

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Briggs (Sadiman dkk, 2014:6) mendefinisikan media adalah “segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Cangara (2009:123) mengemukakan bahwa media adalah “alat atau sarana untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan pesan, informasi, dan memotivasi siswa. Contohnya seperti buku, komputer, televisi dan lain sebagainya.

Pembelajaran menurut AECT (Haling dkk, 2007:) adalah “suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan terjadinya belajar pada diri pebelajar”. Pembelajaran merupakan set-set khusus pendidikan. Pembelajaran menurut Winataputra (Haling dkk, 2007:14) adalah “prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu yaitu tujuan dari proses pembelajaran yang telah ditentukan. Media pembelajaran merupakan alat untuk segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai alat

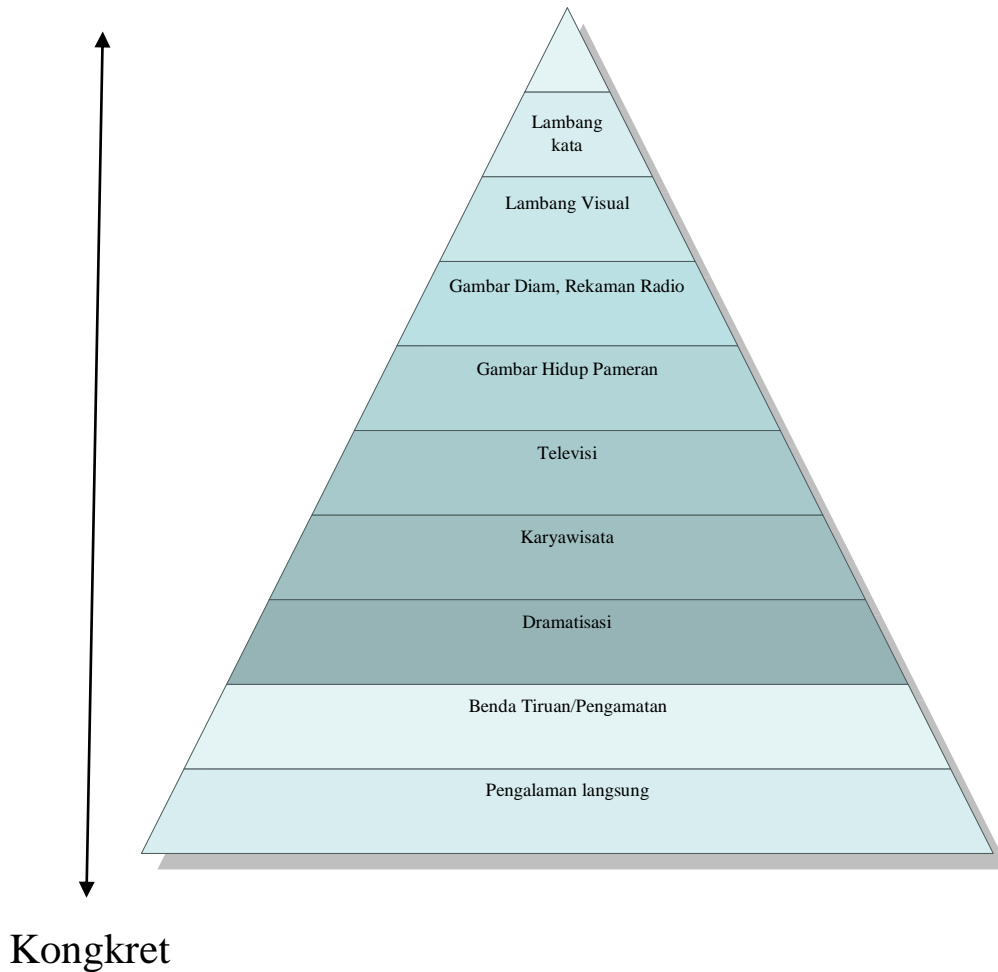
bantu dalam pembelajaran. media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras (*hardware*) merupakan unsur peralatan dan perangkat lunak (*software*) merupakan unsur pesan yang dibawa. Media memerlukan sarana atau peralatan untuk menyajikan pesan yang akan disampaikan.

Media pembelajaran merupakan perantara dalam menyampaikan informasi, memberikan pembelajaran dalam bentuk 3D, suara, grafik. Video, animasi, dan menciptakan interaksi.

