BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media

Pengertian media sendiri menurut Sadiman (2006) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

2.1.2 Jenis – jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis menurut Arsyad (2002) yaitu :

a. Media visual, yaitu media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik seperti buku, jurnal, poster, peta, dan sebagainya.
b. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengar peserta didik.
c. Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.
d. Multimedia, yaitu media yang melibatkan jenis untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Multimedia yang lebih ditekankan pada penggunaan berbagai Media berbasis TIK dan computer.

2.1.3 Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran menyajikan bahan ajar dalam bentuk instruksi dan narasi dengan sistem komunikasi interaktif stimulus respon, disajikan secara terstruktur dan sistematis sesuai kurikulum yang berlaku. Apabila dalam multimedia tersebut pengguna, misalnya pengguna, dapat memanipulasi atau berinteraksi dengan media tersebut, maka multimedia yang demikian disebut multimedia interaktif. Karakteristik terpenting multimedia interaktif adalah pengguna tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dia dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Ketika pengguna menggunakan multimedia interaktif, mereka diajak untuk terlibat secara audio, visual, dan kinetik.

Jadi, media segala sesuatu yang dapat diindra yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian pengguna sehingga proses belajar terjadi secara efisien dan efektif (Yudhi Munadi:2008).

2.1.4 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 :

a. Pertama, harus ada komputer yang mengkordinasikan apa yang dilihat dan didengar.

b. Kedua, harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi, menjelajah jaringan informasi.
c. Ketiga, harus ada navigasi yang memandu kita.
d. Keempat, 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.

2.1.5 Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran

Multimedia sangat potensial untuk meningkatkan mutu proses belajar-mengajar, yang akhirnya diharapkan meningkatkan hasil belajar pengguna. Tidak saja bisa memperjelas sajian, tetapi juga lebih menghemat waktu belajar, membuat apa yang dipelajari lebih tahan lama di ingatan, dan mampu memberikan "pengalaman lapangan" yang sulit dilakukan tanpa media tersebut. Pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran telah membawa akibat munculnya alternatif pola pembelajaran baru yaitu: kurikulum - bahan belajar - pengguna. Proses pembelajaran bisa berlangsung baik secara klasikal dalam kelompok besar, sedang, kecil maupun secara individual dan mandiri. Paket multimedia biasanya digunakan dalam belajar individual, mandiri, namun kadang-kadang digunakan pula dalam kelas di bawah bimbingan guru/dosen/instruktur. Oleh karena itu tidak

mengherankan apabila konsep multimedia sangat erat kaitannya dengan sistem pendidikan jarak jauh atau pendidikan terbuka yang mengharuskan siswa belajar secara mandiri. Konsep multimedia lebih dekat ke pembelajaran yang berorientasi pada pengguna *(user centered oriented)* bukan pendekatan yang berpusat pada guru *(teachers oriented).* Apapun juga konteks penggunaan paket multimedia pasti memiliki kadar interaksi yang tinggi antara pengguna dengan bahan belajar. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat menggantikan fungsi guru/dosen/instruktur terutama sebagai sumber belajar.

Namun multimedia bukanlah satu-satunya penentu utama keberhasilan dalam belajar. DeVoogd dan Kritt (Puspita:1997,2011) mengatakan multimedia tidak mengajar sebab yang mengajar tetap saja guru/dosen/instruktur. Dalam penggunaan multimedia, apabila peserta didik faham dan terampil maka kegiatan akan berjalan dengan baik dan peserta didik berhasil menguasai bahan pelajaran. Tetapi jika sebaliknya, maka media tersebut dapat menghambat keberhasilan. Dasar dan landasan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk dari pendidikan berbasis teknologi, yang memiliki landasan baik secara filosofis, sosiologis dan psikologis.

Sebagaimana yang dinyatakan oleh seorang ahli komunikasi Amerika, Floyde Brooker (1959). Dengan demikian, proses belajar mengajar dilihat dari sudut pandang komunikasi tidak lain adalah proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep, dan data yang sengaja dirancang sehingga dapat diterima oleh penerima pesan atau komunikan.

