

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

a. Media

Secara etimologi Kata “media” asalnya dari bahasa latin yaitu “*medius*”, yang artinya “tengah” dilihat dari perspektif harafiah definisinya yakni pengantar ataupun perantara. Definisi media dalam bahasa Arab yakni sebagai pengantar atau perantara pengirim pesan terhadap penerima pesan.¹ Gerlach dan Ely menjabarkan jika pada umumnya pemahaman tentang media adalah sebuah materi, manusia atau sebuah kejadian yang membuat kondisi siswa memperoleh keterampilan dan sikap serta pengetahuan.² Pada definisi itu, guru, lingkungan sekolah dan buku teks merupakan sebuah wujud media. Dilihat dari definisi yang khusus maksud dari media saat proses belajar lebih didefinisikan sebagai alat perantara yang digunakan dalam menyampaikan materi atau pesan kepada penerima baik secara visual atau verbal.

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2002).

²*Ibid.*3.

AECT (Assosiation of education and communication technology)

membatasi definisi media yakni adalah semua saluran dan bentuk yang digunakan dalam memberi informasi atau pesan.³ Maka bisa disimpulkan jika media adalah semua hal yang digunakan untuk memberikan rangsangan terhadap perhatian perasaan dan pikiransiswa supaya bisa terdorong agar timbul interaksi dan proses komunikasi antara siswa dan guru.

b. Pembelajaran

Kata pembelajaran adalah sebuah bentuk jamak yang awal mulanya adalah kata belajar. Belajar memiliki kata dasar pada KBBI yakni ajar yang merupakan sebuah petunjuk dari orang supaya memahami, sedangkan belajar merupakan sebuah usaha untuk mendapatkan ilmu.⁴

Pembelajaran merupakan sebuah cara atau proses perbuatan hingga menjadikan siswa mau melakukan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah tahap terjadinya hubungan antara guru dan murid serta sumber belajar di lingkungan pembelajaran.⁵

Wenger menjabarkan jika pembelajaran tidak semua yang dilakukan oleh seseorang saat menjalankan sesuatu yang lain.

Sedangkan dikatakan oleh Gange jika pembelajaran adalah sebuah

³Ahmad Fauzi, *Ibid.*264.

⁴*Kamus Besar Bahasa Indonesia*,.3.

⁵Istaryatiningsih Ihsana El Khuluqo, *Modul Pembelajaran Manajemen Pengembangan Kurikulum* (SUL-TENG: CV. Feniks Muda Sejahter, 2022).100.

tahap modifikasi pada kapasitas diri manusia yang bisa ditingkatkan ataupun dipertahankan levelnya.⁶ Sesuai penjabaran di atas maka kesimpulannya jika pembelajaran merupakan usaha guru untuk mendorong siswa supaya mau ikut proses belajar. Aktivitas belajar tidak serta merta menghasilkan kegiatan belajar. Dikatakan berhasilnya sebuah kegiatan belajar jika siswa mengalami sendiri secara aktif proses belajar karena guru tidak bisa mewakilinya. Siswa tidak bisa dikatakan sudah belajar saat ada di ruangan belajar saja, tetapi masih banyak beberapa cara yang sebaiknya guru lakukan demi mengusahakan semua siswa bisa aktif berinteraksi dengan berbagai macam sumber belajar.

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan dalam belajar yaitu yang termasuk sarana dan alat bantu untuk menyampaikan informasi dari guru terhadap siswa. Selain itu juga bisa disebut sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan dan menyajikan pesan serta mewakili guru menyampaikan materi terhadap siswa. Jika media pembelajaran bisa dengan baik dikembangkan maka fungsi itu bisa diperankan oleh siswa tanpa kehadiran guru.

⁶Miftahul Huda, Saifuddin Zuhri Qudsy, and Achmad Fawaid, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatik*, ed. Jack and Diah, Sepuluh. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019).2-3

Media pembelajaran menurut Hamka merupakan alat bantu yang digunakan dengan sengaja sebagai perantara antara guru dan siswa dengan tujuan memahami materi supaya lebih efisien dan efektif. Diharapkan dengan media belajar materi bisa cepat diterima oleh siswa dengan utuh dan lebih menarik lagi untuk siswa belajar lebih lanjut.

