

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media

Olson (dalam Miarso:2004) mengartikan bahwa media merupakan sebuah teknologi untuk merekam, menyajikan, membagi serta mendistribusikan symbol melalui ransangan indra tertentu disertai dengan penstrukturan informasi. Sementara itu, Gerlach dan Ely (1971) membagi pengertian media kedalam 2 macam, yaitu dalam arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit, media dapat berwujud sebagai grafik, foto, alat mekanik, serta elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Dalam arti luas, media didefinisikan sebagai sebuah kegiatan yang mampu menghasilkan suatu kondisi sehingga memungkinkan pengguna dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Arsyad (dalam Suryani, dkk 2018:47) membagi media menjadi 2 kategori luas jika dilihat dari segi perkembangan teknologinya, yaitu :

- a. Media tradisional
 - 1) Visualisasi diam yang diproyeksikan dengan menggunakan proyeksi *opaque*, proyeksi *overheads*, *slides*, serta *filmstrips*.
 - 2) Visualisasi yang tidak diproyeksikan, contohnya gambar, charts, poster, foto, diagram, pameran, diagram, papan bulu dan papan info.
 - 3) Audio, contohnya rekaman piringan dan pita kaset.
 - 4) Penyajian multimedia, seperti slide plus suara (tape), dan multi-image.
 - 5) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, video dan televisi.
 - 6) Cetak, seperti buku teks, workbook, modul, majalah ilmiah, serta handout.
 - 7) Permainan, seperti teka-teki, simulasi, permainan papan.
 - 8) Realita, seperti model, specimen (contoh) serta manipulative.
- b. Media Teknologi Muktahir
 - 1) Media berbasis telekomunikasi, contohnya telekonferensi, kuliah online

- 2) Media berbasis mikroprosesor, contohnya Computer-Assisted Instruction, permainan computer, system tutor intelegen, interaktif, Hypermedia, Compact (video) disc.

2.2. Multimedia dalam Pembelajaran

Multimedia menurut Suryani, dkk. (2018:195) merupakan media presentasi dengan menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus. Menurut Rusman dkk (dalam Suryani, dkk 2018:195) Multimedia mempunyai kelebihan yaitu mampu menggabungkan semua unsur media, seperti teks, animasi, video, grafik, audio serta gambar menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi siswa yang mempunyai tipe auditif, visual dan kinestetik.

Sementara itu, Smaldino, dkk (dalam Suryani, dkk 2018:195) menyatakan bahwa multimedia dapat dibagi menjadi 2 kategori, yaitu multimedia linear (satu arah) dan multimedia interaktif (dua arah).

Multimedia linear merupakan sebuah multimedia yang tidak menggunakan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia linear berjalan secara sekuensial atau berurutan, contoh dari multimedia linear ini adalah televisi dan film.

Sedangkan multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan adanya alat pengontrol sehingga pengguna mampu mengoperasikannya sendiri dan memilih apa yang dikehendakinya untuk proses selanjutnya. Contoh dari multimedia interaktif ini adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan sebagainya.

Sementara itu pembelajaran dapat diartikan sebagai proses terciptanya lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran merupakan aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyalurkan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian juga kemampuan belajar yang secara sengaja hingga proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

2.3. Kriteria Media Pembelajaran

Sebuah media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat dalam proses belajar. Maka dari itu, dalam proses pembuatannya perlu dilakukan perencanaan penggunaan media yang tepat. Menurut Smaldino, dkk. (dalam Suryani, dkk 2018:199) sebuah media pembelajaran dapat dikatakan sebagai media yang layak jika media pembelajaran tersebut mengombinasikan teks, audio, grafik serta gambar diam maupun bergerak juga video dalam satu kesatuan sistem sehingga dapat digunakan secara bersamaan (*Multiple media*). Selain itu, dalam menggunakan media pembelajaran, siswa dapat diberikan kesempatan untuk dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mengondisikan siswa agar terpusat dan berpartisipasi penuh saat proses pembelajaran (*Leaner participation*). Media pembelajaran juga dapat memberikan kesempatan pada siswa agar dapat belajar secara mandiri dan mengulang materi yang belum dipahami serta memberikan kesempatan pada siswa untuk membuat pilihan materi mana yang terlebih dahulu akan dipelajari dari menu materi yang tersedia (*Flexibility*).

Sementara itu, Falahudin (2014) berpendapat bahwa ada beberapa kriteria yang secara umum dapat dijadikan sebagai pertimbangan sebuah media pembelajaran, yaitu :

1. Tujuan Penggunaan.

Dalam hal ini meliputi tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai, jenis rangsangan indera apa yang ingin ditekankan. Pertanyaan tersebut dapat membantu kita untuk menentukan jenis media apa yang ingin kita buat, apakah media realita, audio, visual diam, audio visual, dan seterusnya.

