

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media dalam pendidikan bagian dari instrumen yang ikut menentukan keberhasilan dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar. Keberadaan media dapat memberikan dinamika terhadap peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar.<sup>1</sup> Dalam bahasa Arab, media dimaknai sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Secara umum, media merupakan alat untuk menyampaikan informasi atau pesan dari suatu tempat ke tempat lain. Media digunakan dalam proses komunikasi, termasuk kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru sebagai komunikator, bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik dan tujuan pembelajaran<sup>2</sup>. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Press, 2014) hal.3

<sup>2</sup> I Wayan Santyasa, *Landasan Konseptual Media*, (Bali: Universitas Pendidikan Ganesha, 2007) hal 3.

dalam kegiatan belajar untuk memudahkan pelaksanaan proses pembelajaran dan juga mencapai tujuan belajar.

*Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. *Education Association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.<sup>3</sup> Media pembelajaran memuat informasi yang dapat berupa pengetahuan maupun menjadi sarana bagi peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar (membaca, mengamati, mencoba, mengerjakan soal, menjawab pertanyaan, dan lain-lain), maka media pembelajaran erat kaitannya dengan sumber belajar.

Menurut pendapat Oemar Hamalik bahwa:

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.<sup>4</sup>

Dalam penelitian tentang pemanfaatan multimedia interaktif ini, peneliti lebih cenderung menggunakan definisi media pembelajaran dari Oemar Hamalik dengan alasan bahwa cakupan dari sebuah media lebih luas, tidak hanya dibatasi sebagai alat tetapi juga teknik dan

---

<sup>3</sup> Basyiruddin Usman, Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Ciputat Press , Juni 2002) hal. 11

<sup>4</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya Bakti, 1994), hal 63-64

metode sehingga dapat mencakup definisi dari para ahli pendidikan lainnya. merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik.

## **b. Pengelompokan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang sering kali digunakan dan termasuk media tradisional antara lain papan tulis, buku teks, handout, modul, lembar peraga, LKS, objek-objek nyata, slide OHP, pita video atau film, guru, media massa (koran, majalah, radio, televisi, bisokop, dan lain sebagainya). Sementara media pembelajaran baru yang berbasis penggunaan teknologi informasi dan komunikasi antara lain komputer, CD, DVD, video interaktif, Internet, sistem multimedia, konferensi video, dan lain lain,

Dilihat dari jenisnya, menurut Syaiful Bahri Djamarah, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga macam yaitu:

### 1) Media visual

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.<sup>5</sup> Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi, khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014) hal.102

<sup>6</sup> Syaiful Bahri dan Aswin Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Ciputat Press, 2006) hal.124

Media Visual memiliki berbagai kelebihan dibanding media grafis yang lain. Keuntungan tersebut yaitu:<sup>7</sup>

- a) Bersifat konkret. Gambar atau foto dapat dilihat oleh peserta didik dengan lebih jelas dan realistis menunjukkan materi atau pesan yang disampaikan.
- b) Mengatasi ruang dan waktu. Untuk menunjukkan gambar stadion atau lapangan bola basket tidak perlu melihat objek yang sesungguhnya melainkan cukup melihat gambar atau fotonya saja.
- c) Meminimalisasi keterbatasan pengamatan mata. Untuk menerangkan objek tertentu yang sulit untuk diamati maka digunakanlah gambar atau foto.
- d) Dapat memperjelas suatu masalah. Gambar memungkinkan suatu masalah dipahami secara sama.
- e) Murah dan mudah. Gambar atau foto dapat dibuat oleh guru sendiri dengan biaya yang murah dan penggunaannya pun mudah.

Gambar atau foto ternyata juga memiliki kekurangan antara lain, hanya menekankan persepsi visual, kurang efektif jika benda/objek yang ditampilkan bersifat kompleks, dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok yang besar.

---

<sup>7</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya Bakti, 1994), hal. 63-64

## 2) Media Audio

Yudhi Munadi dalam bukunya:

Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal audio yakni pesan lisan atau kata-kata, dan pesan non verbal audio seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti geruntuan, gumam, musik dan lain-lain.<sup>8</sup>

Macam macam media audio: radio, tape recorder. Contoh media pembelajaran dalam jaringan berbentuk audio: radio edukasi kemendikbud, Suara edukasi, Jogja belajar radio, dll. Program radio ini sangat sesuai untuk sasaran dalam jangkauan yang luas, dan dalam dunia pendidikan telah mampu digunakan untuk Pendidikan Jarak Jauh.<sup>9</sup>

## 3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran. Audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual.<sup>10</sup> Audio visual adalah media yang mempunyai unsur-unsur suara dan unsur gambar.<sup>11</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan media audio visual adalah media gabungan dari media audio dan visual yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman

---

<sup>8</sup> Yudhi Munadi. *Media pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group 2013), hal. 5

<sup>9</sup> *Ibid*, hal. 56

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 89

<sup>11</sup> Syaiful Bahri dan Aswin Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Ciputat Press, 2006), hal.141

yang ditangkap oleh indra pendengaran dan pandangan sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Media ini berupa suara dan gambar. Macam – macam media audio visual televisi, video kaset, film bersuara. Contoh media pembelajaran *online* berbasis audio visual dengan pemanfaatan aplikasi seperti *zoom, google meet, WhatsApp, dll.*

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran diciptakan karena media pembelajaran memiliki fungsi tertentu. Menurut Levie dan Lentz:

Terdapat empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.<sup>12</sup>

Fungsi atensi dimaknai bahwa suatu media pembelajaran digunakan untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran. Fungsi afektif media pembelajaran terlihat apabila dalam proses pembelajaran peserta didik merasakan kenyamanan dan kenikmatan dalam belajar. Fungsi kognitif dimaknai apabila dalam proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam media. Fungsi Kompensatoris dimaknai bahwa media pembelajaran