Tafonao memberikan pendapat jika media pembelajaran adalah sebuah kesatuan yang melekat di dunia pendidikan. Media pembelajaran adalah semua hal yang dimanfaatkan dalam menyalurkan pesan terhadap penerima pesan sehingga bisa merangsang perasaan, pikiran, minat dan perhatian siswa untuk belajar. Disampaikan oleh Nasution jika media belajar merupakan alat bantu untuk mengajar yakni sebagai penunjang guru dalam mengajar.⁷

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai media pembelajaran maka disimpulkan jika media pembelajaran adalah hal yang dimanfaatkan dalam mengantarkan pesan lewat bermacam saluran dengan manfaat bisa merangsang perasaan, pikiran dan kemauan siswa hingga memberikan dorongan agar terjadi sebuah proses

⁷Nasution S, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara, 1990).7.

belajar dengan tujuan memperoleh ilmu baru di diri siswa sehingga tercapai dengan baik sebuah tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Umumnya dalam proses belajar manfaat media yakni memperlancar interaksi guru dan siswa supaya pembelajaran lebih efisien dan efektif. Disampaikan Kemp dan Dayton, di media pembelajaran oleh Arsyad Azhar, terdapat tiga fungsi media pembelajaran yakni:

- a. Memberikan motivasi terhadap tindakan atau minat
- b. Menyajikan informasi
- c. Menyajikan instruksi.⁸

Supaya siswa bisa melakukan pembelajaran dengan lebih leluasa maka bisa digunakan media pembelajaran yang sedemikian rupa dirancang. Dengan media pembelajaran ini maka dalam belajar siswa dan guru tidak tergantung lagi terhadap keberadaan dan waktunya. Siswa dimungkinkan untuk belajar secara mandiri menggunakan komputer dan tidak terikat tempat serta waktu. Penggunaan media belajar akan membuat siswa sadar terhadap begitu banyaknya sumber belajar yang bisa dikenakan.

- a. Media bisa menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi pelajaran dan proses belajar.

⁸Arsyad, *Media Pembelajaran*.

Melalui media siswa bisa begitu mencintai sebuah ilmu dan menjadi suka dengan sendirinya untuk mencari sumber ilmu. Keaktifan siswa saat proses belajar itu sudah sebuah penanaman sikap pada siswa untuk selalu inisiatif memperkaya referensi belajar.

b. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Apabila media digunakan dengan baik maka yang menjadi sumber belajar dalam pembelajaran bagi siswa tidak lagi hanya guru. Posisi guru tidak perlu lagi untuk menjabarkan semua materi karena sudah bisa dilengkapi dengan adanya peran dari media. Maka dari itu guru perlu menyiapkan banyak waktu dalam memberi perhatian terhadap aspek pendidikan lain seperti pembentukan kepribadian siswa, memotivasi dan membantu kesulitannya.⁹

1. Fungsi Media Pembelajaran

Beberapa fungsi media belajar yang disampaikan oleh Wina Sanjaya yakni:

- a. Fungsi Komunikatif. Pemanfaatan media belajar dalam mempermudah komunikasi antara guru dan siswa.
- b. Fungsi Motivasi. Pemanfaatan media belajar membuat siswa menjadi semakin termotivasi untuk belajar. Maka dengan media pembelajaran yang semakin berkembang pada akhirnya akan

⁹Ahmad Fauzi, *Ibid.*274-276.

membuat siswa meningkatkan minat belajarnya karena mereka semakin mudah untuk mempelajari materi yang disampaikan guru.

- c. Fungsi Kubermaknaan. Pemanfaatan media belajar tidak hanya tentang peningkatan informasi kepada siswa tetapi juga aspek pengetahuan rendah pada siswa akan meningkat. Bahkan bisa jadi lebih dari itu karena akan meningkatkan juga aspek sikap dan keterampilan.
- d. Fungsi Penyamaan Persepsi. Penggunaan media belajar bisa menyetarakan pemikiran siswa supaya siswa memiliki perspektif mengenai materi yang diajarkan.
- e. Fungsi Individualitas. Penggunaan media belajar bisa memenuhi keperluan siswa yang mempunyai perbedaan gaya minat belajar.¹⁰

Nana Sujana, dalam bukunya ada 6 fungsi penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Menjadi alat bantu dalam realisasikan suasana pembelajaran yang begitu efektif.
- b. Merupakan bagian yang integral dari semua suasana belajar dan guru wajib untuk mengembangkannya.
- c. Pada pemanfaatan media belajar harus memperhatikan bahan dan tujuan pembelajaran.

¹⁰Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* XVI, no. 1 (2018): 100.