2. Sasaran Pengguna Media

Sebagai pembuat media, kita harus mengetahui siapa yang menjadi sasaran pengguna media yang akan kita buat. Hal ini meliputi bagaimana karakteristik pengguna, latar belakang sosialnya, motivasi dan minat belajarnya. Sasaran pengguna media ini juga perlu

diperhatikan, karena nantinya sasaran ini yang akan merasakan manfaat dari penggunaan media yang telah dibuat.

3. Karakteristik Media

Sebelum menentukan jenis media yang akan kita buat, kita perlu memahami dengan baik apa saja yang menjadi karakteristik media yang tersebut. Hal tersebut meliputi kelebihan dan kekurangan dari media yang akan kita buat, apakah media tersebut sesuai dengan tujuan yang akan dicapai atau tidak. Kita tidak dapat bisa menentukan atau memilih media dengan baik jika kita tidak mengenal karakteristik dari masing-masing media.

4. Waktu

Dalam pembuatan media, kita juga perlu memperhatikan waktu yang digunakan untuk proses pembuatan media tersebut. Hal-hal yang perlu diperhatikan yang berkaitan dengan waktu yaitu seperti berapa lama waktu yang tersedia, atau waktu yang kita miliki dalam proses pembuatan media tersebut. Selain itu juga berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyajikan media dan alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran.

5. Biaya

Faktor biaya merupakan salah satu factor yang juga perlu dipertimbangkan. Hal tersebut berkaitan dengan berapa biaya yang kita keluarkan ketika sedang membuat media, dapatkah kita megusahakan biaya yang diperlukan dalam proses pembuatan media tersebut. Selain itu juga adakah alternatif lain yang dapat digunakan untuk menekan biaya pembuatan media tersebut. Media yang murah jauh lebih efektif dan efisien ketika media tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran.

6. Ketersediaan

Faktor ini berkaitan dengan ketersediaan pengguna nantinya untuk dapat mengakses media yang telah kita buat. Contohnya ketika kita membuat sebuah media yang berbasis *smartphone*, apakah para

pengguna nantinya mempunyai *smartphone* sehingga dapat mengakses media yang kita buat?

2.4. Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran menurut Suryani, dkk (2018:199) adalah proses pembelajaran dinilai akan lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu dapat berkurang, kualitas belajar dari siswa sendiri meningkat dan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sementara itu menurut Smaldino, dkk. (dalam Suryani, dkk 2018:199) penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

- 1) Multimedia dapat mengombinasikan teks, audio, grafik serta gambar diam maupun bergerak juga video dalam satu kesatuan system sehingga dapat digunakan secara bersamaan (*Multiple media*).
- 2) Multimedia memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mengondisikan siswa agar terpusat dan berpartisipasi penuh saat proses pembelajaran (*Leaner participation*).
- 3) Multimedia juga memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar secara mandiri dan berulang kali sehingga memungkinkan adanya proses pengayaan pemahaman konsep dalam diri siswa (*Individualization*).
- 4) Multimedia memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat pilihan bagian yang terlebih dahulu akan dipelajari dari menu yang tersedia (*Flexibility*).
- 5) Program animasi dalam multimedia dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan simulasi proses dinamis suatu objek konkret maupun abstrak sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa dengan seolah-olah secara langsung objek yang sedang dipelajari (*Simulations*).

2.5. Android

Menurut Dongre (2017) Android mulai dikembangkan pada tahun 2003 oleh Android, Inc. Kemudian dibeli oleh *Google* pada tahun 2005. Sejarah versi system operasi ponsel android dimulai dengan rilisnya alpha android pada 5 november 2007.

Android merupakan sebuah system operasi yang berbasis kernel Linux yang di kembangkan oleh *Google* juga *Open Handset Alliance*. Platform ini juga mengembangkan perangkat lunak dan system operasi untuk perangkat seluler serta mampu mengendalikan perangkat melalui *Google Java library* yang telah dikembangkan. Menurut Shukla (2019), pada bulan Februari 2012 sekitar 450.000 aplikasi telah tersedia untuk android namun diperkirakan ada kurang lebih sekitar 10 miliar jumlah unduhan sejak Desember 2011. Android sendiri merupakan salah satu system operasi seluler yang paling banyak digunakan dengan pangsa pasar 48% dan lebih dari 400.000 aplikasi telah tersedia di *Google play store*.

Meng, dkk. (2018) berpendapat bahwa meskipun android telah secara aktif memperkuat mekanisme keamanannya dan memperbaiki sejumlah besar kerentanan seiring dengan perkembangan versinya, kerentanan baru akan terus muncul. Eksploitasi kerentanan sendiri merupakan sebuah cara umum untuk mencapai ekalasi hak istimewa pada system android.

2.6. Thinkable

Menurut Rianti, dkk. (2019) *Thinkable* merupakan sebuah situs *website* yang membantu *user* dalam membangun aplikasi android pada *smartphone*. *Website Thinkable* ini memfasilitasi *user*nya fitur-fitur lengkap sehingga *user* dapat membangun aplikasi android sendiri. Fitur-fitur serta blok perintah yang ada dalam *website* ini di desain sedemikian rupa sehingga nantinya user dapat melihat *interface*, sensor, media, penyimpanan, konektivitas, visualisasi dan lainnya.

