

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Media Pembelajaran**

##### **2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media menurut Sadiman (2012:6) merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses komunikasi tersebut diinginkan tujuan keberhasilan pembelajaran yang menurut Mayer (2011:15) yaitu mengingat dan memahami. Dapat disimpulkan, mengingat adalah kemampuan untuk mengenali materi yang disajikan, sedangkan memahami adalah siswa mampu merepresentasikan materi yang disajikan.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium batasan mengenai media sangat luas, namun penulis membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Media di dalam pembelajaran sangat dibutuhkan karena proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar kepada penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (lisan dan tulisan) maupun non verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*.

Dalam penafsiran tersebut ada kalanya berhasil dan gagal. Dengan kata lain dapat dikatakan kegagalan dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat dan diamati. Kegagalan itu disebabkan oleh gangguan yang menjadi penghambat komunikasi disebut dengan istilah *barriers* atau *noise*.

Menurut Susilana dan Riyana (2008:9), secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, dan proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Susilana dan Riyana (2008:9) adalah penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan peran pengajar mengalami perubahan ke arah yang positif. Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh pengajar agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah penyalur bahan pembelajaran yang dapat merangsang minat, sehingga pemilihan media yang tepat dapat menimbulkan minat belajar terhadap siswa dan memberikan keberhasilan terhadap proses belajar mengajar.

### 2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Tiga kelebihan kemampuan media menurut Gerlach dan Ely dalam Susilana dan Riyana (2008:75) sebagai berikut:

1. Kemampuan Fiksatif artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
2. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
3. Kemampuan distributif artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran menurut Gerlach dan Ely dalam Susuilana dan Riyana (2008:75) sebagai berikut:

1. Verbalisme artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru.

2. Salah tafsir artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain, misalnya gambar, bagan, model, dan sebagainya.
3. Perhatian tidak berpusat, hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain, gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik mempengaruhi perhatian siswa, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi, kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru.
4. Tidak terjadinya pemahaman, artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.

Menurut Daryanto (2013:60), media pembelajaran menggunakan banyak media dikenal sebagai media pembelajaran berbasis multimedia, dapat dibuat dengan menggunakan banyak perangkat lunak yang bisa mengolah teks, seperti *Microsoft Office* atau *Note Pad*; mengolah gambar *Corel Draw*, *Microsoft Visio*, *Adobe Photoshop* dan lain-lain; mengolah animasi baik animasi teks ataupun animasi gambar seperti *Macromedia Family (Flash, Freehand, Authorware, Dreamwaver)*, *3D Max*, *Swish* dan lain-lain; mengolah suara seperti *Cool Edit Pro*, *Audio Studio* dan lain-lain, mengolah video seperti *Windows Movie Maker*, *VCD Cutter* dan lain-lain dan digabungkan menjadi satu dengan program-program *authoring (authoring tool)* seperti *Macromedia Authorware*, *Dreamwaver*, *Visual Basic*, *Delphi* dan lain-lain.

Media pembelajaran berbasis multimedia haruslah mudah digunakan yang memuat navigasi-navigasi sederhana yang memudahkan pengguna. Selain itu harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung didalamnya dapat terserap dengan

baik. Materi pembelajaran yang terkandung didalamnya juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat.

Media pembelajaran berbasis multimedia tersebut juga harus mudah penginstall-annya pada komputer. Karena dengan kemudahan tersebut membuat pengguna merasa lebih praktis dan penyebarannya akan lebih luas.

### **2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Pengelompokan berbagai jenis media telah dikemukakan oleh para ahli. Menurut Djamarah (2002:140) mengklasifikasi jenis-jenis media pembelajaran kedalam empat kelompok. Adapun jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

#### **1. Media Audio**

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh: radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dll.

#### **2. Media Visual**

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (software) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan.

Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual.

Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak:

- a. Media visual diam contohnya foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkaian, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain- lain.
- b. Media visual gerak contohnya gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

### 3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

- a. Media audiovisual diam diantaranya TV diam, film rangkaian bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- b. Media audio visual gerak diantaranya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dll.

### 4. Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran.

Contoh media serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

- a. Papan (board) yang termasuk dalam media ini diantaranya : papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.
- b. Media tiga dimensi diantaranya : model, mock up, dan diorama.

#### 2.1.4 Model Pengembangan Media Pembelajaran

Model pengembangan berbasis multimedia menurut Lee & Owens (2004) terdiri atas beberapa tahap: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development and Implementation*, dan (4) *Evaluation* atau ADDIE. Model tersebut merupakan sebuah siklus pengembangan.

