

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan penyikapan yang diperoleh dengan yang telah dilakukan personal yang terkait dengan perasaan, serta penguasaan kenyataan ilmu.¹³ Sehingga pembelajaran tidak terbatas pada dirancang, melainkan juga dengan yang diluar kesadaran. Pembelajaran berlangsung melalui alat indera manusia, yaitu: pendengaran (auditory), penglihatan (visual), pembauan (olfactory), sentuhan (tactile) dan rasa atau pengecap (taste). Pembelajaran sejatinya merupakan sebuah sistem yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar pada diri individu. Hal ini dapat diartikan pembelajaran adalah upaya menciptakan “kail”, sehingga dengan kail tersebut dapat mendorong dan menstimulasi siswa untuk rajin memancing “ikan” sendiri. Pembelajaran dapat memudahkan proses terjadinya belajar dalam diri individu. Tujuan belajar dapat dicapai secara lebih efektif dan efisien jika dilakukan dalam sistem pembelajaran.

Pembelajaran memiliki arti adanya kegiatan belajar dan mengajar, yaitu guru merupakan subjek yang mengajar dan pihak yang belajar adalah siswa, serta berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa sebagai sasaran pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran merupakan tahapan atau langkahlangkah yang dilalui peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran mencakup komponennya. Guru yaitu kunci pokok dalam pembelajaran, tetapi bukan sebagai pihak yang aktif dan dominan.

¹³ Mohammad Asrori, Psikologi Pembelajaran (Bandung: Wacana Prima, 2008), 6.

Pembelajaran baik itu dengan diciptakannya suasana yang baik, dengan subyeknya siswa aktif pada pelaksanaan, pencarian, menganalisa, menyimpulkan serta pada penyelesaian permasalahan, dengan yang diperlukan.¹⁴

Strategi sangat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan apa pun yang dilakukan tanpa perencanaan matang akan gagal. Strategi pembelajaran dirumuskan sedemikian rupa untuk menjadikan proses pembelajaran yang terarah. Proses pembelajaran akan berakhir pada kesuksesan dan keberhasilan pembelajaran apabila dilaksanakan secara terarah. Strategi pembelajaran merupakan opsi yang dipakai untuk penyampaian pembelajaran, kemudahan untuk penerimaan materi menjadi tujuan pembelajaran di akhir kegiatan belajar dapat dikuasainya.¹⁵ Titik tekan strategi pembelajaran adalah pada operasionalnya (action), sehingga ada beberapa unsur penting tentang strategi pembelajaran sebagai berikut:¹⁶

- 1) Memiliki tujuan yang jelas
- 2) Adanya perencanaan yang jelas
- 3) Menuntu adanya tindakan (action) seorang guru
- 4) Adanya serangkaian prosedur yang dikerjakan
- 5) Melibatkan materi pembelajaran
- 6) Memiliki langkah-langkah atau urutan yang teratur.

Pada prosesnya, penggunaan strategi dibutuhkan, guna memudahkan pencapaian dan tujuan yang optimal. Acuan, bagi pengajar dalam pelaksanaannya,

¹⁴Remaja Rosdakarya, 2011), 12. 9 Subur, Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), 9.

¹⁵ Zainal Aqib, Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif) (Bandung: Yram Widya, 2013), 70.

¹⁶ Jamil Suprihatiningrum, Strategi Pembelajaran:Teori dan Aplikasi Cetakan III (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 153.

dengan mempermudahnya, memahami serta mengetahui hal yang ditentukan dengan bijak.¹⁷

2. Karakteristik Pembelajaran Interaktif

Setiap pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda pada pencapaiannya merupakan pertanyaan siswa sebagai unsur dalam pembelajaran yang harus dikelola guru dengan sebaiknya untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pembelajaran Interaktif sudah dijelaskan pada pembahasan awal bahwa titik fokusnya yaitu pertanyaan siswa. Pertanyaan yang diajukan siswa dapat dimungkinkan berkaitan dengan tema atau materi pembelajaran bahkan tidak, bervariasi ataupun perlu dijawab dan tidak dijawab. Kegiatan bertanya adalah suatu jalan yang ditempuh guru dalam pembelajaran interaktif untuk menilai, membimbing dan mendorong kemampuan peserta didik. Abdul Majid menjelaskan dalam bukunya “Strategi Pembelajaran” bahwa dalam proses pembelajaran pertanyaan mempunyai tiga tujuan pokok, yaitu:¹⁸