Guru sebagai pendidik perlu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar penyampaian materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan dipahami oleh siswa dan siswa dapat termotivasi sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai dan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Guru juga dapat bertindak sebagai media. Dengan penyampaian konsep yang bersifat abstrak, yang sering sulit dipahami oleh peserta didiknya.

Berbagai macam media yang dapat dipergunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan/informasi kepada peserta didik dapat disajikan melalui beberapa indera. Dalam usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu Edgar Dale (Arsyad:2014) Mengklasifikasikan tingkat pengalaman penggunaan media melalui konsep yang diberi nama kerucut pengalaman. kerucut pengalaman ini, menyajikan tingkat dari yang paling kongkret ke yang paling abstrak.

Abstrak



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan apa yang digambarkan Edgar Dale pada kerucut Pengalaman bahwa hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (*abstrak*). Semakin keatas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Dari kerucut tersebut menunjukkan bahwa semakin keatas media yang digunakan maka semakin sedikit jenis indera yang

turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan karena telah melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba. Oleh sebab itu, belajar dengan menggunakan indera ganda atau lebih akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran dengan satu stimulus.

Penyajian informasi yang hanya melalui bahasa verbal selain juga dapat menimbulkan kesalahan persepsi, gairah yang terdapat pada diri peserta didik untuk menangkap pesan akan semakin berkurang, karena peserta didik kurang diajarkan untuk berfikir dan menghayati informasi yang disampaikan.

Kenyataannya, pengalaman langsung yang diberikan kepada peserta didik bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan, sebab banyak hal yang perlu bukan hanya menyangkut perencanaan dan waktu saja, tetapi butuh juga sejumlah pengalaman yang sangat tidak mungkin dipelajari langsung oleh peserta didik.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (Sanjaya, 2016:72-73) sebagai berikut:

Pentingnya penggunaan media pembelajaran yaitu penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip – prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan, sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan peran guru berubah ke arah yang positif.

Kontribusi media pembelajaran yang begitu besar terhadap proses pembelajaran membuat media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (Sanjaya, 2016:60) menyatakan:

A medium, conceived is any person, material or even that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude. Media pembelajaran meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran/ media pendidikan bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, *slide*, bahan cetakan tetapi meliputi orang, atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, serta untuk menambah keterampilan.

Media pembelajaran menurut Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2016:58) sebagai berikut:

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat – alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa benda, manusia yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran guna mencapai tujuan dari pembelajaran.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibutuhkan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar mudah di pahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai dan proses pembelajaran akan berlangsung efektif dan efisien. Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi seperti yang dikutip dari Sanjaya (2016:73-75) sebagai berikut:

1) *Fungsi komunikatif*. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. 2) *Fungsi motivasi*. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar. 3) *Fungsi Kebermaknaan*. Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan. 4) *Fungsi Individualitas*. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan pendapat ahli di atas media pembelajaran memiliki 5 fungsi yaitu fungsi komunikatif, fungsi motivasi, fungsi kebermaknaan, fungsi penyamaan persepsi dan fungsi individualitas. Selain yang dikemukakan oleh Sanjaya, terdapat fungsi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (Arsyad, 2017) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

1) Memotivasi minat atau tindakan. Dalam memenuhi fungsi tersebut media pembelajaran dapat dibuat dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan yaitu meningkatnya minat siswa mengikuti pembelajaran dan mampu merangsang siswa untuk bertindak.2) Menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi pada proses pembelajaran.3) Memberi instruksi. Informasi yang terdapat dalam media pembelajaran harus mampu melibatkan siswa dalam mental maupun dalam bentuk aktivitas agar dapat memberikan pengalaman bagi siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media memiliki banyak fungsi dalam mendukung proses pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Banyaknya fungsi yang dimiliki oleh media pembelajaran maka guru sepatutnya menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan berlangsung secara efektif dan efisien.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Selain memiliki fungsi yang beragam, media pembelajaran juga memiliki banyak manfaat jika digunakan dalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (Arsyad, 2017:28) yaitu:

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,2)Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran,3)Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran,

