

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Media Pembelajaran**

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Artinya media merupakan alat bantu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Menurut Munadi sebagaimana yang telah dikemukakan oleh (Nurdyansyah.2019:44), “Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Dengan demikian segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan secara efisien dan efektif sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif disebut media pembelajaran.

Sadiman, (2002:6) menjelaskan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Berdasarkan kutipan tersebut media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyalurkan pesan pada siswa, hal tersebut dapat merangsang pikiran siswa sehingga terjadi proses pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan dan perhatian siswa sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.

##### **2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Munadi sebagaimana yang telah dikemukakan oleh (Nurdyansyah.2019:44), mendefinisikan media pembelajaran sebagai

segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan, maka pendidik harus dapat memilih media pembelajaran yang baik serta sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Dalam media pembelajaran terdapat beberapa jenis yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Media visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan, seperti : foto, gambar, poster, kartun.
2. Media audio merupakan media yang hanya dapat di dengar saja, seperti kaset rekaman, mp3, dan radio.
3. Media audio visual merupakan media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide.
4. Multimedia merupakan media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio visual yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video.
5. Media realita merupakan media nyata yang ada dilingkungan hidup maupun sudah diawetkan.

### **3. Hakikat Multimedia Interaktif**

#### **a. Pengertian Multimedia Interaktif**

Menurut Munir (2015:110), “Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunaanya”. Jadi multimedia interaktif merupakan alat bantu yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Menurut Zainiyati (2017:172), “Multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah

dirumuskan”. Jadi multimedia merupakan alat bantu yang menyatukan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, gambar dan video yang dioperasikan secara bersamaan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Berdasarkan definisi kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah perpaduan berbagai media seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memiliki interaktifitas bagi penggunanya.

#### **b. Karakteristik Multimedia Interaktif**

Menurut Ega Rima Wati, ( 2016 : 131 – 132) Karakteristik multimedia adalah sebagai berikut

##### 1) Gabungan berbagai media

Multimedia memiliki lebih dari satu media yang konvergen. Multimedia bersifat menggabungkan, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

##### 2) Interaktif Multimedia bersifat interaktif.

Multimedia memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

##### 3) Bersifat mandiri

Multimedia bersifat mandiri dan memberi kemudahan dalam kelengkapan isi. Multimedia pembelajaran dapat digunakan tanpa bimbingan orang lain.

##### 4) Relevan dengan tujuan kurikulum

Multimedia harus relevan dengan tujuan kurikulum, yaitu kompetensi dasar dan standar kompetensi. Harus sesuai dengan kurikulum dan dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan.

##### 5) Mengembangkan kompetensi

Multimedia pembelajaran dimanfaatkan untuk pengembangan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Materi pembelajaran secara substansial harus memuat standar kompetensi yang memadai.

#### 6) Alternatif media pembelajaran

Multimedia pembelajaran mampu memadukan pembelajaran dan teknologi. Teknik mengintegrasikan ini dapat memperkuat, melengkapi, dan memperluas ketrampilan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, menjadi acuan dalam multimedia interaktif yang akan dikembangkan pada penelitian antara lain :

1. Materi di dalam multimedia interaktif berisi tentang gaya.
2. Materi disampaikan dengan jelas, singkat dan padat.
3. Materi multimedia interaktif sesuai dengan kompetensi dasar.
4. Pertanyaan dalam quiz berisi tentang gaya
5. Pertanyaan dalam quiz menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
6. Jenis soal dalam quiz berupa pilihan ganda
7. Gambar yang terdapat dalam multimedia interaktif menampilkan kegiatan gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesek.
8. Audio backsound mendukung gambar yang akan di klik.
9. Terdapat animasi terkait gaya.
10. Multimedia interaktif memuat informasi materi gaya
11. Multimedia interaktif dapat dilakukan secara mandiri melalui smartphone atau handphone, tablet maupun laptop.

#### c. Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Interaktif

Menurut Munir (2013 : 132 -133) Keunggulan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.

- 2) Pendidik 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.
- 6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Menurut Ega Rima Wati (2016 : 146) Kelemahan dari multimedia interaktif diantaranya:

- 1) biaya relatif mahal,
- 2) perlu meningkatkan kemampuan Sumber Daya Manusia,
- 3) kurang perhatian dari pemerintah mengenai multimedia pembelajaran,
- 4) fasilitas yang mendukung multimedia belum memadai untuk daerah tertentu.