Sementara itu Siegle (2020) berpendapat bahwa saat ini di internet sudah terdapat banyak *platform* yang menyediakan pembelajaran *coding* secara gratis. Meskipun begitu, *user* dinilai akan lebih bersemangat ketika dapat secara

langsung menguji aplikasi yang sedang mereka buat selama pengembangan aplikasi tersebut masih berjalan. Ketika seseorang sedang membangun aplikasinya melalui *Thunkable*, mereka juga dapat secara langsung menguji aplikasi tersebut pada smartphone mereka.

Gunadi (2020) mengemukakan bahwa dalam membangun aplikasi menggunakan *Thunkable*, *user* hanya menggunakan pemrograman visual yang bersifat *drag and drop*. Ashari, dkk. (2019) berpendapat bahwa ketika kita membuat sebuah aplikasi melalui *Thunkable*, kita tidak perlu menggunakan bahasa pemrograman tertentu karena sifat dari pembangunan aplikasi menggunakan *Thunkable* ini cenderung hanya menambahkan komponen-komponen yang diinginkan dan menghubungkannya dengan blok.

2.7. Kebudayaan

Koentjaraningrat (2000:181) memaparkan bahwa budaya adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan serta hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia dengan belajar. Beliau juga membedakan 3 wujud dari kebudayaan, yaitu (1) Wujud kebudayaan sebagai ide, gagasan, norma, nilai, peraturan dan lainnya, (2) Wujud kebudayaan sebagai aktivitas juga tindakan dari manusia dalam sebuah masyarakat, (3) Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Murphie and Potts (2017:8) berpendapat bahwa sulit didefinisikan secara spesifik karena mengandung aktifitas dari kelas yang berbeda, usia yang berbeda serta ras yang tidak sama. Sementara itu, Kluckhohn (dalam Aini:2017) mengemukakan bahwa budaya terususun dari beberapa kategori yang terdiri dari pengetahuan, kepercayaan, teknologi, hukum, estetika, kesenian, moral, rekreasional serta kemampuan juga kebiasaan yang dapat diperoleh manusia sebagai masyarakat.

2.8. Karya Sastra

Wuryani (2017) mengemukakan bahwa karya sastra adalah sebuah representasi dari pemikiran pengarang dalam bentuk bahasa sebagai medianya. Karya sastra bukan hanya bertujuan untuk menghibur namun juga memaparkan nilai-nilai agama, social serta moral. Biasanya sebuah karya sastra identik

dengan gambaran dari tradisi masyarakat sekitar yang pada akhirnya menjadi budaya nasional yang dinilai sangat berharga. Karya sastra hadir dalam berbagai bentuk seperti puisi, prosa dan dalam bentuk drama.

Sementara itu, Purnomo (2010) berpendapat bahwa karya sastra merupakan salah satu bentuk dari hasil karya budaya apapun bentuknya. Sebagai sebuah budaya yang biasanya berbentuk teks, karya sastra dinilai mampu mempresentasikan masyarakat tertentu serta segala sistem yang dilingkupinya seperti nilai-nilai, kelas social, ekonomi, politik dan lain sebagainya.

2.9. Haiku Jepang

Haiku menurut Shao, dkk (2018) merupakan puisi tradisional yang berasal dari Jepang dengan panjangnya minimal tujuh belas suku kata dalam bahasa Jepang, dan disusun dalam tiga metrik. Bentuk asli dari *Haiku* disebut *Haikai*. Pada akhir abad ke-19 Shiki Masaoka merubah nama *Haikai* tersebut menjadi *Haiku* dan akhirnya namanya menjadi tetap hingga saat ini.

Shiki Masaoka mulai membicarakan *haiku* melalui beberapa bukunya seperti *Dassai Shooku Haiwa* dan *Haijin Buson* (penyair haiku bernama *Buson*). Shiki Masaoka juga sempat mengemukakan pendapatnya tentang realisme untuk *haiku*. Shiki Masaoka mengambil haiku pada zaman *Genroku* (1688-1703) dan pada zaman *Tenmyoo* (1782-1796) sebagai contoh, khususnya *haiku* gubahan *Buson*. Beliau mengambil ciri-ciri *Buson* yang bersifat lukisan alam dan mengesankan. *Haiku* mencakup berbagai ekspresi imajinatif dan arena itulah *Haiku* dapat diterima oleh banyak orang. *Haiku* bisa dibilang sebagai konteks puisi terpendek yang ada di dunia.

Selain itu, *haiku* menurut Nguyen (2019) telah digunakan sebagai metode estetika dalam penelitian manusia dan juga social. *Haiku* digunakan untuk menerjemahkan dan menganalisis data sehingga melalui *haiku*, dapat disimpulkan kedalaman dan intensitas emosi, keterlibatan, serta pengalaman penulis *haiku* tersebut.