

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan yaitu merupakan suatu usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik dengan optimal, sehingga terjadi di dalam maupun diluar lembaga pendidikan. Pendidikan itu juga merupakan bagian yang berhubungan dengan kehidupan. Pemahaman seperti ini, mungkin terkesan dipaksakan, akan tetapi jika mencoba merunut alur dan proses kehidupan manusia, maka tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah mawarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Pendidikan adalah merupakan pengawal sejati dan menjadi kebutuhan asasi manusia. V.R. Taneja, mengutip pernyataan Proopert Lodge, bahwa *life is education and education is life* (Yusuf, 2018). Itu berarti bahwa membicarakan manusia akan selalu bersamaan dengan pendidikan, dan demikian sebaliknya.

Pendidikan merupakan suatu hal yang menunjang dalam kehidupan manusia. Mengenai pendidikan di Indonesia bagi warga negaranya telah diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945, kemudian dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan suatu tujuan nasional bangsa Indonesia sebagaimana yang tertuang di dalam Undang-Undang Dasar 1945, Karena itu, pendidikan merupakan suatu kewajiban bagi bangsa dan juga Negara untuk menyelenggarakan dan hak bagi warga negaranya untuk memperoleh suatu pendidikan (Nasional, 2003).

Pendidikan di Indonesia sendiri tidak berorientasi pada suatu pembentukan di mana kepribadian melainkan suatu proses kognitif. Pada berlangsungnya pembelajaran lebih menerapkan pada suatu konteks hafalan. Sehingga siswa lebih cenderung untuk menghafal pelajaran tersebut tanpa adanya suatu penerapan atau mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, melainkan dalam suatu pembelajaran itu harus adanya suatu penerapan agar tidak mudah lupa dan juga siswapun dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Rumusan

mengenai tujuan pendidikan selalu mengalami perubahan sesuai dengan apa tuntutan pembangunan dan perkembangan kehidupan masyarakat dan negara di Indonesia (Hidayat, 2019).

Sedangkan Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar (Djamaludin, 2019).

Pembelajaran yaitu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kemudian pembelajaran juga merupakan suatu bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi suatu proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran itu merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar secara baik. Proses pembelajaran yang dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

Sedangkan dalam pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran juga yaitu dalam suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Pendekatan belajar aktif adalah pendekatan dalam pengelolaan sistem pembelajaran yang aktif menuju pola belajar yang mandiri. Kemampuan belajar mandiri ini merupakan tujuan akhir dari pembelajaran aktif (*active learning*). Untuk mencapai kegiatan tersebut kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar bermakna bagi siswa atau anak didik. pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan, sesuai karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa atau anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Belajar yang bermakna terjadi apabila siswa atau anak didik berperan aktif dalam proses pembelajaran dan akhirnya mampu memutuskan apa yang akan dipelajari dan cara mempelajarinya beberapa penelitian membuktikan bahwa perhatian siswa (peserta didik) berkurang bersamaan seiringnya dengan berlalunya waktu. Seperti penelitian yang dilakukan Pollio (1984) menunjukkan perhatian siswa (anak didik dalam ruang kelas hanya memperhatikan 40% dari waktu yang tersedia, sedangkan MC Kechie (1986) menyebutkan bahwa dalam 10 menit pertama perhatian siswa mencapai 70% dan berkurang sampai 20% pada waktu 20 menit terakhir. Kondisi tersebut diatas merupakan kondisi umum yang terjadi dilingkungan sekolah (Yuberti, 2013). Hal ini menyebabkan sering terjadi kegagalan dalam dunia pendidikan kita, terutama seringnya anak didik diruang kelas lebih banyak menggunakan indra pendengarannya dibandingkan visual.

