BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran

Menurut Djamarah (2005:12) bahwa “Pembelajaran adalah sebuah interaksi yang bernilai normatif. Pembelajaran suatu proses yang dilakukan dengan sadar dan bertujuan”. Pendapat lain yang sejalan yaitu menurut Tardif dalam Adrian (2004 : 29) mendefinisikan, mengajar adalah ‘...*any action performed by an individual* (*the teacher*) *with the intention of facilitating learning in another individual* (*the learner*)...’, yang berarti mengajar adalah perbuatan yang dilakukan seseorang (dalam hal ini pendidik) dengan tujuan membantu atau memudahkan orang lain (dalam hal ini peserta didik) melakukan kegiatan belajar. Berdasarkan kedua pendapat ahli tersebut, dapat penulis tarik benang merah bahwa proses pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang memiliki suatu tujuan yang dapat membawa perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan pembelajar tersebut.

2.1.1 Belajar

Hamalik (2002:84) mengemukakan bahwa "...belajar merupakan aspek dari perkembangan yang menunjuk kepada perubahan (modifikasi) perilaku sebagai hasil dari praktik dan pengalaman". Sedangkan Arsyad (2003 :1) menyatakan bahwa "belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya". Dari kedua pendapat ahli tersebut, menurut penulis belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Dalam hal ini belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita.

Ada berbagai teori belajar menurut Hamalik (2002:84), antara lain :

a. *Simple conditioning* atau teori *contiguity.*

   Ia menekankan bahwa belajar terdiri atas pembangkitan respon yang pada mulanya bersifat netral atau tidak memadai untuk menimbulkan respon tadi akhirnya mampu menimbulkan respon.

b. *Connectionism*, stimulus-respons atau teori *reinforcement*

   Menyatakan bahwa belajar terdiri atas pembentukan ikatan atau

hubungan-hubungan yang membentuk melalui pengulangan.

c. *Field theory*

Teori ini menekankan keseluruhan dari bagian-bagian, bahwa bagian-bagian itu erat sekali berhubungan dan saling bergantungan satu sama lain.

d. *Psikologi Fenomenologis* dan *Humanistis*

Teori ini menaruh perhatian besar terhadap kondisi-kondisi di dalam diri individu, yaitu *psikologi* siswa.

e. Definisi S-R (Secara Relatif)

Ide ini dilandasi oleh konsep hukum sebab akibat yang dipergunakan dalam ilmu pengetahuan alam perilaku manusia. Perilaku manusia merupakan akibat pengaruh dari luar tanpa mengasumsikan adanya faktor dinamis dalam tingkah laku manusia itu.

Selain teori belajar yang dikemukakan oleh Hamalik tersebut, di dalam proses belajar terdapat beberapa unsur yang mendukung proses belajar, antara lain :

a. Pembelajar

Dalam hal ini dapat berupa peserta didik, pembelajar, warga belajar dan peserta pelatihan.

b. Rangsangan (*stimulus*).

Agar pembelajar mampu belajar optimal, maka ia harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati.

c. Memori.

Memori pembelajar berisi berbagai kemampuan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dihasilkan dari aktivitas belajar sebelumnya.

d. Respon.

Respon dalam pembelajaran diamati pada akhir proses belajar yang disebut perubahan perilaku atau perubahan kinerja.

(Sagala, 2003 : 28)

Dari keempat unsur belajar tersebut dapat penulis gambarkan bahwa aktivitas belajar akan terjadi pada diri pembelajar apabila terdapat interaksi antara situasi stimulus dengan isi memori sehingga perilakunya berubah dari waktu sebelum dan sesudah adanya stimulus tersebut. Perubahan perilaku itu menunjukkan bahwa pembelajar telah melakukan aktivitas belajar.

