

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian belajar

Belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu, sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Sesuai dengan pengertian belajar menurut Gagne, (2018:10) yaitu :

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (i) stimulus yang berasal dari lingkungan, dan (ii) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulus, lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Kegiatan belajar merupakan proses usaha yang dilakukan individu guna memperoleh tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal tersebut senada dengan Piaget (2018:13) bahwa belajar merupakan pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungannya. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang.

Jadi berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan individu memperoleh keterampilan, pengetahuan,

sikap serta nilai dengan cara mengolah bahan ajar baik dari interaksi dengan lingkungannya, pengalaman dan juga pengetahuan.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bantuan yang di berikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Trianto (2009:19) mengungkapkan bahwa :

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat di artikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai.

Artinya dalam pembelajaran maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidikan dan peserta didik, diantaranya keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan. Sudjana (2012:28) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian pembelajaran diatas dapat disimpulkan pengertian pembelajaran adalah salah satu dari proses belajar mengajar yang meliputi komponen dari proses pembelajaran yang di lakukan dengan sengaja dengan mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar serta metode yang digunakan dalam pembelajaran maupun evaluasi

yang digunakan untuk pengetahuan yang mereka dapat dalam proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad (2015:10), berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Gearlach dan Ely dalam Arsyad (2015:3) menjelaskan sebagai berikut :

Media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat sikap mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi *visual* atau *verbal*.

Media adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan kedalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut media pembelajaran. Media pembelajaran salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Heinich dkk dalam Arsyad (2015:34). Yang menyatakan bahwa :

Batasan media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam penyaluran pesan/ materi ajar dalam proses interaksi guru, siswa dan sumber belajar lainnya selama kegiatan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran saja melainkan juga sebagai sesuatu yang jika dikembangkan secara sistematis dapat menjadi salah satu sumber dalam kegiatan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dengan konsepsi yang semakin mantap, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat bantu guru. Menurut Arsyad (2015:19) mengungkapkan bahwa fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Dalam suatu proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang antara menurut Daryanto (2010: 10) fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa.
- 2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya video harimau di hutan.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- 4) Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
- 5) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit.

Dari pengertian fungsi media pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah suatu alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar atau peristiwa yang terjadi di masa lampau dan memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda berbeda sifat secara cepat.

c. Multimedia Interaktif

Menurut Daryanto (2010:51), multimedia dibagi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Pengertian dari multimedia linier adalah multimedia tanpa alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna. Sedangkan pengertian multimedia interaktif merupakan multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna.

Sedangkan menurut Munir (2015:110), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya.

d. Microsoft Powerpoint 2019

1) Pengertian Powerpoint 2019

Mardi dkk (2007:69) berpendapat bahwa *Microsoft powerpoint* adalah salah satu program aplikasi dari Microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun

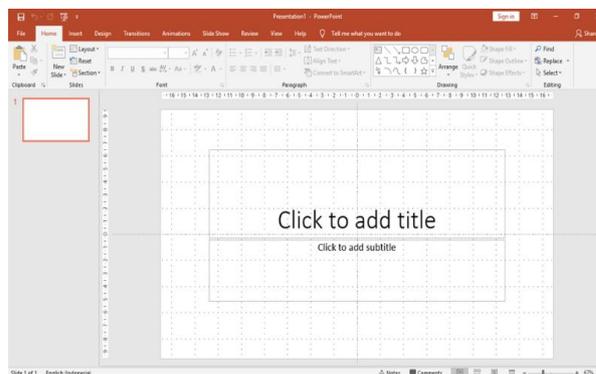
perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Sedangkan Aziz mengungkapkan bahwa *Microsoft Powerpoint* 2019 adalah Software untuk membuat presentasi secara elektronik yang handal. Presentasi Power Point dapat terdiri dari teks, grafik, objek gambar, *clipart*, *movie*, suara dan objek yang dibuat Software lain.

Berdasarkan pengertian *Microsoft powerpoint* di atas dapat disimpulkan bahwa *microsoft powerpoint* 2019 adalah salah satu program yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan tugas sekolah, serta dapat membantu membuat media untuk presentasi yang di luncurkan pada tahun 2018.

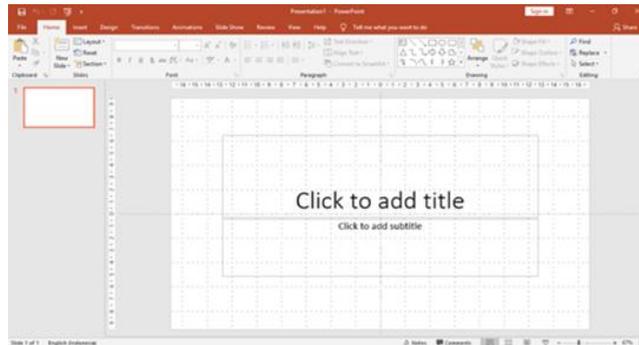
2) Tampilan dan fitur *Powerpoint*

Adapun tampilan dan fitur yang terdapat di *Powerpoint 2019* yaitu:



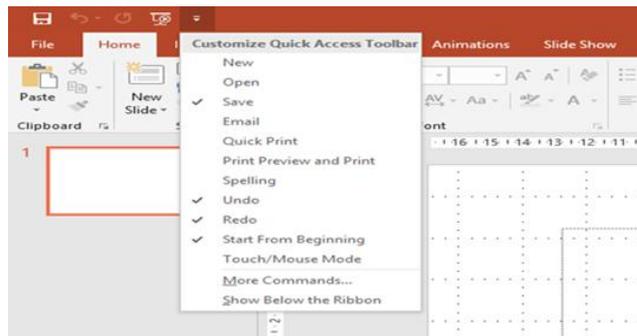
Gambar 1.1 Tampilan Utama *Microsoft Powerpoint* 2019

Fungsi dari *Tools* dalam *Microsoft PowerPoint* 2019 yaitu sudah menerapkan *flat design*, antara lain penggunaan istilah *Ribbon Tabs* untuk menggantikan menubar dan *Ribbon* untuk kumpulan *toolbar* (*tools group*).



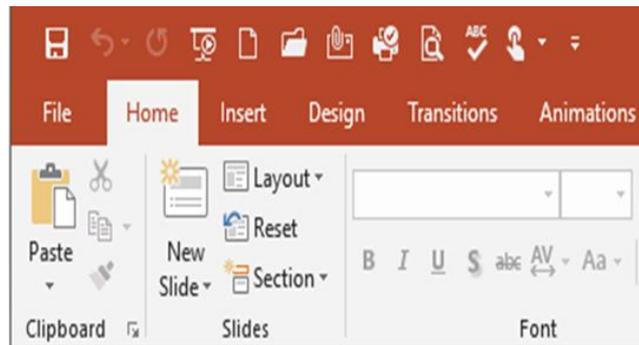
Gambar 1.2 Fungsi Utama Tombol *Microsoft Office Button*

Fungsi Utama Tombol *Microsoft Office* (*Ms. Office Button*)
Microsoft Office Button berisi fungsi-fungsi utama dari *File*, antara lain :
New, Open, Save, Save as, Print, Prepare, Send & Publish.



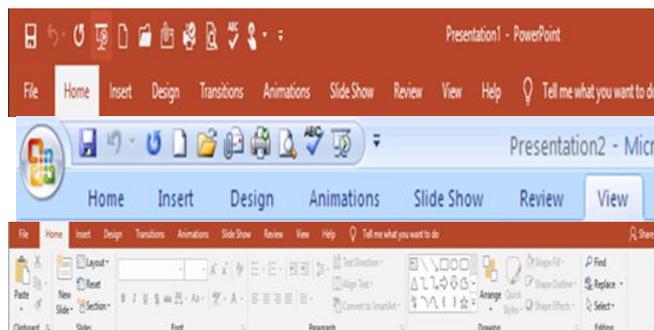
Gambar 1.3 Tampilan Menu pada Layar *Quick Access Toolbar*

Quick Access Toolbar berisi shortcut untuk fungsi *Save, Undo, and Repeat.* *Shortcut* ini dapat ditambah dengan mengklik panah di sebelah kanan.



Gambar 1.4 Tampilan Menu *Customize Quick Access Toolbar*

Jika kita mengaktifkan seluruh menu yang ada di pilihan *Customize Quick Access Toolbar*, maka shortcutnya akan aktif pada *Quick Access Toolbar*, seperti gambar berikut ini :



Gambar 1.5 Tampilan *Ribbon Tab Home*

Setiap *Ribbon Tab* akan menampilkan *Ribbon* yang berisi beberapa set dari *Tool Groups*. *Ribbon tabs* dalam *Microsoft Power Point 2019* antara lain : *Home, Insert, Design, Animations, Slide Show, Review, dan View*.

Pada *Ribbon Tab Home* terdapat beberapa *tool group*, antara lain : *Clipboard, Slides, Font, Paragraph, Drawing dan Editing*, yang berfungsi untuk mengatur format slide dan isinya.

- a) ***Clipboard***, terdapat tombol *copy, paste, cut*, dan *format painter*.

- b) **Slide**, terdapat tombol *add slide*, *layout*, *reset* dan *delete*.
- c) **Paragraph**, terdapat tombol untuk mengatur perataan (*alignment*), *bullet and numbering*, *line spacing*, dan beberapa tombol untuk mengatur paragraph.
- d) **Drawing**, terdapat tombol *Text Box*, *Autoshape*, *Arrange*, *Quick Styles*, *Shape Fill*, *Shape Outline*, dan *Shape Effects*.
- e) **Editing**, terdiri dari tombol *Find*, *Replace*, dan *Select*.



Gambar 1.6 Tampilan Ribbon Tab Insert

Ribbon tab Insert terdiri dari beberapa *tool group*, antara lain:

- a) **Tables**, perintah untuk menambahkan *table* pada tampilan slide.
- b) **Illustrations**, terdapat tombol-tombol yang bisa Anda gunakan untuk menyisipkan gambar, *clipart*, *photo album*, *shapes*, *smartart*, dan *chart* (grafik).
- c) **Links**, tombol-tombol pada tool group ini dapat digunakan untuk membuat link pada slide.
- d) **Media Clips**, untuk memperkaya tampilan slide Anda, maka anda dapat menambahkan file *sound* (suara) atau *movie* (film).



Gambar 1.7 Tampilan Ribbon Tab Design

Jika anda mengklik *Ribbon tab Design*, maka akan muncul *Ribbon* dengan beberapa tool group, antara lain : *Page Setup*, *Themes*, dan *Background*, berfungsi untuk mendesain slide Anda.

- a) ***Page Setup***, terdapat tombol untuk mengatur orientasi dari slide, apakah akan menggunakan orientasi *portrait* atau *landscape*.
- b) ***Themes***, bisa menggunakan pilihan desain yang sudah disiapkan oleh *Microsoft PowerPoint 2019* untuk slide.
- c) ***Background***, untuk memindahkan slide yang dibuat, bisa menata latar belakang slide dengan menggunakan menu pada *tool group* ini.



Gambar 1.8 Tampilan *Ribbon Tab Transitions*

Ribbon Tab transitions terdiri dari beberapa tool group, antara lain :

- a) ***Preview***, untuk melihat transisi yang diberikan pada sebuah slide tanpa masuk pada mode slideshow.
- b) ***Transition to This Slide***, pada tool group ini terdapat kumpulan template transisi siap pakai untuk memindahkan pergantian slide, dan disinilah letak animasi transisi yang baru yaitu Efek Transisi Morph.
- c) ***Timing***, Anda bisa mengatur suara pada transisi, mengatur durasi transisi, mengatur interaksi transisi dan penempatan transisi.



Gambar 1.9 Tampilan *Ribbon Tab Animations*

Pada *Ribbon Tab Animations*, bisa menambahkan berbagai macam bentuk animasi pada slide. Terdapat 3 *tool group* yang bisa Anda gunakan, antara lain :

- a) **Preview**, tombol ini dipergunakan untuk melihat hasil dari animasi yang Anda berikan untuk slide.
- b) **Animations**, dapat memilih animasi bagi objek yang ada pada slide.
- c) **Advance Animation**, untuk memberikan animasi bagi objek bagi kalian secara custom.
- d) **Timing**, Anda bisa mengatur waktu mulai dan Durasi animasi, mengatur *delay* dan melakukan *re order* atau mengurutkan animasi.



Gambar 1.10 Tampilan *Ribbon Tab Slide Show*

Ribbon Tab Slide Show terdiri dari beberapa *tool group*, antara lain :

- a) **Start Slide Show**, untuk menentukan dari mana slide dijalankan, apakah dari awal (*from beginning*) atau dari slide yang sedang aktif (*from current slide show*) atau pilihan sendiri (*custom slide show*).
- b) **Set Up**, pada tool group ini terdapat tombol yang bisa digunakan untuk menyembunyikan slide (*hide slide*), merekam narasi (*record narration*) dan menentukan urutan slide (*rehearse timings*) yang akan ditampilkan.
- c) **Monitors**, bisa mengatur resolusi dari slide presentasi pada tool group ini.



Gambar 1.11 Tampilan *Ribbon Tab Review*

Terdapat tiga *tool group* pada *Ribbon Tab* ini, antara lain :

- a) ***Proofing***, digunakan untuk melakukan pengecekan pada tata tulis yang buat di slide.
- b) ***Comments***, bisa memberikan catatan pada slide yang Anda buat.
- c) ***Compare***, bisa melakukan *merger* atau penggabungan 2 dokumen powerpoint.
- d) ***Ink***, bisa menggunakannya untuk menggambar.



Gambar 1.12 Tampilan *Ribbon Tab View*

Tool group yang terdapat pada *Ribbon Tab* ini antara lain :

- a) ***Presentation Views***, pada bagian ini dapat melihat keseluruhan dari slide yang telah buat. bisa melihatnya secara *normal*, *slide sorter*, *notes page*, dan *slide show*. Selain itu juga dapat membuat *slide Master* sesuai dengan desain yang diinginkan.
- b) ***Show/Hide***, untuk membantu dalam membuat slide presntasi, bisa menampilkan penggaris (*ruler*) dan garis bantu (*gridlines*).
- c) ***Zoom***, dapat memperbesar ukuran slide yang buat atau secara normal.
- d) ***Color/Grayscale***, Pada bagian ini dapat menentukan apakah slide yang buat berwarna (*color*) atau hitam putih (*grayscale*).

e) *Window*, manata tampilan *window Powerpoint* apakah secara *cascade, split*, atau berpindah ke *window* lain.

e. Mata Pelajaran IPA

Menurut Iskandar (2001:2) mata pelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada alam. Dan menurut H. Abu Ahmadi (2008:1), menjelaskan bahwa mata pelajaran IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan model khusus .

Sedangkan menurut Trianto (2014), mengatakan bahwa mata pelajaran IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas kepada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui model ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka dan jujur.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat di simpulkan bahwa mata pelajaran IPA dapat di artikan sebagai suatu pengetahuan teorirasional dan objektif dan untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru melalui peristiwa-peristiwa yang terjadi melalui model ilmiah.

Materi yang akan dikembangkan pada media pembelajaran *Interaktif* ini adalah materi pada semester 2 (Dua), yaitu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagai berikut :

1. Kompetensi Inti

- KI 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah kongkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di Sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

2. Kompetensi Dasar

- KD 3.7 Menganalisis sistem peredaran darah pada manusia dan memahami gangguan pada sistem peredaran darah, serta upaya menjaga kesehatan sistem peredaran darah.
- KD 4.7 Menyajikan hasil percobaan pengaruh aktivitas (jenis, intensitas, atau durasi) dengan frekuensi denyut jantung.

B. Kajian Penelitian Relevan

1. Fitri Utami, H.A. Hari Witono dan Heri Setiawan, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Kelas IV Sekolah Dasar, (2021). Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa skor dari validator media memperoleh persentase 85,3% dengan kategori sangat layak, skor validator materi memperoleh persentase 87% dengan kategori sangat layak, dan skor respon peserta didik memperoleh persentase 82% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

a. Hasil Penelitian

Adapun hasil penelitian ini yang telah dilakukan oleh Fitri Utami, H.A. Hari Witono & Heri Setiawan adalah Media Pembelajaran *Interaktif* Berbasis *Powerpoint* Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Kelas IV Sekolah Dasar, (2021), sedangkan hasil dari peneliti yang akan di laksanakan nanti akan menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1Oku.

b. Relevansi

Adapun relevansi penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fitri Utami, H.A. Hari Witono & Heri Setiawan adalah berhubungan dengan penelitian yang di lakukan peneliti yaitu mengembangkan media menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*.

2. Kun Hayyuningtyas, dan Hamdan Husein Batubara, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Dan *Ispring* Di *Android* Untuk

Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPA di Kelas 3 SD. (2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 80% responden sangat menyetujui kemudahan operasional media pembelajaran, 100% responden menyetujui bahwa materi yang disajikan pada media pembelajaran sesuai, 60% responden setuju bahwa media pembelajaran tersebut mendorong interaksi peserta didik, 80% responden setuju font dalam media pembelajaran nampak jelas, 60% responden setuju bahwa media pembelajaran menampilkan opsi yang jelas untuk pengguna/ peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

a. Hasil Penelitian

Adapun hasil penelitian ini yang telah dilakukan oleh Kun Hayyuningtyas, dan Hamdan Husein Batubara, adalah Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Dan *Ispring* Di *Android* Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPA di Kelas 3 SD. (2021), sedangkan hasil dari peneliti yang akan di laksanakan nanti akan menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Oku.

b. Relevansi

Adapun relevansi dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu adalah mengembangkan media menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint* serta menggunakan materi IPA.

3. Rizki Prima Putra, dan Hendri, Pengembangan Media *Interaktif Microsoft Power Point* pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMKN 1 Guguak, (2020). Hasil penelitian diperoleh data validitas dari tim validator yaitu validator 1 sebesar 95.31% dan validator 2 sebesar 89.06% dengan kategori secara keseluruhan valid. Hasil praktikalitas guru diperoleh sebesar 95.83% dan siswa sebesar 94%. Hasil efektivitas 88%. Dengan demikian penelitian ini telah menghasilkan media interaktif dalam pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik yang valid, praktis dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

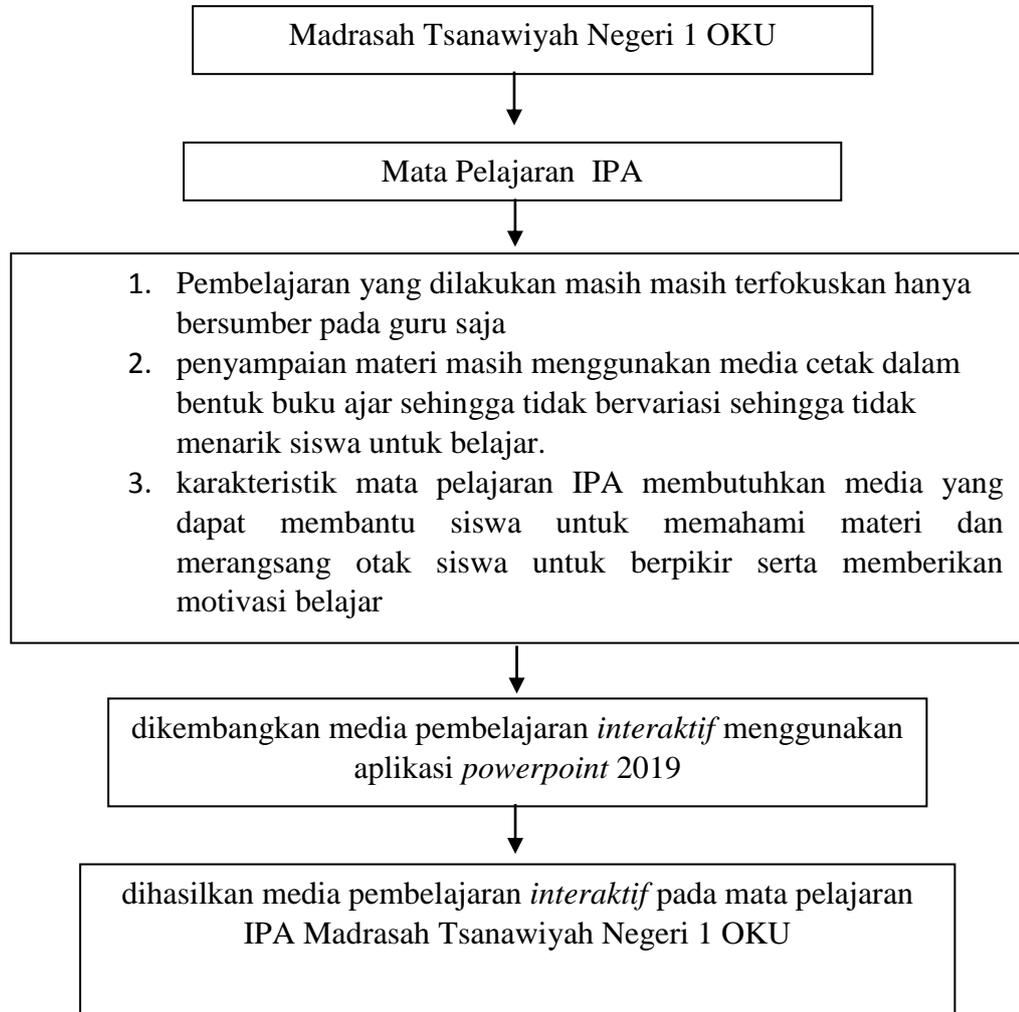
a. Hasil Penelitian

Adapun hasil penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rizki Prima Putra dan Hendri adalah Media *Interaktif Microsoft Power Point* pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMKN 1 Guguak, (2020), sedangkan hasil dari peneliti yang akan di laksanakan nanti akan menghasilkan Media Pembelajaran *Interaktif* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 OKU.

b. Relevansi

Adapun relevansi dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu adalah mengembangkan media pembelajaran *interaktif* menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint 2019*.

C. Kerangka Konseptual



Bagan 1.1 Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 OKU