**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
3. **Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Miarso (2004:458) mendefinisikan“Media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri siswa”. Sementara Sadiman, dkk (2012:7) mengemukakan bahwa “Media 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”. Maksud dari menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pada kutipan tersebut ialah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran) ke peserta didik agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

1. **Media Pembelajaran**

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam tujuh kelompok menurut Gagne (Daryanto 2010:17) yaitu “benda untuk mendemosntrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar”. Briggs (Karim, 2007:6) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi si pembelajar supaya proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Susilana dan Riyana (2009:14) mengemukakan ada tujuh kelompok media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

10

(a)kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audia, (d) kelompok keempat; media audio visual diam, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (g) kelompok keenam; media televise, dan (g) kelompok ketujuh; multi media.

Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran dapat digolongkan menjadi beberapa bagian: media berbasis manusia (dimana media tersebut langsung dibawakan oleh manusia, seperti guru, tutor, dll); berbasis cetakan (dimana media yang kita gunakan diperoleh dari majalah, koran, dll); berbasis komputer (yang menggunakan langsung komputer sebagai media).

Dari pengelompokkan jenis media tersebut, apapun media yang digunakan, disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai berdasarkan materi dan kondisi pembelajaran.

1. **Multimedia**
2. **Pengertian Multimedia**

Perkembangan dan penggunaan multimedia, khususnya dalam pendidikan bukan lagi merupakan sesuatu yang asing di Indonesia. Multimedia adalah salah satu teknologi baru dalam bidang komputer yang memiliki kebolehan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap. Multimedia merangkum media dalam satu perisian sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan bahan pembelajaran dan pelajar terasa terlibat dalam proses pembelajaran karena multimedia memperbolehkan berlakunya interaktiviti. Multimedia ialah gabungan lebih dari satu media dalam suatu bentuk komunikasi.

Gayeski (Munir, 2013:2) mengemukakan bahwa”multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya”. Dalam konteks pembelajaran, multimedia diartikan sebagai pengguaan berbagai jenis media yang berbeda dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan agar pesan atau materi pembelajaran dapat diterima oleh siswa yang memiliki modalitas berbeda.

Konsep pembelajaran multimedia ini memerlukan kelengkapan-kelengkapan komponen media yang akan digunakan. Paling tidak ada dua atau lebih jenis media yang dirangkai dan digunakan secara bersamaan dalam proses pembelajaran. Dalam konsep pembelajaran multimedia, semakin banyak media yang digunakan maka pembelajaran akan terakomodasi, begitu juga dengan modalitas belajar siswa yang berbeda-beda.

1. **Pengertian Multimedia Interaktif**

Pembelajaran  Interaktif merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa. Menurut Daryanto (2010:51) mengemukakan bahwa “multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya”. Sedangkan menurut Susilana dan Riyana (2009:126) mengemukakan bahwa:

Multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/ subkompetensi mata kuliah yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

1. **Model Multimedia Interaktif**

Ada beberapa bentuk dalam pemanfaatan media interaktif berbasis komputer pada pembelajaran yang dapat berupa *drill, tutorial, simulation,* dan *games*. Tujuan pembelajaran dalam penggunaan multimedia interaktif adalah mengganti, mendukung serta melengkapi unsur-unsur, tujuan, materi, metode, dan alat penilaian yang terdapat pada proses pembelajaran. Model ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Intruction (CAI).* Menurut Nandi (Waryanto, 2008) mengemukakan model multimedia Interaktif, yaitu “model *drill,* model *tutorial,* model simulasi, model *Indtructional games”.*

1. Model *drill*

Model drills merupakan salah satu bentuk model pembelajaran interaktif melalui penyediaan berbasis komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyedian latihan-latihan soal untuk menguji penampilan siswa. Secara umum tahapan materi model drill adalah sebagai berikut:

1. Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari penampilan siswa,
2. Siswa mengerjakan latihan soal,
3. Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi kemudian memberikan umpan balik,
4. Jika jawaban yang diberikan benar program menyajikan soal selanjutnya dan jika jawaban salah progaram menyedian fasilitas untuk mengulang latihan atau remediation, yang dapat diberikan secra parsial atau pada akhir keseluruhan soal
5. Model *Tutorial*

Secara sederhana pola-pola pengoperasian komputer sebagai instruktur pada model tutorial ini yaitu :

1. Komputer menyajikan materi,
2. Siswa memberikan respon,
3. Respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi pada arah siswa dalam menempuh prestasi berikutnya,
4. Melanjutkan atau mengulangi tahapan sebelumya, Tutorial dalam program pembelajaran multimedia interaktif ditujukan sebagai pengganti manusia sebagi instruktur secara langsung pada kenyataanya, diberikan berupa teks atau grafik pada layar yang telah menyediakan poin-poin pertanyaan atau permasalahan.
5. Metode Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalam secara konkret melaui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana pengalaman yang mendekati suasana sebenarnyadan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko. Model simulasi terbagi dalam empat kategori, yaitu : fisik, situasi, prosedur, dan proses.