Perkembangan tektologi dalam dunia pendidikan telah mampu mendorong adanya suatu pemanfaatan hasil-hasil teknologi modern dalam proses belajar mengajar, dalam kecanggihan teknologi, informasi dan komunikasi pada era modern ini dapat dijadikan sebagai suatu sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran di lingkungan belajar serta memperlancar dan mendukung proses pembelajaran berlangsung. Upaya dalam menciptakan situasi belajar yang dapat meningkatkan pengetahuan belajar pada peserta didik dengan menggunakan seluruh sumber belajar dan media belajar dengan menggukan cara belajar yang interaktif, efektif dan efesien. Dengan ini bahwa media pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dan interaktif dalam membantu suatu pembelajaran.

Secara teknologis, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang teknologi yang di mana menyebabkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran seperti slide, photo, video, *computer*, *tape recorder*, buku teks, bahan ajar dan lain-lainnya. Semua hasil jenis teknologi tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses berlangsungnya dalam pemebelajaran.

Pendidikan agama Islam merupakan suatu mata pembelajaran disekolah yang di harapkan mempu mencapai di dalam tujuan pendidikan, pendidikan agama Islam yang mana merupakan sarana untuk meningkatkan suatu ilmu pengetahuan,

akhlak dan keimanan, keterampilan sikap serta tanggung jawab pada lingkungan sekitar dan juga terhadap Allah Swt.

Di dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam banyak metode dan media yang dapat digunakan. Keunggulan dalam metode pembelajaran itu sendiri tergantung pada pengajaran, pada dasarnya mengajar itu adalah suatu proses di mana pengajar atau guru dan murid dapat menciptakan suatu situasi yang baik agar terjadinya pembelajaran yang efektif.

Penggunaan media film itu sendiri merupakan suatu cara lain agar di dalam proses belajar mengajar menjadi inovasi baru dalam pembelajaran. Di mana antara guru dan siswa, bahkan siswa dengan siswa dapat terlibat dalam pembelajaran sehingga di dalam proses pembelajaran itupun menjadi interaktif. Dalam metode pembelajaran ini lebih menekankan pada peran aktif siswa dalam memperoleh pengetahuannya, melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari orang lain dalam penyampaian pesan tersebut kepada temannya sedangkan guru banyak berperan sebagai fasilitator.

Di dalam pemahaman merupakan proses berpikir dan belajar. Bisa dikatakan demikian karena dalam pemahaman tersebut merupakan untuk menuju kearah pemahaman kemudian diikuti dengan belajar dan berpikir. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami. Pemahaman yaitu tingkatan kemampuan yang diharapkan seseorang untuk mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini siswa tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan (Purwanto N. , 1997). Di dalam ranah kognitif menunjukkan tingkatan-tingkatan kemampuan yang dicapai dari sekedar pengetahuan. Definisi pemahaman menurut Anas Sudjono adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu yang dapat melihatnya dari berbagai segi.

Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan (Sudjono, 1996).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di kelas V SDN Mukti Usman Kab. Subang diperoleh informasi dari guru bidang studi PAI, bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI banyak yang rendah dan tidak memenuhi kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Data tersebut diperoleh dari nilai UAS siswa yang 60% dibawah KKM. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran dirasa monoton dikarenakan belum menggunakan media interaktif sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar sehingga pemahaman pada siswa rendah. Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran interaktif menggunakan film animasi.

Permasalahan yang terjadi disekolah yaitu ketika sedang berlangsungnya pelaksanaan belajar mengajar terdapat di mana siswa itu kurangnya pemahaman pada siswa, sehingga di dalam mengamati berlangsungnya pembelajaran pendidikan agama Islam, ketika guru sedang melakukan penjelasan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam sebagian siswa/i kurangnya memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi.