#### 4. Kompetensi Dasar IPA di Kelas IV SD/MI

**Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar IPA di Kelas IV SD/MI**

**Kompetensi Dasar IPA di Kelas IV SD/MI**

<b>KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)</b>	<b>KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)</b>
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan

yang dijumpainya di rumah,sekolah, dan tempat bermain.	dalam tindakan yang mencerminkan sikap anak beriman dan berakhlak mulia.
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	
3.1 Menganalisis hubungan antara Bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan.	4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan.
3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.
3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.
3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.
3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran.	4.6 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi.
3.7 Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan.	4.7 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat cahaya.
3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya

Salah satu kompetensi dasar IPA kelas IV yaitu K.D 3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut diperlukan indikator sebagai berikut: 3.3.1 Menyebutkan macam-macam gaya 3.3.2 Menjelaskan gaya otot, 3.3.3 Menjelaskan gaya listrik, 3.3.4 Menjelaskan gaya magnet, 3.3.5 Menjelaskan gaya gravitasi, dan 3.3.6 Menjelaskan gaya gesekan.

## **5. Hakikat gaya**

### **a. Pengertian Gaya**

Menurut Setyaningtyas (2009:47) “Gaya adalah tarikan atau dorongan yang dapat mengakibatkan bergeraknya suatu benda”. Dengan demikian gaya merupakan sebuah interaksi yang menyebabkan benda mengalami perubahan gerak.

Menurut Iskandar (2017:3) “Gaya adalah gerakan menarik atau mendorong yang menyebabkan benda bergerak”. Jadi, gaya adalah suatu kegiatan yang mengakibatkan benda bergerak.

Berdasarkan paparan beberapa ahli tersebut gaya adalah suatu gerakan atau kegiatan berupa tarikan atau dorongan yang mengakibatkan benda bergerak.

### **b. Macam – macam Gaya**

#### **1. Gaya Otot**

Menurut Setyaningtyas (2009:47), “Gaya otot adalah gaya yang ditimbulkan oleh manusia ataupun hewan”. Sedangkan menurut Iskandar (2017:3),”Gaya otot adalah gaya yang dilakukan oleh otot-otot tubuh kita”. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa gaya otot merupakan gaya yang dihasilkan oleh otot tubuh manusia.

#### **2. Gaya Listrik**

Menurut Setyaningtyas (2009:47), “Gaya listrik adalah gaya yang ditimbulkan oleh listrik”. Selain itu menurut Iskandar (2017:3),”Gaya listrik adalah gaya yang timbul karena adanya arus listrik yang

mengalir. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa gaya listrik merupakan kekuatan yang timbul karena adanya muatan listrik.

### **3. Gaya Magnet**

Menurut Setyaningtyas (2009:47), “Gaya magnet adalah gaya yang ditimbulkan karena magnet”. Sedangkan menurut Iskandar (2017:3),”gaya magnet adalah gaya yang dihasilkan oleh magnet”. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa gaya magnet adalah gaya yang dihasilkan karena adanya magnet.

### **4. Gaya Gravitasi**

Menurut Setyaningtyas (2009:47),”Gaya gravitasi adalah gaya yang disebabkan oleh gravitasi bumi”. Sedangkan menurut Iskandar (2017:3),”Gaya gravitasi adalah gaya kekuatan bumi untuk menarik benda ke bawah”. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa gaya gravitasi adalah suatu gaya yang dipengaruhi oleh gaya tarik bumi sehingga mengakibatkan benda jatuh ke bawah.

### **5. Gaya Gesekan**

Menurut Setyaningtyas (2009:47),”gaya gesekan adalah gaya yang dihasilkan karena gesekan suatu benda dengan benda lain”. Selain itu menurut Iskandar (2017:3),”Gaya gesekan adalah gaya yang timbul karena gesekan dua benda”. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa gaya gesekan merupakan gerakan yang ditimbulkan oleh suatu benda dengan benda lain.

## **6. Penerapan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Gaya**

Dikembangkan multimedia interaktif dirasa perlu dalam upaya meningkatkan kemampuan mengidentifikasi macam-macam gaya. Penerapan multimedia interaktif pada materi gaya tentunya didukung dengan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam penerapan media ini adalah blended learning.

Menurut Woodall D. Dan McKnight, C. dalam Riyanto (2018: 108) menjelaskan sintaks Blended Learning yaitu ada delapan langkah :

- a. Prepare me (Persiapan)
- b. Tell me (Presentasi)
- c. Show me (Demonstrasi)
- d. Let me (Latihan)
- e. Check me (Evaluasi)
- f. Support me (Dukungan/bantuan)
- g. Coach me (Membagi pengalaman)
- h. Connect me (Kolaborasi/bergabung dalam kelompok)

Dengan memperhatikan sintaks tersebut, berikut ini langkah-langkah pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan multimedia interaktif.

**Tabel 2. 2 Langkah-langkah pembelajaran Blended Learning**

No.	Sintaks	Kegiatan Pembelajaran
1.	<i>Prepare me</i> (Persiapan)	Memaparkan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, guru menampilkan serta mengenalkan multimedia interaktif kepada peserta didik
2.	<i>Tell me</i> (Presentasi)	Guru menjelaskan multimedia interaktif serta memaparkan materi menggunakan multimedia interaktif
3.	<i>Show me</i> (demonstrasi)	Guru membimbing peserta didik untuk dapat menggunakan multimedia interaktif
4.	<i>Let me</i> (Latihan)	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik praktek menggunakan multimedia interaktif dengan menjawab quiz yang sudah disiapkan guru pada multimedia interaktif
5.	<i>Check me</i> (evaluasi)	Guru membimbing peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang benar dari materi yang diajarkan di kelas

6.	<i>Support me</i> (dukungan/bantuan)	Guru membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi presentasi
7.	<i>Coach me</i> (membagi pengalaman)	Guru melatih peserta didik yang sudah memahami materi pembelajaran untuk mengajari temannya.
8.	<i>Connect me</i> (Kolaborasi/bergabung dalam kelompok)	Guru membimbing peserta didik mengerjakan lembar kerja siswa

## B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang akan dilakukan didukung oleh hasil penelitian sebelumnya diantara lain yaitu:

1. Penelitian Husnul Hotimah, Ida Ermiana, Awal Nur Kholifatur Rosyidah (2021) “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis”. Hasil penilaian ahli media pada aspek tampilan dan pemrograman berkategori baik dan ahli materi pada aspek isi dan pembelajaran berkategori sangat baik. Skor rerata hasil penilaian pada kelompok kecil, sedang, dan besar adalah  $> 80$  artinya aspek kualitas produk oleh pengguna berada pada kategori baik. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Ampenan yang berjumlah 21 orang. Hasil yang diperoleh adalah nilai N-Gain sebesar 0.77 yang artinya multimedia interaktif berbasis macromedia flash ini efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik kelas IV.
2. Penelitian Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, Euis Winarsih (2021) “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil temuan, ahli media memiliki nilai kelayakan rata-rata 82,9% dalam kategori baik, sedangkan ahli materi memiliki nilai kelayakan rata-rata 89,5% dalam kategori sangat baik. Uji coba kelompok kecil memiliki skor rata-rata 82% dalam kategori baik, dan uji coba lapangan memiliki skor rata-rata 80% dalam kategori baik, hasil penilaian guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 92,6% pada kategori sangat baik. Adapun perolehan nilai angket minat belajar siswa dengan uji-gain di mana pada aspek perasaan senang diperoleh N-gain sebesar 0,61 dan aspek perhatian siswa diperoleh n-gain sebesar 0,69. Sedangkan diperoleh N-gain keseluruhan aspek minat belajar siswa diperoleh 0,64 dengan peningkatan minat belajar siswa termasuk pada kategori sedang. Dengan demikian, Alhasil, pembuatan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa.

### C. Perbedaan dan Persamaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu

**Tabel 2. 3 Perbedaan dan Persamaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu**

Penelitian Husnul Hotimah, Ida Ermiana, Awal Nur Kholifatur Rosyidah (2021) “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis”.		
No	Persamaan	Perbedaan
1.	Subyek siswa kelas IV	Mata pelajaran pada penelitian terdahulu yaitu matematika sedangkan penelitian ini IPA
2.	Metode penelitian menggunakan R&D	Model penelitian terdahulu menggunakan Allesi & Trollip sedangkan penelitian ini

		menggunakan model penelitian ADDIE
3.	Instrumen pengumpulan data angket dan tes	Teknik analisis data pada penelitian terdahulu menggunakan uji N-Gain sedangkan penelitian ini menggunakan skala likert
<p>Penelitian Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, Euis Winarsih (2021)“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”.</p>		
<b>No</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
1.	Mata pelajaran yang digunakan IPA	Subyek penelitian terdahulu siswa kelas V sedangkan pada penelitian ini siswa kelas IV
2.	Metode Penelitian R&D	Software yang digunakan pada penelitian terdahulu yaitu Adobe Flash CS5 sedangkan penelitian ini menggunakan macromedia flash 8
3.	Instrumen pengumpulan data angket dan tes	Teknik analisis data pada penelitian terdahulu menggunakan uji N-Gain sedangkan penelitian ini menggunakan skala likert

## D. Kerangka Berpikir

**Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berpikir**

