

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

Media merupakan alat yang digunakan untuk memberikan sebuah perintah atau saran. Menurut (Rahma, 2019) media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan materi melalui buku, video, *powerpoint*, serta aplikasi. Peran media pembelajaran sangatlah penting dalam proses belajar mengajar, karena akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam memahami suatu materi yang diajarkan sebagai perantara dari guru. Proses pembelajaran yang tidak bervariasi akan membuat siswa bosan dan tidak fokus dalam menerima pembelajaran. Sedangkan proses pembelajaran yang bervariasi dengan media yang beragam akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut (Lestari et al., 2021) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah (1) Menarik perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, (2) Menciptakan suasana yang menyenangkan dan tanpa adanya tekanan, (3) Membantu efisiensi waktu, (4) Merangsang keingintahuan siswa dalam belajar, (5) Memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan bentuk dari efisiensi dalam pembelajaran antara guru dengan siswa. Penggunaan media mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut karena dengan penggunaan media pembelajaran akan menarik serta membantu

pembelajaran semakin kompleks dan dapat menunjang pembelajaran secara maksimal. Banyak jenis-jenis media yang dapat digunakan oleh guru. Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan oleh guru.

Menurut (Sripatmi et al., 2022:12-13) jenis-jenis media pembelajaran diantaranya adalah (1) Media Visual merupakan media yang penggunaannya menggunakan indra penglihatan. Contohnya adalah poster, media majalah, gambar, komik, buku, foto, dan sebagainya. (2) Media Audio merupakan media yang penggunaannya menggunakan indra pendengaran yakni telinga. Contohnya lagu, alat musik, siaran radio CD, suara. (3) Media Audio Visual merupakan media yang penggunaannya dapat dilihat dan didengar dengan bersamaan. Contohnya media film, drama, televisi pementasan, dan VCD. (4) Multimedia merupakan media dengan semua jenis yang dikolaborasikan sebagai satu kesatuan. Diantaranya ialah belajar dengan menggunakan media internet atau semua media yang ada.

## **B. Pembelajaran Interaktif**

Salah satu faktor keberhasilan bagi siswa dalam memahami materi adalah guru. Guru harus mengembangkan pembelajaran dengan penggunaan IPTEK. Penggunaan IPTEK tentunya membutuhkan komputer, HP, dan perangkat lainnya. Dengan memanfaatkan teknologi, pendidik dapat membuat dan menerapkan sendiri media pembelajaran interaktif khususnya melalui *ispring suite*. Dalam pemilihan media pembelajaran interaktif yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberi kesempatan kepada siswa

untuk lebih leluasa dan membuat siswa memahami materi pelajaran. Efrina mengatakan bahwa pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang menjadikan suasana belajar mengajar menjadi lebih efisien dan menarik melalui sebuah teks, video, animasi, suara, serta kuis (Himmah & Martini, 2017).

Menurut (Badariah, 2019) pembelajaran interaktif merupakan suatu pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat digunakan oleh siswa, sehingga siswa dapat memilih apa yang dilakukan untuk proses selanjutnya. Salah satu bentuk pembelajaran interaktif yakni siswa dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang ada di hadapannya, misalnya : siswa menjawab pertanyaan pada media yang digunakan dan jawaban siswa akan direspon langsung oleh media tersebut.

Sagala mengatakan bahwa pembelajaran interaktif mempunyai dua karakteristik yakni : (1) Dalam proses pembelajaran bukan hanya menuntut siswa sekedar mencatat, akan tetapi menghendaki siswa dalam proses berfikir, (2) Dalam proses pembelajaran dapat membangun suasana yang menyenangkan dalam memberikan suatu materi dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memperoleh pengetahuan yang mereka susun sendiri (Schwarz et al., 2014).

Pembelajaran interaktif merupakan salah satu dalam pengembangan IPTEK di dunia Pendidikan (Mulyani & Haliza, 2021). Dalam dunia Pendidikan pembelajaran interaktif sebagai alat bantu mengajar dalam proses

pembelajaran, secara individu atau otodidak baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Penggunaan pembelajaran interaktif sesuai dengan gaya belajar audio-visual siswa. Siswa yang cenderung belajar dengan cara melihat dan mendengarkan sangat cocok dengan penggunaan pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan menarik akan memotivasi siswa untuk belajar dan akan lebih memahami materi pelajaran.

