

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media dapat diartikan sebagai alat yang dijadikan perantara untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Rima(2016:2) media pembelajaran diartikan sebagai berikut.

Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi, sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut.

Dengan pengertian ini guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Kemudian menurut Gagne' dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2007:4) menyatakan bahwa,

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, film, slide(gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dengan demikian media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar

Selanjutnya menurut Frans dkk (2018), menyatakan bahwa

Media pembelajaran merupakan wadah dari isi pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut.

Statemen di atas memberikan pemahaman bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar. Apabila media tidak dapat menyalurkan pesan seperti yang diharapkan, maka media tersebut dianggap tidak mampu mengkomunikasikan isi pesan yang diinginkan dan disampaikan oleh sumber kepada sasaran yang ingin dicapai.

Dari ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau suatu wadah yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi atau pesan dari guru kepada siswa sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Misalnya dengan alat peraga seperti gambar, video, grafik, animasi, dll.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad(1997:15), “Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru”. Hal ini dapat diartikan bahwa belajar tidak selalu berhubungan dengan hal yang konkret. Oleh karena itu, media

berfungsi untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak kepada siswa. Kesulitan bahan ajar dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai perantara, sehingga dalam keadaan tertentu media dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran secara konkret.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (1998:99-100) dalam Sundayan R (2013:8) adalah sebagai berikut.

- 1) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru.
- 3) Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran.
- 4) Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- 5) Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.
- 6) Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Bertolak dari pendapat diatas, memberikan pemahaman bahwa media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan memiliki fungsi yang menarik perhatian siswa, penyajian informasi/materi harus sesuai dengan karakteristik siswa, membantu siswa berfikir konkret, dapat meningkatkan mutu belajar mengajar, menciptakan suasana yang menyenangkan.

Selanjutnya menurut Frans, dkk (2018), fungsi media pembelajaran secara umum adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, media sangat

diperlukan guna menunjang proses belajar mengajar agar pembelajaran bisa lebih mudah dipahami oleh siswa.

Dari ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu dapat menumbuhkan rasa minat, motivasi, merangsang siswa dalam kegiatan pembelajaran dan guru dapat membantu dalam menjelaskan materi secara konkret maupun sebagai fasilitator dalam pembelajaran agar proses belajar mengajar bisa lebih dipahami oleh siswa.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran media pembelajaran telah dikenal tidak hanya terdiri atas satu ataupun dua jenis media pembelajaran. Media pembelajaran jenisnya beragam, namun dalam kegiatan pembelajaran guru harus mampu untuk menentukan dan memilih media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Menurut Rima (2016:4-8), jenis media pembelajaran sebagai berikut.

1) Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

2) Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan yaitu mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.

3) Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Komputer sudah sangat familiar dengan siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan *software* atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah.

4) Microsoft Power Point

Microsoft power point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Presentasi dengan *Microsoft power point* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa *slide* yang menarik. Hal ini bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam *slide* teks, gambar atau grafik, suara video, dan lain sebagainya.

5) Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet merupakan salah satu media yang memiliki perkembangan luar biasa. Selain sebagai media pembelajaran, internet juga banyak dimanfaatkan oleh beberapa orang untuk banyak kepentingan lainnya. Jadi, internet di sini berperan sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas.

6) Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana penyampaian tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud adalah perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana penyampaian tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media.

Dari berbagai jenis media yang dipaparkan di atas multimedia itu termasuk dalam media penyajian misalnya kombinasi *slide plus* suara dan *multi-image* atau gambar yang dikendalikan oleh komputer. Jadi multimedia bisa dikatakan sebagai kombinasi berbagai media.

Adapun menurut Rima (2016:4) jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan sebagai berikut.

1. Media visual. Sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya.
2. Audio visual. Media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi.
3. Komputer. Sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran.
4. *Microsoft power point*. Merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafik dengan mudah dan cepat; dan
5. Internet. Salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam kegiatan belajar mengajar, media internet sangat membantu untuk menarik siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan pernyataan tersebut, media dikelompokkan dalam lima jenis, yaitu media visual, media audio visual, media komputer, media grafik, dan internet. Penggunaan komputer dan Grafik (*microsoft power point*), dan internet dijadikan dua jenis yang berbeda menurut aplikasinya.