---

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta:Rajawali Press,2014) hal.20

berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang kesulitan memahami dan menerima isi pembelajaran.<sup>13</sup>

Dengan demikian berdasarkan fungsi tersebut maka kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran akan semakin besar dan pencapaian tujuan belajar dan mengingat informasi akan lebih mudah dicapai.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:<sup>14</sup>

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Hal tersebut dikarenakan setiap peserta didik mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik secara seragam. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh peserta didik lainnya. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya

---

<sup>13</sup> *Ibid*, hal.20

<sup>14</sup> Yamin, Martinis. 2006. Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Jakarta: Gaung Persada Press

kesenjangan informasi diantara peserta didik di manapun mereka sedang berada.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif apabila sudah dipilih dan dirancang secara baik.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Keluhan yang selama ini sering dirasakan adalah selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Pendidik seringkali menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi yang belum tentu dipahami oleh peserta didik.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Hal ini karena Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pendidik saja, peserta didik mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman peserta didik pasti akan lebih baik.

- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan peserta didik betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong pebelajar untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
- 8) Mengubah peran pendidik menjadi lebih positif dan produktif.
- 9) Media dapat membuat materi pelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkrit.
- 10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas.
- 11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian. Misalnya, proses

perkembangan janin dalam kandungan selama sembilan bulan, dapat dipercepat dan disaksikan melalui media hanya dalam waktu beberapa menit saja.

Berdasarkan pandangan tersebut maka pemanfaatan media pada dasarnya dimaksudkan untuk membantu agar kegiatan pembelajaran lebih efektif mencapai tujuan dan efisien dalam hal tenaga, waktu dan biaya.

## **2. Multimedia Interaktif**

### **a. Pengertian Multimedia Interaktif**

Azhar Arsyad menuliskan dalam bukunya bahwa:

Definisi multimedia masih belum jelas. Namun secara sederhana media ini adalah media yang berasal dari lebih dari satu media. Multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi yang merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.<sup>15</sup>

Secara etimologis multimedia berasal dari kata “*multi*” (Bahasa Latin, nouns yang berarti banyak, bermacam-macam), dan “*medium*” (Bahasa Latin yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu). Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen

---

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal 171

komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/ pengguna produk) dan komputer (*software/ aplikasi/ produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD*).<sup>16</sup>

Multimedia dapat digunakan dalam kegiatan presentasi yang menarik. Sesuai pendapat Richard E. Mayer bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, grafik, animasi, audio, dan video sebagai alat presentasi dinamis dan interaktif. Unsur interaktif yang dimiliki oleh multimedia, memungkinkan multimedia dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar.<sup>17</sup>

Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan semua kombinasi teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital sedangkan Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang mampu dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih hal apa yang dikehendaki.

Multimedia interaktif tematik yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan multimedia interaktif yang dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013 yang disusun berdasarkan kombinasi dari teks, foto, suara, animasi, video, dan grafis yang menarik serta tombol yang berguna untuk mengoperasikan multimedia, sehingga pengguna dapat

---

<sup>16</sup> Niken Ariani, Dany Haryanto, Pembelajaran Multimedia di Sekolah (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2010), hal.1

<sup>17</sup> Suyanto, Muhammad, *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Yogyakarta: Andi,2003) hal.21

memilih apa yang dikehendaknya. Multimedia tematik ini dirancang secara interaktif sehingga terjadi umpan balik dengan pengguna dalam proses pembelajarannya. Multimedia interaktif dirancang berdasarkan karakteristik pembelajaran tematik di sekolah dasar yaitu:

Karakteristik Bahan Ajar Tematik :

- 1) Sumber belajar yang mampu menstimulasi peserta didik agar aktif.
- 2) Sumber belajar yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*).
- 3) Sumber belajar yang mampu menyuguhkan pengetahuan yang holistic (tematik).
- 4) Sumber belajar yang memberikan pengalaman langsung (*direct experiences*) kepada peserta didik.<sup>18</sup>

Terdapat model- model multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran antara lain drill, tutorial, simulation, dan games. Pada dasarnya salah satu tujuan pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah mendukung unsur-unsur: tujuan, materi, metode, dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam system pendidikan konvensional yang biasa kita lakukan. Sebagai multimedia interaktif yang diharapkan akan menjadi bagian dari proses pembelajaran, pembelajaran interaktif berbasis komputer atau ICT harus mampu memberi dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antar media dan peserta didik sebagaimana yang dipersyaratkan dalam sebuah proses belajar mengajar (PBM). Model-model multimedia interaktif berbasis komputer ini lebih jelasnya, yaitu :<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat bahan Ajar Inovatif*. (Yogyakarta: Diva Press, 2014) hal. 124

<sup>19</sup> Nandi, *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan* dalam Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi Vol. 6, No. 1, April 2006 , hal.5

### 1) Model *Drills*

Model drills merupakan salah satu bentuk model pembelajaran interaktif berbasis komputer (ICT) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui latihan-latihan soal untuk menguji penampilan peserta didik melalui kecepatan menyelesaikan latihan soal. Secara umum tahapan materi model drill adalah sebagai berikut :

- a) Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari penampilan peserta didik.
- b) Peserta didik mengerjakan latihan soal.
- c) Program merekam penampilan peserta didik, mengevaluasi kemudian memberikan umpan balik.
- d) Jika jawaban yang diberikan benar program menyajikan soal selanjutnya dan jika jawaban salah program menyediakan fasilitas untuk mengulang latihan atau remediation, yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.<sup>20</sup>

