BAB II
LANDASAN TEORI

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang penggunaan multimedia dalam pembelajaran telah beberapa kali dilakukan. Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu yang pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Aldhi (2024) yang berjudul *Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif canva terhadap hasil belajar Siswa kelas IVA di SD Supriyadi Semarang. Peneliti menggunakan kuantitatif eksperimen pada Siswa sebanyak 24 orang kelas IVA. Bentuk desain penelitiannya berupa Pre-eksperimen Design berupa *one group pretest-posttest Design).* Dengan Hasil, Multimedia Pembelajaran Interaktif canva dapat meningkatkan pemahaman siswa karena karena informasi yang disampaikan pada siswa dikemas sangat menarik lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Penelitian tersebut dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2023/2024.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Canva terhadap hasil belajar pada siswa Sekolah Dasar terletak pada media yang digunakan dan subjek yang diteliti. Perbedaannya, penelitian yang dilakukan Ahmad Aldhi pada mata pelajaran IPAS dan Siswakelas IV.

Penelitian yang kedua, penelitian yang dilakukan oleh Aulia et al.,(2021) dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswapada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD.* Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD terbukti menghasilkan inovasi media yang sangat

praktis. Berdasarkan uji praktikalitas, media ini memperoleh skor validitas sebesar 92,82% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, tingkat kepraktisannya diperkuat oleh respons guru sebesar 92,22% dan respons siswa sebesar 93,41%, yang keduanya masuk dalam kategori sangat praktis. Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif tersebut tidak hanya efektif mendukung proses pembelajaran di kelas, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian yang ketiga, penelitian yang dilakukan oleh (Situmorang, 2023) yang berjudul *Analisis Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar efektif meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Dengan menerapkan strategi berpusat pada siswa (student-centered), guru dapat mengaktifkan peserta didik melalui serangkaian tahapan membaca, mulai dari pra-membaca, inti membaca, pasca-membaca, hingga evaluasi membaca pemahaman. Selain itu, pemanfaatan aplikasi Educandy mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang selaras dengan tuntutan kompetensi pembelajaran abad ke-21.

Penelitian ke empat, penelitian yang dilakukan oleh (Lita & Dewi, 2022) yang berjudul *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.* Penelitian yang melibatkan 30 siswa hasil empiris pada kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2020/2021 menunjukkan bukti kuat bahwa implementasi multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut tecermin dari lonjakan persentase ketuntasan klasikal antarsiklus. Pada siklus I, tingkat ketuntasan siswa baru mencapai 50% (15 siswa), namun setelah dilakukan tindakan pada siklus II, angka tersebut meningkat tajam hingga mencapai 90% (27 siswa).

Penelitian ke lima, penelitian yang dilakukan (Annisa

Hasri et al., 2023) dengan judul Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. Implementasi perangkat lunak Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) yang dikembangkan terbukti efektif dalam mendongkrak capaian belajar peserta didik. Efektivitas ini didasarkan pada temuan penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan setelah media interaktif tersebut diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.

Penelitian ke enam, penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni et al., 2021) dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini berhasil mengembangkan produk multimedia interaktif berbasis video yang dirancang khusus untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah memanfaatkan media tersebut. Hal ini dibuktikan melalui kenaikan rata-rata skor dari 26,85 pada saat *pre-test* menjadi 38,19 pada *post-test*, dengan pencapaian skor tertinggi sebesar 44. Selain itu, uji *N-gain* menghasilkan nilai 0,65 yang masuk dalam kategori sedang. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis video efektif dalam mendukung keberhasilan belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif sebagai media dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Unsur Intrinsik pada Teks Fiksi untuk siswa kelas V SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya masih relevan untuk diteliti. Artinya bahwa produk media yang dihasilkan oleh para peneliti terdahulu berpeluang dan terbukti. Berikut Tabel pembeda dari penelitian terdahulu dengan hasil produk pengembangan ini:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ke-	Keterangan Penelitian	Keterangan pembeda, persamaan dan keunggulan (novelty)
1. Ahmad Aldhi (2024) berjudul *Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada SiswaKelas IV Sekolah Dasar.*	- Materi dalam aplikasi canva - Mapel IPAS kelas 4 SD	Pembeda: - Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Aldhi pada mata pelajaran IPAS kelas 4 dan berisikan materi sedangkan peneliti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5. Persamaan: - Sama-sama menggunakan aplikasi canva. Keunggulan (Novelty) dari pengembangan peneliti: - Pengembangan yang peneliti buat dilengkapi tombol-tombol yang sudah di hyperlink kan dengan Tujuan Pembelajaran dan sasaran (Pendahuluan), Materi, Quiz (games), referensi serta pengembang

Penelitian ke-	Keterangan Penelitian	Keterangan pembeda, persamaan dan keunggulan (novelty)
		lengkap dalam satu aplikasi canva.
2. Aulia et al.,(2021) berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD.*	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. - Tematik Terpadu kelas 3 SD	Pembeda: - Penelitian yang dilakukan oleh Aulia at al pada Tematik terpadu kelas 3 SD dan berisikan materi sedangkan peneliti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 pada kurikulum merdeka. dan beda aplikasi. Persamaan: - Sama-sama multimedia Keunggulan (Novelty) dari pengembangan peneliti: Pengembangan yang peneliti buat dilengkapi tombol-tombol yang sudah di hyperlink kan dengan Tujuan Pembelajaran dan sasaran (Pendahuluan), Materi, Quiz (games), referensi

Penelitian ke-	Keterangan Penelitian	Keterangan pembeda, persamaan dan keunggulan (novelty)
		serta pengembang lengkap dalam satu aplikasi canva.
3. Situmorang, 2023 berjudul *Analisis Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*	- Penggunaan Aplikasi Educandy. - Video interaktif berupa cerita	Dalam Educandy pengguna hanya perlu memasukkan daftar kata atau pertanyaan dan jawaban. Setelah itu, Educandy secara otomatis akan mengubah data tersebut menjadi berbagai jenis permainan. Anda tidak perlu mendesain mekanisme permainan dari nol. Pembeda: Penelitian yang dilakukan oleh Situmorang menggunakan aplikasi yang sudah ada tinggal pakai hanya berupa permainan sedangkan pengembangan yang dibuat oleh peneliti dibuat dengan desain dari nol. - Penggunaan aplikasi berbeda peneliti

Penelitian ke-	Keterangan Penelitian	Keterangan pembeda, persamaan dan keunggulan (novelty)
		Situmorang menggunakan aplikasi educandy sedangkan peneliti pengembangan ini menggunakan aplikasi canva. Persamaan: - Sama-sama multimedia pembelajaran interaktif dan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar Keunggulan (Novelty) dari pengembangan peneliti: Pengembangan yang peneliti buat dilengkapi tombol-tombol yang sudah di hyperlink kan dengan Tujuan Pembelajaran dan sasaran (Pendahuluan), Materi, Quiz (games), referensi serta pengembang lengkap dalam satu aplikasi canva.

Penelitian ke-	Keterangan Penelitian	Keterangan pembeda, persamaan dan keunggulan (novelty)
4.Lita & Dewi, 2022 *berjudul Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.*	Pemanfaatan video pembelajaran interaktif berupa youtube dll.	Multimedia Pembelajaran Interaktif dari Lita & Dewi (youtube, kahoot, quizizz dan platform materi lainnya. Pengguna hanya perlu memasukkan kata pencarian pada aplikasi yang sudah ada. Setelah itu, MPI tersebut secara otomatis akan mengubah data tersebut menjadi berbagai jenis permainan dan materi. Anda tidak perlu mendesain mekanisme permainan atau mulai dari nol. Pembeda: - Penelitian yang dilakukan oleh Lita Dewi menggunakan aplikasi yang sudah ada tinggal pakai berupa materi dan permainan sedangkan pengembangan yang dibuat oleh

Penelitian ke-	Keterangan Penelitian	Keterangan pembeda, persamaan dan keunggulan (novelty)
		peneliti dibuat dengan desain dari nol. - Penggunaan aplikasi berbeda peneliti Lita Dewi menggunakan aplikasi yang sudah siap pakai sedangkan peneliti pengembangan ini menggunakan aplikasi canva. Persamaan: - Sama-sama Multimedia Pembelajaran Interaktif, sama sama untuk kelas 5 SD. Keunggulan (Novelty) dari pengembangan peneliti: Pengembangan yang peneliti buat dilengkapi tombol-tombol yang sudah di hyperlink kan dengan Tujuan Pembelajaran dan sasaran (Pendahuluan),

Penelitian ke-	Keterangan Penelitian	Keterangan pembeda, persamaan dan keunggulan (novelty)
		Materi, Quiz (games), referensi serta pengembang lengkap dalam satu aplikasi canva.
5. Annisa Hasri et al., 2023 judul Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar.	Pemanfaatan pengembangan MPI menggunakan software berupa video pembelajaran interaktif berupa youtube dll.	Multimedia Pembelajaran Interaktif dari Annisa dkk berupa software video. Pembeda: - Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Hasri dkk menggunakan aplikasi yang dibuat sendiri berupa materi dan permainan berupa software video yang memfasilitasi gaya belajar siswa audio dan visual. Sedangkan, Pengembangan yang dibuat oleh peneliti terdiri banyak moda yang memfasilitasi seluruh preferensi gaya belajar siswa yang mencakup

Penelitian ke-	Keterangan Penelitian	Keterangan pembeda, persamaan dan keunggulan (novelty)
		modalitas auditori, visual, maupun kinestetik (tindakan menjawab asesmen berkelompok melalui quiz dalam MPI) Persamaan: - Sama-sama Multimedia Pembelajaran Interaktif dan untuk Sekolah Dasar. Keunggulan (*Novelty*) dari pengembangan peneliti: Pengembangan yang peneliti buat dilengkapi tombol-tombol yang sudah dihyperlinkkan dengan Tujuan Pembelajaran dan sasaran pada tombol Pendahuluan, Materi, *Quiz (games*), referensi serta pengembang lengkap dalam satu aplikasi canva.

Penelitian ke-	Keterangan Penelitian	Keterangan pembeda, persamaan dan keunggulan (novelty)
6. Anggraenni et al.,2021 judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.	Pemanfaatan pengembangan MPI berbasis video pembelajaran interaktif berupa youtube dll.	Multimedia Pembelajaran Interaktif dari Anggraenni dkk berupa MPI berbasis video. Pembeda: - Penelitian yang dilakukan oleh Anggraenni dkk menggunakan aplikasi yang dibuat sendiri berupa materi dan permainan berupa MPI berbasis video yang memfasilitasi gaya belajar siswa audio dan visual. Sedangkan, Pengembangan yang dibuat oleh peneliti terdiri banyak moda yang memfasilitasi berbagai karakteristik gaya belajar peserta didik, baik yang berbasis visual (penglihatan),

Penelitian ke-	Keterangan Penelitian	Keterangan pembeda, persamaan dan keunggulan (novelty)
		auditori (pendengaran), hingga kinestetik (aktivitas fisik) (tindakan menjawab asesmen berkelompok melalui game) Persamaan: - Sama-sama Multimedia Pembelajaran Interaktif. Keunggulan (Novelty) dari pengembangan peneliti: Pengembangan yang peneliti buat dilengkapi tombol-tombol yang sudah di hyperlink kan dengan Tujuan Pembelajaran dan sasaran (Pendahuluan), Materi, Quiz (games), referensi serta pengembang lengkap dalam satu aplikasi canva.

Berdasarkan tabel diatas dapat ditarik kesimpulan keunggulan (*Novelty*) dari media yang dikembangkan adalah Pengembangan yang peneliti buat dilengkapi tombol-tombol

yang sudah di hyperlink kan dengan Tujuan Pembelajaran dan sasaran (Pendahuluan), Materi, Quiz (games), referensi serta pengembang lengkap, dibuat oleh pengembang dalam aplikasi yaitu canva dengan desain sesuai kreatifitas yang diinginkan dan disesuaikan, dan pengembangan ini dibuat dari nol dengan langkah-langkah adaptasi dari ahli.

Tampilan dari multimedia ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang dirujukkan oleh pemerintah, tujuan pembelajaran yang sudah disesuaikan fase dan kelasnya dan materi untuk kelas V serta sasaran pengguna untuk siswa sekolah dasar (SD).

Di samping paparan yang telah dikemukakan sebelumnya, studi empiris mengenai efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dalam mengoptimalkan kecakapan literasi membaca siswa di tingkat sekolah dasar sebenarnya telah banyak dieksplorasi oleh para peneliti terdahulu, namun sebagian besar masih terbatas pada pemanfaatan media satu arah atau platform konvensional yang kaku. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa visualisasi teks fiksi yang menarik efektif meningkatkan pemahaman siswa, seperti penggunaan aplikasi berbasis Android atau kodifikasi visual sederhana (Suryani et al., 2021). Meskipun demikian, media-media tersebut sering kali membutuhkan ruang penyimpanan perangkat yang besar dan proses instalasi yang rumit bagi siswa usia sekolah dasar. Di sisi lain, penggunaan platform *Content Management System* (CMS) generik kerap kali memisahkan antara ruang penyampaian materi, asesmen, dan refleksi tujuan pembelajaran, sehingga menurunkan kontinuitas konsentrasi visual siswa (Pratama & Wijaya, 2023).

Keterbatasan fleksibilitas aksesibilitas pada penelitian-penelitian sebelumnya menjadi celah penentuan yang perlu dijembatani. Pengembangan MPI berbasis aplikasi Canva yang diintegrasikan secara *cloud-based* menawarkan solusi praktis karena dapat diakses secara instan melalui berbagai perangkat tanpa membebani memori gawai (Lestari &

Handayani, 2024). Namun, pemanfaatan Canva dalam tren penelitian saat ini mayoritas masih terjebak pada pembuatan presentasi linier statis atau sekadar beralih fungsi menjadi modul digital PDF, bukan sebagai media interaktif yang utuh (Ramadhan et al., 2022). Fokus penelitian terdahulu belum banyak yang mengeksplorasi optimalisasi fitur tautan internal (*hyperlinking*) dan penanaman kode (*embedding*) interaktif pada Canva untuk menciptakan ekosistem belajar mandiri yang terstruktur.

Oleh karena itu, *novelty* atau kebaruan utama dari penelitian ini terletak pada rekayasa terstruktur navigasi multimedia interaktif Canva yang mengintegrasikan tiga pilar instruksional utama, yaitu tombol tujuan pembelajaran, tombol materi, dan tombol quiz secara *all-in-one platform*. Berbeda dengan MPI konvensional yang memisahkan evaluasi ke aplikasi pihak ketiga secara terputus, penelitian ini mendesain *user interface* (UI) berbasis *micro-learning* di mana siswa dapat melakukan navigasi bolak-balik (*looping navigation*) secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajarnya (Rahmawati, 2025). Tombol tujuan pembelajaran di awal berfungsi sebagai orientasi kognitif, tombol materi menyajikan visualisasi dinamis unsur intrinsik pada teks fiksi, dan tombol quiz menyajikan asesmen formatif interaktif langsung di dalam kanvas yang sama.

Kebaruan konten dalam penelitian ini juga secara spesifik menyasar pada kedalaman visualisasi unsur intrinsik teks fiksi (seperti tema, tokoh, penokohan, alur, latar, dan amanat) untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Pembelajaran teks fiksi di jenjang ini sering kali bersifat abstrak jika hanya disajikan dalam bentuk teks naratif panjang, yang berpotensi menurunkan minat baca dan daya analisis siswa (Hidayat & Utami, 2022). Dengan memanfaatkan fitur animasi mikro, infografis bergerak, dan elemen grafis kontekstual khas Canva, multimedia ini mengonstruksi pemikiran abstrak unsur intrinsik menjadi representasi visual konkret yang adaptif bagi

karakteristik psikologi perkembangan kognitif siswa pra-remaja.

Melalui integrasi navigasi terstruktur dan diferensiasi visual tersebut, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa model MPI mandiri berbasis *web-link* Canva yang ringkas namun komprehensif. Penelitian ini membuktikan bahwa platform desain grafis publik seperti Canva dapat ditingkatkan skalabilitasnya menjadi media pembelajaran interaktif berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) melalui teknik penataan navigasi yang sistematis. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam mengatasi keterbatasan sarana teknologi, sekaligus menciptakan pengalaman literasi digital yang bermakna bagi siswa dalam membedah teks fiksi yang dirujukkan oleh pemerintah.

B. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Kata media berasal dari bahasa Latin, Media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Sadiman (2008: 7) menjelaskan Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Melalui optimalisasi media ini, proses stimulasi terhadap kognisi, afeksi, perhatian, serta motivasi siswa dapat berjalan secara simultan demi menciptakan interaksi pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai instrumen atau alat bantu instruksional yang digunakan guru untuk mengoptimalkan penyampaian materi di kelas.

Selanjutnya banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) misalnya, Multimedia

Pembelajaran Interaktif pada hakikatnya merupakan segala bentuk wahana yang dimanfaatkan untuk mendistribusikan pesan atau materi pelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Gagne memaknai media sebagai salah satu komponen strategis dalam lingkungan belajar siswa yang berfungsi memberikan stimulasi atau rangsangan agar proses belajar dapat tercipta. Senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar (Arsyad, 2016:3).

Bagi kita dalam dunia pendidikan kata "media" sudah tidak asing lagi. Media dalam dunia pendidikan disebut sebagai media pembelajaran. Sanjaya (2014:61) menyatakan bahwa, Media adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Selanjutnya, Anitah (2010:5) menyatakan bahwa media setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang mengandung unsur pengetahuan yang dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk belajar. Jadi Media Pembelajaran tidak terbatas pada alat-alat saja, tetapi segala sesuatu yang berisi pengetahuan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan krusial dalam keberhasilan pencapaian tujuan instruksional. Implementasi media yang tepat mampu menumbuhkan serta membangkitkan antusiasme belajar siswa di kelas. Selain berfungsi sebagai instrumen bagi guru untuk menyegarkan motivasi siswa terhadap hal-hal baru,

media pembelajaran juga berkontribusi signifikan dalam memperkuat retensi pengetahuan, memperluas wawasan, serta menghidupkan dinamika proses pembelajaran. Tingginya proses belajar diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai siswa. Menurut Sudjana (2010:2) Ada beberapa alasan mengapa Media Pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan utama berkenaan dengan manfaat media secara umum dalam pembelajaran yaitu:

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2) Bahan atau pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Ega Rima (2016: 14) manfaat praktis penggunaan Media Pembelajaran yaitu:

1) Meningkatkan proses belajar

   Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk mengonkretkan penyampaian pesan dan informasi, sehingga mampu mengoptimalkan dinamika proses serta capaian hasil belajar siswa
2) Memotivasi siswa

   Implementasi media pembelajaran mampu mengoptimalkan dan memusatkan atensi peserta didik, sehingga mereka dapat lebih fokus dalam menyerap materi yang disampaikan selama proses instruksional.

3) Merangsang kepekaan

Media Pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Misalnya objek atau benda yang terlalu besar ataupun kecil dapat diganti dengan gambar, slide, foto, model, mikroskop, dan sebagainya

4) Terjadi interaksi langsung

Pemanfaatan media pembelajaran mampu menyelaraskan persepsi dan pengalaman siswa mengenai berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Di samping itu, keberadaan media ini juga membuka peluang bagi terciptanya interaksi langsung antara peserta didik dengan pendidik, masyarakat, serta lingkungan kontekstualnya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran selain bermanfaat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, juga memiliki fungsi yang penting dalam sebuah proses pembelajaran. Fungsi media oleh Ega Rima (2016 :10) dinyatakan bahwa Media Pembelajaran memiliki beberapa fungsi antara lain:

1) Fungsi Atensi

Fungsi inti dari media pembelajaran terletak pada aspek atensi, yaitu kemampuan untuk memikat dan mengarahkan fokus siswa agar sepenuhnya berkonsentrasi pada materi yang disajikan maupun informasi yang yang diintegrasikan secara langsung dalam teks pembelajaran.

2) Fungsi Afektif

Indikator fungsi afektif dalam media pembelajaran dapat dianalisis melalui tingkat kenyamanan serta kepuasan yang dirasakan oleh siswa selama proses instruksional berlangsung saat mengikuti proses pembelajaran atau ketika mencermati teks yang dilengkapi dengan ilustrasi

gambar.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media pembelajaran secara visual tecermin dari karakteristik tampilannya. Representasi visual dari materi tersebut berfungsi untuk mengakselerasi pemahaman serta memperkuat retensi memori siswa terhadap informasi atau pesan edukatif yang disampaikan.

4) Fungsi Kompensatoris

Berdasarkan temuan empiris, fungsi kompensatoris media pembelajaran berperan penting dalam menyediakan konteks kontekstual untuk mempermudah pemahaman teks. Fungsi ini secara signifikan membantu siswa yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan membaca untuk mengorganisasikan kembali informasi, sehingga mereka dapat mengonstruksi dan mengingat kembali materi pelajaran dengan lebih baik.

Media pengajaran, menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2016: 23) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

1) Memotivasi minat dan tindakan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak.
2) Menyajikan informasi berfungsi sebagai pengantar ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.
3) Memberi instruksi dimana informasi yang terdapat dalam bentuk atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Pendapat Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2016: 20-21) tentang Esensi dari fungsi media pengajaran terletak pada kemampuannya untuk mengonstruksi motivasi dan memberikan stimulasi belajar bagi siswa.

Selain berperan sebagai penyalur informasi, media tersebut juga berfungsi memberikan instruksi strategis yang mampu menggerakkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam suatu aktivitas pembelajaran.

Hamalik (dalam Arsyad, 2016: 19) mengemukakan bahwa Pemanfaatan media dalam proses instruksional mampu menumbuhkan ketertarikan baru, mengonstruksi motivasi, serta memberikan stimulus psikologis yang positif bagi siswa. Secara khusus, pengintegrasian media pada fase orientasi sangat krusial dalam mengoptimalkan efektivitas penyampaian pesan dan substansi materi pelajaran. Hamalik menegaskan bahwa selain memicu aspek afektif siswa, media juga berfungsi sebagai instrumen untuk menyajikan data secara menarik dan valid, menyederhanakan interpretasi, serta merangkum informasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberadaan media pembelajaran berperan strategis dalam melipatgandakan motivasi, memberikan rangsangan belajar, sekaligus mempermudah peserta didik mengasimilasi materi yang diajarkan.

d. Jenis Media Pembelajaran

Merujuk pada sistem klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik unik yang membedakannya satu sama lain, di mana sifat kekhasan tersebut dapat diidentifikasi secara langsung melalui representasi visual atau tampilan media yang disajikan. Setiap jenis media memiliki fitur-fitur spesifik yang membedakan antara media satu dengan media lainnya. Beberapa jenis Media Pembelajaran (Ega Rima, 2016:5) yang perlu diketahui:

1) Media Visual

Media visual mengintegrasikan berbagai elemen desain dasar seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyampaian pesannya. Dalam aplikasinya di dunia pendidikan, jenis media ini

dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu dalam wujud gambar diam (*static images*) maupun gambar bergerak (*moving images*).

2) Media Audio Visual

Media audiovisual merupakan jenis media yang mengombinasikan elemen visual dan auditori secara simultan dalam mendistribusikan pesan atau informasi. Karakteristik media ini tecermin pada perangkat seperti proyektor film, pemutar video, maupun perangkat multimedia modern lainnya.

3) Media Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

4) Media Microsoft Power Point

Perangkat lunak presentasi dirancang secara khusus untuk memfasilitasi perancangan grafis secara efisien dan aplikatif. Salah satu platform yang paling umum digunakan adalah Microsoft PowerPoint, yang berfungsi untuk mengartikulasikan atau memaparkan suatu topik melalui ringkasan materi dalam bentuk salindia (*slide*) yang visualnya menarik.

5) Media Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan salah satunya untuk pembelajaran. Internet dapat berperan sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas, bahkan di seluruh dunia.

6) Multimedia

Multimedia didefinisikan sebagai integrasi dari berbagai elemen informasi yang dioptimalkan sebagai sarana untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Berbagai komponen pendukung di dalamnya mencakup kombinasi teks, grafik,

gambar, foto, animasi, audio, serta video yang saling terintegrasi.

Sudjana (2010:3) menyatakan beberapa jenis media yang digunakan secara umum, klasifikasi instrumen yang kerap diimplementasikan dalam aktivitas instruksional terbagi menjadi empat kategori utama. Pertama, media grafis atau dua dimensi, yang meliputi ilustrasi gambar, fotografi, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, serta komik. Kedua, media tiga dimensi berbentuk model, seperti model padat (*solid model*), model penampang, diorama, maupun model susun. Ketiga, media proyeksi yang mencakup *slide*, film strips, dan sejenisnya. Keempat, pemanfaatan lingkungan sekitar yang diintegrasikan sebagai sarana atau media pembelajaran konseptual.

Arsyad (2016 :31) Mengemukakan bahwa berdasarkan perkembangan teknologi Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat dikelompokkan empat kelompok yaitu: (1) media hasil teknologi cetak , meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi; (2) media hasil teknologi audio-visual meliputi mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar; (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, Multimedia Pembelajaran Interaktif yang menggunakan aplikasi teknologi berbasis komputer ;(4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, teknologi gabungan untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Pengelompokan jenis media yang juga dilihat berdasarkan teknologi menurut Seels & Glasglow dalam Arsyad (2016:35) dibagi dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1) Pilihan Media Tradisional

a) Visual diam yang diproyeksikan (Proyeksi opaque, Proyeksi overhead, Slides, dan Filmstrips)
b) Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram pameran, papan info, dan papan bulu.
c) Audio seperti rekaman piringan, pita kaset, reel dan cartridge.
d) Penyajian Multimedia seperti slide plus suara (tape) dan multi-image.
e) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi dan video.
f) Cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram dan workbook, serta majalah ilmiah, berkala.
g) Lembaran lepas seperti permainan, teka-teki, simulasi dan permainan papan
h) Realia seperti model, spesimen dan manipulatif (Peta, boneka)

2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir
a) Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen dan Kuliah Jarak Jauh
b) Media berbasis mikroprosesor seperti *Computer assisted instruction*, Permainan komputer, dan System tutor intelejen serta Interaktif

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu haruslah direncanakan sebaik mungkin sebelum digunakan. Media Pembelajaran haruslah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Arsyad (2016 :74) menegaskan bahwa kriteria pemilihan media disesuaikan dengan sistem instruksional secara keseluruhan. Kriteria yang patut diperhatikan adalah:

1) **Kesesuaian dengan Tujuan** *(instructional goals)***.** Identifikasi terhadap target kompetensi atau tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai dalam suatu aktivitas instruksional mutlak diperlukan. Melalui analisis mendalam terhadap capaian Tujuan Instruksional Umum (TIU) maupun Tujuan Instruksional Khusus (TIK) tersebut, pendidik dapat menentukan dan memetakan jenis media yang paling relevan serta efektif untuk mendukung ketercapaian tujuan tersebut.

2) **Kesesuaian dengan materi pembelajaran** *(instructional content) yang akan disampaikan*, yaitu Penentuan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan karakteristik bahan atau substansi materi yang akan didiseminasikan dalam program instruksional. Analisis mendalam mengenai tingkat kedalaman dan kompleksitas pokok bahasan tersebut menjadi indikator krusial dalam memilih jenis media yang paling adaptif untuk mengoptimalkan penyampaian materi kepada siswa.
3) **Kesesuaian dengan karakteristik Pebelajar atau siswa**. Keselarasan antara media pembelajaran dengan karakteristik pendidik maupun peserta didik merupakan aspek yang krusial. Hal ini menuntut adanya pengkajian mendalam terhadap sifat dan ciri khas media yang akan diintegrasikan. Selain itu, karakteristik siswa perlu dianalisis baik secara kuantitatif (jumlah atau ukuran kelas) maupun kualitatif (gaya belajar, latar belakang, dan kebiasaan belajar). Prinsip ini penting mengingat suatu media pembelajaran memiliki tingkat efektivitas yang berbeda-beda; sebuah media mungkin sangat optimal untuk kelompok siswa tertentu, namun kurang relevan bagi kelompok siswa lainnya.
4) **Kesesuaian dengan teori.** Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada pertimbangan

karakteristik peserta didik, kesesuaian materi, serta target capaian kompetensi yang telah dirumuskan dalam tujuan instruksional pada prinsip keselarasan teoretis yang kuat. Pendidik tidak boleh terjebak pada bias subjektivitas atau fanatisme terhadap satu jenis media tertentu yang dianggap paling unggul. Sebaliknya, penentuan media wajib bersandar pada landasan teoretis yang lahir dari kajian empiris dan riset terdalam, sehingga efektivitas dan validitasnya dalam menunjang proses pembelajaran telah teruji secara ilmiah.

5) **Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.** Penentuan kriteria ini bertumpu pada aspek psikologis peserta didik, dengan mempertimbangkan bahwa keberhasilan proses instruksional individu sangat diorientasikan oleh karakteristik serta preferensi gaya belajar masing-masing.

6) **Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.** Efektivitas sebuah media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas desainnya, melainkan juga dipengaruhi oleh ketepatan pemilihan strategi integrasi media tersebut dengan karakteristik materi serta kebutuhan nyata peserta didik di kelas, melainkan juga oleh ketersediaan fasilitas penunjang dan manajemen waktu yang tepat. Sebagai contoh, pengintegrasian siaran TV Edukasi dalam mata pelajaran IPA menuntut pendidik untuk melakukan sinkronisasi jadwal pembelajaran di kelas secara presisi dengan jam tayang program tersebut agar pemanfaatan media menjadi optimal.

Menurut Bates (1995) kriteria lainnya yang dapat kita gunakan untuk memilih Media Pembelajaran yang tepat dapat mempertimbangkan faktor *Acces, Cost, Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty*

(ACTION). Penjelasan dari akronim tersebut sebagai berikut:

1) ***Acces***, artinya media yang diperlukan dapat tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan siswa
2) ***Cost,*** artinya media yang akan dipilih atau digunakan, pembiayaannya dapat dijangkau.
3) ***Technology***, artinya media yang akan digunakan teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya.
4) ***Interactivity***, artinya media yang akan dipilih dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Sehingga siswa akan terlibat (aktif) baik secara fisik, intelektual dan mental.
5) ***Organization***, artinya dalam memilih Media Pembelajaran tersebut, secara organisatoris mendapatkan dukungan dari pimpinan sekolah (ada unit organisasi seperti pusat sumber belajar yang mengelola).
6) ***Novelty***, artinya media yang dipilih tersebut memiliki nilai kebaruan, sehingga memiliki daya tarik bagi siswa yang belajar.

Berikut ini salah satu prosedur yang dapat digunakan dalam memilih Media Pembelajaran yang tepat (Rasimin, 2012:172)

1) Kegunaan materi
2) Kemenarikan
3) Mengena langsung dengan tujuan khusus
4) Format sajian
5) Mutakhir atau keotentikan materi
6) Konsep fakta terjamin kecermatannya
7) Memenuhi standar selera
8) Keseimbangan kontroversial
9) Tidak mengandung propaganda
10) Standar kualitas (gambar, narasi, efek, warna, dll)
11) Struktur materi direncanakan dengan baik
12) Proses uji coba atau validasi (tingkat keberhasilan).

Menurut Muhtar (2003: 119) secara umum prosedur pemilihan Media Pembelajaran ada enam langkah, yaitu:

1) Menentukan pesan yang akan disampaikan itu merupakan tujuan pembelajaran atau hanya sekedar merupakan informasi atau hiburan
2) Menetapkan media itu di rancang untuk keperluan pembelajaran atau instruksional atau alat bantu mengajar (peraga)
3) Menetapkan dalam usaha mendorong kegiatan belajar tersebut akan digunakan strategi afektif, kognitif atau psikomotorik.
4) Menentukan media yang sesuai dari kelompok media yang cocok untuk strategi yang dipilih dengan mempertimbangkan ketentuan atau kriteria, kebijakan, fasilitas, kemampuan produksi dan biaya
5) Mereview kembali kelemahan dan kelebihan media yang dipilih, bila perlu mengkaji kembali alternatif-alternatif yang ada
6) Perencanaan pengembangan dan produksi media tersebut. Setiap Media Pembelajaran memiliki keunggulan masing-masing, maka dari itulah kita diharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran. Dengan harapan bahwa penggunaan media akan mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.