi pembelajaran akan terbantu dengan adanya multimedia interaktif.

Sesuai dengan namanya, program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri). Munir (2013:110) menyatakan saat siswa mengaplikasikan program, siswa diajak untuk terlibat secara *auditif*, *visual*, dan *kinetic*, sehingga dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dipahami sebab multimedia interaktif dilengkapi oleh alat bantu seperti *computer*, *keyboard*, *mouse* sebagai alat dalam penggunaannya.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menciptakan kondisi aktif pada siswa untuk mendapatkan umpan balik serta membangkitkan motivasi belajar untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif.

C. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif mempunyai tujuan yang pada dasarnya memberikan kesan baik kepada peserta didik dalam proses penyampaian dan penguasaan materi pembelajaran. Namun dibalik itu, multimedia interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan.

Daryanto (2013:52) mengemukakan bahwa kelebihan multimedia pembelajaran yaitu:

Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron, dan lain-lain; (b) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain; (c) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain; (d) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain; (e) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain; (f) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Proses pengembangan multimedia interaktif perlu dilakukan mengingat terdapat keunggulan multimedia interaktif dengan media lain. Menurut Riyana dan Sulisana (2016:6) kelebihan multimedia interaktif sebagai berikut:

1. Daya coba tinggi dan latihan yaitu melalui penggunaan modul multimedia interaktif, memungkinkan peserta siswa untuk melakukan kegiatan interaktif dengan *software*, yang merangsang untuk menumbuhkan sifat keingintahuan siswa.
2. Menumbuhkan kreativitas yaitu rancangan isi dan desain multimedia interaktif, memberi peluang untuk

menumbuhkan kreatifitas melalui kegiatan-kegiatan multimedia interaktif

3. Visualisasi informasi/Proses yang bersifat abstrak (tidak kasat mata) yaitu rancangan isi dan desain multimedia interaktif merupakan visualisasi informasi/proses yang cenderung abstrak (tidak kasat mata). Jika ditampilkan melalui modul multimedia interaktif, akan mempermudah siswa memahaminya (Contoh: proses pembuahan hingga terjadi bakal biji, penyebaran beban yang terjadi pada balok dll).
4. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu yaitu rancangan isi dan desain multimedia interaktif, merupakan tampilan tayangan yaitu informasi/proses yang membutuhkan waktu yang lama dan khusus, untuk mengamati secara konkrit, yang tidak dapat dilakukan pada waktu jam pelajaran serta Informasi/proses yang membutuhkan ruang (tempat dan peralatan) khusus dalam mempelajari suatu kompetensi/subkompetensi, yang tidak dapat dilakukan pada waktu belajar karena akan membutuhkan biaya mahal
5. Ada stimulus-respon yaitu rancangan desain dan isi multimedia interaktif memberikan respon (umpan balik) secara langsung terhadap stimulus yang diberikan siswa. Sehingga siswa mendapatkan kejelasan dan kepastian akan hasil yang dipelajari secara tepat.
6. Meningkatkan motivasi belajar yaitu rancangan isi dan desain multimedia interaktif (teks, grafis, animasi dan audio) yang serasi dapat menumbuhkan motivasi belajar.

7. Visualisai relevan dengan materi yaitu rancangan visual yang terdapat dalam multimedia interaktif, harus relevan dan mendukung sepenuhnya terhadap materi pembelajaran.
8. Pebandingan Teks, Visual (Grafis, video/film, animasi) dan audio yaitu rancangan isi dan desain multimedia interaktif mengandung unsur (grafis, video/film, animasi) dan audio dengan maksud (Grafis, video/Film, animasi dan audio) dengan tujuan multimedia interaktif lebih dominan unsur visual, kemudian audio teks lebih diperkecil.
9. Kemasan multimedia interaktif yaitu *software* dikemas dalam bentuk CD maupun file dengan spesifikasi *computer pentium III*, *windows* dan berbasis *web*, dimaksudkan agar multimedia interaktif dapat digunakan di sekolah dengan kemampuan komputer yang dimiliki dan dimanfaatkan sebagai bahan yang akan diakses ke internet.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan multimedia interaktif adalah materi serta pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran dapat diterima siswa dengan baik sekaligus menambah pengalaman belajar siswa yang dikemas dalam bentuk teknologi.

Multimedia interaktif mampu menarik perhatian peserta didik karena dilengkapi dengan komponen tampilan menarik. Namun, multimedia interaktif juga memiliki beberapa kelemahan. Menurut (Munir 2009:109) keterbatasan atau kelemahan Multimedia Interaktif, yaitu:

1. Memerlukan biaya yang relatif tinggi dalam pengadaan, pengembangan program, pemeliharaan, dan perawatan komputer untuk pembelajaran yang

meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Saat ini komputer masih merupakan teknologi yang relatif mahal bagi sebagian masyarakat Indonesia. Untuk memanfaatkan komputer sebagai sarana pembelajaran interaktif diperlukan sejumlah perangkat keras sebagai fasilitas pendukung. Untuk itu sebelum menggunakan komputer perlu mempertimbangan biaya dan manfaat (*cost benefit analysis*);

2. Program komputer memerlukan perangkat keras dan perangkat lunak dengan spesifikasi yang sesuai (*compatibility*), sehingga terhindar *incompability* antara *hardware* dan *software*
3. Mendesain/merancang dan memproduksi program komputer untuk pembelajaran (*Computer-Assisted Instruction*) tidak mudah, melainkan memerlukan kegiatan intensif yang memerlukan banyak waktu dan keahlian khusus.
4. Mengalami kendala dalam hal sumber daya manusia, seperti masih tingginya sikap *Computer Illiteracy*, sehingga masih ada ketidaktertarikan dalam menggunakan komputer sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan pengetahuan.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran multimedia interaktif membutuhkan perangkat yang memiliki harga relatif mahal serta perawatan perangkat keras (*Hardware*) dan didukung dengan kemampuan serta keterampilan dalam menggunakan atau mengoprasikannya.