### 2) Model Tutorial

Model tutorial merupakan program pembelajaran interaktif yang digunakan dengan menggunakan perangkat lunak atau software berupa program komputer berisi materi pelajaran. Model tutorial digunakan untuk memaksimalkan aktivitas belajar-mengajar sebagai

---

<sup>20</sup> Nandi, *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan* dalam Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi Vol. 6, No. 1, April 2006, hal.5

interaksi kognitif antara peserta didik, materi subjek, dan komputer yang diprogram.<sup>21</sup>

### 3) Metode Simulasi

Model simulasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman secara kongkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana pengalaman yang mendekati suasana.<sup>22</sup>

Model simulasi terbagi dalam empat kategori, yaitu : fisik, situasi, prosedur, dan proses. Secara umum tahapan materi model simulasi adalah: pengenalan, penyajian, informasi, (simulasi 1, simulasi 2, dst), pertanyaan dan respon jawaban, penilaian respon, pemberian feedback tentang respon, pengulangan, segmen pengaturan pengajaran, dan penutup.

### 4) Model *Instructional Games*

Model *instructional games* merupakan metode dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasis komputer. Tujuan Model *instructional games* adalah untuk menyediakan suasana/lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan peserta didik. Model *instructional games* tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang

---

<sup>21</sup> *Ibid, hal. 5*

<sup>22</sup> *Ibid, hal. 5*

menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi peserta didik. Model *instructional games* sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu.<sup>23</sup>

## B. Objek Multimedia Interaktif

Multimedia memiliki beberapa objek, yaitu:<sup>24</sup>

### 1) Teks

Merupakan unsur dasar yang biasa digunakan di dalam komputer dan juga merupakan bagian dasar dari informasi berbasis multimedia. Hal tersebut menunjukkan bahwa teks harus dimengerti oleh pengguna multimedia karena merupakan unsur dasar dalam multimedia.

### 2) Image/Grafik

Image atau grafik dihasilkan dari kumpulan titik-titik yang membentuk garis atau gambar. Grafik dan gambar merupakan sarana sangat baik untuk memperkuat sajian informasi karena manusia beorientasi pada visual.

### 3) Animasi

Adalah objek bergerak yang terlihat hidup. Animasi dibuat menggunakan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Kemampuan animasi di dalam multimedia adalah recording dan

---

<sup>23</sup> Nandi, *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan* dalam Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi Vol. 6, No. 1, April 2006, hal.5

<sup>24</sup> Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hal. 104

playback sehingga animasi dapat dikontrol bagaimana rekaman dan tampilannya pada screen. Kelebihan animasi di dalam multimedia adalah dapat menimbulkan ketertarikan pengguna untuk menggunakan produk multimedia. Animasi juga dapat dibuat lebih menarik dengan menggunakan transition effect seperti fade in, fade-out, zoom, rotasi objek, dan warna.

#### 4) Audio

Merupakan salah satu objek yang dapat digunakan untuk memperjelas suatu informasi dalam teks dan video. Suara juga dapat menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek.

#### 5) *Full-Motion* dan *Live Video*

Merupakan penyimpanan video sebagai video klip, sedangkan live video merupakan hasil dari pemrosesan rekaman kamera. File video memerlukan penyimpanan yang lebih besar dibandingkan dengan gambar.

#### 6) *Interactive Link*

*Interactive link* memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mengontrol dan melakukan navigasi dalam mengoperasikan program multimedia. Cukup dengan mengklik tombol, gambar atau icon yang telah diberi petunjuk, pengguna seperti berinteraksi dengan

multimedia. Interactive link juga difungsikan sebagai perantara yang menggabungkan beberapa unsur multimedia.<sup>25</sup>

### **C. Komponen Multimedia Interaktif**

Menurut Hofstetter bahwa dalam multimedia terdapat komponen penting yaitu komputer, link, alat navigasi, dan menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide sendiri.<sup>26</sup>

- 1) Komputer
- 2) Link
- 3) Alat navigasi
- 4) Ruang untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan gagasan *user*.

Apabila keempat komponen tersebut digabungkan secara interaktif, maka akan menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan bagi peserta didik di jenjang pendidikan dasar .

### **D. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif**

Menurut Yuhdi Munadi, multimedia interaktif memiliki kelebihan sebagai berikut:

---

<sup>25</sup> Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, (Yogyakarta : Graha Ilmu 2003) hal. 104

<sup>26</sup> M.Suyanto, *Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis*, (Yogyakarta : Andi, 2005), hal. 21

- 1) Interaktif, sesuai dengan namanya, program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh peserta didik secara individual (belajar mandiri).
- 2) Multimedia interaktif mampu memberi iklim yang lebih bersifat afektif, karena kebutuhan peserta didik secara individual terasa terakomodasi.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar.
- 4) Memberikan umpan balik, multimedia interaktif dapat menyediakan umpan balik (respon) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik.
- 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekadar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 6) Multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunaannya.

Disamping kelebihan-kelebihan di atas, multimedia interaktif ini juga memiliki kelemahan, diantaranya:

- 1) Pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional.
- 2) Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama.<sup>27</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memiliki banyak kelebihan dan juga memiliki kekurangan.

---

<sup>27</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Referensi, 2013), hal. 152-153.

Kelebihan dari multimedia interaktif diantaranya dapat menghilangkan kebosanan peserta didik karena menggunakan media yang bervariasi serta sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran mandiri namun yang menjadi kekurangan dari multimedia interaktif membutuhkan biaya operasional dan teknologi yang memadai.

