

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran (Nuryasana & Desiningrum, 2020). Bahan ajar berisi materi tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dicapai siswa terkait kompetensi tertentu.

Bahan ajar adalah rangkuman materi yang diberikan dan diajarkan kepada siswa dalam bentuk bahan bercetak atau dalam bentuk lain yang tersimpan dalam file elektronik baik verbal maupun tertulis (bahan ajar non cetak). Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, serta nilai dan sikap (Aisyah, 2020).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahan ajar adalah bahan atau rangkuman materi yang harus dipelajari siswa sebagai sarana untuk belajar yang dikemas dalam bentuk bahan cetak maupun non cetak yang disusun secara sistematis untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

b. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Bahan ajar dikelompokkan berdasarkan jenisnya dibedakan menjadi empat jenis yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar yang didengar, bahan ajar pandang dengar dan bahan ajar interaktif (Ma'arif, 2015). Bahan ajar dapat digunakan untuk memfasilitasi proses dalam belajar sehingga siswa mampu mencapai kemampuan atau kompetensi yang diperlukan. Bahan ajar diklasifikasi menjadi bahan ajar cetak dan non cetak (Benny & Pribadi, 2020).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan jenis-jenis bahan ajar sebagai berikut:

1) Bahan Ajar Cetak

Bahan ajar cetak merupakan bahan ajar yang dituangkan dalam bentuk kertas, yang dapat difungsikan untuk keperluan pembelajaran atau menyimpan informasi. Contoh bahan ajar cetak adalah buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, foto/gambar, model atau market

2) Bahan Ajar Non Cetak

Bahan ajar non cetak dapat diartikan sebagai bahan yang memuat materi isi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dituangkan dengan menggunakan teknologi non cetak. Contoh bahan ajar non cetak antara lain bahan ajar audio, bahan ajar audio visual, bahan ajar display (berbasis ICT) dan bahan ajar multimedia.

c. Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar dalam proses pembelajaran terdapat uraian materi baik tentang pengetahuan, pengalaman teori yang secara khusus digunakan oleh pendidik dan

siswa untuk mempermudah memahami materi atau yang sudah digariskan dalam kurikulum. Keberadaan bahan ajar membuat siswa mempelajari suatu bahan pembelajaran dengan kecepatan masing-masing. Beberapa fungsi utama bahan ajar dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, terdapat 3 fungsi antara lain sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar merupakan pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan/dilatihkan kepada siswa.
- 2) Bahan ajar merupakan pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.
- 3) Bahan ajar merupakan alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran. Sebagai alat evaluasi maka bahan ajar yang disampaikan harus sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh siswa, indikator dan kompetensi dasar ini sudah dirumuskan (Aisyah, 2020).

Fungsi bahan ajar dapat dikatakan memenuhi apabila ketentuan kebutuhan siswa dan tenaga pendidik sebagai berikut: berdasarkan kepentingan siswa, bahan ajar harus memberikan pengetahuan serta informasi secara sistematis dan terprogram, dan berdasarkan kepentingan guru, bahan ajar menyampaikan materi secara terprogram sesuai dengan tuntutan kurikulum (Kosasih, 2021).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan fungsi bahan ajar adalah digunakan oleh pendidik dan siswa sebagai pedoman, serta alat evaluasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat menjadi alat bantu

dalam mencari informasi yang akurat sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Faktor Yang Dipertimbangkan Dalam Mengembangkan Bahan Ajar

Faktor yang harus dipertimbangkan dalam melakukan pengembangan bahan ajar. Faktor-faktor tersebut adalah kecermatan isi, ketepatan cakupan, ketercenaan, penggunaan bahasa, ilustrasi, perwajahan/pengemasan, serta kelengkapan komponen bahan ajar.

Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam mengembangkan bahan ajar sebagai berikut:

1) Kecermatan Isi

Kecermatan isi menunjuk pada validitas isi atau kebenaran isi secara keilmuan dan keselarasan isi atau kebenaran isi berdasarkan sistem nilai yang dianut oleh suatu masyarakat atau bangsa. Validitas isi menunjukkan bahwa isi bahan ajar dikembangkan berdasarkan konsep dan teori yang berlaku dalam bidang ilmu serta sesuai dengan perkembangan ilmu dan hasil penelitian empiris yang dilakukan dalam bidang ilmu tersebut.

2) Ketepatan Cakupan

Ketetapan cakupan berkenaan dengan keluasan dan kedalaman materi serta keutuhan konsep yang dibahas berdasarkan bidang ilmunya.

3) Ketercenaan Bahan Ajar

Ketercenaan bahan ajar meliputi pemaparan yang logis, penyajian materi yang runtut, contoh dan ilustrasi yang memudahkan pemahaman peserta, alat bantuan yang memudahkan, format yang tertib dan konsisten serta terdapat penjelasan tentang manfaat bahan ajar.

4) Penggunaan Bahasa

Penggunaan bahasa meliputi pemilihan ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat efektif dan penyusunan paragraf yang bermakna. Bahan ajar yang baik diharapkan dapat memotivasi siswa untuk membaca, mengerjakan tugas-tugasnya serta menimbulkan rasa ingin tahu siswa untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut tentang topik yang dipelajarinya.

5) Perwajahan/ Pengemasan

Perwajahan berperan dalam perancangan atau penataan letak informasi dalam satu halaman cetak, serta pengemasan dalam paket bahan ajar multimedia interaktif sehingga pengguna lebih mudah untuk menggunakan bahan ajar.

6) Penggunaan Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi dalam bahan ajar memiliki ragam manfaat antara lain membuat bahan ajar menjadi menarik, komunikatif, membantu retensi dan pemahaman siswa terhadap isi pesan. Ilustrasi dapat dibuat sendiri oleh pengembang bahan ajar, juga dapat diambil dari sumber foto, majalah dan lain sebagainnya.

7) Kelengkapan Komponen

Kelengkapan komponen berkenaan dengan paket bahan ajar yang memiliki tiga komponen inti yakni, komponen utama, komponen pelengkap dan komponen evaluasi (Ma'arif, 2015).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam mengembangkan bahan ajar adalah bagaimana hubungan

antara isi ketepatan cakupan ketercernaan, penggunaan bahasa, pengemasan penggunaan ilustrasi, sampai dengan kelengkapan komponen yang harus saling memiliki keterkaitan.

e. Kriteria dan Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

1) Kriteria Pengembangan Bahan Ajar

Kriteria pengembangan bahan ajar yang baik disampaikan kepada siswa dengan bahasa yang baik dan memenuhi kriteria sebagai berikut: (a) Relevan dengan standar kompetensi dasar, mata pelajaran yang harus dicapai siswa, (b) Bahan ajar merupakan isi pembelajaran dan penjabaran dari standar kompetensi serta kompetensi dasar tersebut, (c) Memotivasi siswa untuk lebih giat belajar, (d) Berkaitan dengan bahan sebelumnya, (f) Bahan disusun secara sistematis (g) Praktis, (h) Bermanfaat untuk siswa, (i) Sesuai dengan perkembangan pendidikan, (j) Dapat diakses lebih mudah, (k) Menarik minat siswa, (l) Menggunakan ilustrasi yang menarik, (m) Mempertimbangkan aspek-aspek linguistik yang sesuai dengan kemampuan siswa berhubungan erat dengan pelajaran-pelajaran lainnya (Magdalena et al., 2020).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan kriteria pengembangan bahan ajar harus memenuhi kriteria baik itu dari kompetensi dasar yang dicapai siswa, bahan ajar merupakan isi dan penjabaran kompetensi dasar, sampai dengan mepertimbangkan aspek-aspek linguistik yang sesuai dengan kemampuan siswa.