- d. Media belajar tidak menjadi sebuah hiburan tetapi digunakan sebagai pelengkap proses belajar supaya siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.
- e. Difokuskan dalam mempercepat proses belajar dan bisa membantu siswa mengerti apa yang disampaikan guru.
- f. Pemanfaatan alat ini yang utama adalah supaya mutu belajar meningkat.¹¹

2. Jenis Media Pembelajaran

Ada bermacam-macam media pembelajaran yang pemanfaatannya dalam proses belajar tidak asing lagi.¹² Media ini mulai dari yang sederhana sampai yang canggih dan modern. Ada media yang guru bisa buat sendiri tetapi ada juga media yang harus dibuat oleh ahlinya.

Karakteristik dimiliki oleh setiap jenis pembelajaran. Jenis media pembelajaran secara umum bisa dibagi menjadi:

- a. Media dilihat dari sifatnya dibagi kedalam :
 - 1) Media auditif. Yaitu media yang hanya bisa didengar saja diantaranya rekaman suara dan radio.

¹¹Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Agresindo, 1989).99-100.

¹²Yusri Panggabean, *Strategi, Model, Dan Evaluasi* (Bandung: Bina Media Informasi, 2007).60-63.

- 2) Media Visual. Merupakan media yang bisa dilihat diantaranya foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak.
 - 3) Media Audio Visual. Yaitu media yang bisa didengar dan dilihat dengan bersamaan. Contoh dari media ini antara lain yakni film.
- b. Media dipandang lewat kemampuan jangkauan media yaitu dibagi menjadi:
- 1) Media yang mempunyai daya liput serentak dan luas diantaranya televisi dan radio. Fungsi media ini adalah supaya siswa bisa mempelajari peristiwa atau hal yang aktual dengan serentak dan tidak harus memanfaatkan ruangan khusus.
 - 2) Media yang memiliki daya liput terbatas oleh waktu dan ruang diantaranya film, film *slide*, video dll.
- c. Media jika dilihat dari teknik penggunaan media bisa dibagi menjadi :
- 1) Media yang bisa diproyeksikan. Media yang tergolong jenis ini diantaranya OHT, *filmsrips*, *slide* dan *opaque*. Media itu cara pengoperasiannya yakni dengan diproyeksikan ke layar dengan menggunakan proyektor. Tetapi pada perkembangannya saat ini

yang bisa diproyeksikan ke proyektor juga sudah meliputi video dan komputer.¹³

- 2) Media yang tidak dapat diproyeksikan. Media ini dinamakan media pameran yang jenisnya antara lain yakni lukisan foto, gambar, radio dll.

Disampaikan Rudy Brets, terdapat 7 klasifikasi media yakni :

- a. Audio visual gerak yakni pita video, film suara dan film TV.
- b. Audio visual diam yakni film rangkai suara.
- c. Audio semi gerak yakni tulisan jauh bersuara.
- d. Visual bergerak yakni film bisu.
- e. Visual diam yakni foto, halaman cetak, *slide* bisu dan *microphone*.
- f. Media audio, seperti ; radio, telepon, pita audio.
- g. Media cetak yakni modul, buku dan bahan ajar sendiri.¹⁴

Jadi secara umum jenis pembelajaran bisa diklasifikasikan ke media visual, audio, audio visual dan gerak.

B. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Secara etimologis istilah multimedia asalnya dari kata multi serta media. Definisi dari kata multi merupakan jamak atau banyak serta

¹³Hamzah B.Uno, *Profesi Kependidikan (Problema, Solusi, Dan Reformasi Pendidikan Di Indonesia)* (Jakarta: Bina Aksara, 2012).122.

¹⁴Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Disain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, n.d.).212.

definisi dari kata media merupakan saran dalam menyampaikan informasi seperti gambar, teks, video, suara. Jadi definisi multimedia adalah kombinasi berbagai jenis media seperti gambar teks, video dan suara yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau pesan.¹⁵Mayer mendefinisikan jika multimedia adalah sebuah alat presentasi materi dengan memanfaatkan gambar dan kata.¹⁶

Multimedia adalah sebuah kombinasi berbagai jenis media diantaranya grafik, gambar, teks, animasi, *sound*, interaktif dll yang sudah dijadikan sebagai *file* dan dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan. Sedangkan interaktif merupakan hubungan komputer dan manusia dalam format *file* tertentu. Sesuai penjabaran di atas maka multimedia dan interaktif merupakan sebuah tampilan multimedia yang desainer rancang dalam memenuhi fungsi menyampaikan informasi serta mempunyai interaktivitas terhadap *user*. Riyana berpendapat jika multimedia interaktif adalah cara dan alat untuk mengevaluasi yang secara sistematis dirancang dengan menarik untuk mewujudkan kompetensi pelajaran sesuai dengan kompleksitasnya. Sedangkan disampaikan Smaldino jika multimedia interaktif adalah sistem untuk menyampaikan pembelajaran yang merekam suara, visual dan video yang dijabarkan terhadap pengguna melalui kendali komputer, di mana

¹⁵Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: UNY Press, 2017).2.