2. Hakikat Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan interaktif adalah komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Hal ini dapat diartikan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user). Reddi & Mishra (2003) dalam Munir (2012:110-111) mengemukakan bahwa

Multimedia Interaktif adalah suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu.

Multimedia interaktif digunakan secara bersama-sama dengan berbagai unsur media teks, grafik, animasi, dan video. Hal ini sesuai dengan pendapat Vaighon (1998) dalam Munir (2012:111) mengemukakan bahwa “Multimedia adalah sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan”. Multimedia dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol elemen-elemen yang disajikan.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media pembelajaran dikemas menjadi satu kedalam sistem komputer untuk mempermudah pengguna yang dapat digunakan dalam waktu yang bersamaan, dan mengikuti keinginan pengguna kapan multimedia tersebut ditampilkan.

b. Komponen Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memiliki berbagai komponen yang memiliki peranan masing-masing. Menurut Munir (2012:16) komponen Multimedia Interaktif adalah sebagai berikut.

- 1) Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan *style* hurufnya (*warna, bold, italic*). Teks dapat membentuk kata atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa, kebutuhan teks tergantung kepada penggunaan aplikasi multimedia.

2) Grafik

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apabila pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual.

3) Gambar

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Gambar digunakan dalam presentasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibanding dengan teks.

4) Video

Video adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video dalam multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

5) Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan suatu yang sulit dilakukan dengan video.

6) Audio

Audio merupakan macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar. Di sisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi pengguna yang memiliki kelemahan dalam penglihatan.

7) Interaktivitas

Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen ini dapat memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktif berupa navigasi, simulasi, maupun permainan ataupun latihan.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki tujuh komponen yang dianggap paling penting, saling berkaitan dalam penyusunannya, dan menggabungkan semua media yang terdiri dari Teks,

Grafik, Gambar, Video, Animasi, Audio, dan Interaktivitas. Setiap komponen memiliki peranannya masing-masing dalam mewujudkan suatu informasi yang menarik. Adanya komponen dalam multimedia interaktif telah menjembatani interaksi antara komputer dan pengguna.

c. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, begitupun dengan multimedia interaktif. Menurut Munir (2012:113-114), kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya.

1. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
2. Pendidikan akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
4. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; dan
6. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan dalam pengembangannya salah satunya adalah pembelajaran yang inovatif dan dan interaktif demi menunjang proses pembelajaran yang efektif, kreatif, dan efisien. Selain itu juga kelebihan multimedia interaktif dapat menambah motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang berlangsung hingga didapat tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selain memiliki kelebihan, multimedia juga memiliki kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Rima (2016:86-87), kelemahan dari multimedia interaktif diantaranya sebagai berikut

- 1) Membutuhkan pengetahuan dan ketrampilan khusus tentang komputer sebelum menggunakannya.
- 2) Keragaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) yang tersedia untuk satu model tidak cocok atau tidak kompatibel dengan model lainnya.
- 3) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreatifitas siswa, sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreatifitas siswa.
- 4) Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Untuk kelompok yang lebih besar diperlukan tambahan perangkat lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar lebih besar.
- 5) Biaya pengadaan dan pengembangan program komputer yang tinggi. Terutama pada komputer yang dirancang khusus untuk sarana pembelajaran.
- 6) Biaya relatif tinggi untuk pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras atau *hardware*.
- 7) *Compatability* dan *incompability* antara *hardware* dan *software*, penggunaan sebuah program komputer biasanya memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang sesuai.
- 8) Pengembangan perangkat lunak yang relatif mahal untuk saat ini.