### 3. ICT (*Information Communication and Technology*)

#### a. Pengertian ICT (*Information Communication and Technology*)

ICT (*information communication and technology*) adalah alat yang digunakan untuk mengolah, mentransfer dan memuat data atau informasi dari perangkat yang satu dengan perangkat yang lainnya. Sehingga proses dalam mengkomunikasikan setiap data atau informasi mudah untuk dipahami oleh anak. Dalam penelitian ini media ICT (*information communication and technology*) yang dikembangkan yaitu dalam bentuk microsoft powerpoint yang berisi teks, gambar, video, dan animasi.<sup>28</sup>

Istilah ICT merupakan kepanjangan dari I (*information*) berarti:keterangan; pemberitahuan, kabar atau berita tentang sesuatu. C (*communication*) untuk Komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu *communicare* yang berarti sama. Sama di sini dalam hal pengertian dan pendapat antara komunikator dan komunikan. T (*technology*) untuk Teknologi didefinisikan sebagai upaya/cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal, sehingga

---

<sup>28</sup> Ice Karlina, Nina Kurniah dan Mona Ardina, *Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Dalam Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini* (Jurnal Ilmiah Potensia, 2018, Vol. 3 (1), 24- ), hal.25

seakan-akan memperpanjang, memperkuat atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, pancaindera dan otak manusia”.

**b. Pemanfaatan ICT (*Information Communication and Technology*) dalam Pendidikan**

ICT (*information communication and technology*) harus mengambil peran sentral dalam upaya mengembangkan pendidikan, baik itu proses pendidikan formal maupun pelatihan. ICT (*information communication and technology*) dapat berperan dalam pendidikan terbuka jarak jauh. Pemanfaatan ICT (*information communication and technology*) mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas jangkauan akses layanan pendidikan. Selain itu, penerapan ICT (*information communication and technology*) dapat digunakan untuk peningkatan kualitas pendidikan melalui pelatihan pendidik secara nasional.

ICT (*information communication and technology*) dapat digunakan untuk memudahkan kerja sama antara pendidik dengan peserta didik yang letaknya berjauhan secara fisik. Dahulu, seseorang harus berjalan jauh untuk menemui seorang pakar guna mendiskusikan sebuah masalah. Saat ini hal itu dapat dilakukan dari rumah dengan mengirimkan e-mail dan aplikasi berkirim pesan secara instan. Makalah dan penelitian dapat dilakukan dengan saling tukar menukar data melalui internet, e-mail, ataupun dengan menggunakan mekanisme file sharing.

Bambang Warsita menyampaikan bahwa secara umum ada tiga pendekatan dalam penggunaan atau pemanfaatan ICT (*information communication and technology*) untuk pendidikan dan pembelajaran, yaitu:<sup>29</sup>

- 1) *Learning about computers and the internet*, dimana *technological literacy* menjadi tujuan akhir. Komputer dapat dijadikan sebagai objek pembelajaran, misalnya ilmu komputer (*computer science*). Artinya menjadikan ICT (*information communication and technology*) sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah.
- 2) *Learning with computer and the internet*, di mana ICT (*Information Communication and Technology*) memfasilitasi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Misalnya Pustekkom Depdiknas mengembangkan program CD multimedia interaktif untuk pembelajaran Tematik.
- 3) *Learning through computers and the internet*, yaitu mengintegrasikan pengembangan keterampilan-keterampilan berbasis ICT (*information communication and technology*) dengan aplikasi-aplikasi dalam kurikulum.

---

<sup>29</sup> Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 150

Sementara itu Bambang Warsita dalam bukunya, dua pendekatan yang dapat dilakukan pendidik dalam memanfaatkan atau menerapkan ICT (*information communication and technology*).<sup>30</sup>

a) Pendekatan Topik (*Theme-Centered Approach*)

Pada pendekatan ini topic atau satuan pembelajaran dijadikan sebagai acuan. Adapun langkah yang dilakukan dalam pemanfaatannya adalah: Menentukan topic, Menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menentukan aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan ICT (*information communication and technology*) (seperti modul, LKS, program audio, VCD/DVD ROM, bahan belajar on-line di internet atau alat komunikasi sinkronis dan tidak sinkronis lainnya) yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b) Pendekatan Software (*Software-Centered Approach*)

Pada pendekatan ini, langkah pertama dimulai dengan mengidentifikasi ICT (*information communication and technology*) (seperti modul, LKS, program audio, VCD/DVD ROM, bahan belajar on-line di internet atau alat komunikasi sinkronis dan tidak sinkronis lainnya), yang ada atau mungkin bias digunakan. Kemudian dengan kondisi ICT (*information communication and technology*) yang ada itu, pendidik dapat merencanakan strategi

---

<sup>30</sup> Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 150

pembelajaran yang relevan dan juga paling sesuai untuk suatu topik pembelajaran tertentu.

Selain itu, terdapat tiga cara memanfaatkan *ICT (information communication and technology)* untuk kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut.<sup>31</sup>

- 1) *Web Course*, yaitu penggunaan *ICT (information communication and technology)* untuk keperluan pendidikan, di mana seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet. Peserta didik dan pendidik sepenuhnya terpisah, dan tidak diperlukan adanya tatap muka.
- 2) *Web Centric Course*, di mana sebagian bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan disampaikan melalui internet; sedangkan ujian dan sebagian konsultasi, diskusi, dan latihan dilakukan secara tatap muka. Peserta didik dan pendidik sepenuhnya terpisah, tetapi diperlukan adanya tatap muka; dan
- 3) *Web Enhanced Course*, yaitu pemanfaatan internet untuk pendidikan, untuk menunjang peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran secara tatap muka di kelas. Baik pada *model Web Course, Web Centric Course*, ataupun *Web Enhanced Course*, terdapat beberapa komponen aktifitas seperti informasi, bahan belajar, pembelajaran atau komunikasi, penilaian yang bervariasi.

---

<sup>31</sup> Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 150

Adapun beberapa contoh penerapan dan pemanfaatan ICT (*Information Communication and Technology*) antara lain adalah.

- 1) Pemanfaatan program Multimedia pembelajaran interaktif
- 2) Pemanfaatan E-dukasi.net

**c. Landasan Teori ICT (*Information Communication and Technology*) dalam Teknologi Pembelajaran**

Penggunaan ICT (*Information Communication and Technology*) dalam pembelajaran diawali oleh Burrhus Frederic Skinner dengan konsep pembelajaran terprogram (*programmed instructions*). Tahun 1958 B.F. Skinner membuat sebuah media pembelajaran (*teaching machine*). Mesin ini tidak mengajar, tetapi diprogram dengan menggunakan logika tertentu sehingga mesin dapat menyajikan materi pelajaran dan seolah-olah berinteraksi dengan peserta didik.<sup>32</sup>

Mesin pembelajaran dikembangkan berdasarkan teori belajar tingkah laku (*behaviorism theory*). Menurut teori ini tujuan pembelajaran adalah untuk mengubah tingkah laku peserta didik. Perubahan tingkah laku harus tertanam dalam diri peserta didik sehingga lama kelamaan akan terbentuk dan menjadi suatu kebiasaan. Agar tingkah laku menjadi suatu kebiasaan, maka perlu diberikan penguatan (*reinforcement*) berupa pemberitahuan ataupun nasihat bahwa apa yang dilakukan adalah suatu hal yang betul

---

<sup>32</sup> Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal 164

dalam setiap terjadinya perubahan perilaku positif ke arah tujuan yang dikehendaki.

Berdasarkan teori yang telah dijabarkan tersebut maka diperoleh prinsip-prinsip pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- 1) Respons peserta didik harus diperkuat secepatnya dan sesering mungkin. Respon positif akan memberikan penguatan sedangkan respon negative akan memberikan kekecewaan.
- 2) Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri (*self-pacing*).
- 3) Perhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan;
- 4) Beritahukan kemajuan belajar peserta didik. Untuk itu maka diperlukan adanya partisipasi dengan memberikan jawaban.

**d. Kelemahan dan Kelebihan ICT (*Information Communication and Technology*)**

Aplikasi ICT (*information communication and technology*) sebagai suatu media pembelajaran mempunyai beberapa keuntungan antara lain:

- 1) ICT (*information communication and technology*) dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi peserta didik yang lambat (*slow learner*), tetapi juga dapat memacu efektifitas belajar bagi peserta didik yang lebih cepat (*fast learner*).

- 2) Memiliki pengintegrasian komponen warna, musik dan animasi grafik (*graphic animation*). Sehingga mampu menyampaikan materi pelajaran dengan tingkat realisme yang tinggi.
- 3) ICT (*information communication and technology*) dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan pengukuhan (*reinforcement*) terhadap prestasi belajar peserta didik.
- 4) Penggunaan ICT (*information communication and technology*) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relative kecil (*cost effectiveness*)

Sedangkan kelemahan aplikasi ICT (*information communication and technology class*) sebagai suatu media pembelajaran adalah:

- 1) Memerlukan peralatan (komputer) multimedia;
- 2) Perlu persyaratan minimal prosesor, memori kartu grafis dan monitor;
- 3) Pengembangannya memerlukan adanya tim yang professional;
- 4) Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama;<sup>33</sup>

#### **4. Pembelajaran Tematik Terpadu**

##### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari

---

<sup>33</sup> Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal 164

berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.<sup>34</sup> Pembelajaran tematik terpadu dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum.<sup>35</sup>

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra-mata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik. “Bermakna artinya bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar-konsep maupun dalam intra maupun antar-mata pelajaran”.<sup>36</sup>

## **b. Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik Terpadu**

Dalam pembelajaran tematik terpadu terdapat beberapa prinsip yang akan menjadi acuan dasar dalam pembelajaran tematik, diantaranya adalah :<sup>37</sup>

---

<sup>34</sup> Permendikbud RI, No 57, *Kurikulum 2013 SD/MI*, (Jakarta: Kemendikbud , 2014) hal. 10

<sup>35</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hal. 133.

<sup>36</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal.85

<sup>37</sup> *Salinan Lampiran III Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014* tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah

- 1) Peserta didik mencari tahu sendiri, bukan diberi tahu oleh guru ataupun buku.
- 2) Terdapat tema yang menjadi pemersatu dari sejumlah kompetensi dasar yang berkaitan dengan berbagai pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.
- 3) Sumber belajar luas tidak hanya terpaku pada buku.
- 4) Peserta didik dapat bekerja secara mandiri ataupun kelompok dengan karakteristik kegiatan yang dilakukan setiap saat.
- 5) Pemisahan tiap mata pelajaran tidak begitu nampak, sebab fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan kompetensi melalui tema-tema yang paling dekat dengan kehidupan peserta didik.
- 6) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dari hal-hal nyata menuju hal-hal yang abstrak.
- 7) Sebelumnya guru harus merencanakan dan melaksanakan pembelajaran agar dapat mengakomodasi seluh peserta didik yang beragam dna memiliki perbedaan tingkat kecerdasan, pengalaman, dan keterkaitan terhadap satu topik.

**c. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristi karakteristik sebagai berikut

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tematik terpadu dikatakan sebagai pembelajaran yang berpusat pada

peserta didik, karena pada dasarnya pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan keleluasaan pada peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Peserta didik diharapkan dapat aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep dari suatu pengetahuan yang harus dikuasainya sesuai dengan perkembangannya.<sup>38</sup> Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik
- 3) Pembelajaran tematik terpadu dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada esuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 4) Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas.
- 5) Dalam pembelajaran tematik terpadu, pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.
- 6) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik terpadu menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian,

---

<sup>38</sup>Sukayati, dkk, Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, (Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika, 2009), hal. 14

peserta didik mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.

Pembelajaran tematik terpadu bersifat luwes di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan peserta didik berada.

- 1) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
- 2) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik
- 3) Lebih menekankan proses daripada hasil
- 4) Penekanan pada proses belajar bukan pada hasil, merupakan cermin dari kesungguhan belajar. Dengan kata lain kesungguhan belajar akan membawa para peserta didik mementingkan proses belajar, bukan pada hasil.<sup>39</sup>

## **5. Efisiensi dan Keefektifan Belajar**

### **a. Pengertian Efektivitas Pembelajaran**

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi efektivitas

---

<sup>39</sup> Ibnu Hajar, Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), hlm. 44-56

adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.

Efektivitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok peserta didik tertentu, di dalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok peserta didik tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, "*doing the right things*".<sup>40</sup>

Kriteria Pembelajaran yang Efektif Indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran adalah :

- 1) Pengorganisasian materi yang baik,
- 2) Komunikasi yang efektif,
- 3) Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran,
- 4) Sikap positif terhadap peserta didik,
- 5) Pemberian nilai yang adil
- 6) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, dan
- 7) Hasil belajar peserta didik yang baik.

Karakteristik Pembelajaran yang efektif sesungguhnya bukan sesuatu yang mudah dan sederhana. Pembelajaran yang efektif, bukan

---

<sup>40</sup> Afifatu, "Efektivitas Pembelajaran", Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 9, Edisi 1. hal. 16-17

hanya masalah tercapainya seluruh tujuan khusus pembelajaran. Banyak aspek yang terlibat di dalamnya. Pembelajaran yang efektif itu merupakan suatu proses yang benar-benar kompleks.<sup>41</sup> Pembelajaran yang efektif ini juga sangat terkait dengan guru yang efektif.

Good dan Brophy menjelaskan bahwa guru yang efektif ini adalah:<sup>42</sup>

1. Guru yang menggunakan waktu pembelajaran secara maksimal,
2. Guru yang menyajikan bahan atau materi pembelajaran dengan cara tertentu sehingga memenuhi kebutuhan peserta didik,
3. Memantau program dan kemajuan
4. Guru yang merancang kesempatan belajar bagi peserta didik untuk menerapkan pengalaman belajarnya,
5. Guru yang bersedia bersedia mengulang kembali jika diperlukan dan mematok harapan tinggi, tetapi tujuan tersebut realistik.

Slavin menyusun suatu model pembelajaran yang efektif, didasarkan atas hasil kerja Carroll, dan mengidentifikasi unsur-unsur atau elemen-elemen pembelajaran sebagai berikut. Unsur-unsur model pembelajaran mencakup empat hal pokok, yang dijabarkan sebagai berikut:<sup>43</sup>

- 1) Kualitas pembelajaran (*quality of insurance*), yaitu seberapa besar kadar informasi yang disajikan hingga peserta didik dengan mudah dapat mempelajari atau tingkat kesalahannya semakin kecil. Semakin kecil tingkat kesalahan yang dilakukan berarti semakin

---

<sup>41</sup> Punaji Setyosari , *Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*, (Malang: Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, Volume 1, Nomor 1, Oktober 2014, Universitas Negeri Malang), hal.23

<sup>42</sup> Ibid, hal.24

<sup>43</sup> Ibid, hal.24

efektif pembelajaran tergantung dengan pencapaian penguasaan tujuan pengajaran tertentu.

- 2) Kesesuaian tingkat pembelajaran (*appropriate level of instruction*) yaitu sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan peserta didik dalam menerima materi baru.
- 3) Insentif yaitu seberapa besar usaha guru memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan. Makin besar motivasi yang diberikan makin besar pula keaktifan peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran akan efektif.
- 4) Waktu, yaitu waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan efektif apabila peserta didik dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan.

#### **b. Pengertian Efisiensi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, efisiensi adalah ketepatan cara (usaha, kerja) dalam menjalankan sesuatu (dengan tidak membuang waktu, tenaga, biaya), kedayagunaan, ketepatangunaan, kesangkilan serta kemampuan menjalankan tugas dengan baik dan tepat (dengan tidak membuang waktu tenaga dan biaya).<sup>44</sup> Efisiensi menurut Mulyadi yaitu ketepatan cara dalam menjalankan sesuatu dengan tidak membuang-buang

---

<sup>44</sup>Tim penyusun, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka), hal. 284

waktu, tenaga dan biaya.<sup>45</sup> Dapat ditarik kesimpulan bahwa efisiensi merupakan sesuatu yang dilakukan dengan tidak membuang-buang waktu dan mengeluarkan biaya yang banyak.

### **c. Belajar Efisien**

Belajar yaitu kegiatan yang dilakukan individu untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang dilakukan secara terus menerus tanpa adanya paksaan. Belajar merupakan kebutuhan individu yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja baik dalam lembaga pendidikan maupun lingkungan masyarakat. Belajar efisien atau efisiensi belajar adalah suatu usaha untuk memperoleh ilmu pengetahuan dengan meningkatkan kualitas belajar, mempersingkat waktu, tanpa menggunakan banyak biaya, dan memahami materi pelajaran dengan baik.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Mencari dan menemukan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan salah satu persyaratan dalam melaksanakan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pemanfaatan media belajar berbasis ICT pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan keefektifan dan efisiensi kegiatan belajar peserta didik ini mengacu pada penelitian penelitian terdahulu antara lain:

---

<sup>45</sup>Mulyadi, Sistem Perencanaan dan Pengendalian Manajemen, (Jakarta: Salemba, 2007), hal 63

1. Penelitian Diana Holidazia yang berjudul tentang “Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Tematik di Kelas V MI Nurul Ummah Sampit”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: bagaimana proses pembelajaran daring pada mata pelajaran tematik di kelas V MI Nurul Ummah Sampit, kendala dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran tematik di kelas V MI Nurul Ummah Sampit. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan subjek guru dan siswa kelas V, objek penelitian adalah pembelajaran daring pada mata pelajaran Tematik di kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran daring guru berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran dan silabus. Kendala ada pada fasilitas untuk menunjang pembelajaran daring tersebut. Seperti tidak mempunyai handphone, jaringan lelet, perekonomian orang tua yang kurang dan guru belum terlalu menguasai aplikasi untuk pembelajaran daring.
2. Penelitian kedua, Mega Berliana Yolandasari dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020”. Tujuan penelitian ini antara lain apakah pelaksanaan pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II A terbukti efektif, mencari tahu kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II A kurang

efektif. Kelebihan pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II A adalah waktu belajar fleksibel, siswa lebih dekat dengan orang tua, siswa tidak bergantung pada guru dan melatih kepercayaan diri siswa. Sedangkan kekurangan pelaksanaan pembelajaran daring adalah guru tidak dapat berinteraksi langsung dengan siswa, serta tidak stabilnya jaringan internet. Bidang yang diperbaiki agar pembelajaran daring berjalan lebih baik adalah penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik seperti video animasi, slide show power point

3. Penelitian Lever yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Inquiry pada mata Pelajaran Ipa Kelas V Pokok Bahasan Pernapasan Manusia.*” Penelitian ini mengembangkan produk sesuai Brog dan Gall melalui 5 langkah pengembangan. produk ini divalidasi oleh seorang dosen dan guru kelas V dan memperoleh skor rerata 4,06 sehingga layak diujicobakan dan hampir 100% peserta didik menyatakan media ini layak.
4. Penelitian dengan judul “*Pengelolaan ITC sebagai media pembelajaran IPA di SD Negeri 1 Tunggak Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan*” oleh Moch Ali Mustofa. Melalui penelitian ini didapatkan hasil bahwa SDN Tunggak melakukan peralihan dari media pembelajaran konvensional dan lebih cenderung menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan TIK dalam pembelajaran khususnya pelajaran IPA. Hasil penelitian ini adalah Guru SD Negeri 1

Tunggak merencanakan ICT sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA dengan mempersiapkan materi kemudian membuat pemaparan materi dalam bentuk ICT dalam bentuk gambar, video dan animasi yang nyata. Ketersediaan sarana prasarana penunjang ICT sudah cukup memadai, dengan ketersediaan sumberdaya listrik, Laptop, LCD, modem internet, layar proyeksi dan ruang kelas yang memadai. Guru SD Negeri 1 Tunggak menerapkan ICT sebagai media pembelajaran dimulai dari persiapan materi yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Materi yang ditampilkan berupa gambar, video ataupun animasi, yang diambil dari google animasi, video di dapatkan dengan mengunduh dari youtube. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan ICT sebagai media pembelajaran IPA menjadikan siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dan ikut memberikan respon dalam pembelajaran.

5. Penelitian oleh Dwi Rahmawanto pada tahun 2018 dengan judul *“Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar”*. Melalui penelitian ini dikembangkan suatu program pembelajaran tematik interaktif pada Sekolah Dasar Darul Ulum Surabaya
6. Penelitian Dyah Roesma. 2018. Pemanfaatan Teknologi Informasi terhadap Proses Pembelajaran pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 9 Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) proses pembelajaran tanpa menggunakan Teknologi Informasi, (2) mengetahui

pemanfaatan Teknologi Informasi terhadap proses pembelajaran, dan (3) dampak pemanfaatan Teknologi Informasi pada saat proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 9 Malang dan dilaksanakan pada tanggal 8 sampai 15 Januari 2018. Hasil penelitian menunjukkan: (1) proses pembelajaran tanpa menggunakan Teknologi Informasi, respon siswa ramai sendiri, sulit diatur dan mengerjakan tugas dengan tidak sungguh-sungguh. Hal ini ditunjukkan dengan ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa berbicara ketika guru sedang menjelaskan. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru menggunakan powerpoint dan video serta hasil angket yang menunjukkan angka 93,75% guru menggunakan Teknologi Informasi, 87% guru menggunakan powerpoint. Dampak pemanfaatan Teknologi Informasi pada saat proses pembelajaran, siswa menjadi fokus, antusias, fokus dan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh. serta hasil angket yang menunjukkan angka 93,75% pembelajaran lebih efektif dan efisien jika menggunakan Teknologi Informasi.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul Penelitian dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Penelitian Diana Holidazia yang berjudul tentang “Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Tematik di Kelas V MI Nurul Ummah Sampit.” Tahun 2020	1. Metode penelitian muatan pelajaran yang diteliti	1. Objek penelitian 2. Lokasi penelitian 3. Peneliti terdahulu fokus pada pembelajaran daring nya, sedangkan peneliti fokus pada pemanfaatan multimedia yang digunakan dalam pembelajaran daring	1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran daring guru berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran dan silabus. Kendala ada pada fasilitas untuk menunjang pembelajaran daring tersebut. Seperti tidak mempunyai handphone, jaringan lelet, perekonomian orang tua yang kurang dan guru belum terlalu menguasai aplikasi untuk pembelajaran daring.
2	Penelitian Mega Berliana Yolandasari dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020”.	1. Penelitian terkait dengan efektivitas pembelajaran daring 2. Penelitian dengan metode kualitatif.	1. Muatan pelajaran yang digunakan dalam penelitian berbeda. 2. Subyek serta lokasi penelitian berbeda	1. Pelaksanaan pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II A kurang efektif. 2. Kelebihan pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II A adalah waktu belajar fleksibel, siswa lebih dekat dengan orang tua, siswa tidak bergantung pada guru dan melatih kepercayaan diri siswa. 3. kekurangan pelaksanaan

