

BAB 1

PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini dibahas mengenai hal-hal berikut. (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6), Manfaat Hasil Pengembangan , (7)Spesifikasi Produk Yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (10) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses penyampaian informasi atau ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik dan dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik dan menjadi tolak ukur guru dalam mengelola kelas. Pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut peserta didik untuk dapat mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan berpikir dan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis dan bukan hanya kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan suatu individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan, pembelajaran yakni bagaimana membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa

yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik, terutama Bahasa sangat memegang peranan penting dalam kehidupan kita. Hal ini haruslah kita sadari benar-benar, apalagi bagi para guru bahasa pada khususnya dan bagi para guru bidang studi pada umumnya. Dalam tugasnya sehari-hari para guru bahasa harus memahami benar-benar bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa ialah agar para siswa terampil berbahasa; yaitu terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan perkataan lain, agar para siswa mempunyai kompetensi bahasa (language competence) yang baik.

Menurut Surjono (2017:41), multimedia pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi dll, yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif. Apabila seseorang mempunyai kompetensi bahasa yang baik, maka diharapkan siswa dapat berkomunikasi dengan orang lain secara baik dan lancar, serta jelas penyampaian apa tujuan mereka melakukan komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Siswa juga diharapkan menjadi penyimak dan pembicara yang baik, menjadi pembaca yang komprehensif serta penulis yang terampil dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan ini, maka para guru berupaya sekuat dengan sangat keras dan harus juga menggunakan bahasa dengan baik dan benar di dalam pembelajaran maupun saat berkomunikasi dengan siswa atau dengan orang lain serta juga agar siswa dapat meneladaninya.

Suatu kenyataan bahwa manusia menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi vital dalam hidup. Bahasa adalah milik manusia. Bahasa adalah salah satu ciri pembeda utama kita sebagai umat manusia dengan makhluk hidup

lainnya di dunia ini. Setiap anggota masyarakat terlibat dalam komunikasi linguistik; di satu pihak dia bertindak sebagai pembicara dan di pihak lain sebagai penyimak. Dalam komunikasi yang lancar, proses perubahan dari pembicara menjadi penyimak maupun dari penyimak menjadi pembicara terjadi begitu cepat, terasa sebagai suatu peristiwa biasa dan wajar.

Bahasa Indonesia juga berguna bagi kehidupan atau pekerjaan anak dikemudian hari, melatih anak memecahkan masalah dan mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian siswa secara keseluruhan. Pengajar yang memiliki kreatifitas tinggi akan selalu berusaha membuat proses pembelajaran menjadi menarik untuk peserta didiknya, dengan menggunakan berbagai cara seperti dalam penggunaan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Inovasi mengambil bagian penting dalam dunia pelatihan. Inovasi dan media yang dibuat khusus dan ditujukan untuk kebutuhan siswa menambah sekolah yang layak untuk semua siswa dan membantu mereka mencapai kapasitas maksimum mereka, apa pun kapasitas mereka. (Smaldino et al. 2011).

Munadi (2010: 37) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber secara terencana. Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad 2014:23) berfungsi untuk (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi ketiga fungsi tersebut, Media pembelajaran juga berfungsi untuk menjelaskan atau memvisualisasikan suatu materi yang sulit dipahami jika hanya menggunakan

ucapan verbal. Misalnya, penjelasan tentang siklus air, sistem pencernaan ataupun sistem pernapasan pada manusia. Dapat digunakan dalam berbagai macam muatan pelajaran, seperti muatan pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 040466 Lau simomo pada hari kamis tanggal 18 Februari 2020, yang dimana padakenyataannya guru masih menerapkan metode pembelajaran ceramah, diskusikarna berhubungan pembelajaran dilakukan dengan daring (dimana siswa hanya diberikan tugas melalui Whatsapp dan dikerjakan dirumah) dalam metode ceramah ini yang menurut saya kurang efektif namun guru mau tidak mau menerapkan metode ceramah dikarenakan kondisi pembelajaran yang dilakukan secara daring, dimana Guru menjelaskan terlebih dahulu supaya siswa mengerti dari materi yang akan dibahas dalam pembelajaran. Setelah metode ceramah guru akan memberikan waktu untuk siswa berdiskusi di Grup Kelas dan terakhir ada sesi tanya jawab. Mengingat waktu dan target pengajaran materi yang telah ada di sekolah, metode ceramah dianggap sebagai metode yang paling cepat dan ringkas dalam menyelesaikan materi pengajaran di tengah kelas yang dilakukan secara daring ini.