Dalam permasalahan tersebut yaitu di mana dapat mencoba dengan menggunakan suatu media pembelajaran yang interaktif dan menarik juga dapat memanfaatkan sebuah teknologi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam sehingga dimana para murid dapat memperhatikan dan semangat ketika dalam melaksanakan pembelajaran PAI dikelas tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalahnya menarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Film Animasi Nusa Dan Rara Mengenai PPAI Untuk Meningkatkan Pemahaman”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pemahaman pada siswa sebelum diterapkan penerapan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan film animasi Nusa dan Rara mengenai PPAI di SDN Mukti Usman Subang pada kelas V ?
2. Bagaimana proses pelaksanaan penerapan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan film animasi Nusa dan Rara mengenai PPAI di SDN Mukti Usman Subang pada kelas V ?
3. Bagaimana pemahaman setelah diterapkannya pembelajaran pendidikan agama Islam dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan media film ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pemahaman pada siswa sebelum diterapkan penerapan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan film animasi Nusa dan Rara mengenai PPAI di SDN Mukti Usman Subang pada kelas V.
2. Untuk mengetahui proses pelaksanaan penerapan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan film animasi Nusa dan Rara mengenai PPAI di SDN Mukti Usman Subang pada kelas V.
3. Untuk mengetahui pemahaman setelah diterapkannya pembelajaran pendidikan agama Islam dalam menggunakan media pembelajaran Interaktif dengan menggunakan media film Animasi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni orang tau, guru, siswa, dan peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat teoretis

Mampu mengetahui pemahaman pada siswa menggunakan media interaktif dengan menggunakan media film animasi dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi orang tua

Membantu orang tua dalam meningkatkan pemahaman dalam belajar terhadap anaknya.

b. Bagi guru

Memberikan informasi kepada guru sejauh mana kedisiplinan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Bagi siswa

Memberikan pengetahuan tentang pentingnya melakukan hidup ikhlas dalam kehidupan sehari-hari.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik jenjang Sekolah Dasar dalam kurikulum 2013. Hal yang dipelajari yaitu mengenai materi hidup sederhana dan ikhlas, meyakini bahwa sikap sederhana sebagai cerminan dari iman, meyakini bahwa Ikhlas beramal sebagai cerminan dari iman, menunjukkan sikap sederhana dalam kehidupan sehari-hari, menunjukkan sikap ikhlas beramal dalam kehidupan sehari-hari, memahami makna sederhana dalam kehidupan sehari-hari. memahami ikhlas beramal. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di kelas V SDN Mukti Usman Kab. Subang bahwa dalam pembelajaran PAI permasalahan yang peneliti temukan adalah hasil belajar siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran dirasa monoton dikarenakan belum menggunakan media interaktif sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar sehingga pemahaman pada siswa rendah. Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran interaktif menggunakan film animasi.

Sebagai upaya untuk mengatasi kesulitan yang dialami peserta didik dalam Pembelajaran PAI, seorang pendidik diharapkan dapat memberikan media pembelajaran lain yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran supaya siswa mudah dalam memahami materi pelajaran secara

mandiri ataupun berkelompok, menyenangkan, menarik dan bisa membuat siswa tidak merasa malas dan bosan untuk belajar, sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Ahmad Susanto menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat memahami materi dan hasil belajar siswa dapat tercapai (Susanto, 2013).

Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar) (Hasan, 2021).

Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang berkaitan tentang menyangkutnya *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai suatu perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut.

Film adalah alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran efektif. Apa yang terpendang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat dari pada apa yang hanya dapat dibaca atau hanya didengar” (Widiani Surya Lusina, 2018) . Penggunaan media film sebagai media belajar atau sumber belajar, dapat membantu pendidik dan peserta didik menjalin komunikasi dan interaksi yang lebih hidup, sehingga pesan pembelajaran yang ingin disampaikan dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna.

Peranan media film dalam pembelajaran sangat penting untuk membentuk pendidikan karakter peserta didik, tayangan film yang baik tentunya akan membentuk emosional dan perubahan positif bagi peserta didik. Pemanfaatan film dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai bahan ajar dan pengelolaan proses pembelajaran di kelas.