Dalam multimedia interaktif memperhatikan kondisi psikologis pengguna, di dalam multimedia interaktif disajikan dengan memberikan sub-sub materi sehingga siswa bisa memilih sesuai minat dan perkembangannya, disamping itu multimedia interaktif memberikan stimulus melalui software yang akan direspon oleh pengguna. Multimedia interaktif pun bisa dipelajari dan diputar secara berulang-ulang, disana juga terdapat penguatan. Bagi pengguna yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata bisa memahaminya dengan cara mengulang-ulang sampai pengguna hafal dan memahami dari simulasi-simulasi yang diuji cobakan.

Media *Sakura Learning* 1 yang akan dibuat termasuk dalam kategori medium mekanis karena gagasan dipresentasikan dan dikirimkan menggunakan suatu altefak tertentu (buku, lukisan, patung, surat dan sebagainya), karena menggunakan media komputer menggunakan media komputer pengguna akan terangsang untuk belajar menggunakan media karena lebih praktis dan tidak membosankan karena terdapat gambar-gambar.

Background serta audio dan video yang menarik bagi pengguna (Danesi:2010). Media *Sakura Learning* 1 juga akan dilengkapi dengan tombol-tombol *button* yang dapat mempermudah pengguna untuk mengoperasikan media dan membantu mendapatkan informasi yang diinginkan dalam media tersebut.

2.2 Adobe Flash CS6

2.2.1 Pengertian, Sejarah, dan Perkembangan

Adobe Flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) sumber dari adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool* professional yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *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.

Adobe Flash adalah salah satu produk/software dari *Adobe* (dahulu bernama *Macromedia* sebelum dibeli oleh perusahaan *Adobe*) yang digunakan untuk proses membuat dan mengolah animasi atau gambar yang menggunakan vektor untuk skala ukuran kecil. Dahulu Software ini penggunaanya ditujukan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat online (menggunakan koneksi internet) namun seiring dengan perkembanganya *Adobe Flash* digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat *offline* (tidak menggunakan koneksi internet). File yang dihasilkan dari *Software* ini menggunakan ekstension .swf serta dapat di play atau diputar melalui *Browser* / web dengan syarat sudah terinstall *plugin Adobe Flash*.



Gambar 2.2.1.1
Tampilan Pertama *Adobe Flash Professional* CS6

Bahasa pemrograman yang digunakan di *Adobe Flash* menggunakan bahasa *Action Script.* Umumnya banyak yang menggunakan *Action Script* 2.0 (ditujukan untuk penggunaan platform desktop) dan *Action Script* 3.0 (ditujukan untuk penggunaan *platform mobile*).

Software yang banyak digunakan saat ini yaitu *Adobe Flash CS6, CS6* atau *Creative Suite 6* yang merupakan versi dari *Adobe Flash* yang sebelumnya yaitu *Creative Suite 5*. Melalui *Adobe Flash CS6* kalian juga dapat membuat atau mengembangkan game,media pembelajaran atau bahan ajar, serta kuis,*banner* iklan dan lain-lain.Seiring dengan perkembangannya, *Flash* berkembang dan mempunyai beberapa versi yang diciptakan hingga tahun ini.