- 1) Mengembangkan pola berpikir siswa
- 2) Memeriksa kemampuan siswa dalam memahami topik
- 3) Meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam belajar

Sedangkan komponen pembelajaran interaktif yaitu dengan semua komponen tersebut, dengan bersinergi, untuk tercapainya tujuan yang diperlukan.¹⁹ Kegiatan pembelajaran interaktif menekankan pada “proses” bukan pada “hasil” belajar siswa.

¹⁷ Rika Sukmawati, Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika Volume 10 Nomor 2, “Pengaruh Pembelajaran Interaktif dengan Strategi Drill terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa” (Tangerang: FKIP Universitas Muhammadiyah, 2017), 98.

¹⁸ Abdul Majid, Strategi Pembelajaran (Bandung: Remaja RosdaKarya, 2013), 85.

¹⁹ A. Rusdiana dan Yeti Heryati, Pendidikan Profesi Keguruan: Menjadi guru inspiratif dan inovatif (Bandung: Pustaka Setia, 2015), 150.

Dalam proses belajar, diharapkan mempunyai dan mengalami daripada menghafal. Adapun karakteristik pembelajaran interaktif diantaranya²⁰:

- 1) Kegiatan secara bervariasi dalam individu maupun kelompok
- 2) Keterlibatan siswa secara totalitas baik pikiran, mental dan perasaan.
- 3) Peranan guru sebagai motivator, pembimbing, pendidik, fasilitator dan pengarah.
- 4) Penerapan komunikasi multiarah
- 5) Keadaan ruangan menyenangkan, dan bisa dikendalikan.
- 6) Diterapkan pada ruangan kelas

Guru mempunyai peran yang krusial, interaktif, guru hendaknya mampu mengembangkan kecerdasan dan kemampuan siswa yaitu sosial, berpikir dan praktis. Hubungan pembelajaran ini harus tercipta dengan aktif dan keterlibatan hubungannya, guru tidak boleh membedakan kemampuan intelektual, memahami keduanya, menempatkan siswa yang kurang cerdas dengan siswa yang cerdas, tidak menyamakan dengan yang memiliki tingkat kecerdasan setara, agar mereka terpacu untuk lebih kreatif dan termotivasi meningkatkan kerja sama dengan teman dalam proses belajar.

3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Interaktif

Setiap strategi pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan. Begitu pula dengan strategi pembelajaran interaktif ini. Majid, (Renny dalam Nurhasanah 2013: 91.92) memaparkan kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran interaktif adalah:

- a. siswa diberikan lebih banyak kesempatan untuk melibatkan keingintahuannya pada objek yang dipelajari,

²⁰ Abdul Abdul Majid, Strategi Pembelajaran (Bandung: Remaja RosdaKarya, 2013), 85.

- b. melatih siswa mengungkapkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan- pertanyaan yang diajukan oleh guru,
- c. memberikan sarana bermain bagi siswa melalui kegiatan eksplorasi,
- d. guru menjadi fasilitator, motivator, dan perancang aktivitas belajar,
- e. menempatkan siswa sebagai objek pembelajaran yang aktif dan,
- f. hasil belajar lebih bermakna.

Sedangkan kekurangan dari strategi pembelajaran interaktif ini ialah:

- a. sangat tergantung pada kecakapan guru dalam menyusun dan mengembangkan dinamika kelompok.
- b. sangat tergantung pada kecakapan guru dalam mengelola kelas

4. Pembelajaran Interaktif dengan Power Point

Powerpoint Interaktif termasuk aplikasi yang banyak digunakan oleh orang-orang untuk mempresentasikan sebuah laporan, bahan ajar, ataupun suatu hasil karya. Menurut Arafik mengemukakan bahwa Powerpoint Interaktif merupakan salah satu software yang dirancang khusus yang dapat menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam proses pembuatan dan penggunaannya serta relatif terjangkau, karena tidak membutuhkan bahan lain selain alat untuk menyimpang data (data storage). Sedangkan menurut Azhar Arsyad power point interaktif adalah salah satu media multimedia yang gabungan dari beberapa fitur diantaranya audio, video dan animasi.²¹ Selanjutnya menurut Rusman power pous interaktif adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi berbentuk slide yang bisa dibuat dalam bentuk animasi, tulisan, grafik, diagram dan lain sebagainya.²²

²¹ Syavira, Nadia. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Sixwa Kelas V Sd. Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. 5, No 1, Juni 2021, 84-93.