Pemahaman adalah tingkatan kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini ia tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah,

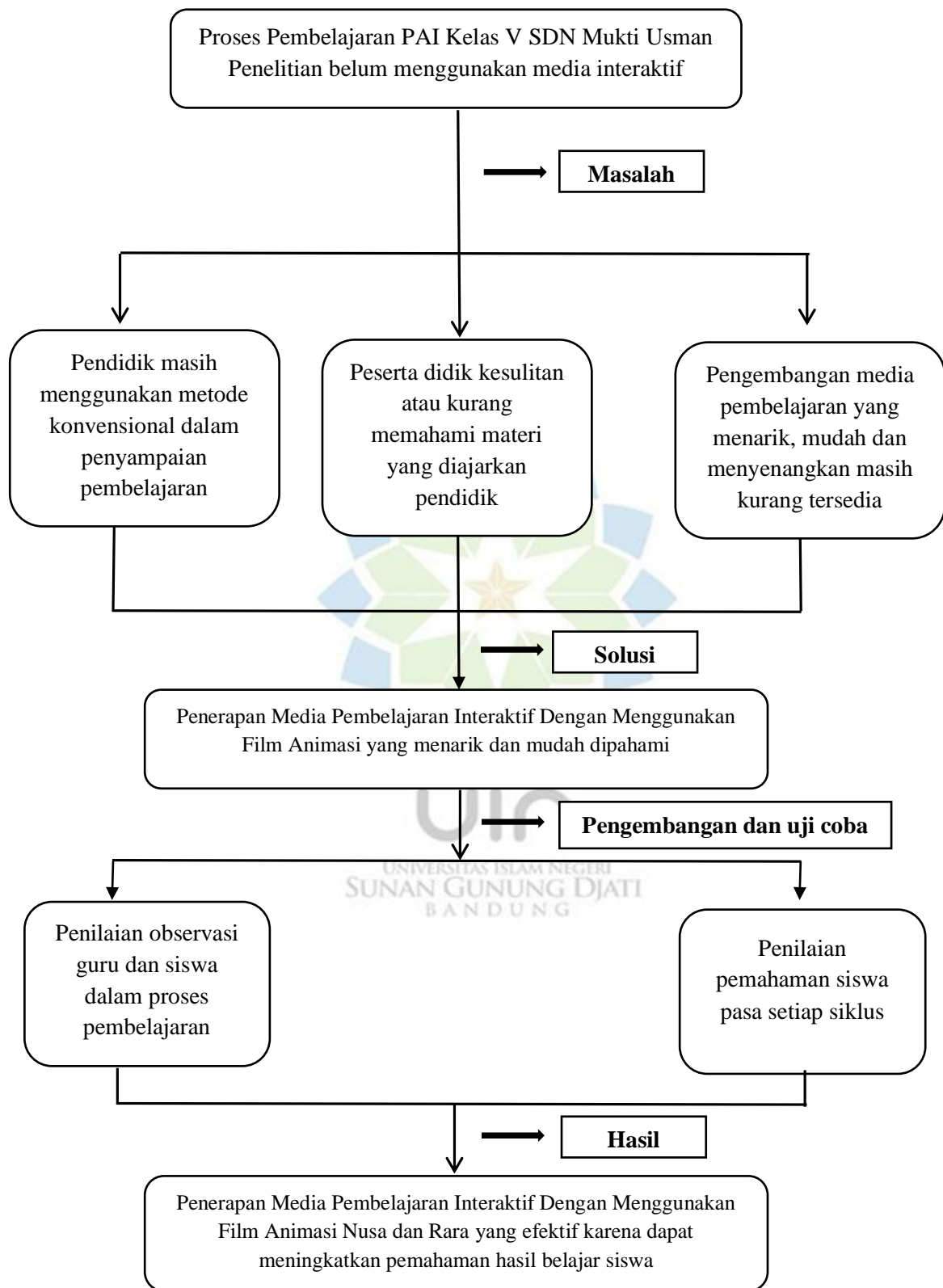
mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan (Purwanto N. , 1997).