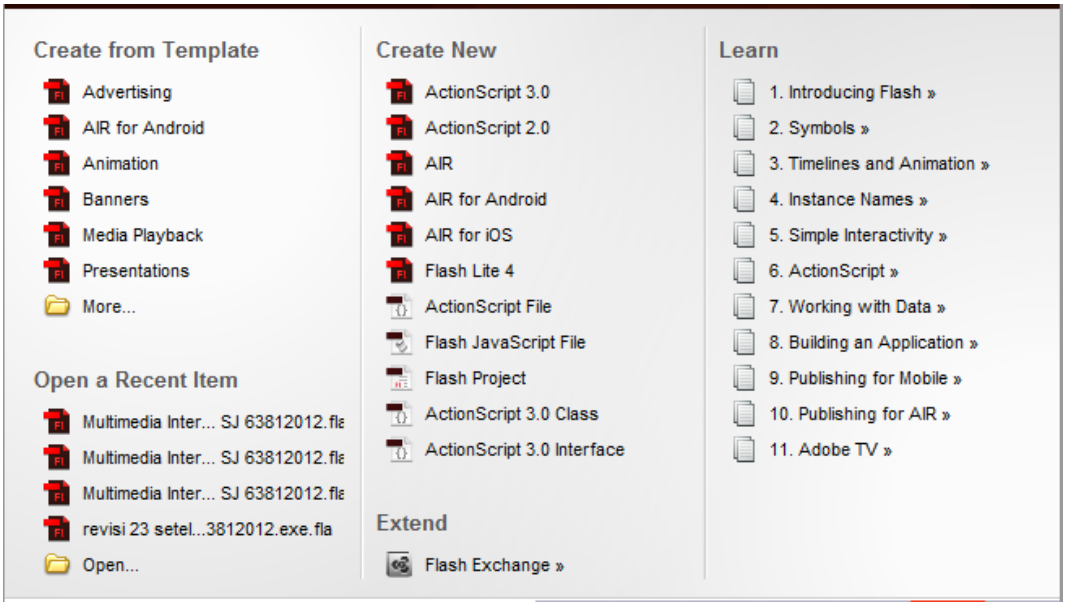
2.2.2 Cara Penggunaan Adobe Flash CS6

Menggunakan *Software* seperti *Adobe Flash CS6* tidak lah sulit ,asalkan kita giat atau rajin belajar lama -lama akan bisa sendiri (bisa karena terbiasa). Berikut di bawah ini saya akan berbagi tutorial tentang belajar mengenal *Adobe Flash CS6* dan *tools* penggunaanya.

Sebelum itu pastikan *Adobe Flash CS6* sudah terinstall di komputer. Kalian dapat mendownload (membeli) melalui situs web *Adobe Flash CS6* di *Adobe Flash CS6 Site*.

(1) Menjalankan *Adobe Flash CS6*

Pertama-tama kalian dapat membuka *Software Adobe Flash CS6* yang ada di Komputer kalian dengan cara mengklik kiri dua kali. Sampai muncul tampilan seperti gambar dibawah beserta penjelasanya:



Gambar 2.2.1.2
Tampilan Awal di *Adobe Flash CS6*

(a) *Create from template*, digunakan untuk membuka template-template yang sudah disediakan di *Adobe Flash CS6.*

(b) *Create New*, digunakan untuk membuat atau membuka file dokumen baru .

(c) *Learn*, pada bagian ini akan di jelaskan dasar-dasar penggunaan yang ada di Adobe Flash, pengguna nanti akan diarahkan ke Situs Web Adobe.com ketika memilih.

(d) *Open a Recent Item***,** digunakan untuk membuka file dokumen yang baru saja dibuat dan disimpan.

(e) *Open*, digunakan untuk membuka file yang tersimpan di direktori folder pada komputer kalian.

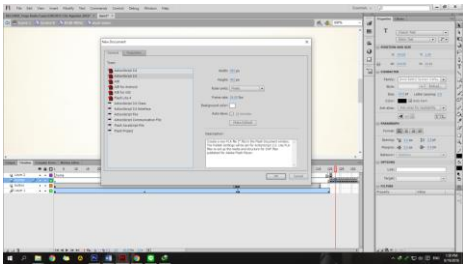
(f) *Don't show again***,** ketika di centang maka akan berfungsi untuk menyembunyikan tampilan awal *Adobe Flash*.

2) Membuka atau membuat file dokumen baru

Dari gambar 2.2.2 diatas, kalian dapat membuka atau membuat file dokumen baru di *Adobe Flash CS6* dengan dua cara:

(a) Pada bagian *Create New* kalian dapat memilih jenis versi *Action Script* (Contoh *Action Script* 2.0).