²² Humairah, Erfiani. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Power Point Guna Mendukung Pembelajaran IPA SD. Prosiding Pendidikan Dasar, Volume. 1. Nomor 1, Desember 2021, 249-256.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa power point mteraktif adalah slide yang disusun secara interaktif dengan menarik dan dalam bentuk menu ada beberapa fitur seperti audio, video, animasi, gambar, dan masih banyak lagi

5. Kelebihan dan Kelemahan Power Point Interaktif

Media Power Point memiliki kelebihan diantaranya yaitu memiliki tampilan yang menarik, dapat merangsang motivasi belajar siswa. Menurut Isroi kelebihan dalam penggunaan media power point yaitu:²³

- 1) Mudah dalam pembuatan dan penggunaan
- 2) Dapat digunakan secara individu maupun kelompok
- 3) Bisa dibuat sendiri melalui Microsoft Power Point dilaptop maupun komputer
- 4) Memiliki daya tarik yang menarik pada tampilannya
- 5) Bisa digunakan setiap hari

Sanaky Adapun kelebihan dari power point yakni:²⁴

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua kelas
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan pemberi pesan(guru)
- 3) Memberikan kemungkinan pada siswa untuk mencatat materi
- 4) Memiliki teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan pada tampilannya
- 5) Memungkinkan penyajian dalam berbagai warna untuk menarik minat belajar siswa

²³ Damitri, Dea, Elvina. & Adistana, Gde. Agus. Yudha. Prawira. (2020). Keunggulan media powerpoint berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar siswa SMK teknik bangunan. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan. Volume. 06, No 02.

²⁴ Putri, Fida. Amalia. Buana, & Rezkita, Shanta. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolavu Trihavu. Jurnal Pendidikan Ke-SD-An. Vol. 5, Nomor 3, Mei 2019.

- 6) Dapat disusun kembali berdasarkan urutan materi dan dapat digunakan secara berulang-ulang
- 7) Dapat dihentikan setiap saat sesuai dengan proses pembelajaran
- 8) Lebih baik dan menarik bila dibandingkan menggunakan papan tulis
- 9) Mendorong motivasi siswa untuk belajar

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari power point interaktif yaitu:

- 1) Praktis dan mudah dalam pembuatannya
- 2) Memiliki tampilan atau teknik penyampaian yang menarik dan tidak membosankan
- 3) Mendorong motivasi siswa untuk belajar
- 4) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran
- 5) Bisa dibuat sendiri melalui microsoft power point dilaptop atau komputer
- 6) Bisa digunakan kapanpun

Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran interaktif power point juga memiliki kelemahan. Menurut Sanaky kelemahan dari power point interaktif ini adalah:²⁵

- 1) Media ini memerlukan perangkat keras (hardware) yang khusus untuk memproyeksikan pesan yaitu komputer atau laptop dan LCD Proyektor
- 2) Memerlukan persiapan yang baik dan terencana terutama bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang saling berhubungan
- 3) Keterampilan yang khusus untuk menyalurkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program power point, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik

²⁵ Putri, Fida. Amalia. Buana, & Rezkita, Shanta. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolavu Trihavu. Jurnal Pendidikan Ke-SD-An. Vol. 5, Nomor 3, Mei 2019.

- 4) Bagi guru yang belum memiliki keterampilan dalam menggunakan media power point, bisa meminta bantuan kepada operator dan guru yang ada di lingkungan sekolah

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari power point interaktif yaitu

- 1) Memiliki keahlian dalam menggunakan media power point
- 2) Tidak semua sekolah memiliki proyektor atau laptop
- 3) Memerlukan persiapan yang baik dan terencana

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "*wasaila*" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan²⁶. Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan disemua kegiatan pembelajaran.

