

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Sebelumnya

Penelitian yang sebelumnya telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. (Gulo & Harefa, 2022) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. Tujuan atas peneliti tersebut yaitu mengembangkan media belajar interaktif basis powerpoint pada mapel matematika untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama yang efektif, efisien dan praktis. Hasil pada penelitian yaitu sebuah media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint khususnya bab aritmetika sosial untuk kelas 7 semester 2. Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa kepraktisan media belajar sudah layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran.
2. (Hasanah, 2022) dengan judul Perancangan Video Tutorial Untuk Pembelajaran Keyboard Bagi Pemula Menggunakan Metode MDLC. Tujuan dari peneliti yaitu membangun sebuah media berupa video pembelajaran dengan menggunakan Adobe Premier Pro CC 2019. Hasil yang didapatkan berupa media pembelajaran interaktif video pembelajaran alat music keyboard.
3. (Afifah et al., 2022) dengan judul Development of Interactive Learning Media in Indonesian Learning Class III Elementary School. Tujuan dari peneliti tersebut yaitu menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan basis Genially pada pelajaran Bahasa Indonesia untuk SD kelas III dimana Website Genially dimanfaatkan untuk mempertimbangkan perancangan media pembelajaran yang interaktif dengan fitur yang sangat menarik dan mengesankan. Hasil dari penelitian ini juga mendapatkan kesimpulan bahwa media yang telah dibangun sudah lolos uji kelayakan dan bisa diimplementasikan pada proses belajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Dongeng SD Al-Furqon Islamic School Pekanbaru.

4. (Anyan et al., 2023) dengan judul *Utilization of interactive multimedia in learning english about different kinds of fruits for elementary school children*. Tujuan utama peneliti yaitu mengembangkan media ajar pada materi bahasa Inggris sebagai pengenalan kosakata buah bagi siswa sekolah dasar, yang akan memudahkan penyampaian dan penyerapan materi pembelajaran. Peneliti menunjukkan hasil bahwa pembelajaran multimedia interaktif Kemuhammadiyahahan khususnya materi tentang buah-buahan, dapat menjadi pilihan bagi siswa dan instruktur untuk mendukung pembelajaran di sekolah dan bahwa komposisi materi tersebut sesuai dengan kurikulum sekolah. Dengan adanya akses terhadap media pembelajaran alternatif, siswa sekolah dasar dapat belajar secara mandiri, meningkatkan keterampilan mereka, dan memenuhi tujuan pembelajaran sekolah.
5. (Iskandar et al., 2023) dengan judul *Developing Interactive Multimedia for Natural Science in High School*. Peneliti memiliki tujuan yaitu membangun suatu multimedia interaktif dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, sekaligus menganalisis bagaimana efektivitas media yang telah dibangun. Peneliti memiliki hasil yang menunjukkan bahwa media yang diperoleh sangat sesuai untuk dapat digunakan menjadi media pembelajaran IPA di SMPN 25 Padang khususnya siswa kelas VIII.
6. (Kusumah, 2023) dengan judul *Development of Interactive Learning Media In Basic Programming Subjects Based on Learning Management System (LMS)*. Peneliti memiliki tujuan membuat media pembelajaran interaktif untuk matkul pemrograman dasar dengan menggunakan software *Articulate Storyline* dan dengan mengimplementasikan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Hasil perancangan media ini berupa aplikasi simulasi yang dapat diintegrasikan ke dalam *Learning Management System (LMS)* sekolah dan mampu dijalankan oleh siswa dimana dan kapan saja dengan menggunakan laptop atau smartphone.
7. (Aprianto et al., 2025) dengan judul *Design of an Arabic Interactive Learning Multimedia Application Using the MDLC Method*. Penelitian ini

memiliki tujuan yaitu menghasilkan suatu rancangan aplikasi multimedia untuk mata pelajaran bahasa Arab yang interaktif. Dari hasil penelitian dan pembahasan rancangan aplikasi pembelajaran interaktif Bahasa Arab menggunakan metode MDLC untuk siswa kelas VIII MTs Istiqlal Jakarta dapat disimpulkan bahwa Pembuatan rancangan aplikasi pembelajaran interaktif Bahasa Arab untuk siswa kelas VIII MTs Istiqlal Jakarta yang dimulai dari menentukan konsep, merencanakan perancangan desain, mengumpulkan bahan yang ingin ditampilkan, memulai pembuatan aplikasi dengan menggunakan aplikasi adobe animate 2023, untuk kemudian dilakukannya pengujian dari sudut pandang siswa dan yang terakhir adalah pendistribusian aplikasi kepada Guru dan Siswa agar dapat digunakan pada proses belajar mengajar.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat peraga penyampaian informasi bagi komunikan (siswa) sebagai penerima dari komunikator (guru) (Saleh & Syahrudin, 2023). Media pembelajaran terdiri atas teknologi, objek fisik, maupun kombinasi antara teknologi dan objek fisik. Tujuannya yaitu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran terklasifikasi menjadi berbagai macam jenis diantaranya yaitu bentuk perangkatnya, bendanya, indra penerimanya, sifatnya, cara kerjanya, dan kelompok usernya (Rohima, 2023).

2. Android

Android merupakan *software open source mobile device* yang berisi *Operating System*, aplikasi dasar dan *middleware* (Alexandra, 2022). Android menyediakan platform yang bersifat gratis bagi khalayak umum. Tentu saja bagi pengembang, android dapat dimanfaatkan untuk merancang

dan menciptakan produk orisinal yang dibangun oleh mereka sendiri. Untuk jenis android yang sudah dikembangkan dan beredar hingga kini dari yang paling awal yaitu Android 1.0 dan yang paling terbaru yaitu Android 13 (Andy, 2021).

3. Unity

Unity merupakan game engine berlisensi gratis yang mendukung pengembangan aplikasi permainan lintas platform. Perangkat ini mampu mengelola fitur multimedia, materi ajar, dan pembuatan kuis berbasis C#. Dalam ranah pendidikan, unity sangat efektif digunakan sebagai media belajar guna menambahkan rasa lebih tahu, daya tarik, dan motivasi belajar siswa.

4. Figma

Figma merupakan perangkat *design* dengan basis *cloud* yang dapat diakses gratis, baik dengan menggunakan aplikasi desktop di *MacOS* serta *Windows*, maupun langsung dari peramban web. Fitur kolaboratifnya menjadikan Figma berbeda dari alat desain lain seperti *Sketch* atau *Adobe XD*. Selain itu, Figma menyediakan semua *tool* esensial untuk mendesain proyek, mencakup *vector*, pembuatan kode untuk *hand-off*, dan *prototyping*.

5. Bahasa pemrograman C#

C# adalah bahasa pemrograman berorientasi objek yang dikembangkan oleh *Microsoft* sebagai bagian dari inisiatif *.NET Framework*. Bahasa ini serbaguna, memungkinkan pengembang untuk membangun beragam aplikasi, termasuk desktop, game, mobile, dan aplikasi *server-client* Web..

6. Muhammadiyah

Muhammadiyah adalah salah satu organisasi Islam terbesar di Indonesia yang didirikan oleh K.H. Ahmad Dahlan pada tahun 1912 di Yogyakarta. Berangkat dari keprihatinan terhadap kondisi umat Islam yang jumud dan terbelakang, Muhammadiyah hadir dengan membawa semangat tajdid (pembaruan) dan purifikasi (pemurnian ajaran Islam) yang bersumber pada Al-Qur'an dan Sunnah. Gerakannya tidak hanya terbatas pada bidang

keagamaan semata, melainkan juga merambah sektor pendidikan, kesehatan, dan pelayanan sosial sebagai wujud nyata dari dakwah amar ma'ruf nahi munkar, sehingga mampu memberikan kontribusi signifikan dalam pembangunan masyarakat dan bangsa Indonesia.