2.1.2 Mengajar

"Mengajar adalah suatu perbuatan tanggung jawab moral yang cukup berat. Guru adalah kreator proses belajar mengajar" (Zamroni. 2000:74). Dalam hal ini konteks mengajar diarahkan untuk pengembangan aktivitas siswa dalam belajar. Pada kegiatan proses mengajar guru selalu menghendaki siswa aktif belajar. Oleh karena itu

mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan informasi tetapi didalamnya terdapat suatu upaya ke arah pencapaian tujuan pendidikan.

Nasution (1982:8) mengemukakan bahwa "...kegiatan mengajar diartikan sebagai segenap aktivitas kompleks yang dilakukan guru dalam mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar." Hal ini sejalan dangan pendapat Usman (1994:3) yang mengemukakan bahwa :

> Mengajar pada prinsipnya adalah membimbing siswa dalam kegiatan belajar mengajar atau mengandung pengertian bahwa mengajar merupakan suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan anak didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan terjadinya proses belajar.

Dari pendapat kedua ahli tersebut menyatakan bahwa proses dan keberhasilan belajar siswa turut ditentukan oleh peran yang dibawakan guru selama interaksi proses belajar mengajar berlangsung. Pengertian ini mengandung makna bahwa guru dituntut untuk dapat berperan sebagai organisator kegiatan belajar siswa dan juga hendaknya mampu memanfaatkan lingkungan, baik ada di kelas maupun yang ada di luar kelas, yang menunjang terhadap kegiatan belajar mengajar.

Biggs (Adrian, 2004: 56) seorang pakar psikologi membagi konsep mengajar menjadi tiga macam pengertian yaitu sebagai berikut :

a. Pengertian Kuantitatif.

Mengajar diartikan sebagai *"the transmission of knowledge"*, yaitu pemindahan pengetahuan. Dalam hal ini guru hanya perlu menguasai pengetahuan bidang studinya dan menyampaikan kepada siswa dengan sebaik-baiknya. Masalah berhasil atau tidaknya siswa bukan tanggung jawab pengajar.

b. Pengertian institusional

Dalam hal ini penataan segala kemampuan mengajar dilakukan secara efisien. Guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar terhadap siswa yang memiliki berbagai macam tipe belajar serta berbeda bakat, kemampuan dan kebutuhannya.

c. Pengertian kualitatif

Mengajar yaitu upaya membantu memudahkan kegiatan belajar siswa mencari makna dan pemahamannya sendiri.

Berdasarkan definisi-definisi mengajar dari para pakar di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa mengajar adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru dalam

menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar. Aktivitas kompleks yang dimaksud, antara lain :

a. Mengatur kegiatan belajar siswa
b. Memanfaatkan lingkungan, baik ada di kelas maupun yang ada di luar kelas
c. Memberikan stimulus, bimbingan pengarahan, dan dorongan kepada siswa.

2.2 Media Pembelajaran

Media informasi yang berkembang saat ini membuat anggapan bahwa siswa dapat lebih tahu mengenai hal apapun yang mungkin guru tidak ketahui. Sejak saat itulah guru sudah tidak dianggap lagi sebagai satu-satunya sumber belajar. Para siswa sudah dapat mengakses dengan cepat segala informai dari media massa seperti surat kabar, televisi, bahkan internet yang kini sedang gencar-gencarnya merajalela di semua kalangan.

Saat ini baiknya guru harus dapat menjadi fasilitator belajar. Begitu banyak sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam proses belajar dan menyampaikan informasi yang penting bagi para siswanya. Salah satunya adalah dengan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Arsyad (2003:4) adalah "...media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau

mengandung maksud-maksud pengajaran". Selain itu Arysad (2003:15) menyatakan bahwa "..fungsi utama media pembelajaran sebagai alat bantu belajar dan mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang ditata serta diciptakan oleh guru". Pendapat tersebut di dukung juga oleh Sudjana dan Rivai (2002:2) yang menyatakan bahwa "Fungsi media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi proses belajar siswa".