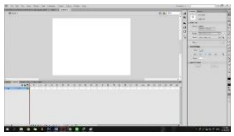
(b) Pada bagian menu pilih *File* lalu *New* pada *Tab General* pilih jenis versi *Action Script*. Kalian dapat melihat seperti gambar 2.2.1.3 dibawah:



Gambar 2.2.1.3

Tampilan *New Document*

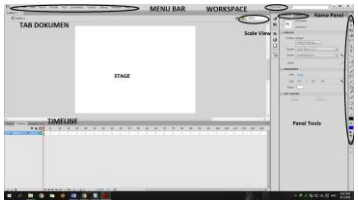
Setelah di pilih makan akan muncul tampilan seperti gambar di bawah :



Gambar Gambar 2.2.1.4
Tampilan Dokumen baru yang dipilih

3) *Tools* di *Adobe Flash CS6*

Berikut adalah tools dalam *Adobe Flash CS6*



Gambar 2.2.1.5
Tampilan Dokumen baru beserta bagian-bagianya.

(a) *Tab Dokumen*, menunjukan tabulasi dari suatu dokumen atau stage yang sedang dibuat.

(b) *Menu bar*, suatu barisan menu yang berfungsi untuk melakukan perintah yang di tampilkan menggunakan text.

(c) *Workspace*, digunakan untuk mengatur layout atau tampilan area kerja di Adobe Flash CS6.

(d) *Stage*, menunjukan suatu tempat dibuat atau diolahnya keseluruhan obyek yang ada di Adobe Flash CS6.

(e) *Scale View*, berfungsi untuk mengatur skala atau ukuran pada Stage.

(f) *Timeline*, pada bagian ini digunakan untuk (mengatur dan mengontrol) isi yang ada di file dokumen dalam layar dan frame.

(g) *Motion editor*, merupakan kelanjutan dari timeline yang juga digunakan untuk mengontrol animasi.

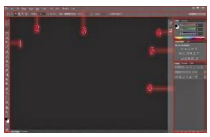


Gambar 2.2.1.6
Tampilan *Panel Timeline*

(h) *Panel Properties*, pada panel ini kalian dapat mengatur suatu *Stage*,Obyek, dan *Frame* yang kalian pilih. disini juga terdapat *Publish Setting* yang dapat kalian pilih untuk menentukan hasil dari program yang telah kalian buat di *Adobe Flash*.



Gambar 2.2.1.7
Tampilan *Panel Properties*



Gambar 2.2.1.8
Tampilan *Panel Photoshop CS6*

Berikut adalah panel-panel yang ada pada photoshop CS6 seperti dalam gambar 2.2.8 diatas :

(a) *Panel Tools*, merupakan sebuah kotak yang berisi sejumlah tools (tombol perintah) yang di gunakan untuk mengelola,mengedit,mengatur objek yang akan di kerjakan.Dapat di katakan panel tools merupakan hal paling penting pada *photoshop*.

(b) *Panel Control*, merupakan bagian yang berisisejumlah *tools-tools* (tombol perintah) yang dapat di gunakan untuk melaksanakan suatu perintah tertentu.perintah tersebut menyesuaikan dengan tools yang terpilih pada *panel tools*.

(c) *Menu Bar*, merupakan baris menu yang berisi daftar-daftar perintah untuk mengatur *file*,mengolah *layer* dan dokunen,serta berisi perintah untuk memberi efek / *filter* dan mengatur tampilan *panel*. Pada menu bar terdapat *menu – menu file, edit, image, layer, type, select, filter, view, window* dan *help*.

(d) *Panel color*, merupakan panel color memiliki fungsi untuk memilih warna pada *Foreground* dan *Background* deangan cara mengeser *slider* warna R,G,B hingga memperoleh warna kombinasi yang tepat.

(e) *Panel Adjustments*, merupakan panel yang berisi perintah-perintah yang berfungsi untuk mengatur pencahyaan objek,seperti mengatur gelap terang objek,mengatur kontras objek ,mengatur warna gambar,dan lain sebagainya.

