

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut (Permana, Damiri & Bunyamin, 2015) Media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses belajar mengajar, atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang peserta didik meliputi pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan untuk belajar sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Media interaktif adalah gabungan sebuah program komputer yang terdiri dari berbagai teks, grafik, suara, gambar dan animasi (Rasmani *dkk.*, 2023). Multimedia pembelajaran interaktif yaitu suatu program yang berisi kombinasi media audio visual berupa gambar, suara dan animasi secara garis besar dipadukan dengan bantuan yang mendukung perangkat komputer maupun smartphone untuk mencapai tujuan pembelajaran dikelas (Ariyanti, 2020).

Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran sehingga bentuknya berupa perangkat keras (hardware) seperti computer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (software) yang digunakan dalam perangkat keras itu (Suryani, 2016).

Menurut (Sugiarto, 2016) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, maka dari itu media pembelajaran menempati posisi yang penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, komunikasi dalam proses pembelajaran tidak akan terjadi dan tidak akan berlangsung secara optimal.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi memiliki berbagai manfaat menurut para ahli. Berikut adalah beberapa manfaatnya: Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi

Menurut Dr. Richard E. Mayer, seorang ahli dalam bidang psikologi pembelajaran, media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi belajar. Dengan menyediakan pengalaman yang menarik dan berpartisipasi, siswa cenderung lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning).

Menurut David A. Kolb, seorang ahli dalam teori pembelajaran berbasis pengalaman, aplikasi interaktif memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan praktis.

Adaptasi Terhadap Gaya Belajar:

Teori Multiple Intelligences oleh Howard Gardner menyatakan bahwa setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda. Media pembelajaran interaktif dapat dirancang untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar, termasuk visual, auditori, kinestetik, dan lainnya, sehingga memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan preferensinya. Peningkatan Retensi Informasi: Mayer juga menyebutkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aspek visual dan auditif secara bersamaan dapat meningkatkan retensi informasi. Aplikasi interaktif dapat menyajikan materi pembelajaran melalui berbagai bentuk, seperti gambar, video, dan suara, untuk memperkuat pemahaman siswa.

Fleksibilitas dan Aksesibilitas menurut Michael G. Moore, seorang ahli dalam bidang pembelajaran jarak jauh, aplikasi interaktif dapat memberikan fleksibilitas waktu dan tempat dalam pembelajaran. Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Pengukuran dan Evaluasi yang Lebih Efektif: Aplikasi interaktif seringkali dapat menyediakan alat-alat pengukuran dan evaluasi yang terintegrasi. Ini memudahkan guru untuk melacak kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang lebih tepat waktu.

Pengembangan Keterampilan Teknologi: Menggunakan aplikasi interaktif juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi, yang menjadi semakin penting dalam masyarakat digital saat ini. Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, pendidikan dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan individu siswa.

2. Media Interaktif Kodular

a. Pengertian Media Interaktif Kodular

Kodular yaitu sebuah situs web yang menyediakan *tools* yang seperti MIT App Inventor yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi android yang menggunakan blog programming, atau bisa disebut juga dengan tidak perlu menggunakan kode pemograman yang secara manual untuk membuat sebuah aplikasi (Muhamad Hidayat & Zakaria, 2023). Kodular adalah web yang menyediakan *tools* untuk membuat aplikasi berbasis android yang menggunakan konsep drag-drop blog programming (Setiawan, 2020). Blog programming, yaitu fitur utama kodular, dengan fitur ini kita tidak perlu lagi mengetik kode program secara manual untuk membuat aplikasi android (Setiawan, 2020).

b. Kelebihan media Interaktif Kodular

(Safitri & z, 2022)

1. Membuat aplikasi tanpa menggunakan coding.

2. Aplikasi ini gratis untuk semua pengguna yang ingin membuat aplikasi.
 3. Drag and Drop dalam membuat aplikasi cukup dengan menggunakan (tarik-lepas).
 4. Mudah dalam pratinjau.
- c. Kekurangan Media Interaktif Kodular
(Muhamad Hidayat & Zakaria, 2023)
1. Keterbatasan fungsi
 2. Ketergantungan pada layanan pihak ketiga
 3. Kinerja aplikasi
 4. Tidak memiliki kontrol penuh atas kode
 5. Menggunakan sistem blog yang terstruktur seolah-olah semua pernyataan itu sama.
- d. Manfaat Media Interaktif Kodular
- 1) Bagi siswa

Dengan menggunakan dan membuat sebuah aplikasi di kodular siswa lebih giat belajar tanpa bosan karena sudah menggunakan media pembelajaran berbasis digital, dan bermanfaat untuk mengasah kemampuan berfikir kritis dan kreatif peserta didik (Kholifah and Imansari, 2022).

2) Bagi guru

Guru lebih mudah dalam menyampaikan materi, dan guru bisa memberikan materi dan tugas ditempat jauh sekalipun (Djuredje, Hermanto & Himawan, 2022).

3) Kemampuan berbagi dan distribusi mudah

Media interaktif yang dibuat dengan Kodular dapat dengan mudah dibagikan dan didistribusikan kepada pengguna melalui Google Play Store atau platform distribusi lainnya (Giannakos, Chorianopoulos & Chrisochoides, 2015).