Tahap pengembangan instruksional berbasis multimedia model ADDIE secara umum adalah sebagai berikut:

##### 1) *Analysis*

Tahap analysis terdiri atas *need assessment* dan *front-end analysis*. *Need assessment* adalah cara sistematis untuk menentukan kesenjangan antara keadaan nyata saat ini dengan keadaan yang diinginkan. *Need assessment* juga didefinisikan sebagai proses penentuan tujuan, mengidentifikasi perbedaan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diinginkan, dan menentukan prioritas tindakan yang akan dilakukan.

*Front-end analysis* adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menghubungkan kesenjangan yang ada antara kenyataan dan harapan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Terdapat sepuluh tipe *front-end analysis* yaitu analisis audience teknologi, situasi, tugas, isu, kejadian penting, tujuan, media, data yang ada, dan biaya.

##### 2) *Design*

Pada tahap design adalah tahapan perencanaan projek multimedia. Perencanaan adalah faktor penting dalam keberhasilan sebuah projek multimedia. Hasil dari tahapan ini berbentuk dokumen *Course Design Specification* (CDS). Didalam CDS memuat jadwal kegiatan, tim proyek, spesifikasi media, struktur pelajaran, susunan kendali, dan siklus media.

##### 3) *Development & Implementation*

Dalam tahap ini CDS diimplementasikan selama tahapan pengembangan. Multimedia dapat dikembangkan dalam tiga bentuk multimedia berbasis komputer, multimedia berbasis web dan multimedia jarak jauh interaktif.

Prinsip dasar pengembangan adalah (1) menyusun kerangka pengembangan, spesifikasi pengembangan dan standar, (2) mengembangkan elemen media sesuai dengan kerangka, (3) meninjau dan merevisi produk, dan (4) mengimplementasikan produk akhir.

#### 4) *Evaluation*

Tahapan evaluasi merupakan tahapan untuk menyusun strategi evaluasi, mengembangkan rencana evaluasi, mengembangkan instrumen pengukuran dan menggunakan perhitungan statistika terhadap instrumen untuk menganalisis hasil.

## **2.2 Multimedia dan Software**

### **2.2.1 Pengertian Multimedia**

Multimedia dibentuk dengan tujuan untuk memberikan manfaat yang lebih bagi pengguna, di mana manfaat yang diperoleh merupakan gabungan manfaat yang diberikan oleh masing-masing media secara individu. Berbagai macam alat multimedia yang dapat digunakan contohnya seperti audio, grafik, animasi, video, computer. Namun pada umumnya alat multimedia yang paling sering digunakan adalah computer.

Menurut Daryanto (2013) multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: Multimedia Linear dan Multimedia Interaktif. Multimedia Linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan *sekuensial* (berurutan), contohnya Tv dan Film. Sedangkan Multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi, game dan lain-lain.



Media *Kikimashou* termasuk kedalam multimedia interaktif karena konsep pembelajaran dalam media ini menggunakan suatu alat yaitu komputer yang diisi dengan berbagai jenis seperti audio, grafik, animasi dan lain-lain.

### **2.2.2 Multimedia Interaktif**

Menurut Suyanto (2005) menyatakan bahwa “multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi”. Beberapa komponen penting multimedia berdasarkan definisi diatas meliputi.

1. Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar.
2. Harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi, menjelajah jaringan informasi.
3. Harus ada navigasi yang memandu kita.
4. Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

Selanjutnya dikatakan bahwa multimedia interaktif suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

### **2.2.3 Manfaat Multimedia Pembelajaran**

Menurut Daryanto (2013) apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran yang lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dalam proses

belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

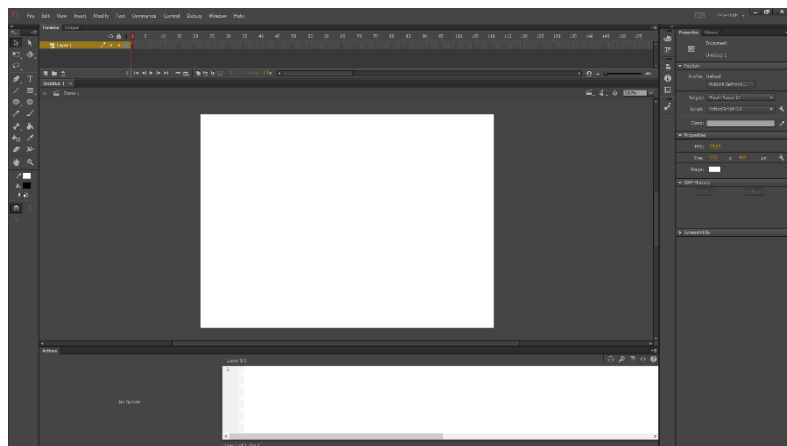
#### 2.2.4 Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran

Menurut Daryanto (2013) karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

#### 2.2.5 Adobe Flash CC 2015

*Adobe Flash* (awal namanya *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan dari *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut.