Namun sampai saat ini masih ada saja guru yang tidak tertarik menggunakan media pembelajaran. Terdapat enam penyebab guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Menggunakan media itu repot
2. Media itu canggih dan mahal
3. Tidak bisa menggunakannya
4. Media itu hiburan sedangkan belajar itu serius
5. Tidak tersedia media disekolah
6. Kebiasaan menikmati bicara

(Koesnandar, 2005: 1)

Namun dibalik ke enam alasan itu, ada pentingnya para guru mengetahui pertimbangan dari alasan-alasan tersebut. Koesnandar (2005:6) mengatakan agar mudah mengingatnya, pertimbangan tersebut dirumuskan menjadi satu kata, yaitu ACTION (*Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization,* dan *Novelty*).

1. *Access*

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah dan dapat dimanfaatkan oleh murid.

2. *Cost*

Media canggih biasanya mahal. Namun, mahalnya biaya itu harus dihitung dengan aspek manfaatnya.

3. *Technology*

Mungkin saja kita tertarik kepada satu media tertentu. Tetapi yang perlu diperhatikan adalah apakah teknologinya tersedia dan mudah dalam menggunakannya.

4. *Interactivity*

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang dikembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

5. *Organization*

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, apakah pimpinan sekolah atau yayasan mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya? Apakah di sekolah ini tersedia satu unit yang disebut pusat sumber belajar?

6. *Novelty*

Kebaruan dari media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar agar efektif, efisien dan berkualitas, idealnya perlu memperhatikan media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki nilai praktis dan kegunaan yang amat besar dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional seperti buku dan alat peraga tradisional sampai dengan media modern audio visual berupa kaset tape, *VCD (Video Compact Disk*), maupun alat paraga modern lainnya. Dengan beragam media tersebut, maka suatu sistem pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana menyenangkan mutlak diperlukan. Oleh karena itu tidak salah jika CD Interaktif merupakan salah satu alternatif media yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Menurut penulis aada beberapa kelebihan dari CD Interaktif, antara lain:

a. Penggunanya bisa berinteraksi dengan program komputer.

b. Menambah pengetahuan. Pengetahuan yang dimaksud adalah materi pelajaran yang disajikan CD Interaktif.

c. Tampilan audio visual yang menarik.

2.3 Multimedia

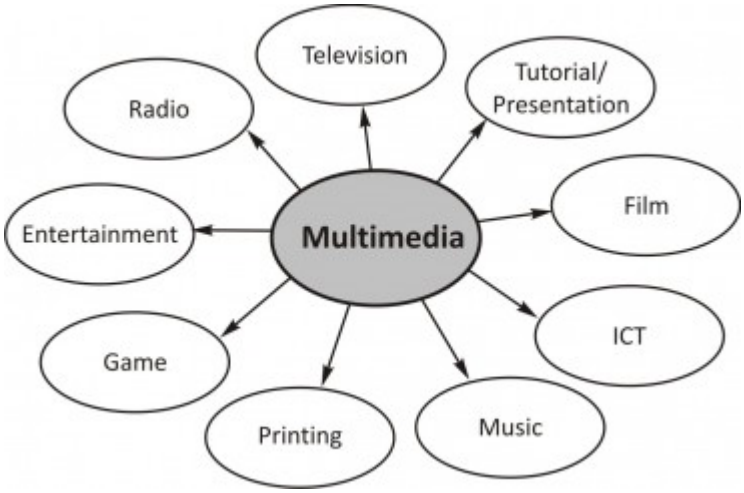
Suyanto (2003:21) mengemukakan bahwa “Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio, video* dan animasi secara terintegrasi”. Definisi lain dari multimedia menurut Hofstetter (2001 : 24) menyatakan bahwa :

> Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Dari pendapat kedua pakar tersebut, kelebihan inilah yang menyebabkan tampilan multimedia lebih dinamis dan menyenangkan bagi *user.* Suyanto (2004: 19) membagi multimedia menjadi dua kategori, yaitu Multimedia Linear dan Multimedia Interaktif.

2.3.1 Multimedia Linear

Multimedia liner adalah multimedia yang tidak dilengkapai dengan alat pengontrol dan dapat dioperasikan langsung oleh penggunanya. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah TV, Radio, Film, Cetak, Musik, Game, Entertaiment, Tutorial, dan ICT (Internet).