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik merupakan salah satu manfaat dari media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga komunikasi dalam proses pembelajaran tidak semata-mata berasal dari komunikasi verbal melainkan dapat menggunakan media, selain itu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Namun, media pembelajaran tidak hanya memiliki satu manfaat saja tetapi memiliki banyak manfaat lainnya sehingga proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien.

c. Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media pembelajaran bermunculan seiring dengan perkembangan zaman. Adapun jenis-jenis media pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Heinich, Molenda, dan Russel (Sanjaya, 2016:) yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- 1) Media yang tidak diproyeksikan
 - a) Realita, benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau benda yang sebenarnya.
 - b) Model, benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya.
 - c) Grafik, gambar atau visual yang penampilannya tidak di proyeksikan

- d) Display, medium yang penggunaannya dipasang di tempat tertentu sehingga dapat dilihat informasi dan pengetahuan di dalamnya.
- 2) Media yang diproyeksikan (*projected media*)
- a) OHP
 - b) Slide, media ini menggunakan layar khusus untuk memproyeksikan
- 3) Media Audio
- a) Audio Kaset
 - b) Audio Vision
 - c) Aktif Audio Vision
 - d) Video dan film
- 4) Multimedia Berbasis Komputer
- a) *Computer Assisted Instructional* (Pembelajaran Berbasis Komputer)
- 5) Multimedia Kit
- a) Perangkat Praktikum

Berdasarkan pendapat ahli di atas media pembelajaran dikelompokkan menjadi 5 jenis yaitu media yang tidak diproyeksikan, media yang diproyeksikan, media audio, multimedia berbasis komputer, dan multimedia kit. Semua jenis media pembelajaran tersebut digunakan dalam proses pembelajaran karena memiliki

kelebihan dan kekurangan masing-masing. Selain yang dikemukakan oleh Heinich, Molenda, dan Russel terdapat jenis – jenis media pembelajaran yang juga dikemukakan oleh Anderson (Sanjaya, 2016:124) sebagai berikut:

- 1) Audio contohnya pita audio (rol atau kaset), piringan audio, radio (rekaman siaran)
- 2) Cetak contohnya buku teks terprogram, buku pegangan/ manual, dan buku tugas
- 3) Audio – Cetak contohnya buku latihan dilengkapi dengan kaset, gambar/ poster (dilengkapi audio)
- 4) Proyek Visual Diam contohnya film bingkai (slide), film rangkai (berisi pesan verbal).
- 5) Proyek Visual Diam dengan Audio contohnya film bingkai (slide) suara, film rangkai suara
- 6) Visual Gerak contohnya film bisu dengan judul (caption)
- 7) Visual Gerak dengan Audio contohnya film suara, dan video/vcd/dvd
- 8) Benda contohnya benda nyata, model tiruan (mock Up)
- 9) Komputer contohnya media berbasis komputer CAI (Computer Assisted Instructional) dan CMI (Computer Managed Instructional)

Berdasarkan pendapat Anderson media pembelajaran dikelompokkan menjadi 9 jenis yaitu media audio, cetak, audio-cetak, proyeksi visual diam, proyeksi visual diam dengan audio, visual gerak, visual gerak dengan audio, benda, dan komputer. Berbagai jenis media pembelajaran yang ada saat ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Jenis media pembelajaran yang beragam ini memudahkan guru dalam proses pembelajaran karena guru dapat memilih menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan. Guru juga mampu memodifikasi media dengan menggabungkan 2 media agar semakin menarik dan dapat mendukung proses pembelajaran.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang beraneka ragam tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara bersamaan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran penting agar sesuai dengan kebutuhan, maka dalam memilih media perlu mempertimbangkan berbagai faktor.

Adapun faktor-faktor dalam pemilihan media pembelajaran menurut Dick dan Carey (Sadiman dkk, 2014: 86) sebagai berikut:

Disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat factor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Faktor terakhir adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal yaitu kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, ketersediaan sumber setempat yang artinya bahwa jika media tidak terdapat pada sumber yang ada maka media harus dibeli atau dibuat sendiri, mempertimbangkan apakah untuk membeli atau memproduksi media ada dana, tenaga dan fasilitasnya, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media dalam jangka waktu yang lama yang artinya media dapat digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan mudah untuk dipindahkan, dan efektifitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Warsita (Shalikhah, 2016:108) Interaktif adalah “hal yang terkait dengan komunikasi dua arah/ suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya”. Pembelajaran interaktif dinyatakan oleh Dimiyati dan Mujiono (Shalikhah, 2016:108) adalah “suatu kegiatan guru yang secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Shalikhah (2016:109) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif adalah “perantara dalam menyampaikan informasi, memberikan pembelajaran dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi, dan menciptakan interaksi”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif adalah perantara dalam menyampaikan informasi pendidikan dalam bentuk grafik, video, animasi, presentasi yang mampu menciptakan interaksi agar siswa belajar secara aktif.

Pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif dimaksudkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik, mudah dipahami, tujuan pembelajaran akan mudah dipahami, suasana belajar menjadi

menyenangkan. Media pembelajaran interaktif dapat memadukan beberapa media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu guru menciptakan pola penyajian yang interaktif.

Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media berupa video, audio, gambar dan teks. Hofstetter (Prasetyo, 2015:326) menyatakan bahwa:

Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, animasi, gambar, audio dan video menjadi satu sehingga pengguna multimedia dapat melakukan interaksi dan komunikasi.

Menurut Prasetyo, 2015:327 keuntungan dan kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- b. Pengajar akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- c. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- d. Menambah motivasi pembelajar selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- f. Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan kelebihan dari multimedia interaktif yaitu pembelajaran menjadi lebih interaktif dan inovatif, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mampu menggabungkan teks, gambar, animasi, audio dan video menjadi satu untuk mencapai tujuan pembelajaran, mampu memvisualisasikan materi yang sulit dipahami.

Selain kelebihan yang dimiliki oleh multimediam interaktif, terdapat juga beberapa kekurangan seperti: membutuhkan biaya yang banyak, membutuhkan peralatan penunjang seperti DLP (*Digital Light Projector*), Komputer/ Laptop dan membutuhkan SDM yang mampu menggunakan peralatan komputer.

3. *Adobe flash Profesional CS6*

Perangkat lunak Adobe Flash yang selanjutnya disebut Flash dulunya bernama Macromedia Flash, merupakan software multimedia unggulan yang dulunya dikembangkan oleh *Macromedia*, tetapi sekarang telah dikembangkan dan didistribusikan oleh *Adobe System*. Sejak tahun 1996, *Flash* menjadi metode populer untuk membuat animasi dan interaksi website. Flash digunakan untuk membuat animasi, hiburan, dan berbagai komponen web, diintegritaskan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya.

Program *Adobe Flash* ini pun bermacam versi, pada penelitian *Adobe Flash* yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6 Professional*. *Adobe Flash CS6 Professional* merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vector dengan hasil ukuran yang kecil. Awalnya software ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (online). Tapi perkembangannya banyak

digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (offline). Dengan *actionsript* yang dibawanya, *Adobe Flash CS6 professional* dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis/simulasi (Izham, 2012: 2-6).Berikut ini adalah gambaran umum mengenai isi dari program *Adobe Flash CS6*:

- a. Halaman Awal. Halaman awal adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika kita mengakses *Adobe Flash C6 Professional*. Cara mengakses *Adobe Flash CS6 Professional* pertama kali yaitu double klik pada icon yang ada di desktop atau lihat dari daftar program.
- b. Lingkungan Kerja *Adobe Flash C6*. Secara garis besar, lingkungan kerja (*Workspace*) *Adobe Flash CS6* terdiri dari beberapa komponen utama *Menu Bar, Timeline, Stage, Toolbox, Properties, Panels*.
- c. *Toolbox*. Fasilitas *toolbox* seperti telah dijelaskan sekilas diawal adalah sekumpulan *tool* atau alat yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk keperluan desain.
- d. *Library*. Fungsi dari *library* adalah sebagai wadah untuk menyimpan program-program terpisah yang sudah jadi, seperti tombol, objek grafis, audio, video, dan lain-lain.
- e. *Actionsript*. Salah satu kelebihan *flash* dibanding dengan perangkat lunak animasi lain yaitu adanya *actionsript*. *Actionsript* adalah bahasa pemrograman *Adobe Flash* yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi, *actionsript* mengizinkan untuk membuat intruksi berorientasi

kebutuhan hidup manusia, memberikan pengetahuan untuk melakukan konservasi terhadap sumber daya hayati agar tidak punah, dan mempengaruhi manusia agar melakukan pemanfaatan sumber daya hayati sehingga diperoleh sumber daya yang berbeda.