¹⁶Haris Budiawan, *Desain Media Interaktif* (Jakarta: Anggota IKAPI, 2019).2.

pengguna bisa untuk melihat gambar dan mendengar suara selain itu juga menyampaikan respon aktif di mana respon itu akan berpengaruh terhadap urutan dalam menyajikan presentasi.¹⁷

Reddi dan Mishra berpendapat jika multimedia interaktif bisa diartikan sebuah penghubung elemen dari beberapa media diantaranya video, audio, teks, grafik dan animasi yang bersinergi simbolis menjadi satu kesatuan dan membuahkan manfaat untuk pengguna akhir di unsur dan bisa berguna bagi individu.¹⁸ Berdasarkan dari beberapa uraian di atas maka bisa diambil kesimpulan jika multimedia interaktif merupakan tampilan multimedia dari komputer yang menghubungkan berbagai macam media dan pengguna bisa secara interaktif belajar karena media dilengkapi alat kontrol yang fungsinya penghubung dan pengontrol pengguna untuk memilih opsi yang diinginkan.

2. Keuntungan Menggunakan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

Di dalam pembelajaran keuntungan memanfaatkan media interaktif antara lain :

- a. Pembelajaran lebih interaktif dan inovatif
- b. Guru dituntut selalu mencari terobosan dan kreatif serta inovatif dalam belajar.

¹⁷Festiyed Rizka Ariani, "Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Pendidikan Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 5, no. 2 (2019).

¹⁸Munir *Ibid.*110.

- c. Bisa menggabungkan gambar, teks, musik, audio, gambar dan animasi untuk sebuah satu kesatuan yang saling bermanfaat dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Meningkatkan motivasi belajar selama proses belajar hingga tujuan pembelajaran dicapai.
- e. Bisa mewujudkan atau menampilkan materi yang selama ini dengan sekedar penjelasan atau alat peraga konvensional sangat sulit dijelaskan.
- f. Pembelajaran dilatih dalam mendapatkan ilmu secara lebih mandiri.¹⁹

3. Keunggulan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

Keunggulan menggunakan multimedia interaktif menurut munadiyakni:

- a. Interaktif, hingga kini bisa digunakan siswa secara pribadi, siswa diminta agar terlibat auditif, visibel, dan kinestetik sampai arahnya bisa dimengerti.
- b. Membagikan kondisi afeksi secara pribadi artinya bisa membantu siswa yang pelan dalam menerima pengajaran karena dilakukan secara sendiri, tidak pernah lupa dan jenuh dan sangat sabar dalam melaksanakan perintah seperti yang diinginkan

¹⁹Oktariyani, *Pembelajaran Gerak Senam Berirama Berbasis Multimedia* (Gre Publishing, 2019).64-65.

- c. Menumbuhkan semangat belajar karena dapat menopang keperluan siswa.
- d. Memberikan umpan balik yang langsung akan hasil belajar siswa.
- e. Kontrol penggunaan seutuhnya berada pada pemakai karena dibuat untuk pembelajaran sendiri.²⁰

Keunggulan multimedia interaktif dalam pembelajaran menurut Newby antara lain :

- a. Memberikan pembelajaran dengan penyimpanan informasi yang baik.
- b. Desain pembelajaran yang ditunjukkan bagi siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda
- c. Langsung ditujukan bagi domain pembelajaran efektif tertentu
- d. Menghadirkan pembelajaran yang realistis
- e. Dapat meningkatkan motivasi peserta didik
- f. Menuntut siswa agar lebih interaktif
- g. Memiliki konsistensi materi yang diberikan dan
- h. Siswa memiliki pengendalian terhadap kecepatan belajar setiap individu.²¹

²⁰Dkk Novri Alfred Worang, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Desain Multimedia Interaktif," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 1 (2021): 244.

²¹Rizka Ariani, "Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Pendidikan Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif." 158.

4. Kelemahan Multimedia Interaktif

Selain memiliki kelebihan multimedia interaktif juga memiliki kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Rima, kelemahan dari multimedia interaktif adalah sebagai berikut :

- a. Membutuhkan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer sebelum menggunakannya.
- b. Keragaman model komputer sering menyebabkan program(software) yang tersedia untuk satu model tidak cocok atau tidak kompatibel dengan model lainnya.
- c. Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreatifitas siswa sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreatifitas siswa.
- d. 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 layar yang lebih besar.
- e. Biaya pengadaan dan pengembangan program komputer yang tinggi terutama pada komputer yang dirancang khusus untuk sarana pembelajaran.

f. Biayarelatif tinggi untuk pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras dan hardware.

g. Pengembangan perangkat lunak yang relatif mahal untuk saat ini.

Menurut Nugraha Dkk, kekurangan dari multimedia interaktif adalah biaya yang relatif mahal pada tahap pertama pembuatan media pembelajaran, minimnya kemampuan guru dalam penggunaan guru dalam penggunaan multimedia, kurangnya perhatian dari pemerintah, dan fasilitas pembuatan multimedia yang belum memadai.

a. Biaya yang relatif mahal pada tahap awal pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

b. Perlunya peningkatan kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan multimedia interaktif agar dalam proses penyampaian semakin mudah.

c. Perhatian pemerintah dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif masih terbilang kurang

d. Belum memadainya fasilitas untuk pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada daerah tertentu.²²

²²Prita Triana, Dkk "Perkembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Biologi* 12, no. 2 (2021): 164.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan multimedia interaktif membutuhkan biaya yang cukup tinggi dan minimnya kemampuan guru dalam menggunakan multimedia interaktif.

5. Prinsip-prinsip Multimedia Interaktif

Prinsip multimedia menurut Gungoren yaitu :

- a. Memberi kesempatan dan ruang terhadap timbulnya perbedaan;
- b. Dalam proses belajar memungkinkan siswa belajar sejalan dengan kecepatan mereka sendiri di masa transisi antar informasi supaya mereka bisa mengontrolnya sendiri;
- c. Menyajikan instruksi pribadi yang membuat siswa mempunyai kesempatan melalui strategi kognitif berbeda gaya dan metode yang berbeda serta pengajaran yang berbeda;
- d. Menyajikan waktu terhadap siswa supaya mengenang materi yang dulu sudah dipelajari serta retensi itu bisa mempengaruhi peningkatan pemahaman;
- e. Memberikan transfer melalui dua cara yakni siswa bisa memanfaatkan informasi di aplikasi atau daerah dan wilayah berbeda serta siswa diberi ruang dalam aktif berpartisipasi pada pembelajaran;
- f. Memberi motivasi dan meningkatkan minat belajar siswa;

- g. Memberikan keterampilan membuat keputusan dan pemecahan masalah terhadap siswa;
- h. Menumbuhkan fokus dan kemampuan siswa dalam belajar.

Sesuai karakter dan ciri multimedia interaktif di atas maka disimpulkan jika komponen di multimedia interaktif yakni grafik, teks, video, audio dan animasi yang dalam pemanfaatannya melibatkan kontrol pengguna sehingga bisa terhadap siswa memberi ruang untuk belajar sesuai keinginan sendiri.²³

3. Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif.

Definisi multimedia pembelajaran merupakan model yang dimanfaatkan dalam merangsang perasaan, pikiran kemauan dan perhatian serta menyalurkan pesan terhadap siswa untuk dorongan proses belajar.²⁴ Media belajar dimanfaatkan dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. Banyak aplikasi yang dimiliki multimedia interaktif untuk menampilkan simulasi dan animasi sehingga ada dorongan terhadap siswa dengan penggunaan multimedia interaktif untuk mengerti konsep abstrak, hal ini karena dengan memberikan multimedia interaktif bisa membuat konsep itu lebih nyata. Maka disimpulkan jika multimedia interaktif terdapat berbagai macam aplikasi

²³Rizka Ariani, "Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Pendidikan Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif." 54.

²⁴Munir *Ibid.* 115.

yang menjadi alat dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran.

4. Multimedia Interaktif Dalam pembelajaran

Multimedia ada dua yakni interaktif dan linier. Multimedia linear merupakan yang tidak dilengkapi dengan mengontrol dan bisa dioperasikan oleh pengguna berjalan dengan berurutan diantaranya film dan TV. Sedangkan multimedia interaktif merupakan yang dilengkapi dengan kontrol dan bisa dioperasikan pada proses belajar sehingga pengguna bisa memilih media yang akan digunakan untuk belajar dan contohnya antara lain aplikasi *game*, interaktif dll.

Multimedia pembelajaran juga bisa didefinisikan sebagai aplikasi yang dimanfaatkan dalam proses belajar yaitu dalam fungsi menyampaikan keterampilan pengetahuan dan sikap untuk tujuan merangsang perhatian perasaan, pilihan dan kemauan siswa hingga sengaja proses belajar itu terjadi dengan terkendali dan memiliki tujuan pasti. Manfaat multimedia jika digunakan dengan tepat sangat besar untuk guru dan pendidik serta umumnya bermanfaat dalam mendapatkan hal yang lebih menarik dan interaktif dalam proses belajar serta meningkatkan kualitas sikap hingga mengurangi jumlah waktu belajar karena pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja.

Multimedia interaktif juga bisa didefinisikan model yang dimanfaatkan dalam merangsang pikiran, perhatian perasaan serta kemampuan siswa dan menyalurkan pesan sehingga siswa terdorong untuk belajar. Dengan menggunakan multimedia interaktif maka bisa meningkatkan pengalaman belajar siswa dan mengubah hal abstrak menjadi lebih nyata. Pengajaran yang dilakukan tidak hanya menggunakan kata saja. Dengan pemanfaatannya diharapkan peserta didik lebih terkesan terhadap proses belajar. Terdapat banyak aplikasi di dalam multimedia interaktif serta pengguna bisa memilih dengan leluasa sesuai dengan yang dikerjakan dan bertanya serta memperoleh jawaban hingga membuat komputer bisa mengerjakan proses seterusnya. Terdapat juga berbagai macam aplikasi tentang simulasi dan animasi di multimedia interaktif. Siswa bisa terbantu dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih nyata hingga membuat dalam pembelajaran lebih bermakna.²⁵ Sesuai penjabaran di atas maka disimpulkan jika multimedia interaktif merupakan multimedia yang mempunyai banyak aplikasi disertai alat pengontrol yang bisa dimanfaatkan guru untuk menampilkan dan menyampaikan materi karena mempunyai banyak aplikasi yang bisa menampilkan animasi juga yang digunakan sebagai

²⁵Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: ALFABETA CV, 2013).114-115.

alat untuk merangsang perhatian, perasaan dan pikiran serta kemampuan siswa dalam mengikuti proses belajar.

C. Minat Belajar

1. Minat

Secara etimologi Minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu.²⁶Minat adalah ketertarikan kepada sesuatu hal atau suatu kegiatan, tanpa ada yang meminta untuk melakukan sesuatu dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Minat pada dasarnya merupakan suatu keterbukaan untuk membangun relasi antara diri sendiri atau individu dengan sesuatu yang berada diluar diri. Relasi yang kuat, membuat ketertarikan terhadap minat akan semakin besar.

Minat dapat dinyatakan berdasarkan keadaan yang memperlihatkan bahwa siswa mempunyai minat atau ketertarikan pada suatu kejadian dari pada kejadian yang lainnya, rasa ketertarikan juga dapat diwujudkan melalui peranan pada suatu kegiatan. Peserta didik yang mempunyai ketertarikan dalam suatu subjek tertentu memiliki

²⁶*Tim Penyusun Kamus Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, KBBI*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990).583.

keinginan yang lebih untuk memberikannya yang lebih besar kepada subjek tersebut.

Minat atau ketertarikan kepada sesuatu bukan hal yang dibawa dari lahir melainkan dapat diperoleh kemudian. Keinginan dapat memberikan pengaruh terhadap situasi dan memberikan keterbukaan untuk menerima ketertarikan terhadap sesuatu merupakan suatu hasil yang diperoleh melalui proses belajar dan akan digunakan dalam upaya memperoleh pembelajaran berikutnya. Meskipun ketertarikan terhadap sesuatu bukanlah merupakan hal yang kokoh dan bersifat sesungguhnya untuk dapat membantu setiap individu untuk memperoleh pembelajaran.

²⁷Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa minat ialah suatu ketertarikan atau keinginan yang lebih besar terhadap kegiatan pembelajaran agar bisa memperoleh sesuatu yang berbeda dari dirinya.

Adanya minat yang ditujukan pada proses perkembangan peserta didik dalam memahami mengenai relasinya dengan diri sendiri sebagai individu. Hal ini akan lebih membantu peserta didik untuk mengetahui bagaimana setiap hal yang memiliki hubungan dengan proses belajar dan mengajar, dapat mempengaruhi dirinya melalui tujuan yang akan dicapai dan hasil yang akan didapatkan. Dengan mengikuti pembelajaran, siswa akan sadar bahwa proses belajar akan mampu membantunya dalam

²⁷Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 1987).180.

mencapai sesuatu yang diinginkan dan tentunya itu merupakan hal yang sangat terpenting, dan apabila siswa telah merasa bahwa hasil dari proses belajar yang dilakukan akan memberikan suatu kemungkinan yang besar bahwa hal itu akan memberikan rasa ketertarikan mengenai apa yang akan dipelajari.

Getzel mengatakan bahwa suatu anggapan yang telah disusun dan diatur dalam suatu kesatuan berdasarkan pengalaman yang memotivasi seseorang untuk mencapai hal yang lebih istimewa, kegiatan memahami, dan suatu keterampilan mencapai suatu keinginan disebut dengan minat.²⁸Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa minat adalah adanya daya tarik atau ketertarikan yang dapat mempengaruhi individu untuk melaksanakan suatu hal tertentu berdasarkan keinginan sendiri.

2. Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas, dan tidak disebut sebagai suatu pencapaian dan pengharapan. Belajar juga dikatakan sebagai suatu hal yang tidak hanya untuk diingat melainkan dapat dialami.²⁹ Suatu proses yang dilakukan adalah belajar. Belajar bukan hanya merupakan suatu hal yang diharapkan melainkan pula suatu proses untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

²⁸Harun Rasyid Dan Mansur, *Penilaian Hasil Belajar* (Bandung: CV.Wacana Prima, 2009).

²⁹Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2001).27.

Menurut Ernest R. Hilgard, belajar adalah ketika seseorang yang mengalaminya bisa melaksanakan sesuatu dengan cara melakukan latihan sehingga dari hal tersebut dapat membantu seseorang terlibat secara langsung di dalamnya.³⁰ Jadi, belajar merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dilaksanakan untuk menolong seseorang agar terlibat secara langsung di dalamnya. Dengan demikian, berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan keinginan dan kegembiraan yang besar mengenai suatu hal tertentu yang pada umumnya tentunya disertai oleh perasaan yang senang. Minat belajar akan muncul ketika ada rangsangan dari dalam diri sendiri ataupun dari luar dan adanya kecenderungan untuk tertarik dan menarik yang dapat membangkitkan semangat.

Minat belajar menurut para ahli menurut Slameto yakni bisa membuat apapun materi pelajaran yang disampaikan menjadi sebuah materi yang bisa dengan mudah disimpan dan dipelajari siswa asalkan materi itu menarik.

Menurut Hendriana, Rohaeti dan Sumarno menjabarkan jika minat belajar akan membuat siswa lebih mudah mencapai tujuan belajar. Siswa akan memberikan konsentrasi dan perhatian melalui minat dalam belajar sehingga membuat tujuan pembelajaran tersebut bisa tercapai.³¹

³⁰Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).252

³¹Trygu, *Ibid.* 44.

dari beberapa pendapat di atas disimpulkan jika minat belajar akan membuat siswa mempunyai konsentrasi, perhatian serta menambah aktivitas belajar hingga membuat siswa meningkat prestasi dan minat belajarnya.

3. Indikator Minat Belajar

Disampaikan oleh Slameto bahwa indikator minat belajar seseorang yakni³²

- a. Adanya perhatian siswa. hal ini terlihat jika siswa mempunyai minat belajar yang tinggi maka ia akan menunjukkan ketertarikan terhadap sebuah objek. Ketertarikan itu berdampak pada indikator minat yang lain. Maka rasa ketertarikan pada pembelajaran menjadi kunci utama dalam belajar supaya siswa selalu memusatkan perhatian.³³ Jadi perhatian adalah suatu keadaan dimana peserta didik menaruh perhatian penuh pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Contohnya: mendengarkan penjelasan guru dalam belajar, konsentrasi dalam belajar, mencatat materi, dan mau bertanya ketika materi kurang jelas.
- b. Rasa Senang. Rasa senang adalah ciri-ciri psikis yang mempunyai sifat subjektif yang umumnya berkaitan dengan fungsi mengetahui dan mengalami perasaan senang atau tidak senang didalam berbagai

³²Dkk Utama, *Desain Pembelajaran Berorientasi Literasi Numerasi Sekolah Dasar* (Jawa Tengah: Muhammadiyah University Press, 2022).33

³³Slameto, *Ibid*.56

taraf.³⁴ Jadi rasa senang adalah suatu keadaan yang memunculkan perasaan senang dan gembira dalam melaksanakan suatu kegiatan tertentu. Contohnya : senang mengikuti pelajaran, tidak terlambat datang ke sekolah, memusatkan perhatiannya saat proses pembelajaran, tidak ada perasaan bosan, tidak ribut dikelas dan hadir saat pelajaran.

- c. Antusias. Dalam KBBI, antusias diartikan dengan bergairah atau semangat.³⁵ Antusias dapat ditunjukkan oleh peserta didik dengan bersemangat dalam mengerjakan hal-hal yang ada hubungannya dengan pelajaran yang disenanginya. Jika didalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa maka hal tersebut tidak akan mengesampingkan pelajaran tersebut. Jika suatu tugas dapat menarik minat peserta didik dan dapat menghasilkan hal yang menyenangkan, maka ia akan cenderung memberikan waktu yang lebih banyak untuk tugas tersebut.³⁶ Jadi, antusias gairah atau semangat sebab jika siswa tertarik kepada kegiatan pembelajaran, maka siswa tersebut akan antusias dalam mengikuti setiap kegiatan atau proses yang dilakukan didalam proses pembelajaran.
- d. Ketertarikan untuk belajar. Ketertarikan belajar adalah situasi yang dialami oleh siswa dalam mengikuti proses belajar dan apabila siswa

³⁴Sadirman, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010).37

³⁵Ali, *KBBI*.

³⁶Nasution, *Ibid*.47

menampakkan perhatian, rasa senang, dan antusias maka peserta didik tersebut tertarik untuk belajar. Contohnya: semangat dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru, rajin mengerjakan tugas yang diberikan guru dan mengerjakan tugas tepat waktu.

4. Faktor-Faktor Minat Belajar

Hal-hal yang dapat memperbaiki minat siswa tentulah hal-hal yang disukai oleh siswa. Minat belajar siswa akan tercipta ketika mereka di didik dengan cara menyesuaikan dengan hal yang mereka hobi atau sukai, hal ini disebut cara membangkitkan minat yang sudah ada.

Dalam memperbaiki minat sebuah objek yang baru cara paling efektif yakni menjelaskan hal berguna dan menarik untuk kehidupan serta hal yang bisa dikaitkan terhadap keinginan serta cita-citanya. Selain cara itu juga bisa dilakukan dengan meningkatkan minat yang sudah ada

37

Minat yang sudah ada diantaranya yakni cita-cita dan hobi yang bisa dimanfaatkan dalam menumbuhkan minat belajar terutama jika dilengkapi menggunakan media pembelajaran yang relevan terhadap minat yang sudah ada atau media bisa membuat tumbuhnya perhatian dari siswa, seperti yang disampaikan oleh Kemp dan Dayton dalam buku Azhar Arsyad, media pembelajaran menyatakan jika dalam

³⁷Slameto, *Ibid*.183.

membangkitkan minat belajar siswa bisa menggunakan media yang menarik.³⁸

5. Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar

Multimedia interaktif merupakan sebuah tampilan yang didesain dan dirancang dalam menjalankan fungsi alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta mempunyai interaksi terhadap pengguna. Minat adalah sebuah kecenderungan hati yang bisa menunjukkan serta mengenang dari berbagai aktivitas. Aktivitas yang diminati seseorang dan ini akan terus-menerus diperhatikan dengan rasa senang hingga memiliki pengaruh besar terhadap pembelajaran. Apabila minat siswa tidak sejalan dengan materi yang disampaikan maka belajar tidak akan menimbulkan gaya tarik terhadap siswa.³⁹ orang dikatakan memiliki minat terhadap sesuatu jika individu itu mempunyai beberapa unsur diantaranya ketertarikan, sikap, dorongan kemauan, perhatian dan ketekunan.⁴⁰ Sesuai penjabaran sebelumnya maka minat begitu memiliki pengaruh terhadap hasil belajar karena siswa yang mempunyai minat belajar akan mempengaruhi derajat keaktifan saat belajar. Slameto memiliki pendapat jika dalam belajar siswa kurang berminat maka bisa diusahakan memunculkan minat dengan menjelaskan hal yang berguna

³⁸Arsyad, *Media Pembelajaran*.20-21

³⁹Slameto, *Ibid*, 57.

⁴⁰Abd Rahman Abror, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: PT.Tiara Wacana Yogya, 1989).135.

bagi kehidupan dan menarik serta berkaitan dengan materi yang dikaitkan dengan cita-cita.⁴¹ Jika cara penyampaian materi terhadap siswa tidak menarik tentu siswa tidak akan memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran. Guru dalam menyelesaikan masalah itu harus menciptakan situasi supaya ada ketertarikan dari siswa untuk belajar. Kondisi itu bisa dikaitkan dengan menyajikan materi yang sesuai dengan dunia siswa yakni dunia anak-anak. Selain itu juga bisa menumbuhkan minat dengan mengembangkan lagi metode mengajar. Gaya belajar yang awalnya verbalisme supaya lebih diminimalisir contohnya dengan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran. Lewat variasi ini maka siswa bisa memperoleh kepuasan dan kesenangan sehingga mereka akan muncul minat belajarnya.

⁴¹Slameto, *Ibid*.57.