Martin dan Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.²⁷ Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri dan mengambil perpektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi

²⁶Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, Media Pembelajaran(Jember:CV PUSTAKA ABADI,2017)Hal 9

²⁷ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah..... Hal 10

atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media tersebut.

Di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Beberapa temuan penelitian juga menunjukkan dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung. Dampak dari penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran yaitu

- 1) Penyampaian media pembelajaran menjadi lebih standar
- 2) Proses pembelajaran lebih menarik
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif
- 4) Lamanya waktu yang dibutuhkan untuk belajar bisa dipersingkat
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun diinginkan atau dibutuhkan
- 7) Menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari
- 8) Peran pendidik bisa berubah ke arah yang lebih positif.²⁸

2. Fungsi Media Pembelajaran

Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran dan fungsi kedua adalah sebagai media sumber belajar.

²⁸ Muhammad Hasan dkk, Media Pembelajaran (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021) Hal 4 -5

a. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Tentunya kita tahu bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud antara lain berupa grafik, gambar, video pembelajaran dan sebagainya. Materi ajar dengan tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit/kompleks.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju terciptanya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

b. Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan dan media pendidikan. Media pembelajaran, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan peserta didik.

Fungsi media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi, yaitu :

1) Fungsi Atensi

Media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat diamati dari tingkat “kenikmatan” siswa ketika pelajar (membaca) teks bergambar. Dalam hal ini, gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual melalui gambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan/informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang tersebut.

4) Fungsi Kompensatoris

Memberikan konteks pada siswa yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali dalam teks.

Fungsi lain media pembelajaran sebagai berikut :

- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir
- b) Memperbesar perhatian siswa
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu
- e) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa

- f) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keberagaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu yang lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang digambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya verbalisme.

Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika siswa berinteraksi dengan semua alat inderanya. Guru berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan siswa. Siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.²⁹

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu hal yang penting, selain dapat membantu guru dalam proses pembelajaran terdapat beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu pada tabel berikut :³⁰

Tabel 2. 1. Manfaat Media Pembelajaran Guru dan Siswa

Aspek	Manfaat Media Pembelajaran	
	Bagi Guru	Bagi Siswa

²⁹ Ilyas Ismail, Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran(Makassar:Cendekia Publisher,2020)Hal 52-54

³⁰ Satrianawati, media dan sumber belajar(Sleman:Deepublish,2018)Hal 9

Penyampaian Materi	Memudahkan guru dalam menjalankan materi pelajaran	Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran
Konsep	Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret	Konsep materi mudah dipahami konkret medianya, konkret pemahamannya
Waktu	Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pelajaran hanya seperlunya	Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan
Minat	Mendorong minat belajar dan mengajar guru	Membangkitkan minat belajar siswa
Situasi Belajar	Interaktif	Multi-aktif
Hasil Belajar	Kualitas hasil mengajar lebih baik	Lebih mendalam dan utuh

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Direktorat Tenaga Kependidikan mengungkapkan banyak cara untuk melakukan identifikasi media serta mengklasifikasikan karakter fisik, sifat, kompleksitas, ataupun klasifikasi menurut kontrol pada pemakai. Namun demikian, secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak.

Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional, ada 7 klasifikasi media, yaitu

- Media audio visual yang dapat bergerak, seperti : film suara, pita video dan film televisi.
- Media audio visual yang tidak dapat bergerak, seperti : film rangkai suara, dsb.
- Audio yang semi gerak, seperti : tulisan jauh bersuara.
- Media visual yang dapat bergerak, seperti : film bisu.

- e. Media visual yang tidak dapat bergerak, seperti : halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
- f. Media audio, seperti : radio, telepon, pita audio.
- g. Media cetak, seperti : buku, modul, bahan ajar mandiri.

Menurut Sadiman, media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

a. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :

- 1) Media audio, yakni media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki suara seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, yakni media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan sebagainya.
- 3) Media audiovisual, yakni jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

b. Berdasarkan jarak jangkauannya, media-media dapat pula dibagi dalam :

- a) Media yang memiliki daya jangkau yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta didik dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan sebagainya.

c. Berdasarkan trik atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam :

- a) Media yang dapat ditata atau diatur seperti film, slide, film strip, dan transparansi. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa. Media yang tidak dapat ditata atau diatur seperti gambar, foto, lukisan, radio dan sebagainya.³¹

5. Media Interaktif

Menurut Seels dan Glasgow mengemukakan bahwa media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio-visual dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.³²

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara, gambar dan teks untuk menyampaikan suatu pesan yang juga dapat disebut multimedia interaktif.

Multimedia adalah gabungan berbagai media dari teks, suara, citra, maupun video. Dari gabungan media tersebut diintegrasikan ke dalam komputer untuk disimpan kemudian diolah dan disajikan secara bersamaan. Multimedia sendiri telah

³¹ Ramen A Purba Dkk, Pengantar Media Pembelajaran (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020) Hal 9-10

³² Arsyad Azhar, media pembelajaran (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2002) Hal 3

banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang diantaranya : media pembelajaran, game, film, me-dis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi dan sebagainya. Sedangkan interaktif terkait dengan komunikasi 2 arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Dimana komponen komunikasi dalam sebuah multimedia interaktif berupa : hubungan antara manusia dan komputer. Dalam multimedia interaktif, interaksi merupakan salah satu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif, yang tidak saja memungkinkan pengguna melihat atau mendengar.

C. Microsoft *Power Point*

Microsoft *Power Point* merupakan salah satu perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran sederhana namun tetap menarik. Hal ini ditunjang lewat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih menyenangkan. Dalam memanfaatkan Microsoft *Power Point* sebagai media belajar ada beberapa tips singkat yang dapat menjadi acuan agar media pembelajaran yang sudah dipersiapkan menjadi lebih menarik, yaitu sebagai berikut :

1. Penggunaan desain yang konsisten. Salah satunya bisa dilakukan dengan menggunakan *slide master*, sehingga *layout*, *font*, *bulleting* dan animasi pergantian slide menjadi konsisten hingga akhir.
2. Batasi jumlah dalam setiap slide. Jumlah baris dalam slide yang terlalu banyak menyebabkan slide tersebut terlalu penuh dan membuat ukuran teks menjadi kecil-kecil, sehingga siswa akan sulit menangkap informasi dalam slide tersebut.
3. Penggunaan warna teks dan latar belakang yang kontras sehingga dapat dibaca dengan baik oleh siswa.

4. Hindari penggunaan animasi dan sound effect yang berlebihan yang bisa menyebabkan siswa menjadi tidak dapat berkonsentrasi dengan pelajaran, tapi justru menjadi lebih tertarik dan terpaku dengan animasi yang dihadirkan atau sounds yang diperdengarkan.
5. Pertimbangan untuk membuat tombol-tombol yang langsung menghantarkan pada slide tertentu, sehingga bisa melompat maju ataupun mundur tanpa harus melewati slide demi slide.
6. Satu gambar memberikan puluhan kali lipat informasi, oleh karena itu sebisa mungkin disajikan secara grafis.
7. Jangan terlalu banyak menampilkan teks/tulisan, sisipkan gambar-gambar ilustrasi yang sesuai untuk membumbui presentasi.³³

³³ Novi lestari, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif (Klaten: Lakhesia, 2020) Hal 4

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.³⁴ Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan.³⁵ Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.³⁶ Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.³⁷ Selanjutnya menurut Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilakukan oleh guru disuatu sekolah dan kelas tertentu.³⁸

³⁴ Moh. Syarifi Sumantri, Strategi Pembelajaran (Kota Depok: PT. Rajagrafindo, 2015) hal 2

³⁵ Asep Jihad dan Abdul Haris, Evaluasi pembelajaran (Yogyakarta: Multi pressindo, 2013) hal 1

³⁶ S Nasution, berbagai pendekatan dalam proses belajar-mengajar (Jakarta: Bina Aksara, 1990) hal 21

³⁷ Oemar Hamalik, proses belajar mengajar (Bandung: Bumi Aksara, 2006) hal 30

³⁸ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011) hal 7

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu.³⁹ Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6).⁴⁰

Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

³⁹ Margaret E. Bell Gredler, *Learning dan Instruction Theory into Practice*. Terjemahan Munandir (Jakarta: Rajawali, 1991) hal 187

⁴⁰ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007) Hal 102.