Biologi juga berguna dalam berbagai bidang ilmu salah satunya pendidikan. Di bidang pendidikan biologi diajarkan sebagai ilmu dasar untuk mempelajari ilmu-ilmu terapan yang lain. Inti pentingnya biologi dalam kehidupan sehari-hari mencakup kajian dasar mengetahui tentang lingkungan, hewan, tumbuhan, tubuh manusia, dan sistem yang menjalankan proses kehidupan.

B. Kerangka Pikir

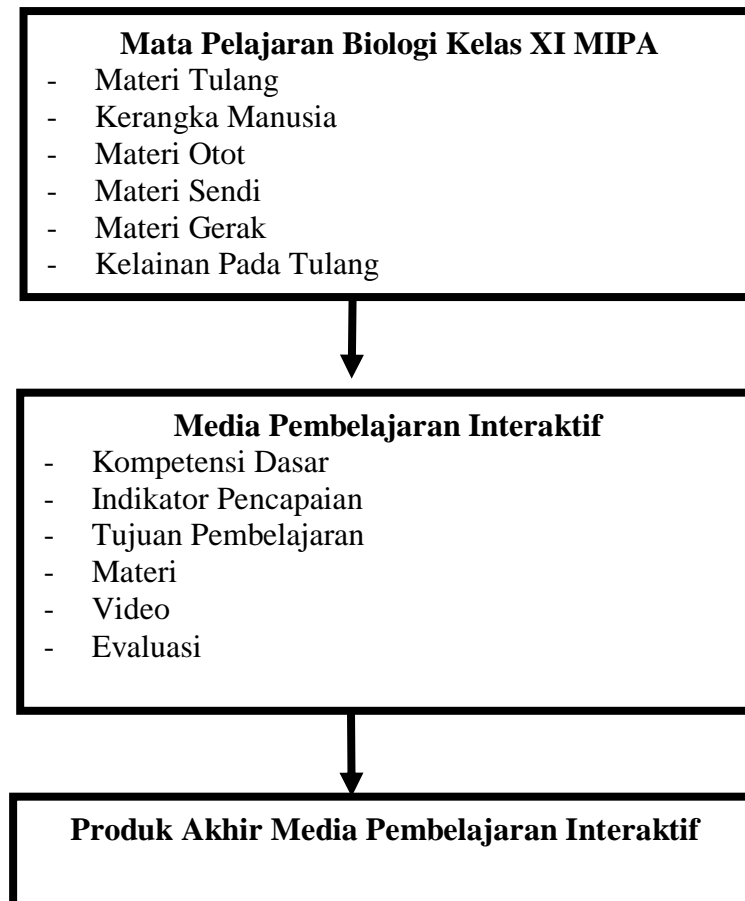
Proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, guru diharapkan mampu menggunakan media yang menarik. Dalam penggunaan media pembelajaran diharapkan guru mampu melakukan inovasi agar dapat mengatasi masalah-masalah dalam proses pembelajaran.

Pengembangan Media pembelajaran interaktif memberikan gambaran dan pandangan kepada guru untuk selanjutnya menggunakan media yang inovatif dalam hal ini Media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Proses Pembelajaran dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya. Guru sebagai pemegang peranan utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih baik media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Antara guru dengan media sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pada penelitian ini yang pertama peneliti pahami yaitu karakteristik peserta didik terhadap hasil belajar dengan menggunakan angket identifikasi kebutuhan siswa. Selanjutnya peneliti memanfaatkan Media pembelajaran interaktif yaitu pengembangan Media pembelajaran interaktif agar peserta didik dapat belajar mandiri maupun kelompok dan mampu memahami materi yang diajarkan dengan cepat dan mudah, namun dalam pengembangan Media pembelajaran interaktif harus diuji kelayakannya oleh para ahli. Setelah dilakukan pengujian kelayakan Media pembelajaran interaktif dan akhirnya menghasilkan produk Media pembelajaran interaktif untuk mata Pelajaran Biologi kelas XI MIPA.

Skema kerangka pikir Pengembangan Media Pembelajaran Interakti Pada Mata mata Pelajaran Biologi kelas XI MIPA dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Pikir