4) Peningkatan keterlibatan pengguna

Media interaktif cenderung lebih menarik dan memikat perhatian pengguna dibandingkan dengan media statis (Youssef-Shalala *dkk.*, 2014).

a. Langkah-Langkah Media Interaktif Kodular

1. Klik link yang sudah diberikan
2. Transfer file APK ke perangkat android
3. Aktifkan izin instalasi dari sumber tidak dikenal
4. Buka file APK
5. Klik instal
6. Tunggu instalasi selesai

(*Kodular* Documentation. (n.d.). How to Build an App.

Diakses dari Kodular Documentation).

B. Penelitian Yang Relevan

Penggunaan media interaktif Kodular adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat diakses semua orang dengan mudah. Acuan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan media interaktif sebagai penguatan pendidikan karakter memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian terdahulu yang pernah diteliti oleh (Anggraini and Eddy Sartono, 2019) dengan judul “Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Ramah Anak Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV SD” berdasarkan uraian hasil penelitian dapat dikemukakan yaitu, menghasilkan multimedia interaktif ramah anak yang layak, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan produk multimedia interaktif ramah anak untuk meningkatkan pemahaman konsep dan karakter cinta tanah air siswa kelas IV SD.
2. Penelitian yang terdahulu yang di teliti oleh dengan judul “Pengembangan E-Modul Sex Education Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Pada Mahasiswa Fakultas Pendidikan” dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Pada tahap Pendefinisian telah dilakukan identifikasi kebutuhan, dimana penelitian ini dilakukan di fakultas ilmu pendidikan dengan subjek penelitian empat puluh lima mahasiswa dan tiga peer collaborators yang berperan sebagai fasilitator atau tutor sebaya. Dan dari hasil identifikasi yang diperoleh, cukup

banyak mahasiswa yang sudah mengetahui mengenai sex education, tetapi mahasiswa masih kurang memahami bahwa sex education dapat diajarkan melalui pendidikan karakter, dimana mahasiswa dapat terhindar dari seks pranikah, hamil diluar nikah dan menjadi korban bahkan pelaku dari yang dinamakan pelecehan seksual. (2) Pada tahap desain, berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan dilakukan langkah selanjutnya yaitu, pemilihan media, dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran. Pemilihan format, dalam pengembangan perangkat e-modul bertujuan untuk merumuskan rancangan media pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sumber pembelajaran. Dan Rancangan awal adalah keseluruhan rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilakukan. (3) Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media pembelajaran. E-modul yang dihasilkan menunjukkan hasil yang valid berdasarkan dari hasil validasi ahli isi/materi pembelajaran serta hasil validasi ahli media dan desain pembelajaran yang dilakukan. Menunjukkan hasil yang praktis pada proses pembelajaran berdasarkan hasil uji coba kelompok.

3. Penelitian yang terdahulu yang sebelumnya yang pernah diteliti oleh (Syarifah, Sunismi & Alifiani, 2019) yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Dengan Game Edukasi Bermuatan Literasi Dan Penguatan Pendidikan Karakter Materi SPLDV Untuk siswa SMP Kelas VIII" Produk dalam penelitian pengembangan ini adalah bahan

ajar interaktif dengan *game* edukasi beruatan literasi dan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) materi SPLDV untuk siswa SMP kelas VIII. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4-D seperti yang disarankan Thiagarajan (1978:1-7). Model ini terdiri dari empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Dari hasil penilaian validator ahli materi, validator ahli desain dan media, dan validator praktisi mendapat nilai rata-rata 4,3. Sedangkan hasil dari penilaian pengguna (*user*) yang dilakukan kepada 10 peserta didik kelas VIII SMPN 1 Karangploso produk bahan ajar interaktif mendapat nilai rata-rata 4,6. Maka, secara umum dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar interaktif dengan *game* edukasi beruatan literasi dan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) materi SPLDV untuk siswa SMP kelas VIII dinyatakan valid dan dapat digunakan.

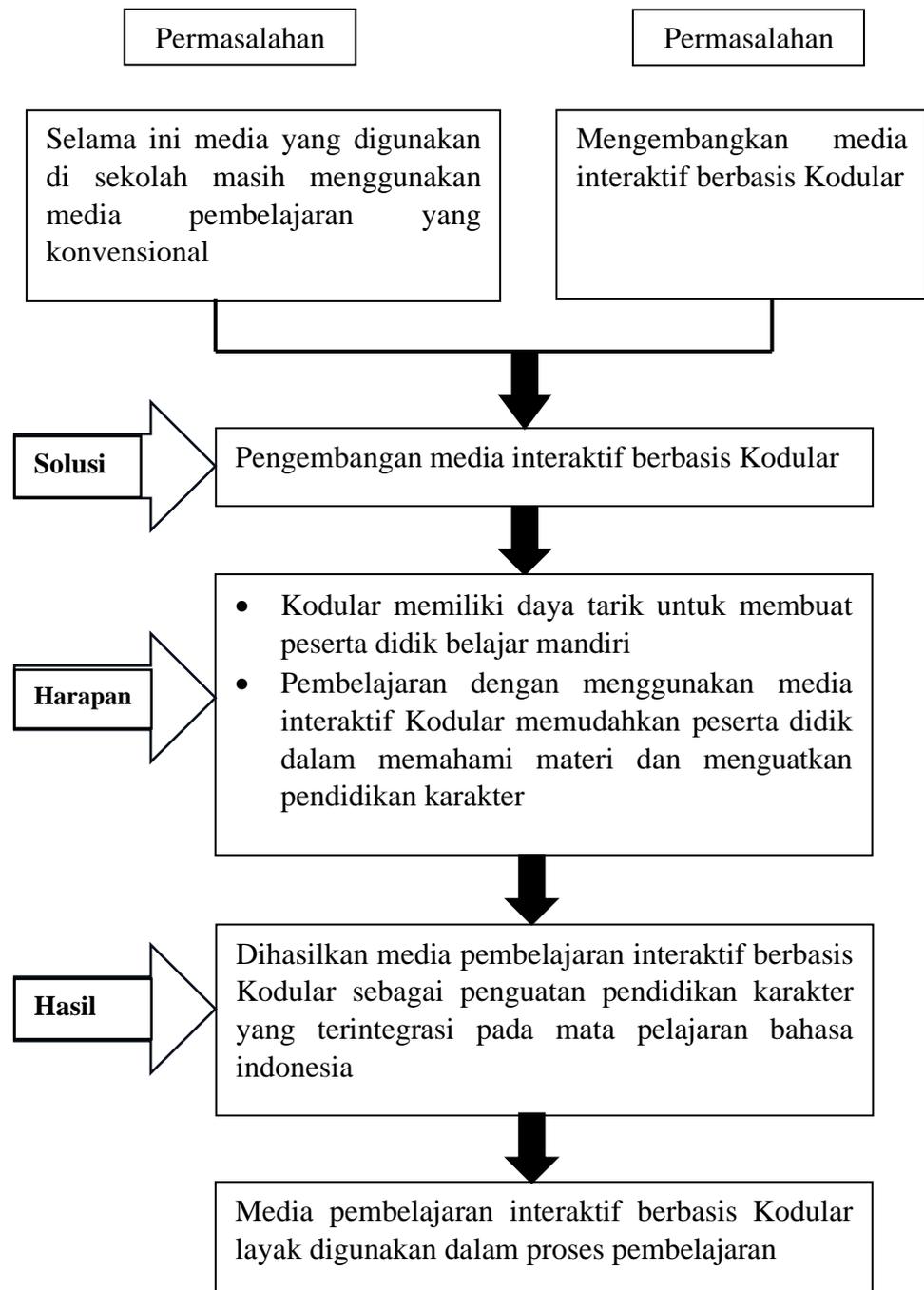
4. Penelitian yang terdahulu yang sebelumnya yang pernah diteliti oleh (Ahmadi, Witanto & Ratnaningrum, 2017) dengan judul ” Pengembangan Media Edukasi Multimedia Indonesia Culture (MIC) Sebagai Berdasarkan uraian hasil penelitian dapat dikemukakan simpulan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *Multimedia Indonesian Culture* (MIC) sebagai upaya memperkuat pendidikan karakter di sekolah dasar. Berikut simpulan yang terkait dengan pengembangan media. Desain media pembelajaran

menggunakan flash player pada materi keragaman budaya dikembangkan sesuai dengan SK/KD dan kebutuhan guru beserta kebutuhan siswa SD Islam Al Madina. Berdasarkan hasil tes siswa kelas IV SD Islam Al Madina Kota Semarang menunjukkan nilai ketuntasan 100% dan mencapai kenaikan sampai 33. 21 dari pre test dan post test pada pembelajaran dengan media pembelajaran MIC sebagai upaya penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar

C. Kerangka Berpikir

Peneliti dapat melakukan penelitian pengembangan dengan lebih mudah dengan menyusun kerangka berfikir yang bermanfaat, berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif Kodular untuk penguatan Pendidikan karakter yang terintegrasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Dengan ada ya kondisi saat ini, peneliti merancang media interaktif Kodular yang terintegrasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. dalam penelitian ini Kodular didesain untuk penguatan pendidikan karakter yang terintegrasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Hasil Analisis digunakan untuk mendesain sebuah media yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan, setelah desain media interaktif kodular selesai media akan di uji kelayakan kepada dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi kemudian

dilakukan revisi sesuai dengan saran ahli kemudian media di ujicobakan kepada siswa dan guru di SDN 01 Demangan



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan tahapan lima langkah dalam model ADDIE yang digunakan untuk mengembangkan produk yaitu, 1. Analisis, 2. Perencanaan, 3. Pengembangan, 4. Implementasi, 5. Evaluasi. Pengembangan media interaktif *kodular* untuk penguatan pendidikan karakter yang terintegrasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif *Kodular* untuk penguatan pendidikan karakter yang terintegrasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD yang dikembangkan layak digunakan.
2. Media pembelajaran interaktif *Kodular* untuk penguatan pendidikan karakter yang terintegrasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD dapat menumbuhkan karakter jika diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.