Berdasarkan kutipan di atas ditegaskan bahwa multimedia interaktif memiliki kelemahan yang sangat menonjol yaitu pengembangan perangkat lunak yang relatif mahal, selain itu juga computer hanya bisa digunakan dalam jumlah kelompok kecil, untuk penggunaan dalam jumlah kelompok yang lebih besar membutuhkan perangkat lain yaitu proyektor yang dapat menyampaikan pesan untuk kelompok besar.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa multimedia interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pembelajarannya diantara kelebihan yang dimiliki adalah sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.

Sedangkan kelemahannya salah satunya adalah membutuhkan biaya pengadaan yang cukup tinggi, dan hanya bisa dilakukan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Hal itu disebabkan multimedia interaktif harus menggunakan tambahan perangkat lain yang mampu memproyeksikan di layar yang besar.

d. Karakteristik Multimedia Interaktif

Menurut Munir (2012:115), karakteristik multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Dalam pengertian ini juga dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mengontrol kecepatan belajar sendiri.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa karakteristik multimedia interaktif diantaranya memiliki lebih dari satu media yang konvergen, bersifat interaktif, dan bersifat mandiri dalam penerapannya.

3. Materi IPA tentang Sumber Daya Alam.

a. Pengertian Sumber Daya Alam

Sumber Daya Alam merupakan segala sesuatu yang berasal dari alam dan dapat dimanfaatkan bagi pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Menurut Agus (2017:291) “sumber daya alam merupakan semua kekayaan yang ada di alam dan

bermanfaat bagi kehidupan manusia.”. Dengan kata lain sumber daya alam dapat bermanfaat bagi manusia maupun makhluk hidup lainnya untuk dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Demikian pula menurut Eni (2006:125) “sumber daya alam merupakan segala kekayaan di alam pada suatu tempat yang meliputi benda hidup maupun benda mati. Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sumber daya alam merupakan segala kekayaan alam yang berasal dari bumi dan dapat dimanfaatkan oleh manusia maupun makhluk hidup lainnya yang bergantung untuk memenuhi keperluan hidupnya sehari-hari.

b. Jenis-jenis Sumber Daya Alam

Menurut Eni (2006:125) secara umum, jenis-jenis sumber daya alam dibagi menjadi dua, diantaranya.

1. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui

Sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah sumber daya alam yang apabila habis maka dapat diproduksi atau dihasilkan kembali. Misalnya, tumbuhan, hewan, tanah, air, udara. Salah satu penyebab sumber daya alam dapat diperbaharui yaitu mampu mengalami proses *reproduksi* / berkembang biak.

2. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah sumber daya alam yang akan habis bila dipakai secara terus-menerus. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui akan habis karena manusia atau makhluk hidup yang lain tidak dapat menggantinya. Misalnya, besi, emas, timah.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan dapat diketahui sumber daya alam dibagi menjadi dua, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui.

Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Irene dan Kristiyanto (2016:130)

jenis sumber daya alam, antara lain.

1) Sumber daya alam yang dapat diperbarui

Sumber daya alam yang dapat diperbarui atau sumber daya alam terbaru merupakan sumber daya alam yang terus-menerus tersedia di alam dan jika berkurang dapat dipulihkan kembali. Misalnya adalah hewan, udara, tumbuhan, tanah, dan air.

Air termasuk dalam sumber daya alam yang dapat diperbarui. Air di bumi akan selalu ada karena mengalami pembaruan melalui daur air (siklus air). Air yang ada di permukaan bumi akan menguap, membentuk awan, lalu turun lagi ke bumi dalam bentuk air hujan.

2) Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui merupakan Sumber daya alam yang akan habis jika digunakan terus-menerus. Misalnya, bahan tambang, minyak bumi, batu bara, gas alam, berbagai jenis batuan, dan logam. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui disebut juga dengan sumber daya alam tak terbarukan. Emas dan batu permata merupakan sumber daya alam tak terbarukan yang banyak dimanfaatkan sebagai perhiasan.

Minyak bumi merupakan salah satu sumber daya alam tak terbarukan yang saat ini paling banyak digunakan di bumi, minyak bumi terbentuk dari penguraian sisa tumbuhan dan hewan laut yang tertimbun dan mendapat tekanan serta panas bumi selama jutaan tahun. Hasil penguraian sisa-sisa makhluk hidup tersebut dalam bentuk cair membentuk minyak bumi, sedangkan yang berbentuk gas akan membentuk gas alam.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa salah satu contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah air, karena di bumi air selalu mengalami pembaruan melalui daur air. Air yang berada di permukaan bumi akan menguap, membentuk awan, lalu turun lagi ke bumi dalam bentuk air hujan. Salah satu contoh sumber daya yang tidak dapat diperbarui adalah minyak, karena minyak bumi banyak digunakan dan semakin lama semakin habis jika digunakan terus menerus.

Sedangkan menurut Agus (2017:291) mengemukakan bahwa jenis-jenis sumber daya alam dibedakan dalam dua kategori, diantaranya.

- 1) Berdasarkan jenis bendanya
 - a) Sumber daya alam hayati
Sumber daya alam hayati yaitu manusia, hewan, dan tumbuhan.
 - b) Sumber daya alam nonhayat
Sumber daya alam nonhayati misalnya, batu bara, minyak bumi, logam.
- 2) Berdasarkan kelestariannya
 - a) Sumber daya alam yang dapat diperbarui
Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang apabila habis maka dapat dihasilkan kembali.
 - b) Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui
Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang akan habis bila digunakan terus menerus dan tidak dapat dihasilkan lagi.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan diatas dapat diketahui bahwa sumber daya alam dibedakan dalam dua kategori, yaitu berdasarkan jenis bendanya: 1) sumber daya alam hayati 2) sumber daya alam nonhayati. Sedangkan berdasarkan kelestariannya: 1) sumber daya alam yang dapat diperbarui 2) sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.

Dengan demikian dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sumber daya alam dibagi menjadi dua yaitu sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang terus-menerus tersedia di alam dan jika berkurang dapat dipulihkan kembali. Misalnya adalah hewan, udara, tumbuhan, tanah, dan air. Sedangkan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang akan habis bila digunakan terus menerus dan tidak dapat dihasilkan lagi.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian multimedia interaktif maupun pembelajaran KD 3.8 menjelaskan upayapelestarian sumber daya alam telah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu terkait tentang penelitian di atas, antara lain sebagai berikut.

1. Judul Penelitian :Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V

Diteliti oleh :Muhammad Basori

Tujuan Penelitian Mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi dan mengetahui kelayakan produk dari aspek materi, aspek tampilan, dan aspek kemenarikan.

Hasil Penelitian Hasil penelitian ini mendapat penilaian para ahli materi sangat baik (4,26), penilaian dari para ahli media mendapatkan hasil sangat baik (4,25),

2. Judul Penelitian :Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif pada Pembelajaran PKN Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai.

Diteliti oleh :Kukuh Andri Aka dan Sutrisno Sahari

Tujuan Penelitian :Mengembangkan multimedia interaktif dipilih

untuk memaksimalkan fasilitas teknologi yang sudah tersedia, menginovasikan pembelajaran dan meningkatkan daya kemenarikan pembelajaran. Teknik klarifikasi nilai digunakan untuk menginovasikan rangkaian langkah-langkah pembelajaran pada multimedia interaktif dan dapat digunakan untuk melatih siswa menemukan, memilih, menganalisis, memutuskan, mengambil sikap sendiri nilai-nilai hidup yang diperjuangkan .