Semenjak covid-19 guru jarang bisa mengumpulkan nilai sesuai kompetensi yang diharapkan, karena kurikulum di SD Negeri 040466 Lau simomo mengalami perubahan seketika yang dulunya menggunakan kurikulum K13 sekarang menjadi kurikulum darurat covid-19 maka dari itu guru-guru di SD Negeri Negeri 040466 Lau simomo mempersingkat kompetensi dasar, karena kompetensi kurikulumK13 membutuhkan pencapaian KD yang banyak sehingga itu tidakmemungkinkan jika diterapkan di saat pembelajaran daring (online) ini, maka dariitu kurikulum diganti menjadi kurikulum darurat covid-19. Dalam mengingat

akan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran serta pemahaman Bahasa Indonesia yang juga kurang di SD Negeri 040466 Lau simomo Maka dalam hal ini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis Kuis lewat Kahoot. Dimana penelitian yang akan dilakukan ini sangat beralasan, sebab menurut penulis sekolah tersebut memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan media pembelajaran Interaktif Berbasis Daring dimana menurut penulis juga sangat dibutuhkan media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi mengingat di sekolah tersebut juga masih kurang dalam berbahasa Indonesia yang tepat dan benar oleh Karen itu Media Pembelajaran Interaktif berbasis Daring ini sangat Berpotensi dan diharapkan Oleh sekolah yang bersangkutan, sarana prasarana yang ada di sekolah tersebut juga sudah sangat baik untuk dikembangkan media pembelajaran. Potensi tersebut meliputi sarana yang ada di SD Negeri 040466 Desa Lau simomo cukup memadai untuk dilaksanakannya pengembangan media pembelajaran kahoot berbasis kuis.

Berdasarkan Observasi yang saya lakukan pada waktu proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 6 SD Negeri 040466 Lau simomo pada saat siswa setelah mendengarkan penjelasan dari guru kelas 6 ada beberapa siswa yang ingin dibimbing oleh guru untuk mengerjakan pekerjaan rumahnya (PR), dimana guru menyampaikan materi menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi seperti ceramah, menjelaskan dengan memberikan sampel contoh respon siswa pun terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru perlu memperhatikan metode yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat terlibat secara langsung, dan memperoleh pengetahuan yang baru. Berdasarkan metode ilmiah dengan cara mengamati secara langsung materi sehingga siswa dapat mengetahui

struktur berdasarkan hasil pengamatannya sendiri dan pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa karena mereka dapat memperoleh pengetahuan itu sendiri tanpa diberitahukan oleh guru karena, dalam proses pembelajaran guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator untuk siswa.

Dikarenakan dalam sebuah proses pembelajaran guru perlu kreatif dalam mencari strategi dan cara-cara tertentu agar nilai-nilai karakter Berbahasa yang baik dan benar terlebih Bahasa Indonesia tersebut tersampaikan kepada peserta didik melalui materi pembelajaran. Tidak ada panduan yang dikeluarkan bagaimana strategi dan cara-cara tertentu untuk menanamkan nilai Berbahasa Indonesia yang tepat dan benar terhadap peserta didik dalam sebuah pembelajaran. Namun yang terpenting adalah bagaimana siswa tersebut mampu memahami dan menerapkannya di kehidupan berbahasa yang tepat dan benar di tengah-tengah masyarakat agar nilai berbahasa yang tepat dan benar tersebut sampai, dipahami, tertanam, dan diharapkan menjadi perilaku permanen dalam setiap diri peserta didik. Menurut penulis dalam konteks pembelajaran disinilah kesempatan bagi seorang guru untuk berkreasi melalui alat dan berbagai media pembelajaran sebagai perantara menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah saya lakukan dengan Bapak Farlindungan Sitanggang, S.Pd Guru kelas 6 di SD Negeri 040466 Lau simomo pada hari kamis tanggal 18 Februari 2020, Pada kenyataannya guru masih menerapkan metode pembelajaran ceramah, diskusi dan tanya jawab, karena berhubungan dengan pembelajaran daring dalam metode ceramah dijelaskan terlebih dahulu supaya siswa mengerti dari materi yang akan dibahas dalam pembelajaran, mengingat kelas 6 SD Negeri 040466 Lau simomo masih sangat