1. Model *Instructional Games*

Tujuan Model *Instructional Games* adalah untuk menyediakan suasana/lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. *Model Instructional Games* tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. *Model InstructionalGames* sebagi pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu.

1. **Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media yang akan digunakan.

Demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai bahan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan. Disamping itu, proses belajar dengan cara mendengarkan dan memperhatikan guru menerangkan di papan tulis sudah mulai berubah, karena proses belajar yang hanya berorientasi pada guru tersebut dianggap monoton dan membosankan. Dengan tersedianya media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting dalam mewujudkan suasana belajar siswa secara efektif. Karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Untuk itu sudah seharusnya seorang guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Munculnya multimedia dan teknologi multimedia telah mengubah cara mengajar guru dan cara belajar siswa. Dengan multimedia cara penyampaian komunikasi informasi dapat dilakukan lebih efektif dalam memberikan informasi. Keberadaan multimedia dalam pendidikan telah menunjukkan suatu perkembangan baru yang diharapkan mampu membantu dunia pendidikan menjadi lebih bermakna melalui pembelajaran.

Penggunaan multimedia (teks, video, audio, animasi, dan interaktivitas) dalam pembelajaran sangat disukai siswa. Tetapi elemen multimedia yang paling sering dipakai adalah teks daripada menggunakan video , audio, animasi, atau interaktivitas. Saat multimedia dilihat secara keseluruhan (kesatuan tiap-tiap elemen), multimedia sangat disukai jika digunakan sebagai media pembelajaran. Namun multimedia jangan hanya dilihat dari masing-masing elemen, karena jika komponen-komponen tersebut menjadi satu-kesatuan maka manfaat yang diberikan pasti akan jauh lebih besar.

Multimedia akan membantu siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar, dan menjadikan guru sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar bukan sebagai pemberi perintah/instruksi kepada siswa.

Multimedia interaktif dapat digunakan oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja, sehingga semua orang menganggap bahwa proses belajar bisa berlangsung seumur hidupnya tidak hanya terbatas oleh sekolah formal. Multimedia merepresentasikan suatu informasi. Sejak media-media tersebut mulai dapat dikombinasikan dengan bantuan komputer banyak diciptakan aplikai-aplikasi multimedia dan umumnya orang yang percaya multimedia membantu proses belajar. Dalam pembelajaran, informasi yang disajikan melalui multimedia mungkin lebih baru dan menarik daripada informasi yang disajikan melalui metode ceramah konvensional. Penyajian informasi berbasis multimedia meningkatkan tingkat dan laju belajar siswa dan memungkinkan siswa untuk mengatur kecepatan belajarnya.

Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indra: penglihatan, pendengaran dan sentuhan. Menurut Schade (Munir, 2013:109) *“multimedia improves sensory stimulation, particulary due to the inclusion of interactivity”.* Penelitian Schade ini telah memperlihatkan bahwa daya ingat bagi orang yang membaca sendiri adalah yang terindah (1%). Daya ingat ini bisa ditingkatkan hingga (25%-30%) dengan adanya bantuan alat pembelajaran lain. Metode pembelajaran bisa menjadi lebih menarik dan memberikan rangsangan apabila tiga dimensi (3D) digunakan. Kajian Shade juga telah menjadikan penggunaan tayangan 3D dapat meningkatkan ingatan sebanyak 60%. Multimedia juga memiliki kemampuan menampilkan konsep 3D dengan menarik, sekiranya kurikulum pembelajaran dapat dirancang secara sistematik, komunikatif dan interaktif sepanjang proses pembelajaran.

Menggunakan multimedia dalam sistem belajar dan mengajar dapat memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, menjadi pemecah masalah, lebih cenderung untuk mencari informasi, dan lebih termotivasi dalam proses belajar. Multimedia perlahan-lahan telah menjadi salah satu cara bagi siswa untuk menggambarkan pengetahuan yang akan atau yang diperoleh di kelas dan untuk membangun penafsiran mereka sendiri dari informasi yang diperoleh.

Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamis. Namun yang lebih penting ialah pemahaman tentang bagaimana menggunakan teknologi tersebut dengan lebih efektif dan dapat menghasilkan ide-ide untuk pengajaran dan pembelajaran. Pada masa kini, guru perlu mempunyai kemahiran dan keyakinan diri dalam menggunakan teknologi ini dengan cara yang paling berkesan.

Penggunaan komputer multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran adalah dengan tujuan meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi multimedia, unsur-unsur video, bunyi, teks dan grafik dapat dikemas menjadi satu melalui Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK). Sekarang ini, materi proses belajar mengajar telah banyak ditemukan dipasaran yang disediakan dalam bentuk VCD atau DVD. Contoh-contoh yang dapat kita temukan seperti ensiklopedia, kamus elektronik, buku cerita elektronik, materi lainyang dapat di temui. Konsep permainan dalam pembelajaran digabung untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Model–model ini dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran sendiri. Bisa juga digunakan untuk pembelajaran di rumah dan di sekolah. Sesi pembelajaran bisa disesuaikan dengan tahap penerimaan dan pemahaman pelajar.

Pencapaian dan keberhasilan pelajar akan diuji, Jika pelajar tidak mencapai tahap yang memuaskan, maka sesi pemulihan pula akan dilaksanakan. Rekor pencapaian pelajar akan disimpan supaya prestasi pelajar bisa diawasi. Konsep pembelajaran sendiri dapat dilaksanakan bila informasi tersebut menarik dan memotivasikan pelajar untuk terus belajar. Ini dapat dicapai jika materi atau informasi dibentuk dengan baik menggunakan multimedia.

Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan menggalakkan komunikasi berbagai hal (pelajar-guru, pelajar-pelajar, pelajar-komputer). Gabungan berbagai media yang memanfaatkan sepenuhnya indra pengelihatan dan pendengaran mampu menarik minat belajar. Namun yang lebih utama ialah pencapaian objektif pengajaran dan pembelajaran dengan berkesan. Harus diingat bahwa teknologi multimedia hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan atau alat bantu kepada guru. Multimedia tidak akan mengambil alih tempat dan tugas guru. Multimedia adalah sebagai saluran pilihan dalam menyampaikan informasi dengan tiga cara yang lebih berkesan Multimedia interaktif dapat digunakan untuk bermacam-macam bidang pekerjaan, tergantung kreativitas untuk mengembangkannya.

1. ***Software focusky***

Focusky adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan efek “*Zoom* dan *Pan*” yaitu efek perbesaran dan pergeseran. *Output* dari aplikasi ini bisa berupa aplikasi EXE maupun video.

Menurut Popescu (2014) *Focusky* adalah media presentasi penuh fitur khusus dikembangkan untuk membantu anda membuat presentasi *online*, maupun *offline.* Presentasi yang dapat berbagi melalui *web*, seperti *mac* atau sebagai aplikasi *windows*. Dengan demikian, *focusky* memungkinkan Anda untuk menghasilkan presentasi yang dinamis yang dapat didistribusikan ke sejumlah besar pengguna.

Pembuat *slideshow* yang menakjubkan dapat dipresentasikan di papan tulis digital *focusky* yang tidak pernah kadaluwarsa untuk keperluan komersial, akademis atau publik. Presentasi *focusky* dapat menyempurnakan menampilkan informasi yang divisualisasikan dengan bentuk bentuk, teks, gambar, video, atau *flash* yang luar biasa.

Penggunaan video terutama video animasi adalah sarana persuasif dan berharga untuk mengkomunikasikan informasi. Dan video yang dibuat dengan baik dapat membawa presentasi ke tingkat berikutnya, itulah sebabnya *focusky* hadir dengan pembuat presentasi yang hebat dan efektif ini dengan fitur luar biasa yang dapat membantu siapa pun membuat presentasi video seperti pro.

Perangkat lunak penerbitan online *focusky* dapat diakses secara gratis, tidak perlu memulai dari nol saat menerbitkan publikasi dengan fitur luar biasa seperti grafik visual *built-in* untuk menampilkan arus data. Selain itu, pemutar video bergaya membantu meningkatkan dan mempercantik tata letak halaman dan presentasi secara keseluruhan, lapisan di atas kanvas untuk menyembunyikan dan menampilkan presentasi lapisan. Lebih dari empat ratus konten bergaya luar biasa dapat digunakan bahkan oleh mereka yang tidak memiliki pengalaman merancang. Terlebih lagi, template latar belakang video yang menarik dapat digunakan untuk mengesankan pemirsa dengan latar belakang, bentuk, dan kurva 3D yang jelas dan dapat disesuaikan untuk merancang tata letak yang mengagumkan yang digunakan untuk presentasi dan kanvas tak terbatas yang dapat membawa informasi apapun kepada kehidupan menggunakan dukungan multi bahasa dan disesuaikan dengan bermain dalam urutan waktu tunda, waktu transisi dan jalur.