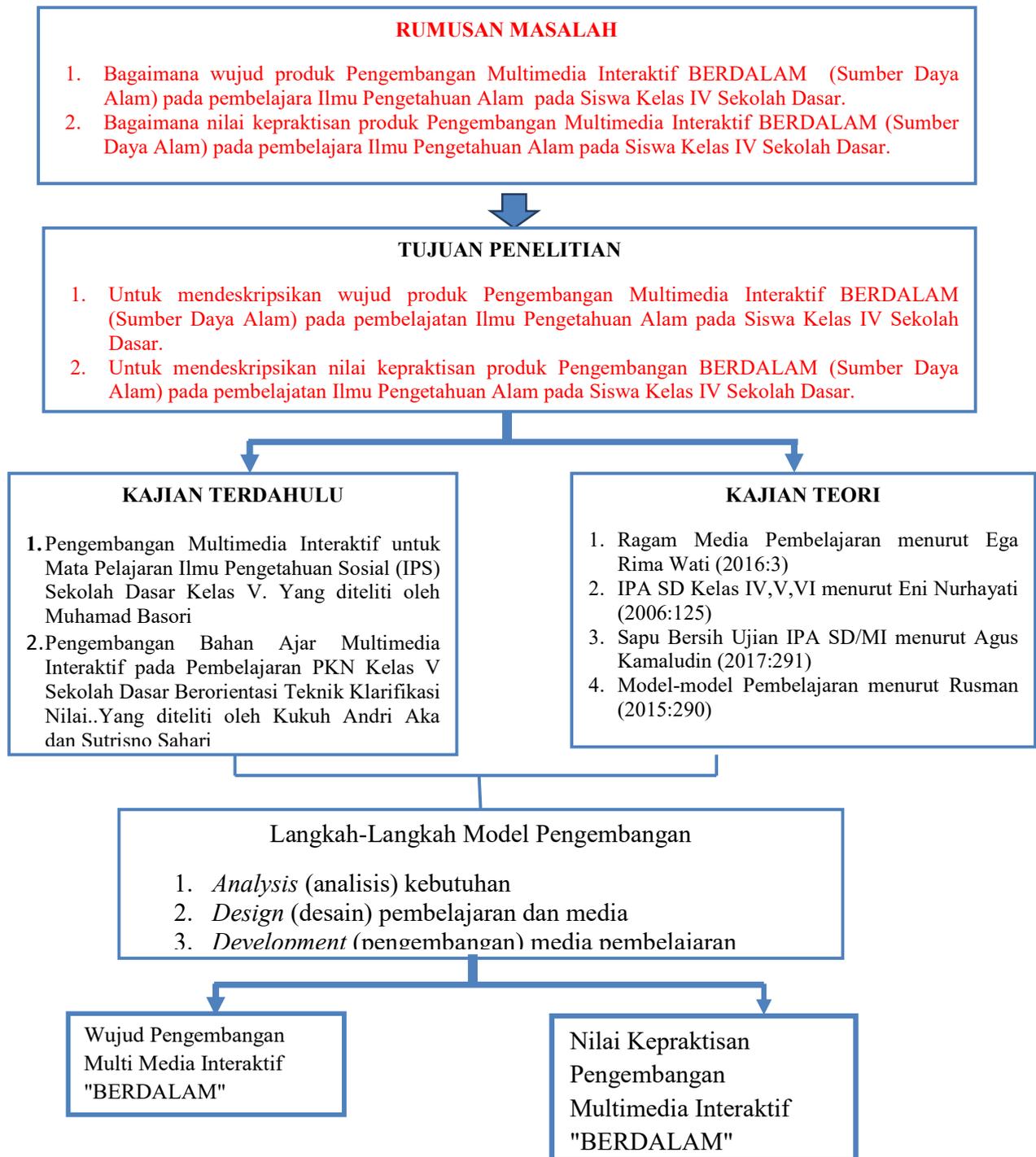
Hasil Penelitian

:Hasil penelitian ini mendapat penilaian para ahli materi (4,62), penilaian dari para ahli media mendapatkan hasil (4,58), penilaian uji lapangan mendapatkan nilai (4,58). Secara keseluruhan analisis data dari lembar validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna maka produk ini termasuk dalam kriteria valid (4,60), praktis (4,53), dan menarik (4,31), serta efektif (85,2).

Dari kedua penelitian diatas terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Adapun persamaan penelitian ini dengan dua penelitian terdahulu adalah mengembangkan multimedia interaktif dengan bertujuan menarik perhatian siswa saat diterapkan dalam pembelajaran. Selain memiliki persamaan, penelitian ini juga memiliki

beberapa perbedaan yaitu pada tahap penelitian yang hanya sampai tahap validasi ahli dan validasi praktisi.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir