

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Multimedia

Secara harfiah dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media berarti alat, perantara, atau penghubung.¹⁴ Media merupakan komponen instruksional sehingga dalam penerapannya meliputi pesan yang disampaikan, pelaku, dan peralatan yang digunakan. Secara umum, media dibagi menjadi 3 yaitu media visual, audio, dan audio-visual. Media audio-visual ini juga sering disebut oleh para ahli sebagai multimedia karena menggunakan banyak konstruksi gaya belajar. Multimedia adalah media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran.¹⁵ Pengembangan multimedia dilakukan dalam rangka mengikuti perkembangan psikologi peserta didik, dinamika sosial, maupun transformasi sistem pendidikan. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran juga menjadi salah satu indikasi sekolah bermutu. Penggunaan indera yang dipakai dalam media konvensional, biasanya hanya memakai indera tertentu saja seperti penglihatan atau pendengaran saja. Melalui pemanfaatan teknologi, penggunaan multimedia berbasis audio-visual sekaligus dapat digunakan secara aplikatif. Melalui pemanfaatan variasi media melalui berbagai indera, peserta didik akan

¹⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V

¹⁵ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: CV Pustaka Abadi, 2018), 31.

mampu memperoleh manfaat dan efek dari pembelajaran dapat lebih maksimal.

Keistimewaan multimedia yang menjadi ciri khas dibandingkan dengan media lainnya, diantaranya:¹⁶

1. Multimedia dalam pendidikan berbasis komputer;
2. Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi) dalam satu program secara digital;
3. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik;
4. Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan materi pelajaran;
5. Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian Augman Baugh, Edgar Dale & Geofery Wilson dalam Ahdar¹⁷ menyatakan bahwa “Media dipandang penting dalam proses pembelajaran (memperoleh pengalaman)”. Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil bahwasanya media pembelajaran dapat memberikan efek pengalaman belajar siswa sekitar 82-90%, audio sebesar 5-12% dan indera lain sebesar 5-22%. Pengakomodasian gaya belajar peserta didik secara visual dan audio dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui penggunaan multimedia oleh pendidik.

¹⁶ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 27-28

¹⁷ Ahmad dan Abdul Karim H, *Media Pembelajaran*, dalam “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint”, ed Ahdar., 295.

B. Kuis Interaktif

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah membawa dampak positif dalam dunia pendidikan, salah satunya yaitu dihasilkannya media-media pembelajaran yang dianggap lebih menunjang dan efektif untuk kegiatan pembelajaran. Menurut pendapat Nunuk dalam Maulida, dkk bahwa manfaat media pembelajaran bagi siswa diantaranya adalah dapat meningkatkan motivasi, yakni dengan menggunakan multimedia interaktif.¹⁸ Pada penelitian ini, peneliti lebih berfokus pada tingkat keberhasilan pengembangan *game* KUTU sebagai media interaktif saja dan belum mengarah kepada hubungan dengan motivasi belajar siswa.

Interaktif dalam KBBI berarti bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif.¹⁹ Media interaktif tersebut memiliki pengaruh penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar menurut Raigeluth dalam Darmawaty, dkk dikategorikan dalam 3 indikator, yakni:²⁰

1. Efektivitas pembelajaran yang biasa diukur melalui prestasi atau tingkat keberhasilan siswa dari berbagai sudut;
2. Efisiensi pembelajaran yang biasa diukur melalui waktu atau biaya dalam proses pembelajaran;

¹⁸ Maulida, et. al., "Powerpoint and Wondershare Quiz Creator Interactive Multimedia Development to Improve Student Learning Motivation", *Journal of Educational Sciences*, 3, (September, 2019), V:3, 391.

¹⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V

²⁰ Darmawaty Tarigan, et. al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi", *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2, (Desember, 2015), V:2, 188.

3. Daya tarik pembelajaran yang biasa diukur melalui tendensi siswa yang ingin belajar secara terus-menerus.

Ketiga indikator ini esensinya dapat dicapai salah satunya melalui dukungan media interaktif yang berbasis komputer. Terdapat banyak jenis media interaktif berbasis komputer yang dapat dikembangkan secara praktis, diantaranya adalah media kuis interaktif seperti *game* KUTU pada penelitian ini walaupun dalam penelitian ini lebih cenderung dibatasi pada indikator ketiga. Kuis interaktif menurut Arsyad dalam Beta, dipaparkan bahwa kuis interaktif termasuk dalam kategori media berbasis komputer. Hal itu dikarenakan dalam proses penggunaan media tersebut dibutuhkan perangkat komputer. Kuis interaktif merupakan suatu aplikasi berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan serta pengetahuannya terkait materi pelajaran tersebut.²¹ Kelebihan *game* kuis interaktif juga termasuk dalam 9 poin penting (*key words*) dalam melakukan reformasi pembelajaran efektif menurut Suryadi, yakni pengintegrasian teknologi.²² Signifikansi peran teknologi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran semakin dipahami dan disadari. Kesenangan, kemudahan, dan kecepatan dalam melakukan pembelajaran serta mampu menjadi pemicu siswa agar mampu menjadi subjek pembelajaran. Selain itu pemakaian media pembelajaran

²¹ Beta Centauri, "Efektivitas Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN 7 Bukit Tunggal". Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi (SNPMT II) "Peningkatan Mutu Pendidikan MIPA dan Teknologi di Era Revolusi Industri 4.0, Pontianak, 9 September 2019.

²² Ace Suryadi, "Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 1, (Maret, 2007), V:8, 97.

interaktif yang juga berbasis komputer, mampu melibatkan siswa dalam *advanced skill* terkait kemajuan, kecanggihan, serta kemutakhiran teknologi.

C. Microsoft Powerpoint

Microsoft Powerpoint merupakan sebuah program komputer yang dikembangkan oleh perusahaan Microsoft yang digunakan untuk mengolah data perkantoran (office). Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai yang dikutip oleh dalam jurnalnya, Microsoft Office Powerpoint merupakan suatu perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis secara mudah dan cepat.²³ Walaupun pada mulanya program ini dipakai oleh kalangan pebisnis dan kantor, akan tetapi kini telah merembah hampir ke semua lini keprofesionalitas seperti pendidik.

Program ini seringkali dipakai dan dinilai wajib untuk dipelajari bagi para pelaku pembelajaran. Pemakaiannya dalam memaparkan materi pelajaran dapat menjadi alternatif pengganti papan tulis. Kelebihannya yang praktis dan efektif dalam membuat dan mengoperasikannya menjadi salah satu alasan program ini menjadi populer di kalangan pendidik. Selain itu, karena media ini berbasis teknologi maka dapat lebih mengekspresikan kreatifitas pendidik dalam memberikan materi. Melalui program tersebut, para pendidik dapat mengkolaborasi antara teks dengan fitur-fitur grafis,

²³ Ahdar, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial", *Jurnal Dinamika Penelitian*, 2 (November, 2018), V:18, 294.

animasi, foto, suara, maupun video agar dapat menjadi pendukung topik pembahasan materi yang akan disampaikan. Hal tersebut tentu sangat berbeda dengan media konvensional seperti papan tulis yang hanya menggunakan media teks.

D. Fikih

Mata pelajaran Fikih merupakan salah satu bagian dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada institusi-institusi pendidikan Islam formal seperti Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Madrasah Aliyah (MA). Mata pelajaran tersebut mengarah pada pembelajaran untuk mengenal, memahami, menghayati, serta bertujuan untuk mengamalkan *syariat* atau hukum Islam yang menjadi pegangan hidup (*way of life*) seluruh umat Islam. Melalui kegiatan-kegiatan pengajaran, bimbingan, latihan, hingga pembiasaan-pembiasaan agar para siswa dapat memahami hukum Islam sedini mungkin berdasarkan masa perkembangannya.

الْعِلْمُ بِالْأَحْكَامِ الشَّرْعِيَّةِ الْعَمَلِيَّةِ الْمُكْتَسَبِ مِنْ أَدِلَّتِهَا التَّفْصِيلِيَّةِ

Secara definisi umum, Fikih adalah ilmu tentang hukum-hukum *syara'* mengenai perbuatan yang diperoleh dari dalil-dalilnya yang terperinci.²⁴ Ilmu-ilmu yang diajarkan dalam Fikih memiliki dasar-dasar hukum dalam pengambilan fatwa-fatwanya. Secara umum Fikih mengajarkan kepada siswa terkait 2 hal pokok ibadah, yakni *'Ubudiyah*

²⁴ Abdul Hayy Abdul 'Al, *Pengantar Ushul Fikih*, (Jakarta Timur: Pustaka Al-Kautsar, 2014), 7.

dan *Muamalah*. *'Ubudiyah* adalah tata cara ibadah secara vertikal, yakni antara hamba dengan Allah SWT. Sedangkan *muamalah* adalah ilmu yang mengajarkan tata cara hubungan antara makhluk dengan sesamanya. Dalam penelitian ini materi yang diambil dari pelajaran Fikih kelas VII terkait salah satu *'ubudiyah*, yakni shalat dalam keadaan darurat. Materi ini diperuntukkan agar orang-orang yang terdesak suatu keadaan seperti sakit yang membuatnya kesulitan berdiri, diatas kendaraan, saat takut karena bencana alam, dan lain sebagainya agar dapat melaksanakan kewajiban shalatnya kepada Allah SWT.