Perangkat lunak penerbitan *online focusky* gratis memiliki format penerbitan yang fleksibel yang berarti bahwa penerbit dapat mempublikasikan presentasi mereka dalam format yang berbeda seperti EXE, ZIP, HTML, dan PDF dan berbagi dengan yang lain.

Fitur animasi yang dilengkapi dengan lebih dari 300 efek animasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan penonton dan partisipasi, efek animasi gambar tangan yang menarik yang juga dapat digunakan untuk menambahkan animasi yang digambar tangan ke presentasi dan membuat konten membosankan itu menjadi cara yang menarik untuk sepenuhnya. *Focusky* pembuat presentasi digital *online* gratis memiliki setting enkripsi yang menggunakan enkripsi sederhana yang disesuaikan untuk melindungi setiap publikasi dari akses yang tidak sah.

1. **Pelajaran Sosiologi**

Sosiologi berasal dari dua kata, yaitu *socious* dan *logos. Socious* berarti berteman dan *logos* berarti ilmu. Secara singkat dapat ditegaskan bahwa sosiologi adalah ilmu tentang kehidupan bersama. Menurut August Comte (Abdullah, 2006:2) “sosiologi adalah ilmu yang mempelajari struktur sosial (*social statics)* dan perubahan sosial (*social dinamics*)”. Roucek dan Warren (Abdullah, 2006:3) “sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dalam kelompok sosial.

Sosiologi merupakn ilmu yang mempelajari tentang perilaku sosial antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Manusia sebagai mahluk sosial tidak pernah jauh dengan yang namanya sosial, karena bagaimanapun hubungan tersebut memengaruhi perilaku orang-orang.

Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sosiologi adalah ilmu yang membicarakan apa yang sedang terjadi saat ini, khususnya pola hubungan dalam masyarakat. Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif dengan materi keanekaragaman kelompok sosial dalam masyarakat multikultural.

1. **Model-model Pengembangan**

**Pengembangan pembelajaran merupakan cara yang sistematis untuk mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi satu set bahan dan strategi belajar dengan maksud mencapai tujuan tertentu, oleh karena itu pengembangan pembelajaran perlu dikembangkan secara sistematis. Ada beberapa model desain pembelajaran yang dikembangkan oleh beberapa ahli, tetapi peneliti menggunakan model pengembangan (*research and development)* dengan mengacu pada model 4D (*Four D Models)* yang dikemukakan oleh Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian (*Define),* Perancangan (*Design),* Pengembangan (*Develop)*, dan Penyebaran (*Disseminate)* kemudian diadaptasi menjadi model 3D yang hanya terdiri dari tiga tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian (*Define),* Perancangan (*Design),*dan Pengembangan (*Develop).* Karena keterbatasan biaya dan waktu yang kemudian menjadi alasan peneliti hanya dapat sampai pada tahap pengembangan.**

1. **Kerangka Pikir**

Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif memberikan gambaran dan pandangan kepada guru untuk selanjutnya menggunakan Multimedia yang inovatif dalam hal ini Multimedia Pembelajaran Interaktif*,* yang dimana media ini tentunya tidak hanya dipergunakan semata untuk hiburan, tetapi juga dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan.

Proses pembelajaran peserta didik diharapkan mampu menguasai dan memahami materi yang akan diajarkan, menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam belajar serta menstimulus peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan menghubungkan pengalaman dengan bahan yang akan diajarkan.

Guru sebagai penggerak utama pembelajaran dan diharapkan mampu meminimalisir segala kemungkinan yang bisa terjadi dalam hubungannya dengan pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian guru diharapkan dapat menggunakan media yang inovatif yang siap pakai baik oleh guru sendiri maupun oleh siswa.

Penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan melalui *software Focusky* pada mata pelajaran sosiologi diharapkan mampu menghasilkan produk media *focusky* berbasis multimedia interaktif pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif, sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran dan siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Adapun skema kerangka pikir pengembangan Multimedia Interaktif pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:

Mata Pelajaran Sosiologi

Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Software Focusky*

Produk Media Presentasi Focusky Berbasis Multimedia Interaktif Pembelajaran yang Valid, Praktis dan Efektif pada Mata Pelajaran Sosiologi

**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**