2) Prinsip Penyusunan Bahan Ajar

Prinsip-prinsip penyusunan bahan ajar yang perlu diperhatikan dalam

penyusunan bahan ajar adalah (a) bahan ajar harus mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak, (b) adanya pengulangan akan memperkuat pemahaman, (c) umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa, (d) memotivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar (e) mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu (f) mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan (Parlindungan et al., 2023).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan prinsip pengembangan bahan ajar harus memenuhi hasil bersifat kongkrit untuk memahami yang abstrak, adanya pengulangan mengenai materi dalam bahan ajar, umpan balik yang dapat membuat siswa memahami lebih detail mengenai materi dalam bahan ajar, memotivasi siswa agar lebih giat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran serta ada hasil yang harus diperoleh.

2. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan perpaduan teks, gambar, animasi, suara, dan video menuntut keterlibatan banyak indera dalam proses belajar. Keterlibatan berbagai indera dalam proses belajar dapat memudahkan siswa dalam hal memperoleh ilmu semakin banyak indera yang terlibat maka semakin banyak ilmu yang diperoleh (Novitasari et al., 2015).

Multimedia Interaktif adalah perpaduan atau gabungan dari berbagai media teks, suara, gambar, video dan animasi dalam suatu program berbasis komputer

yang dapat memfasilitasi komunikasi interaktif siswa dan tersaji dengan lebih menarik serta dapat terintegrasi yang dikemas menjadi *file* digital (Wijoyo, 2020).

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan dapat multimedia adalah perpaduan atau menggabungkan teks, audio, gambar, video, animasi yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

b. Kategori Multimedia

Multimedia dikategorikan menjadi dua kategori sebagai berikut:

1) Multimedia Linear

Multimedia linear suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia linear adalah struktur yang mempunyai rangkaian cerita berurutan. Struktur ini menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurutan menurut aturannya.

2) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, gambar, animasi dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari sebuah presentasi. Multimedia interaktif erat kaitanya dengan komunikasi dua arah, multimedia interaktif dilengkapi alat pengendali yang dapat digunakan oleh penggunanya untuk memilih sesuatu yang diharapkan misalnya aplikasi game dan lainnya (Bachtiar, 2020).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan kategori multimedia dibedakan menjadi dua yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif, multimedia linear merupakan multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol, sedangkan multimedia interaktif merupakan yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat di navigasikan atau difungsikan oleh pengguna, serta multimedia interaktif terdiri dari beberapa gabungan elemen antara lain teks, gambar, video, animasi, suara.mengenai multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari unsur teks, gambar, foto, audio, video dan animasi.

c. Elemen Multimedia Interaktif

Komponen multimedia interaktif dibedakan menjadi dua yaitu elemen multimedia interaktif yang tidak berbasis waktu (*diskret*) contoh antara lain teks dan gambar hal ini dikarenakan informasi dalam multimedia dalam jenis diskret tidak berubah dari waktu ke waktu, sehingga hanya bersifat statis, sedangkan multimedia berbasis waktu (*kontinyu*) informasi mengalami perubahan seiring berjalanya waktu contoh video, suara dan animasi (Surjono, 2017).

Secara garis besar komponen multimedia dibedakan menjadi lima komponen antara lain sebagai berikut:

1) Teks

Teks merupakan bentuk data media yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Penggunaan teks tergantung penggunaan aplikasi multimedia. Teks adalah kombinasi huruf yang membentuk kalimat untuk menjelaskan informasi atau materi pelajaran yang dapat dipahami oleh

pembacanya; grafik adalah penyajian dalam bentuk gambar yang cocok untuk siswa yang berorientasi pada objek yang berbentuk visual

2) Gambar

Gambar adalah penyampaian informasi berupa objek visual dalam berbagai bentuk. Gambar dapat berwujud sebuah ikon, foto, ataupun simbol. Gambar bermanfaat untuk memvisualisasikan konsep verbal yang bersifat abstrak, serta digunakan untuk memperjelas penyampaian informasi.

3) Audio

Audio (suara) komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara atau penggabungan ketiganya. Suara dapat berupa suara manusia, suara binatang benda atau efek suara.

4) Video

Video adalah penyajian dalam bentuk visual bergerak yang memberikan simulasi atau berupa gambaran kenyataan suatu peristiwa. Isi dari video lebih realitis dibandingkan dengan animasi.