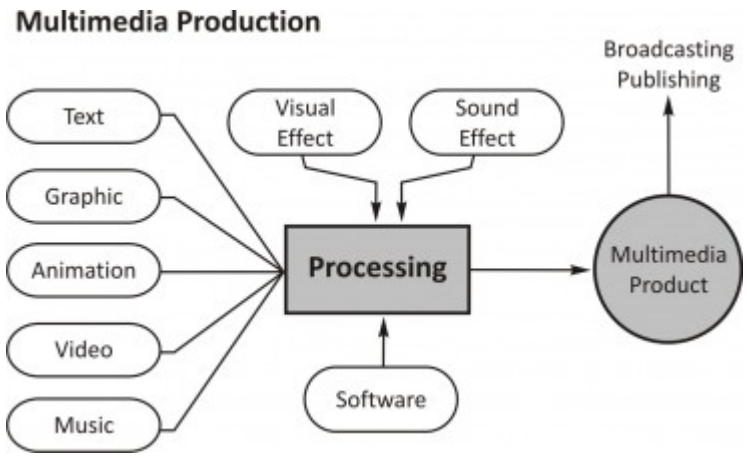
Bagan 2.1: Multimedia Linear

2.3.2 Multimedia Interaktif

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.

Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi, *game,* dan lain-lain.

Dalam kategori ini media yang digunakan adalah media teks, media audio, media video, media animasi, media *graph / image*, media *interactivity*, dan media *special effect.*



Bagan 2.2: Multimedia Production.(Interaktif)

Melihat dari kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh multimedia itu sendiri, menurut penulis di dalam dunia pembalajaran, ada beberapa manfaat umum yang diperoleh dari media interaktif ini, diantaranya sebagai berikut :

a. Membuat poses belajar menjadi lebih menarik

b. Lebih interaktif

c. Jumlah waktu mengajar dapat dikurangi

d. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

e. Proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja

f. Sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak terlihat oleh mata, seperti elektron, bakteri, dan lain-lain.

b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.

c. Menyajikan benda atau suatu peristiwa yang memiliki sifat kompleks, rumit dan berlangsung dalam jangka waktu tertentu. Misalnya sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya benda angkasa, dan lain-lain.

d. Menyajikan suatu keadaan atau benda yang sebenarnya letak atau posisinya jauh dari keberadaan kita, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.

e. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

(Suyanto, 2004: 32)

Untuk menyatakan sebuah media dapat disebut multimedia interaktif yang digunakan untuk pembelajaran, Munadi (2008 : 153) menyatakan beberapa kriteria, antara lain :

a. Kriteria navigasi harus praktis dan mudah dimengerti.

b. Kriteria kandungan isi media harus dapat memberikan pengetahuan dan informasi.

c. Kriteria integrasi media yang memberikan penekanan pada salah satu aspek materi dalam media tersebut.

d. Kriteria tampilan yang menarik, sehingga *user* tidak merasa bosan.

e. Kriteria fungsi secara keseluruhan harus dapat memberikan pembelajaran mengenai materi yang dimaksudkan dalam meedia tersebut.

2.4 Macromedia Flash Professional 8

Macromedia Flash Profesional 8.0 adalah versi baru dari Macromedia Flash MX 2004. Kemampuan dan fitur-fitur yang ada di dalam Flash 8.0 lebih memudahkan *user* dan juga lebih canggih. Macromedia Flash 8 merupakan sebuah program animasi yang banyak digunakan animator untuk menghasilkan animasi yang profesional.

Keunggulan dari program Macromedia Flash Profesional 8 dibanding program lain yang sejenis, antara lain :

a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain
b. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie
c. Dapat membuat perubahan animasi
d. Dapat membuat gerakan animasi sesuai alur yang kita buat
e. Dapat dikonversi ke dalam berbagai tipe, seperti **.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.**

(Tn. 2007 : 3)