rendah dalam Penerapan Berbahasa Indonesia yang tepat dan benar guru juga harus sanagat berulang kali menjelaskan dengan terperinci menggunakan bahasa daerah dan bahasa Indonesia agar siswa lebih cepat memahami pembelajaran. Mengingat setelah metode ceramah guru akan memberikan waktu untuk siswa berdiskusi dan terakhir ada sesi tanya jawab yang dimana metode Tanya jawab tersebut juga sangat sulit dipahami siswa dikarenakan siswa juga masih kurang memahami kalimat-kalimat yang masih sangat jarang mereka dengar dalam konteks siswa masih menggunakan bahasa daerah untuk berbincang bertanyamaupun berdiskusi dengan teman maupun guru. Mengingat waktu dan target pengajaran materi yang telah ada di sekolah, metode ceramah dianggap sebagai metode yang paling cepat dalam menyelesaikan materi pengajaran. Semenejak covid-19 guru jarang bisa mengumpulkan nilai siswa kompetensi yang diharapkan, karena kurikulum di SD Negeri 040466 Lau simomo mengalami perubahan seketika yang dulunya menggunakan kurikulum K13 sekarang menjadi kurikulum darurat covid-19 maka dari itu guru-guru di SD Negeri 040466 Lau simomo mempersingkat kompetensi dasar, karena kompetensi kurikulum K13 membutuhkan pencapaian KD yang banyak sehingga itu tidak memungkinkan jika diterapkan di saat pembelajaran daring (online) ini, maka dari itu kurikulum diganti menjadi kurikulum darurat covid-19.

Metode pembelajaran Interaktif sangat dibutuhkan di SD Negeri 040466 Lau simomo terlebih di muatan pelajaran bahasa Indonesia dimana pada saat digunakan, pada saat sesi tanya jawab yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran membuat siswa semakin mudah memahami materi yang dipelajari karena ada sesi diskusi menggunakan metode pembelajaran interaktif siswa dapat

berbaur kepada teman-temannya dan dapat memperoleh informasi/atau pengetahuan yang lebih, serta didukungnya sarana prasarana yang seadanya digunakan sebagai media dalam pembelajaran Interaktif Berbasis daring pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia sehingga seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKM di kelas 6 pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri 040466 Lau simomo. Daftar nilai siswa Kelas 6 Semester I SD Negeri 040466 Lausimomo. Melihat 25 siswa dari jumlah seluruh siswa 26 dari kelas 6 memperoleh nilai di atas KKM karena siswa yang digaris kuning siswa yang akan pindah dan sudah dinyatakan tidak aktif sehingga dapat memperoleh nilai., Karena rata-rata nilai pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 6 SD negeri 040466Lau simomo masih yang terendah dan terlihat kurangnya karakter siswa saat melakukan proses belajar mengajar daring seperti saat sekarang ini. Sehingga memerlukan media sebagai upaya meningkatkan nilai berbahasa Indonesia tersebut. guru harus memahami karakteristik serta memilah-milah model pembelajaran agar siswa bisa termotivasi dalam belajar sehingga siswa merasa senang dan tertarik untuk belajar dan terlibat langsung dengan sesuatu yang nyata dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memperoleh pengalaman langsung sehingga siswa selalu memperoleh nilai di atas KKM.

Model pembelajaran pada saat ini memanglah menjadi isu utama dalam permasalahan pendidikan, selain menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak anak bangsa, pendidikan karakter ini pun diharapkan mampu menjadi pondasi utama dalam mensukseskan Indonesia Emas 2025. Saat ini permasalahan saat ini pengembangan media pembelajaram sangat menjadi masalah yang urgen untuk diselesaikan di Dunia Pendidikan kita. Permasalahan ini juga merupakan

tanggung jawab pendidik (guru/dosen). Pembelajaran di dalam kelas diharapkan dapat menjadi wadah bagi penanaman minat semangat belajar agar lebih aktif inovatif dalam belajar secara tepat, selain itu juga pengembangan media pembelajaran terutama model pembelajaran interaktif merupakan hal yang sangat penting penting, Dalam kaitannya dengan ketertarikan atau minat belajar pada siswa yang akan ditanamkan, Oleh sebab itu, dalam sebuah proses pembelajaran guru perlu kreatif dalam mencari strategi dan cara-cara tertentu agar nilai pembelajaran yang di ajarkan kepada murid haruslah se jelas mungkin agar murid juga bisa belajar dengan kreatif aktif dan inovatif. Inilah yang perlu tersampaikan kepada peserta didik melalui materi pembelajaran Interaktif berbasis daring dengan media Kahoot agar pembelajaran interaktif ini sangat disukai dan diminati oleh siswa. Menurut penulis dalam konteks pembelajaran disinilah kesempatan bagi seorang guru/dosen untuk berkreasi melalui alat dan berbagai media pembelajaran sebagai perantara menyampaikan materi pelajaran. Berdasarkan dari permasalahan-permasalahan yang dihadapi, penulis ingin melakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul **“Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kuis pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 6 SD Negeri 040466 Lau simomo Tahun pelajaran 2021/2022 “**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebagaiberikut.

1. Kurangnya Fleksibelitas metode belajar yang digunakan

2. Kurangnya kemajuan teknologi yang menuntut guru untuk dapat melakukan pembelajaran lebih kreatif dan variatif dalam pembelajaran.
3. Pentingnya media yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.
4. Tidak adanya pengembangan media Interaktif pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas, terdapat beberapa masalah yang ditemukan, sehingga perlu adanya pembatasan masalah agar tidak terjadi perluasan masalah yang diidentifikasi. Batasan masalah pada penelitian ini adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran interaktif dan inovatif yang dapat mendukung materi pada pembelajaran tematik sehingga penelitian ini dikembangkan Media Interaktif Berbasis Kuis Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 6 SD Negeri 040466 Lau simomo Tahun Pelajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, makamasalah penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah sebagai, berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis kuis Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 6 di SD Negeri 040466 Lau simomo Tahun Pelajaran 2021/2022?

2. Bagaimana hasil validitas media pembelajaran interaktif berbasis kuis Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 6 di SD Negeri 040466 Lau simomo Tahun Pelajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kuis Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 6 di SD Negeri 040466 Lau simomo Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui hasil validitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kuis Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 6 di SD Negeri 040466 Lau simomo Tahun Pelajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Manfaat praktis memberikan dampak langsung terhadap pembelajaran.

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan teknologi pendidikan khususnya dalam pengembangan model-model pembelajaran dalam sistem pendidikan formal atau persekolahan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Meningkatkan minat belajar pada siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Sebagai media pembelajaran bagi siswa untuk belajar mandiri. Kuis ini dapat memberikan nuansa baru dalam kegiatan proses belajar mengajar berlangsung,serta dapat mengembangkan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Bagi Guru

Memfasilitasi Guru untuk memberikan materi tentang topic Bahasa Indonesia dan membantu guru mengembangkan kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media kuis interaktif pembelajaran.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan berharga dalam membuat kebijakan yang paling tepat dalam membina guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik peserta didik.

4. Bagi Peneliti lain

Sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan, juga sebagai bekal guna penelitian selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Produk yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran berbasis kuis pembelajaran Bahasa Indonesia lewat Kahoot yang berisi tentang materi- materi pembelajaran yang berhubungan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.
- b. Media pembelajaran ini berupa dikembangkan satu program pembelajaran yang terdiri atas materi pembelajaran dan kuis pembelajaran.
- c. Kelebihan dari produk ini yaitu: Praktis, di mana media dapat digunakan untuk semua ukuran kelas, kuis ini memberikan kemungkinan lebih efektif terhadap mengamati, merespon dari penerima pesan dan materi, Memberikan kemungkinan pada penerima untuk tidak terlalu bosan terhadap muatan Pelajaran terkhususnya muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran Interaktif ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar Interaktif dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Pentingnya pengembangan Media Pembelajaran Interaktif kahoot berbasis kuis ini sebagai upaya meningkatkan nilai minat dan variasi belajar siswa, selain itu memungkinkan terjadinya interaksi siswa dan materi pelajaran, proses belajar secara individual sesuai kemampuan siswa, serta memberi umpan balik dan menciptakan proses belajar yang berkesinambungan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Interaktif kahoot berbasis kuis terdapat beberapa asumsi:

- a. Guru di SD Negeri 040466 Lau simomo Masih kurang paham dalam pengoprasian computer laptop / handphone (*smartphone*) atau pembelajaran terlebih dengan menggunakan kahoot.
- b. Media pembelajaran ini merupakan alternative dalam pemecahan dalam pembelajaran.
- c. Pengembangan media masih belum adanya lab computer namun rata-rata siswa dan guru dapat mengoprasikan *smartphone*.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam Pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapaketerbatasan antara lain.

- a. Media Pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu tentang ciri puisi dan prosa, mengenal pidato, belajar pengertian cerpen dan tokoh dalam cerita.
- b. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur pengembangan analisis kebutuhan dan implementasi.
- c. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas 6 SD Negeri 040466 Lau simomo.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul skripsi ini :

Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.

- a. Pembelajaran merupakan interaksi dari proses pendidikan yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dan hubungan timbal balik tersebut memiliki tujuan edukatif tertentu.
- b. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.
- c. Multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vector atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada public
- d. Kahoot adalah software yang dirancang untuk membuat belajar Berupa kuis bergambar. .
- e. Daring adalah Dimana suatu jaringan terhubung melalui jejaring computer,internet, dan sebagainya.
- f. Interaktif adalah bersifat saling aktif satu sama lain.