5) Animasi

Animasi yaitu penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer, suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan, animasi memiliki peran penting dalam membantu siswa dalam memahami dan mencerna yang komplek dan abstrak (Fikri & Madona, 2018).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan komponen multimedia terdiri atas teks, gambar, audio, video dan animasi kelima elemen ini harus saling

berkombinasi dapat di interaktifkan, serta memiliki *tool* yang dapat di navigasikan dan memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya.

d. Tujuan Multimedia Interaktif

Tujuan dari penggunaan multimedia interaktif adalah dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian informasi, mampu mendorong partisipasi, keterlibatan secara eksplorasi bagi pengguna, sehingga menjadi solusi untuk meningkatkan perhatian siswa pada proses pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami konsep atau materi yang bersifat abstrak (Deliany et al., 2019). Multimedia dirancang dengan tujuan tergantung dari pemanfaatanya, misalnya multimedia dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan (Surjono, 2017)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan tujuan dari penggunaan multimedia adalah dapat mendorong partisipasi serta meningkatkan efektifitas penyampaian informasi kepada pengguna sehingga tujuan yang akan disampaikan dapat dipahami dengan cepat dan tepat.

e. Manfaat Multimedia Interaktif

Multimedia dalam pendidikan dikembangkan untuk memperoleh manfaat baik untuk siswa pendidik dan pendidik, berikut manfaat multimedia interaktif bagi siswa sebagai berikut proses belajar sesuai waktu dan kesempatan yang tersedia, dapat belajar diruang kelas atau tempat yang berbeda, dapat belajar dengan tutor (multimedia sebagai tutor), dapat belajar secara aktif dan menerima umpan balik, dapat meningkatkan aspek motivasi dalam belajar secara mandiri/kolaboratif (Rusli et al., 2017)

Manfaat penggunaan multimedia interaktif secara umum proses pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran lebih menarik dan komunikatif
- 2) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- 3) Menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran
- 4) Memberikan motivasi kepada siswa selama proses belajar mengajar sehingga memperoleh tujuan pembelajaran yang diinginkan
- 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional
- 6) Melatih siswa agar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan (Apriati & Mulawarman, 2021).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan manfaat multimedia interaktif adalah mempermudah penyampaian materi secara mandiri sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih mengefisienkan waktu tanpa dibatasi ruang, pembelajaran lebih menarik, serta dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam proses pembelajaran.

f. Kelebihan Dan Kekurangan Multimedia Interaktif

Penggunaan multimedia interaktif tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam setiap penerapannya, adapun penjelasan kelebihan dan kekurangan multimedia sebagai berikut

1) Kelebihan

Multimedia dapat mempermudah media yang dapat menunjang efektifitas dalam sebuah proses pembelajaran, di dalam sebuah multimedia berisi konten materi yang disertai dengan kebutuhan siswa yang biasa meningkatkan perhatian serta semangat siswa dalam proses pembelajaran. Multimedia memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran adapun kelebihan multimedia adalah (a) multimedia menyediakan proses interaktif memberikan kemudahan umpan balik, (b) multimedia memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik proses belajar, (c) multimedia memberikan kontrol yang sistematis dalam proses belajar (Wijoyo, 2020)

Multimedia memiliki kelebihan dalam penggunaanya antara lain sebagai berikut (a) sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif, (b) pendidik akan selalu dituntut untuk inovatif dalam proses pembelajaran dengan adanya multimedia, (c) dalam menggunakan multimedia dapat menggabungkan beberapa elemen yang terdiri dari teks, gambar, suara, video, animasi dan grafik yang saling mendukung guna mencapai tujuan pembelajaran, (d) mampu memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi lebih kongkrit dengan menggunakan alat peraga, (e) melatih siswa untuk mandiri dalam mendapatkan ilmu (f) menambah motivasi siswa dalam belajar (Kusumawati et al., 2021).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan kelebihan multimedia antara lain multimedia lebih fleksibel digunakan, melayani kecepatan belajar individu, bersifat kaya materi, efektif, lebih komunikatif, mudah dilakukan

perubahan, lebih leluasa mengembangkan kreativitas dan dapat memberikan pengalaman langsung belajar kepada siswa dengan menggunakan teknologi.

2) Kekurangan

Kekurangan multimedia terletak pada konsep serta dalam pembuatan media, dengan kegunaan multimedia yang begitu banyak tentunya perlu pertimbangan yang sangat matang terutama konsep serta kemampuan yang mencukupi untuk membuat media yang menarik, hal ini bertujuan untuk menimbulkan ketertarikan dalam belajar. Kekurangan multimedia interaktif diantaranya pengembangan perlu adanya tim yang profesional, pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama (Bachtiar, 2020).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan kekurangan multimedia terletak pada pembuatan media yang perlu adanya pertimbangan yang matang, baik itu mengenai konsep kemampuan dalam membuat media serta dalam mengembangkan sebuah media diperlukannya waktu yang cukup lama.

3. Pembelajaran IPS

Pembelajaran “Ilmu Pengetahuan Sosial”, yang disingkat (IPS), merupakan mata pelajaran wajib dalam pendidikan tingkat menengah di Indonesia. Dalam Undang-Undang pasal 37 Sisdiknas dijelaskan “Bawa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah.” Pembelajaran IPS di kelas VII ini dapat diharapkan membekali siswa untuk memahami suatu keberadaan diri dan lingkungan sosial.

Pembelajaran IPS memiliki cakupan materi yang luas, sehingga berdampak kepada ketidak pahaman siswa dalam memahami materi tersebut sehingga tujuan

pembelajaran tidak tercapai terutama pada kelas VII dengan keluarga awal kehidupan dengan pokok bahasan keberadaan diri dan keluarga suatu wilayah diperlukan bumi dan kondisi wilayah Indonesia. Oleh karena cakupan materi yang luas, ada istilah-istilah yang rumit untuk dipahami oleh siswa sehingga membuat pemahaman siswa kurang cepat memahami materi tersebut maka dibutuhkan sebuah inovasi dalam pembelajaran yang bergantung dengan perkembangan teknologi, maka dari itu diperlukan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Kristen Kandora.

B. Hasil Relevan

1. Irvanto (2021), "*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Mata Kuliah Elektronika Daya*", hasil penelitian menyatakan bahwa, multimedia merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang dikemas menjadi CD pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif mata kuliah elektronika daya ini termasuk dalam kualifikasi layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran mata kuliah elektronika daya. Hal ini ditegaskan oleh hasil uji materi sebesar 89,34% dengan kategori sangat layak, uji media didapatkan hasil skor 98,67% dengan kategori sangat layak serta uji pengguna diperoleh skor 90,17 dengan kategori sangat layak.
2. Linda Aprianti, Widyatmike Gede Mulawan dan Mohammad Liyas (2022), "*Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pelajaran Tematik Dengan Tema “Indahnya Kebersamaan” Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*", hasil penelitian bahan ajar tematik berbasis multimedia yang dikembangkan divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi/isi, ahli media dan ahli

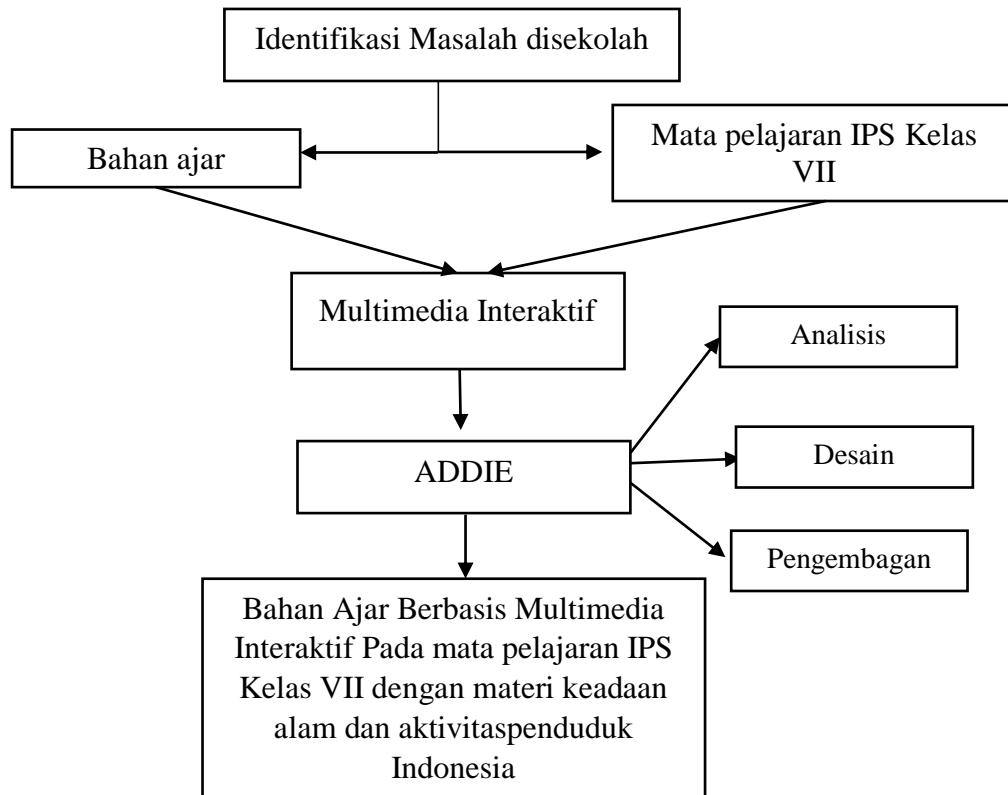
grafika. Hasil validasi ahli materi sebesar 87,5%, hasil validasi ahli bahasa sebesar 82,5%, hasil validasi ahli media sebesar 88%, hasil validasi ahli grafika sebesar 87,5%. Berdasarkan data dan angket respons siswa, pembelajaran bahan ajar tematik berbasis multimedia dapat menarik minat siswa. Hasil belajar siswa menunjukkan perkembangan positif. Dengan demikian produk yang dikembangkan dinilai efektif dalam pembelajaran siswa kelas IV SD,

3. Akram, Nurindah, Nasir (2022), “*Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Di Desa Anrihua Kab Bulukumba*”, hasil penelitian bahan ajar berbasis multimedia merupakan sesuatu yang baru bagi guru-guru di desa anrihua kab.Bulukumba. Selama ini guru hanya memanfaatkan teknologi dalam bentuk *software microsoft powerpoint* hanya sebagai media presentasi materi pelajaran sehingga tidak memungkinkan bagi siswa untuk menggali pengetahuan lebih dalam terhadap bahan ajar yang telah disajikan dalam bentuk media presentasi, pengembangan bahan ajar berbasis multimedia diharapkan dapat menjadi solusi dalam memecahkan masalah tersebut khususnya di Sekolah-sekolah yang berada di desa Anrihua Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba Provinsi Sulawesi Selatan.

Berdasarkan penelitian relevan, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian serupa mengenai pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif, perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada jenjang pendidikan, lokasi, subjek penelitian dan model penelitian,

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam sebuah penelitian dijadikan sebagai pedoman penelitian yang sedang dikembangkan agar lebih terarah dan teratur serta gambaran atau alur dari sebuah penelitian. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dimulai dari identifikasi masalah yang terjadi di sekolah dengan melakukan analisis masalah, karakteristik siswa, situasi sekolah, analisis kurikulum, dan analisis, selanjutnya setelah menganalisis peneliti menemukan permasalahan di sekolah selanjutnya diidentifikasi yaitu kurangnya bahan ajar terutama dalam mata pelajaran IPS, maka dari itu dibuatlah sebuah multimedia dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang digunakan sampai pada tahapan yang ketiga yaitu tahapan analisis, desain dan pengembangan, sehingga menghasilkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Kristen Kandora