

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa, media berasal dari bahasa Latin yaitu “*medius*” yang artinya perantara. Dalam bahasa Inggris, media merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang artinya pengantar dan saluran. Menurut Hamdan Husein (2020:1-2), media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kemudian telah banyak pakar dan organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media sebagai berikut (Rohani, 2020).

- a) *National Education Association* (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya
- b) Menurut Briggs, media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.
- c) *Association of Education Communication Technology* (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.

- d) Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dengan beberapa definisi ini, dapat dipahami bahwa media meliputi perantara, sarana, alat dan saluran komunikasi. Kata kunci yang mempersempit makna media adalah kata “pembelajaran”. Pembelajaran merupakan rangkaian peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil belajar. Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Husein, 2020:2).

Dapat dipahami bahwa beberapa pendapat tersebut memposisikan media yang meliputi bahan, alat, dan saluran, yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh peserta didik (Priyadi, 2023). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk tujuan menyampaikan pesan dari pengirim ke penerimanya, sehingga dapat merangsang minat, perasaan, pikiran, dan perhatian peserta didik agar lebih fokus dalam pembelajaran (Safitri, 2021).

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Beberapa fungsi media pembelajaran sebagai berikut (Safitri, 2021):

- a) Fungsi sebagai sumber belajar yaitu penyampai, penyalur, penghubung antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- b) Fungsi manipulatif yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu, dan mengatasi keterbatasan inderawi.
- c) Fungsi secara psikologis, yang terdiri dari:
 - (1) Fungsi atensi, yaitu media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik terhadap materi Pelajaran.
 - (2) Fungsi afektif, yaitu membangkitkan perasaan, emosi, dan Tingkat penolakan atau penerimaan peserta didik terhadap sesuatu.
 - (3) Fungsi kognitif, melalui media pembelajaran peserta didik akan mendapatkan dan menggunakan bentuk-bentuk objek yang dihadapi baik berupa orang, benda dan kejadian/peristiwa.
 - (4) Fungsi imajinatif, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinatif peserta didik.
 - (5) Fungsi motivasi, media pembelajaran mendorong peserta didik agar tergerak melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
- d) Fungsi secara sosio-kultural, yaitu mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik dalam komunikasi dalam pembelajaran.

Dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau alat bantu untuk mempermudah

menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran dapat tercapai.

3) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai berikut: a) Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar, b) Makna bahan pelajaran akan lebih jelas, c) Metode mengajar guru lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan, dan d) Peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Cecep & Daddy, 2022).

Media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut: a) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, b) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar peserta didik dan lingkungannya, dan c) Mengatasi keterbatasan Indera, ruang dan waktu (Rofina, 2021).

Disimpulkan manfaat penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif, efisien dan menarik.

4) Prinsip Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, guru harus memperhatikan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip penggunaan media dalam pembelajaran dapat diuraikan

sebagai berikut (Kristanto, 2016).

- a) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik dalam upaya memahami materi pelajaran.
- b) Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi benar-benar untuk membantu peserta didik belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- c) Media yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan, minat dan kondisi peserta didik. Peserta didik yang memiliki kemampuan mendengar kurang baik, akan sulit memahami Pelajaran yang menggunakan media bersifat auditif. Begitupun sebaliknya peserta didik yang memiliki kemampuan melihat kurang jelas, akan sulit menangkap materi pelajaran yang diberikan melalui media visual. Jadi guru harus memilih dan menggunakan media yang sesuai dan cocok untuk peserta didik.
- d) Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.
- e) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

5) Klasifikasi Media Pembelajaran

Jenis jenis media tentunya sangat beragam, garis besarnya terbagi menjadi beberapa yaitu sebagai berikut (Ulfa, 2020):

a) Media visual

Media visual adalah suatu media yang berupa visual atau gambar dalam penggunaannya, media ini hanya melibatkan indera penglihatan saja. Contohnya media cetak (buku pelajaran, surat kabar, majalah, ensiklopedia dll), lukisan, foto, grafik, , bagan, peta serta *miniature*.

b) Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk audio atau suara yang melibatkan Indera pendengar, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk mempelajari isi materi. Contohnya adalah program radio, audio tape, dan *compact disc*.