**Gambar 2.1**

Tampilan kerja *Adobe Flash CC 2015*

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.

Flash sekarang bukan hanya sebagai software saja dengan nama *Adobe Flash*, tetapi juga merupakan suatu teknologi animasi di web. Jadi untuk membuat animasi web dengan format *Flash* (SWF) kita tidak harus menggunakan software *Adobe Flash*, tetapi bisa menggunakan software lain seperti *SwishMax*, *Vecta 3D*, *Swift 3D*, *Amara*, *Kool Moves* dan masih banyak lagi.

Berikut adalah kelebihan software *Adobe Flash* dalam pembuatan media.

1. Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
2. Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.
3. Kebutuhan Hardware yang tidak tinggi.
4. Dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di web, presentasi cantik, membuat permainan (game), aplikasi web.
5. Dapat ditampilkan di banyak media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.

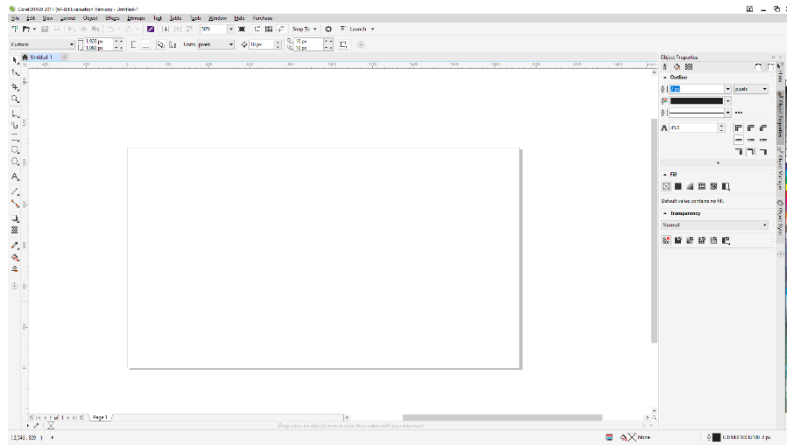
Berikut adalah kekurangan software *Adobe Flash* dalam pembuatan media.

1. Pembuatan yang rumit, karena semua serba manual, mulai dari pembuatan gambar, gerakan, hingga pembuatan fungsi tombol seperti tombol next, prev dan lain sebagainya.
2. Dibutuhkan waktu yang tidak cepat dalam pembuatannya, karena kita diwajibkan memahami bahasa pemrograman Java.
3. Perangkat yang akan kita gunakan harus mempunyai *Adobe Flash Palyer*, sehingga mungkin ada beberapa pengguna yang mengalami kesulitan jika komputer atau perangkat yang digunakan belum terinstall *Adobe Flash Player*, terlebih bagi mereka yang jarang update aplikasi komputernya.
4. Dalam pembuatannya, kita membutuhkan banyak variabel untuk memberikan nama pada objek yang akan kita mainkan, baik untuk nama gambar, suara, gambar bergerak dan perhitungan matematik.

### **2.2.6 Corel Draw**

*Corel Draw* adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor. Program ini dibuat oleh *Corel*, sebuah perusahaan software yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

Software ini dipilih karena memiliki banyak pilihan *tool* dalam membuat desain dan karakter, sehingga memudahkan penulis dalam membuat desain dan karakter tersebut.



**Gambar 2.2**

Tampilan Kerja *Corel Draw*

### 2.3 Menyimak (*Choukai*)

Menurut Tarigan (2008:31) menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Menurut Feyten dalam Vasiljevic (2010:41), lebih dari 45% waktu dalam berkomunikasi digunakan untuk menyimak, yang menunjukkan betapa pentingnya kemampuan ini dalam kemampuan berbahasa secara umum. Perlu ditekankan bahwa menyimak sama sekali berbeda dengan mendengar. Tarigan menyatakan, dalam bahasa Inggris, padanan kata mendengar adalah *to hear*, sedangkan padanan kata menyimak adalah *to listen*, atau dalam bentuk *gerund*-nya masing-masing menjadi *hearing* dan *listening* (2008 : 27).