(f) *Dock Panel*, merupakan bagian yang menampung *panel-panel* yang tersedia pada *photoshop* sedangkan fungsi dari *panel* sendiri adalah untuk mengelola dan memanipulasi objek lanjut secara lebih detail dan kompleks.

2.2.3 Fungsi Panel Tools Adobe Photoshop CS6

Berikut ini adalah Fungsi *tool-tool* yang ada pada *Photoshop CS6*:



Gambar 2.2.3.1

Tampilan Fungsi *Tool* pada *Photoshop CS6*

1. *Move Tool*, Fungsinya untuk memindah objek baik itu berupa teks maupun gambar. Cara menggunakannya, aktifkan *move tool* lalu pilih objek yang akan dipindahkan dan seret ke tempat yang diinginkan.
2. *Rectangular Marquee Tool*, *Tools* ini berguna untuk membuat seleksi :
    1) *Eleptical Marquee Tool*, untuk membuat area seleksi berbentuk lingkaran.
    2) *Single Marquee Tool*, untuk membuat area seleksi berbentuk garis *horizontal*.

3) *Single Column Tool*, untuk membuat area seleksi berbentuk garis vertikal.

3. *Lasso Tool*, Berfungsi untuk membuat seleksi :
    1) *Polygonal Lasso Tool*, digunakan untuk membuat area seleksi berbentuk persegi/garis lurus.
    2) *Magnetic Lasso Tool*, digunakan untuk membuat area seleksi namun akan secara otomatis dilengketkan pada batas objek berdasarkan perbedaan warnanya.
4. *Quick Selection Tool*, berfungsi untuk membuat seleksi dengan cepat
    1) *Magic Wand Tool*, berfungsi untuk membuat seleksi pada daerah yang memiliki kesamaan warna namun dapat diatur toleransinya pada *options bar*.
5. *Crop Tool*, digunakan untuk memotong area tertentu dari gambar :
    1) *Prespective Crop Tool*, digunakan untuk memotong area tertentu dari gambar tetapi sudutnya, tidak mesti 90 derajat.
    2) *Slice Tool*, berfungsi untuk membuat potongan-potongan gambar
    3) *Slice Select Tool*, berfungsi untuk memilih potongan gambar jika kita masih ingin menggesernya.
6. *Eyedropper Tool*, berguna untuk mengambil sampel warna pada gambar dan menyimpannya di box warna. Kita tinggal mengaktifkan eyedropper lalu klik sampel warna yang akan kita ambil, maka secara otomatis warna akan tersimpan di *color box* dan siap digunakan :

1) *Color Sampler Tool*, untuk mengambil sample warna sekaligus menampilkan setiap warna yang terseleksi pada *panel info* dalam bentuk *color value*.
2) *Ruler Tool*, untuk mengukur objek, jarak lokasi dan sudut pada lembar kerja.
3) *Note Tool*, untuk menambahkan catatan dalam sebuah lembar kerja atau pekerjaan desain.

7. *Spot Healing Brush Tool*, untuk memperbaiki bidang gambar dengan mangambil bagian dari gambar lain yang masih bagus :
    1) *Healing Brush Tool*, untuk memperbaikin bidang gambar dengan menempelkan bagian dari bidang gambar lain yang masih bagus.
    2) *Patch Tool*, untuk memperbaiki bidang gambar yang rusak dengan menempelkan bagian dari bidang gambar lain yang masih bagus.
    3) *Content-Aware Move Tool*, merupakan fasilitas baru di *Photoshop CS6* yang berfungsi untuk memindahkan objek ke bagian lain dan secara otomatis menyesuaikan daerah tersebut dengan objek disekitarnya.
    4) *Red eye Tool*, digunakan untuk menghapus warna merah pada mata akibat refleksi cahaya.
8. *Brush Tool*, untuk membuat objek polesan kuas. *Photoshop* menyediakan bentuk kuas yang bervariasi :
    1) *Pencil Tool*, untuk membuat objek coretan pensil.

