

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori dan Kerangka Berfikir

1. Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Media pembelajaran adalah sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran .¹ Komunikasi yang dimaksudkan adalah penyampaian pesan oleh guru kepada siswa sebagai penerima pesan.

Media interaktif adalah proses pembelajaran dimana penyampaian materi, diskusi, dan kegiatan pembelajaran lain dilakukan melalui media komputer dan bersifat dua arah. Multimedia pembelajaran adalah paket multimedia interaktif dimana terdapat langkah-langkah instruksional yang didesain untuk melibatkan pengguna secara aktif dalam proses pembelajaran. Multimedia memiliki keunggulan dalam hal interaktivitas yang memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi/media. Menurut Vaughan menyatakan bahwa dalam multimedia interaktif, pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan ditampilkan.²

Menurut Green & Brown (dalam Wijaya), multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari:

¹ Setyosari P dan Sihkabuden, *Media Pembelajaran* (Malang: Elang Mas, 2005), 18.

² Binanto, *Multimedia Digital : Dasar Teori + Pengembangannya* (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), 2.

1) Teks

Teks adalah susunan kata yang di visualkan dan digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Beberapa tipe teks (sebagai contoh: Time New Roman, Arial, Comic San MS), ukuran dan warna. Ukuran suatu teks terdiri dari *length* dan *size*. *Length* biasanya menyatakan banyaknya teks dalam sebuah kata atau halaman. *Size* itu ukuran besar atau kecil suatu huruf. Teks standar adalah *size* 10 atau 12. Semakin besar *size* suatu huruf maka semakin tampak besar ukuran huruf tersebut.

2) Grafik

Grafik adalah suatu medium berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Dan seandainya gambar di *render* menjadi bentuk tiga dimensi (3D), tampilannya akan tetap seperti medium dua dimensi. Hal ini termasuk gambar yang disajikan lewat kertas, televisi ataupun layar monitor. Grafik juga mampu menyajikan sesuai kenyataan (*reality*) atau hanya sebuah *iconic*. Grafik terdiri dari gambar diam dan gambar bergerak. Gambar yang tidak bergerak biasa diukur berdasarkan *size* (atau bisa di sebut *canvas size*) dan resolusi. Selain bisa diukur dengan menggunakan *size* dan resolusi, gambar bergerak juga memiliki durasi.

3) Audio

Audio atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Contoh: narasi, lagu, *sound effect*, *back sound*.

4) Interaktivitas

Interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas bisa dikatakan juga sebagai *interface design* atau *human factor design*. Interaktivitas bisa juga dibagi menjadi dua struktur, yakni struktur linear dan struktur non linear. Struktur linear menyediakan satu pilihan situasi saja kepada pengguna sedangkan struktur nonlinear terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna.

b. Manfaat Media Interaktif

Proses pembelajaran adalah suatu sistem dimana posisi media adalah sebagai komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi dalam pembelajaran tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung. Multimedia pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.³ Multimedia pembelajaran tidak hanya menyediakan

³ Praherdhiono dan Edi E.P, *Panduan Praktikum Multimedia* (Malang: UM Press, 2008), 4.

banyak teks, tetapi juga menghidupkan teks dengan menyertakan audio, visual, gambar, dan video.

Pemanfaatan media interaktif adalah sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas, sebagai materi pembelajaran mandiri, dan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Multimedia menjadi wahana yang unggul dalam pengajaran dan pendidikan yang meningkatkan daya saing sekolah, perguruan tinggi, maupun penyelenggara pendidikan lainnya. Oleh karena itu, media interaktif merupakan salah satu alternatif media yang dapat menjawab kebutuhan dan tantangan dalam perkembangan teknologi.

Menurut Kustiawan , manfaat media interaktif maupun media video game untuk anak usia dini adalah sebagai berikut:⁴

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif.
- 4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- 6) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
- 7) Sikap positif terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

⁴ Kustiawan U, *Sumber dan media pembelajaran anak usia dini* (Kementrian pendidikan dan kebudayaan Malang, 2013), 130.

c. **Kelebihan Penggunaan Media Interaktif**

Media interaktif memiliki kelebihan-kelebihan diantaranya mudah dioperasikan oleh pengguna. Pengguna media interaktif dapat berinteraksi secara langsung dengan komputer. Terdapat pilihan - pilihan yang dapat diklik atau dipilih oleh pengguna untuk memunculkan informasi berupa teks, audio, dan visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna didalam media interaktif. Tampilan audio visual yang disajikan dalam media interaktif juga dirancang lebih menarik jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku atau media dua dimensi lainnya. Kemenarikan di sini utamanya karena sistem interaksi yang tidak dimiliki oleh media cetak (buku) maupun media elektronik lain (film TV, audio).

Dari beberapa keunggulan media pembelajaran interaktif, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

2. Pelajaran Mengenal Mufrodat pada bab Lingkungan Sekolah

Kegiatan mengenal Mufrodat pada bab lingkungan sekolah dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk menambah kosakata dalam berbahasa Arab dan dasar dalam melakukan percakapan di Sekolah. Kegiatan mengenal Mufrodat pada bab lingkungan sekolah merupakan pelajaran lanjutan untuk siswa Sekolah Dasar.

a. Metode Mengenal Mufrodat Pada Bab Lingkungan Sekolah.

Cara mengenal Mufrodat pada siswa SDI biasanya dengan cara tradisional. Menirukan pelafalan guru atau dengan membaca Teks yang telah dituliskan oleh guru di papan tulis, kemudian siswa menirukan guru dan menyebutkan mufrodat tersebut.

b. Perbandingan Metode Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Dengan Pembelajaran Secara Tradisional.

Pembelajaran visual (interaktif) merupakan pembelajaran dengan mengenalkan siswa pada materi secara langsung dengan memanfaatkan indra penglihatan. Pembelajaran menggunakan metode ini lebih efektif dibandingkan metode hafalan. Siswa kelas 3 SD lebih senang melihat langsung suatu obyek yang menarik dibanding dengan menghafalkannya.

c. Software Presentasi

1) Pengertian *Microsoft Power Point*

Microsoft Power Point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Microsoft power poin yang berada diseperangkat software komputer, sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office. Program ini mempunyai berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik dan Interaktif.

2) Kelebihan *Microsoft Power Point*

Kelebihan *Microsoft Power Point* dibanding bahasa pemrograman lainnya:

- a) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
 - b) *Microsoft Power Point* Familiar dan mudah untuk digunakan.
 - c) Membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk yang lain.
 - d) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
 - e) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- 3) Software Presentasi untuk Mengenal Mufrodat

Media interaktif yang digunakan dirancang sendiri oleh pembuat program. Dalam aplikasi ini tersedia berbagai soal-soal yang mengenai mufrodat beserta pelafalannya (suara). Dalam aplikasi ini siswa belajar langsung dengan menirukan, melafalkan, mengerjakan soal-soal tentang materi pengenalan Mufrodat yang sudah dipelajari. Apabila siswa menyenangi media pembelajaran mengenal dan menghafal Mufrodat dengan aplikasi pemrograman visual ini siswa semakin semangat dan menumbuhkan minat yang kuat untuk belajar Mufrodat ke jenjang selanjutnya.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu dengan tema yang mirip. Penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tesis yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA 3

Bojonegoro”, yang ditulis oleh Sintia Yuliandari mahasiswa pascasarjana Universitas Negeri Surabaya 2014. Pada penelitian ini menyebutkan adanya ketertarikan anak terhadap materi yang diajarkan, dan juga membuat siswa semakin mudah memahami materi, Penelitian ini mengambil mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang diberikan perlakuan, Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan berbasis multimedia interaktif. Menurut hasil dari penelitian ini telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari ahli materi kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 84,85%. Dari ahli media kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 86,18%. Dari pendapat siswa kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 90,83% dengan kriteria sangat layak.⁵

2. Tesis yang berjudul,” Pengembangan media Interaktif pada pembelajaran tematik kelas V tema sejarah peradapan manusia, Tesis yang di tulis oleh Arda Purnama Universitas Negeri Malang tahun 2015, Pada penelitian ini peneliti menggunakan media Interaktif pada kurikulum 13 kelas V, Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan menggunakan media Interaktif. Berdasarkan uji coba produk utama, produk ini mendapatkan skor kepraktisan 4,5 yang termasuk dalam

⁵ Sintia yuliandari, *pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ekonomi*, (Surabaya: Pascasarjana universitas negeri Surabaya, 2014)

kriteria praktis dan mendapatkan skor kemenarikan 4,2 yang termasuk dalam kriteria menarik, serta mendapatkan skor keefektifan 84,7 yang termasuk dalam kriteria efektif. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik tema Sejarah Peradaban Indonesia sub tema Kerajaan Islam di Indonesia.⁶

3. Tesis yang berjudul, ” pengembangan media interaktif pembelajaran berbasis pendidikan budaya dan karakter pada mata pelajaran ips kelas V”. Tesis yang ditulis oleh Nurudin mahasiswa Universitas keguruan Lampung tahun 2017, Penelitian ini membahas tentang media interaktif pembelajaran, Berbasis pendidikan budaya dan karakter pada mata pelajaran ips kelas V, Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan media interaktif. Setelah dilakukan perhitungan reliabilitas, kemampuan pemahaman materi masalah sosial, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 86,85%, dari ahli media kelayakan media pembelajaran interaktif memperoleh nilai sebesar 86,18%. Dari pendapat siswa kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 91,83% Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tes yang digunakan memiliki kriteria reliabilitas yang sangat tinggi. Sehingga bisa disimpulkan media interaktif yang di kembangkan layak digunakan untuk pembelajaran.⁷

⁶ Arda Purnama, *Pengembangan media Interaktif pada pembelajaran tematik kelas V tema sejarah peradaban manusia*, (Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang, 2015)

⁷ Nurudin, *pengembangan media interaktif pembelajaran berbasis pendidikan budaya dan karakter pada mata pelajaran ips kelas V*, (Lampung: Pascasarjana Universitas keguruan Lampung, 2017)

4. Tesis yang berjudul, ” pengembangan bahan ajar berbasis multimedia Interaktif pada materi menyimak untuk Siswa kelas VI sekolah dasar”. Tesis yang ditulis oleh Novi Niarti mahasiswa Pascasarjana Universitas Lampung tahun 2017, Penelitian ini berorientasi pada pengembangan bahan ajar berbasis multimedia Interaktif pada materi menyimak, Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan menggunakan media Interaktif. Dari ahli materi kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 87,65%, dari ahli media kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 89,20%, dari pendapat siswa kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh nilai sebesar 92,83%. Penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VI sekolah dasar.⁸
5. Tesis yang berjudul, ” pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis Android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI ”. Tesis yang ditulis oleh Muhammad Khoirun Aziz mahasiswa Pascasarjana UIN Jogja tahun 2015, Penelitian ini berorientasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah

⁸ Novi Niarti, *pengembangan bahan ajar berbasis multimedia Interaktif pada materi menyimak untuk Siswa kelas VI sekolah dasar*, (Lampung: Pascasarjana Universitas Lampung, 2017).

keduanya menggunakan menggunakan media Interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif mendapatkan nilai 4,02 dalam kategori baik, peningkatan setelah memakai media interaktif dari segi partisipasi siswa meningkat 18,75% dan dari segi prestasi siswa meningkat 14,7 poin. Sehingga bisa disimpulkan media interaktif yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran.⁹

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian Terdahulu	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti	Persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti
1.	Tesis yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA 3 Bojonegoro", yang ditulis oleh Sintia Yuliandari mahasiswa pascasarjana Universitas Negeri Surabaya 2014. Pada penelitian ini menyebutkan adanya ketertarikan anak terhadap materi yang diajarkan, dan juga membuat siswa semakin mudah memahami materi.	Penelitian ini mengambil mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang diberikan perlakuan dan untuk pelajaran kelas XI SMA 3 Bojonegoro.	Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan berbasis multimedia interaktif.
2	Tesis yang berjudul," Pengembangan media Interaktif pada pembelajaran tematik kelas V tema sejarah peradapan manusia, Tesis yang di tulis oleh Arda Purnama Universitas Negeri Malang tahun 2015	Pada penelitian ini peneliti menggunakan media Interaktif pada kurikulum 13 kelas V	Persamaan dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan menggunakan media Interaktif.

⁹ Muhammad Khoirun Aziz, *pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis Android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI*, (Yogyakarta: Pascasarjana UIN Jogja tahun 2015)

3	Tesis yang berjudul," pengembangan media interaktif pembelajaran Berbasis pendidikan budaya dan karakter pada mata pelajaran ips kelas V". Tesis yang ditulis oleh Nurudin mahasiswa Universitas keguruan Lampung tahun 2017.	Penelitian ini membahas tentang media interaktif pembelajaran Berbasis pendidikan budaya dan karakter pada mata pelajaran ips kelas v	Persamaan dengan penelitiaan yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan media interaktif.
4	Tesis yang berjudul," pengembangan bahan ajar berbasis multimedia Interaktif pada materi menyimak untuk Siswa kelas VI sekolah dasar". Tesis yang ditulis oleh Novi Niarti mahasiswa Pascasarjana Universitas Lmpung tahun 2017.	Penelitian ini berorientasi pada pengembangan bahan ajar berbasis multimedia Interaktif pada materi menyimak	Persamaan dengan penelitiaan yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan media Interaktif.
5	Tesis yang berjudul," pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI ". Tesis yang ditulis oleh Muhammad Khoirun Aziz mahasiswa Pascasarjana UIN Jogja tahun 2015.	Penelitian ini berorientasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI	Persamaan dengan penelitiaan yang diteliti peneliti adalah keduanya menggunakan media Interaktif.