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan tiga siklus, yaitu siklus I dan siklus II di mana dalam siklus ini terdapat langkah-langkah dalam penerapan media pembelajaran interaktif yaitu :

1. Guru menyiapkan sebuah wacana, kemudian guru merancang pembelajaran menggunakan media interaktif
2. Guru menyampaikan materi pembelajaran PAI menggunakan media interaktif
3. Siswa dalam kelompok masing-masing mengerjakan soal yang telah guru sampaikan.
4. Siswa diharuskan dapat menjawab soal yang diberikan oleh guru

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan berikut :





Gambar 1.1
Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir itu dirumuskan hipotesis penelitian “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Film Animasi Nusa Dan Rara Mengenai PPAI Untuk Meningkatkan Pemahaman ”. sedangkan hipotesis statistiknya sebagai berikut:

Ho : tidak terdapat pengaruh tentang penerapan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan film animasi Nusa dan Rara mengenai PPAI untuk meningkatkan pemahaman.

H1: terdapat pengaruh dalam penerapan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan film animasi Nusa dan Rara mengenai PPAI untuk meningkatkan pemahaman.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan beberapa tahun terakhir banyak beberapa penelitian terhadap penerapan media interaktif untuk meningkatkan pemahaman. Berikut ini hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan rencana penelitian:

Pertama, menurut Deliany berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Konsep IPA peserta didik di Sekolah Dasar dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan multimedia interaktif di kelas IV SDN 163 Buah batu Baru Bandung”, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan multimedia interaktif diterapkan dengan sangat baik sesuai langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi penerapan multimedia interaktif di dalam kelas yang tujuannya dan pemahamannya tercapai (Deliany, 2019).

Persamaan dari penelitian yang ditulis Deliany dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media interaktif dan pada pemahaman, sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian Deliany merujuk pada konsep IPA sedangkan pada penelitian ini merujuk pada pemahaman.

Kedua, menurut Daryanto pada penelitian yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar. Penelitian yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran, telah di uji

cobakan dalam penelitian tindakan kelas. Media pembelajaran ini telah diuji coba dalam penelitian di SD Negeri Mangkuyudan II Surakarta dan SD Negeri Karangasem IV Surakarta. Berdasarkan tindakan penelitian yang dilakukan, diperoleh temuan bahwa penggunaan video interaktif sebagai media pembelajaran Tembang Macapat dalam mata pelajaran Bahasa Daerah, dapat meningkatkan pemahaman Tembang Macapat pada siswa sekolah dasar. Peningkatan pemahaman tersebut terjadi secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil akhir yang diperoleh dalam penelitian, yang menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan belajar yang pesat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan pemahaman (Daryanto J. , 2018).

Persamaan dari penelitian yang ditulis Daryanto dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media interaktif dan pada pemahaman, sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian Daryanto merujuk pada pembelajaran bahasa daerah sedangkan pada penelitian PAI.

Ketiga, menurut Kurniawati pada judul penelitian Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman. Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan konsep (Kurniawati, 2017).

Persamaan dari penelitian yang ditulis Kurniawati dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media interaktif dan pada pemahaman juga.

Keempat menurut Sarea pada penelitian yang berjudul Penerapan Media Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 10/73 Tanete. Berdasarkan pembahasan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penerapan Media Vidio interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Sekolah Dasar Kelas IV. Peningkatan Hasil belajar siswa dari siklus I rata-rata 78,7 meningkat pada siklus II menjadi 88,6 jadi dalam penerapan media video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Inpres tercapai (Sarea, 2022).

Persamaan dari penelitian yang ditulis Sarea dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media interaktif dan pada pemahaman, sedangkan perbedaanya yaitu pada penelitian Sarea hanya pada pemahaman.

Kelima, menurut Widiyanto pada penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. Setelah menerapkan model pembelajaran interaktif .Dapat dianalisis kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SDN Lanjan 02 semester II tahun pelajaran 2015/2016 pada pokok bahasan daur air dan penghematan air. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, aktivitas belajar yang meliputi aktivitas guru, aktivitas individu siswa, dan aktivitas kelompok siswa dari prasiklus mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran interaktif pada siklus I dan siklus II. Demikian dengan hasil belajar IPA yang meliputi nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajarklasikal mengalami peningkatan (Widiyanto, 2017).

Persamaan dari penelitian yang ditulis Widiyanto dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media interaktif dan pada pemahaman, sedangkan perbedaanya yaitu pada penelitian Widiyanto hanya pada pemahama