2) *Color Replacement Tool*, untuk mengganti warna pada sebuah gambar.
3) *Mixer Brush Tool*, untuk memberikan polesan dengan mencampurkan warna kuas dan warna gambar.

9. *Clone Stamp Tool*, untuk menggandakan atau kloning area gambar :
    1) *Pattren Stamp Tool*, untuk menggandakan pola atau corak dari suatu gambar.
10. *History Brush Tool*, untuk membuat polesan kuas yang di gabungkan dengan perintah terakhir yang anda terapkan :
    1) *Art History Brush Tool*, sama dengan *history Brush*, polesan kuasnya memiliki corak bervariasi ditentukan sesuai keinginan anda.
11. *Eraser Tool*, untuk menghapus area gambar :
    1) *Background Eraser Tool*, untuk menghapus *backgound* dari suatu gambar.
    2) *Magic Eraser Tool*, untuk menghapus area pada gambar yang memiliki gambar padat.
12. *Gradient Tool*, untuk membuat warna gradasi pada bidang gambar atau layer :
    1) *Paint Bucket Tool*, untuk membari warna pada suatu gambar atau layer.
    2) *3D Material Drop Tool*, untuk Memberi 3D warna pada gambar atau *layer*.
13. *Dodge Tool*, untuk mencerahkan gambar :
    1) *Burn Tool*, untuk menghitamkan atau menggelapkan gambar.

2) *Sponge Tool*, untuk mengubah satu rasi warna gambar.

14. *Pen Tool*, untuk membuat objek p*ath* dengan bentuk yang terstruktur dan presisi :
    1) *Free from Pen Tool*, untuk membuat objek *path* dengan bentuk yang bebas.
    2) *Add Anchor Point Tool*, untuk menambahkan titik *anchor* pada objek *path*.
    3) Delete Anchor Point Tool, untuk menghapus titik *anchor* pada su,atu objek *path*.
    4) *Convert Point Tool*, untuk mengubah titik *anchor* pada suatu objek *path*.
15. *Horizontal Type Tool*, untuk membuat objek teks dengan arah *horizontal* :
    1) *Vertical Type Tool*, untuk membuat objek teks dengan arah vertikal.
    2) *Horizontal Type Mask Tool*, untuk membuat area seleksi berbentuk teks dengan arah horisontal.
    3) *Vertical Type Mask Tool*, untuk membuat area seleksi berbentuk teks dengan arah vertikal.
16. *Path Selection Tool*, untuk Memilih Objek *Path* :
    1) *Direct Selection Tool*, untuk memilih titik - titik atau *point* pada suatu objek *path*.
17. *Rectangle Tool*, untuk membuat objek kotak. Tekan *Shift* sambil *drag mouse* untuk membuat objek persegi :

1) *Rounded Rectangle Tool*, untuk membuat objek kotak dengan sudut tumpul.
2) *Ellipse Tool*, untuk membuat objek *ellipse*. Tekan Shift sambil *drag mouse* untuk membuat objek lingkaran.
3) *Polygon Tool*, untuk membuat objek poligon atau segi banyak dan bintang.
4) *Line Tool*, untuk membuat garis. Tekan *Shift* dan tarik *pointer* untuk membentuk garis lurus vertikal atau horisontal.
5) *Custom Shape Tool*, untuk membuat objek dengan berbagai pilihan objek yang tersedia secara default di dalam *photoshop*.

18. *Hand Tool*, untuk menggeser tamplan gambar dalam dokumen kerja :
    1) *Rotate View Tool*, untuk memutar tampilan gambar dalam dokumen kerja.
19. *Zoom Tool*, untuk memperbesar dan memperkecil tampilan gambar dalam dokumen kerja :
20. *Set Foreground & Background*, untuk mengganti warna *foreground* dan *background*.
21. *Quick Mask Mode*, untuk mengolah *file* gambar atau foto ke dalam mode normal dan *Quick Mask*.
22. *Screen Mode*, Tombol ini untuk merubah tampilan jendela dari tampilan standar, *full screen* dengan menu, atau *full screen*.