### **C. Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu media yang digunakan dalam pembelajaran bersifat interaktif yang berguna untuk memberikan suasana belajar mengajar lebih efektif dan menyenangkan. Dengan dukungan *software* komputer untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang bisa menggabungkan foto, video, audio, gambar, dan teks (Negeri & Jepara, 2021).

Mengingat perkembangan teknologi khususnya di bidang *smartphone* yang sedang berkembang pesat di pasaran khususnya Indonesia, kita hendaknya menggunakan media ini sebagai sarana yang bermanfaat dan bernilai positif. Oleh karena itu, perlu adanya peran guru dalam mendidik, melatih, membimbing, membina, mengarahkan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru (Jannah & Mustokoweni, 2021).

Dengan media yang inovatif, siswa dapat belajar dengan aktif dan terlibat dalam penggunaan media yang menarik dan memiliki wawasan

kebangsaan sesuai dengan perkembangannya (Kasdriyanto & Wardana, 2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif digunakan sebagai alat bantu presentasi, permainan, dan kuis interaktif. Kuis interaktif memberikan interaksi dua arah dimana pemakai berinteraksi langsung dengan aplikasi. Sehingga bisa dijelaskan kuis interaktif merupakan media pembelajaran yang berisi sebuah pertanyaan dan tersedia pilihan jawaban yang dilengkapi dengan jawaban benar dan salah ketika sudah dijawab pertanyaan tersebut.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena terdapat interaksi dalam pemakaian media tersebut.

#### **D. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran Matematika menjadi salah satu pembelajaran yang dapat membuat siswa mampu memecahkan suatu permasalahan. Menurut (Syahputri, 2018) pembelajaran matematika merupakan salah satu pembelajaran yang selalu menarik untuk diajarkan. Matematika adalah mata pelajaran yang memberikan dampak positif dalam tercapainya siswa yang cerdas serta bermartabat melalui sikap kritis, berfikir logis, dan kreatif. Oleh karena itu diperlukan kemampuan khusus dari seorang pendidik untuk siswa memahami materi dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika yang biasanya dilakukan di kelas masih banyak yang menitik beratkan pada pembelajaran langsung yang pada

umumnya didominasi oleh guru. Siswa masih sangat pasif menerima apa yang diberikan guru. Dan masih banyak guru yang menerangkan materi melalui papan tulis tanpa adanya media, dengan begitu siswa kurang tertarik dalam mempelajari mata pelajaran matematika (Hendratni, 2016).

Menurut (Biassari et al., 2021) kurangnya pemahaman dalam materi pembelajaran dapat menyebabkan munculnya problematika yang lain, yakni kemampuan siswa dalam berhitung dan memecahkan masalah menjadi menurun sehingga pencapaian hasil belajar menjadi kurang memuaskan.. Pada sekolah tingkat dasar sendiri, matematika sering menimbulkan kesan menakutkan bagi sebagian besar siswa. Akibatnya, siswa merasa enggan untuk mempelajari mata pelajaran matematika lebih dalam lagi. Sehingga apabila siswa tidak memahami materi yang diajarkan di sekolah dasar, dikhawatirkan siswa tersebut akan terus mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika di tingkat selanjutnya.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika dapat memberikan efisiensi dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika dapat digunakan dengan baik pada proses belajar mengajar. Oleh karenanya dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran matematika, guru harus menggunakan media yang tepat sesuai kebutuhan dan tahap perkembangan anak sehingga materi yang diajarkan dapat konkret dan menjadi pembelajaran yang bermakna bagi anak.

Menurut (Hendratni, 2016) penggunaan media untuk anak sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat anak usia sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Pada tahap operasional konkret, anak baru mampu berfikir sistematis mengenai bangun- bangun, benda-benda, dan peristiwa-peristiwa yang konkret. sehingga siswa memerlukan suatu media untuk untuk memecahkan masalah.

## **E. Ispring Suite**

### **1. Pengertian Ispring Suite**

Menurut (Amanda et al., 2020) *Ispring suite* merupakan program komputer yang mudah dan praktis digunakan untuk merancang pembelajaran karena fitur-fitur pada *ispring suite* terintegrasi langsung dengan *powerpoint*. *Ispring suite* merupakan jenis *software* yang mudah digunakan oleh pendidik dan cara penggunaannya tidak membutuhkan keahlian khusus.

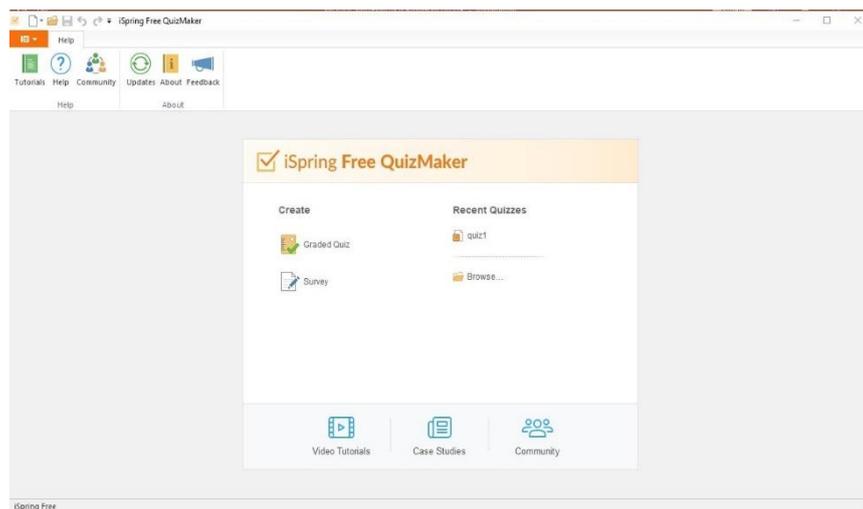
Berbagai fitur *ispring suite* sudah terintegrasi dengan *powerpoint* diantaranya yaitu penambahan materi ajar interaktif, slide presentasi, video pembelajaran, gambar, animasi, pembuatan kuis dan dapat di publish dalam berbagai bentuk web, dapat diubah dalam format HTML5 dan dapat digunakan baik secara *online* dan *offline* pada laptop, komputer, maupun *smartphone* (Ariyanti et al., 2020).

### **2. Tampilan Fitur Ispring Suite**

Beberapa tampilan fitur pada *Ispring Suite* yaitu sebagai berikut :

a. *Quick Star*

Pada tampilan *Quick Star* pengguna bisa menggunakan berbagai macam jenis media yang akan digunakan, dimana fitur yang terdapat pada *Quick Star* adalah kursus, *quiz*, interaksi, simulasi, siaran layar, dan buku.



**Gambar 2. 1 Tampilan Quick Star**

b. Memberikan tambahan produk baru pada Presentasi *Powerpoint*



**Gambar 2. 2 Microsoft Powerpoint terintegrasi dengan Ispring Suite**

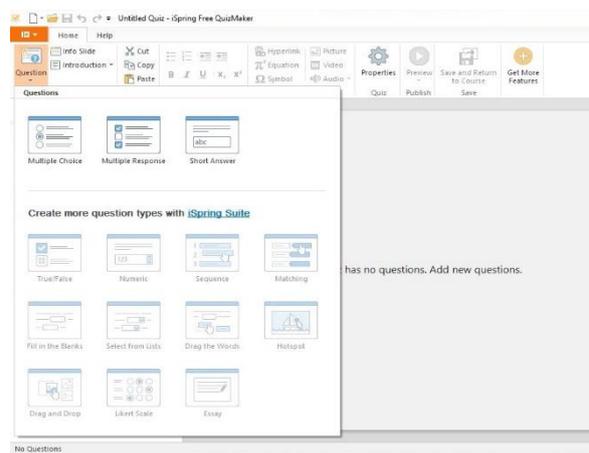
Sumber : (Negeri & Jepara, 2021)

Perangkat lunak *Ispring Suite* ketika di install secara otomatis akan terintegrasi pada *Microsoft Powerpoint*. Dengan menggunakan *Ispring Suite* bisa merubah produk awal berbentuk

presentasi menjadi produk media pembelajaran yang sangat interaktif dan menarik.

c. Tampilan Menu *Quiz*

Perangkat *iSpring Suite* didukung oleh beberapa fitur yang utama adalah terdapat berbagai macam bentuk tipe soal.



**Gambar 2. 3 Menu Quiz**