				pembelajaran daring adalah guru tidak dapat berinteraksi langsung dengan siswa, serta tidak stabilnya jaringan internet
3	Penelitian Lever tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Inquiry pada mata Pelajaran Ipa Kelas V Pokok Bahasan Pernapasan Manusia” tahun 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama sama media berbasis ICT</li> <li>2. Sama sama untuk jenjang sekolah dasar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian pada pembelajaran IPA sementara peneliti yang sekarang adalah pada pembelajaran Tematik</li> <li>2. Jenis penelitian terdahulu adalah penelitian RnD sedangkan peneliti yang sekarang adalah penelitian Kualitatif.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian ini mengembangkan produk sesuai Brog dan Gall melalui 5 langkah pengembangan. produk ini divalidasi oleh seorang dosen dan guru kelas V dan memperoleh skor rerata 4,06 sehingga layak diujicobakan dan hampir 100% peserta didik menyatakan media ini layak.</li> </ol>
4	Penelitian oleh Moch Ali Mustofa yang berjudul Pengelolaan ITC sebagai media pembelajaran IPA di SD Negeri 1Tunggak Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama sama berbasis ICT</li> <li>2. Sekolah peneliti juga memiliki fasilitas yang memadai</li> <li>3. Sama sama penelitian kualitatif</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti terdahulu menggunakan pembelajaran IPA sementara peneliti sekarang menggunakan pembelajaran tematik karena kurikulum 2013</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan ICT sebagai media pembelajaran IPA menjadikan siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dan ikut memberikan respon dalam pembelajaran.</li> </ol>

5	Dwi Rahmawanto, Penelitian dengan Judul Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama sama menekankan multimedia pembelajaran interaktif</li> <li>2. Penelitian pada jenjang sekolah dasar.</li> <li>3. Sama-sama menggunakan muatan pelajaran tematik</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitannya berupa penelitian Rnd, Sedangkan peneliti yang sekarang penelitian Kualitatif</li> </ol>	1 Pengembangan suatu program pembelajaran tematik interaktif pada Sekolah Dasar Darul Ulum Surabaya
6.	Penelitian Dyah Roesma, tahun 2018 tentang Pemanfaatan Teknologi Informasi terhadap Proses Pembelajaran pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 9 Malang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama sama menggunakan metode penelitian kualitatif.</li> <li>2. Sama sama mendeskripsikan tentang pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di SD</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi penelitian berbeda.</li> <li>2. Jenjang kelas dalam penelitian berbeda</li> </ol>	1.Pemanfaatan Teknologi Informasi pada saat proses pembelajaran, siswa menjadi fokus, antusias, fokus dan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh. Hal ini ditunjukkan ketika proses pembelajaran berlangsung siswa fokus menatap video yang sedang ditayangkan guru dan mengerjakan tugas dengan tepat waktu serta hasil angket yang menunjukkan angka 93,75% pembelajaran lebih efektif dan efisien jika menggunakan Teknologi Informasi.

Dari tabel tersebut dapat dipahami bahwa penelitian yang hendak peneliti lakukan mempunyai keoriginalitas dari penelitian-penelitian yang telah diungkapkan pada penjelasan sebelumnya. Penelitian ini membahas tentang multimedia pembelajaran interaktif berbasis ICT khususnya dalam pembelajaran tematik baik secara daring (dalam jaringan) atau pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi Covid-19 untuk menumbuhkan efisiensi dan keefektifan kegiatan belajar peserta didik. Dalam penelitian ini sama-sama menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis ICT (*information and communication technologies*) sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran yang terjadi antara guru dengan peserta didik.

Melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai, pembelajaran tematik akan lebih mudah diterima oleh peserta didik. Walaupun penelitian ini mempunyai kesamaan dalam penelitian sebelumnya, terletak pada konsep dasarnya yaitu multimedia pembelajaran interaktif berbasis ICT (*information and communication technologies*), namun dari segi pembahasan selanjutnya penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pada pemanfaatan multimedia Interaktif Berbasis ICT (*information and communication technologies*) secara visual, audio, serta audiovisual di Sekolah Dasar Islam Al Hidayah Ngunut.

### **C. Paradigma Penelitian**

Proses pembelajaran tidak terlepas dari pemanfaatan multimedia yang memudahkan informasi dari guru kepada peserta didiknya. Karena pada dasarnya multimedia pembelajaran yang menarik akan memudahkan peserta didik untuk lebih cepat menerima pembelajaran dari pada tanpa penggunaan media.

Telah dijelaskan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *information and communication technologies* yang digunakan dalam pembelajaran dijabarkan berdasarkan bentuknya yaitu berbentuk audio, visual dan audiovisual pada pembelajaran tematik untuk menumbuhkan efisiensi dan keefektifan kegiatan belajar peserta didik di SD Islam Al Hidayah Ngunut Tulungagung. Dari penjabaran teori dan konsep yang telah disampaikan dalam penjelasan kajian pustaka, peneliti mengerucutkan penelitian ini pada skema penelitian pada bagan yang terdapat di bawah ini.

### Bagan 2.1 Paradigma Penelitian