c) Media audio-visual

Media audio visual adalah suatu media yang menggabungkan audio atau suara serta visual serta gambar dalam penggunaannya, media ini melibatkan indera pendengaran dan penglihatan. Contohnya film, video, serta televisi.

d) Multimedia atau media interaktif

Multimedia adalah media yang menggunakan teknologi, media jenis ini menggunakan semua indera dalam proses pembelajaran. Contoh dari media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer maupun internet.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran secara umum diklasifikasikan menjadi 4 yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia atau media yang bersifat interaktif.

b. Media Interaktif

1) Pengertian Media Interaktif

Media interaktif adalah media yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima *feedback* terhadap materi yang disajikan. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif yaitu alat perantara atau penghubung yang berkaitan dengan komputer dimana sifatnya saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif. Media pembelajaran interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi elektronik teks, grafik, video, gambar, dan suara ke dalam lingkungan digital yang terstruktur dan dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan tertentu (Safitri, 2021). Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa agar dapat merespon positif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru (Gulo & Harefa, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan yang melibatkan penggunaan teknologi digital untuk menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada peserta didik dan pada penggunaannya terjadi interaksi aktif antara peserta didik dengan media tersebut yang terpadu baik dalam bentuk gambar, teks, suara, video, film dan animasi.

2) Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Secara umum media pembelajaran interaktif memiliki manfaat, antara lain sebagai berikut (Gulo & Harefa, 2022 ; Utomo, 2023):

a) Belajar menjadi lebih menyenangkan

Media pembelajaran interaktif membantu membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Dengan perkembangan teknologi yang pesat sehingga media pembelajaran yang digunakan lebih beragam sehingga menarik perhatian peserta didik.

b) Meningkatkan pemahaman

Interaksi dan visualisasi yang ditampilkan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan efektif.

c) Fleksibilitas

Media pembelajaran interaktif dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, memungkinkan peserta didik belajar pada waktu dan tempat yang nyaman bagi mereka. Media pembelajaran interaktif juga dapat menyimpan bahan pelajaran yang dapat dimanfaatkan kapan saja.

d) Mendorong belajar mandiri

Media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik belajar pada kecepatan dan tingkat kesulitan yang sesuai dengan mereka, sehingga membantu mereka belajar mandiri.

e) Dapat diadaptasi

Media pembelajaran interaktif dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan peserta didik, sehingga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

f) Menyediakan visualisasi yang menarik

Media pembelajaran interaktif menyediakan visualisasi dan animasi yang membantu peserta didik memahami konsep abstrak dengan lebih baik.

g) Umpan balik/komunikasi dua arah

Media pembelajaran interaktif menyediakan umpan balik instan yang membantu peserta didik memperbaiki keterampilan dan meningkatkan kepercayaan diri.

3) Contoh Media Pembelajaran Interaktif

Adapun contoh media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran sebagai berikut (Utomo, 2023):

- a. *E-book* interaktif, buku elektronik yang menyediakan fitur seperti animasi, suara, dan interaksi yang membantu peserta didik memahami materi. Contohnya, PDF *Pageflip* 3D.
- b. Video pembelajaran, video yang menunjukkan bagaimana melakukan tugas tertentu dan membantu peserta didik memahami konsep dan ide. Contohnya, video youtube.
- c. *Mobile Learning App*, aplikasi yang dapat diunduh ke perangkat mobile dan menyediakan pembelajaran interaktif dan interaktif. Contohnya, aplikasi Duolingo.
- d. *Game-based Learning*, permainan yang mengajarkan peserta didik melalui interaksi dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Contohnya, aplikasi Quizizz.
- e. *Virtual Reality (AR)*, teknologi yang memungkinkan peserta didik

untuk berinteraksi dengan lingkungan virtual yang sangat mirip dengan lingkungan nyata.

- f. Presentasi, presentasi menggunakan aplikasi yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video untuk mempresentasikan materi. Contohnya, *Powerpoint*, *prezi*, *powtoon*, dan *canva*.

4) Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut (Kusumawati et al., 2021):

a) Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

- (1) Menarik, mampu memvisualisasikan materi, oleh sebab itu dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
- (2) Memberikan kesan yang konsisten, sehingga memperkaya pemahaman peserta didik dengan menyajikan informasi dalam berbagai bentuk yang lebih mudah dicerna.
- (3) Sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif. Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- (4) Membantu mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah.
- (5) Dapat diperbaharui dengan mudah dan cepat

b) Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

- (1) Keterbatasan aksesibilitas dan ketersediaan teknologi. Penggunaan media interaktif memerlukan perangkat keras dan perangkat lunak

yang memadai.

- (2) Membutuhkan investasi awal yang cukup besar untuk pengadaan peralatan dan sumber daya.
- (3) Memerlukan keahlian khusus dalam mengoperasikan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif.
- (4) Memerlukan pemeliharaan dan pembaruan rutin untuk menjaga kualitas dan relevansi media tersebut.

2. Media Pembelajaran Berbasis Digital

a. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Secara Bahasa, kata “digital” berasal dari Bahasa Yunani, yaitu kata “digitus” yang berarti “jari jemari”. Secara istilah, digital merupakan data atau sinyal yang dinyatakan dalam angka 0 dan 1 atau disebut dengan bilangan biner (Husein, 2020). Perangkat yang dapat mengakses, memproduksi, dan bekerja dengan data digital biasa disebut dengan perangkat digital atau media digital.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Perangkat digital yang sering ditemui yakni komputer, laptop, tablet, *smartphone*, kamera digital, jam digital, dan TV digital. Contoh media pembelajaran digital yaitu berkas foto digital, poster digital, komik digital, berkas audio dan video digital, serta dokumen digital lainnya yang digunakan untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.

b. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Digital

Sebagaimana media pembelajaran pada umumnya, media pembelajaran digital juga bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan mengajar. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran digital diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Urgensi penggunaan media pembelajaran dapat ditinjau dari pengaruhnya terhadap sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik, pengaruh terhadap kemampuan guru dalam mengajar, dan pengaruh dalam menciptakan suasana pembelajaran. Adapun pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital sebagai berikut (Husein, 2020).

1) Meningkatkan kemampuan guru

Media dapat berperan sebagai objek dan alat dalam pendidikan. Peran media sebagai objek artinya dapat digunakan sebagai sumber belajar. Dimana, guru dapat mempelajari berbagai macam disiplin ilmu pengetahuan dengan menggunakan berbagai informasi yang ada dalam media dan sumber belajar. Sedangkan peran media sebagai alat yaitu suatu sarana yang digunakan oleh guru untuk menjalin komunikasi dengan peserta didik, teman dan pakar pendidikan.

Oleh karena itu, guru tidak hanya mampu menggunakan berbagai perangkat media, tetapi juga harus mengetahui, memahami dan menyadari cara penggunaan media pembelajaran secara kritis, kreatif dan positif.

2) Meningkatkan mutu pembelajaran

Menurut Daryanto, persentase kemampuan daya serap manusia dari penggunaan alat inderanya yaitu penglihatan 82%, pendengaran 11%,

penciuman 1%, pencacapan 2,5% dan perabaan 3,5%. Media pembelajaran digital dapat mempengaruhi mutu pembelajaran, oleh karena itu guru dapat meningkatkan mutu pembelajarannya dengan mengembangkan media pembelajaran yang cocok dengan situasi dan kondisi pembelajaran yang akan dilaksanakannya.

3) Memenuhi kebutuhan peserta didik

Media pembelajaran digital sangat diperlukan untuk merangsang pikiran dan emosi peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital dapat digunakan untuk memenuhi minat, jenis kecerdasan, dan cara belajar peserta didik. Berdasarkan situasi, media pembelajaran digital digunakan untuk menyederhanakan materi yang kompleks, memperjelas materi yang abstrak, mendeskripsikan sesuatu yang sulit terjangkau, meningkatkan daya imajinasi, menarik perhatian peserta didik dan melatih psikomotorik peserta didik.

4) Memenuhi tuntutan paradigma baru

Paradigma terbaru pendidikan mendorong guru untuk menjadi perancang, fasilitator, motivator, dan pengelola pembelajaran. Oleh karena itu, paradigma baru pendidikan mengharuskan guru untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami secara aktif dan memaknai aktivitas belajarnya.

3. Pembelajaran IPA Terpadu

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan

kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu ilmu yang sangat memperhatikan proses penemuan (Victoriani Inabuy, 2021). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu pelajaran yang ada di tingkat SD maupun SMP. Mempelajari IPA adalah upaya untuk mengenal segala sesuatu di sekeliling kita, bahkan diri kita sendiri, menjawab berbagai pertanyaan mengapa dan bagaimana semua hal itu terjadi, baik itu menyangkut alam, tumbuhan, hewan bahkan hal-hal yang tidak terlihat oleh mata manusia. Pelajaran IPA adalah pelajaran yang menyenangkan, menyingkap pengetahuan baru dan membuka kesempatan untuk berlatih keterampilan baru dengan cara bertanya, untuk mempersiapkan generasi bangsa membuat keputusan-keputusan penting di masa yang akan datang.

Ilmu Pengetahuan Alam dan teknologi tidak dapat terpisahkan dengan kehidupan manusia. Ilmu pengetahuan Alam dan teknologi berkembang dengan pesat berjalan berdampingan dan saling berkaitan. Mata pelajaran IPA merupakan pelajaran yang membutuhkan visualisasi dari suatu objek karena benda yang dipelajari ada di alam, tetapi terkadang sulit untuk menghadirkan di kelas. Untuk membantu kesulitan tersebut maka dibutuhkan suatu media yang mampu menggantikan benda aslinya ke dalam kelas (Rohmani & Belajar, 2019). Mata pelajaran yang akan dikemas dalam media pembelajaran interaktif berbasis digital yaitu materi tentang “Apa Itu Sains dan Laboratorium IPA”. Tantangan yang harus dihadapi pada materi ini adalah bagaimana cara menghadirkan media pembelajaran yang di dalamnya memuat objek-objek di alam dengan bentuk yang menyerupai objek aslinya karena memuat materi mengenai pemahaman tentang sains dan alat-alat dalam laboratorium IPA.

Pembelajaran konvensional jika digunakan dalam materi ini memiliki beberapa kekurangan diantaranya peserta didik hanya mendengar saja tanpa melihat bentuk objek aslinya sehingga peserta didik akan mengalami kesulitan dalam membayangkan suatu objek yang sedang dibicarakan oleh guru. Pembelajaran IPA secara konvensional juga dapat mengakibatkan peserta didik kurang memiliki minat untuk mempelajarinya karena hanya merupakan cerita dan terkesan membosankan, padahal jika dikemas dengan baik, materi ini akan sangat menyenangkan.

Tantangan yang harus dihadapi adalah bagaimana cara menghadirkan media pembelajaran yang di dalamnya memuat objek-objek di alam dengan bentuk yang menyerupai objek aslinya. Oleh karena itu, maka dikembangkanlah media pembelajaran interaktif berbasis digital ini untuk membantu guru menyampaikan isi materi pelajaran IPA kepada peserta didik.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang baik adalah penelitian yang memiliki kajian penelitian serupa dengan hasil yang relevan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman awal sebagai kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan maupun memperbaiki penelitian yang telah ada sebelumnya. Adapun penelitian relevan yang sesuai yaitu sebagai berikut.

1. Dewi Safitri (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Artikulate Storyline 3* Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP”. *Artikulate Storyline 3* merupakan media pembelajaran berbasis digital dan diperoleh hasil kevalidan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif sebesar 89,82 % dan teruji kevalidannya. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa

pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Artikulate Storyline 3* pada materi himpunan kelas VII SMP telah teruji kevalidannya dan dapat digunakan dengan baik (Safitri, 2021).

2. Amalia Safaatin (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Cs6* Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi dan Minat Siswa SMP”. *Adobe Flash Cs6* merupakan media pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian ini yaitu: (1) Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* masuk dalam kategori “sangat valid” dengan nilai rata-rata 4,66, (2) Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dinilai praktis karena mendapat respon positif dari pengisian angket respon peserta didik pada aspek penggunaan media dengan rata-rata nilai 3,88 yang masuk dalam kategori “praktis”, (3) Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis, hal ini dilihat dari persentase ketuntasan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu 90%, (4) Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* dinilai efektif untuk meningkatkan minat belajar, hal ini dilihat dari rata-rata skor angket minat yaitu 3,98 yang masuk dalam kategori “baik”. Jadi, media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran materi pola bilangan untuk meningkatkan kemampuan representasi dan minat peserta didik (Amalia, 2021).
3. Gulo dan Harefa (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint*”. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Idanoi dengan subjek penelitian yaitu kelas VII-A. *Powerpoint* adalah salah satu media pembelajaran

berbasis digital. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan telah teruji sangat valid oleh validator ahli materi dengan persentase kevalidan 92%, ahli bahasa sebesar 93%, dan ahli media sebesar 100%. Selanjutnya, media pembelajaran juga sangat praktis digunakan oleh peserta didik dengan persentase kepraktisan sebesar 95,45% dan hasil persentase kepraktisan dari guru sebesar 99%. Media pembelajaran juga efektif digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90,91%. Dari hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika (Gulo & Harefa, 2022).

Berdasarkan penelitian di atas, relevansi penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital dan dibedakan oleh aplikasi yang digunakan dan dinyatakan layak untuk digunakan.

C. Kerangka Pikir

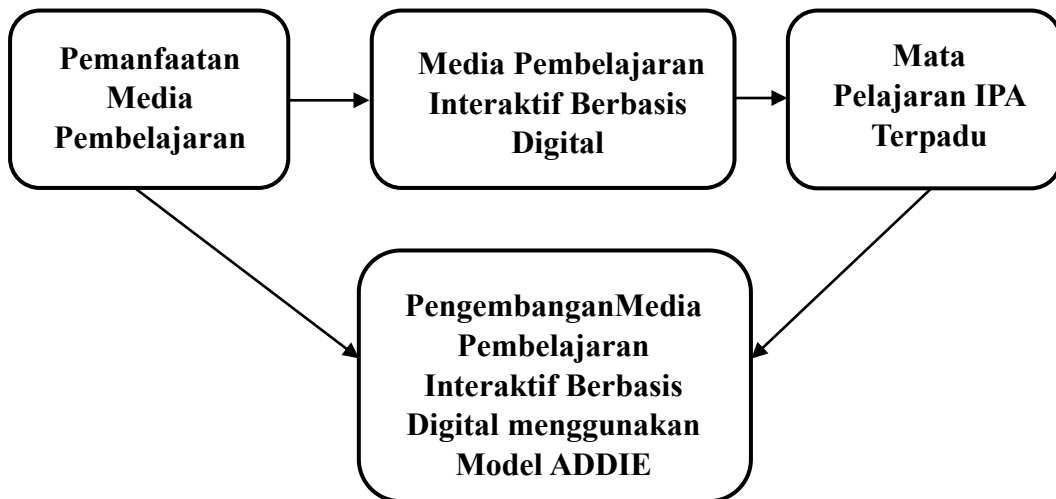
Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan arus globalisasi berpengaruh pada dunia pendidikan, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis digital. Era teknologi ini, pembelajaran diharapkan dapat mengikuti perkembangan zaman, termasuk memberikan inovasi pada pembelajaran. Pada kenyataannya, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran salah satunya kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang berinovasi digital sehingga pembelajaran berlangsung secara monoton yang menyebabkan peserta didik merasa jenuh saat guru menyampaikan materi pelajaran. Untuk itu inovasi ini meliputi pengembangan media pembelajaran interaktif. Media interaktif ini menjadi solusi bagi permasalahan yang dihadapi, sehingga media interaktif ini dikemas dengan berbasis digital.

Guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Pada kenyataannya permasalahan yang masih dirasakan peserta didik pada saat ini berupa kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Sedangkan peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menjelaskan suatu materi secara konkrit yang sifatnya abstrak. Pembelajaran akan lebih menarik jika terdapat media yang mendukung dan dapat digunakan di mana saja, kapan saja, sehingga membuat peserta didik lebih mudah dan aktif dalam memahami materi pelajaran

Media pembelajaran ini diharapkan mampu menjadikan peserta didik semakin memahami konsep materi dan media harus mampu menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik agar tercipta pembelajaran yang bermakna. Khususnya pada mata pelajaran IPA Terpadu, media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan karena mata pelajaran ini membutuhkan visualisasi yang jelas. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital pada mata pelajaran IPA Terpadu sebagai solusi dari permasalahan di atas dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Powerpoint* dan bantuan aplikasi *Canva*. *Microsoft PowerPoint* mampu membantu menampilkan materi yang bersifat interaktif dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis digital ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Media interaktif berbasis digital ini akan dirancang semenarik mungkin sehingga materi yang akan dipelajari menjadi lebih menarik. Diharapkan peserta didik dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital