

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Media Pembelajaran**

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

Penggunaan media pendidikan dalam jalannya kegiatan pendidikan dan pembelajaran dapat mendorong siswa dalam metode pembelajaran yang efektif dan efisien, dan jika pembelajaran bermakna maka dapat berdampak positif bagi siswa. Hal ini disebabkan oleh pendapat Muhson (2010) bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa serta membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Haryono (2014) juga memaparkan beberapa metode pembelajaran yang efektif dan efisien, antara lain: 1) Manajemen waktu; 2) Pilih lokasi untuk sumber belajar Anda. 3) Penggunaan media pembelajaran 4) Review materi. 5) Pengembangan materi 6) Turunkan kesimpulan.

Menurut Zainiyati (2017), multimedia dalam proses pembelajaran menggunakan berbagai jenis media seperti teks, suara, dan gambar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang semua media digabungkan menjadi satu. Rohwati (2012) juga mendefinisikan alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai bahan atau berbagai komponen untuk memfasilitasi komunikasi dengan media pembelajaran dan penahanan konsep. Sedangkan menurut Munadi (2008), media pembelajaran menyampaikan pesan sumber dengan cara yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang bermanfaat dimana penerimanya dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Mengungkapkan segala sesuatu yang dapat didistribusikan. Berdasarkan beberapa komentar tersebut, media pembelajaran dapat disimpulkan dengan alat dan komponen yang digunakan untuk menyampaikan pesan di kelas.

Media pendidikan juga memiliki beberapa keunggulan lain. Seperti yang diungkapkan oleh Muhson (2010:4) yang mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki tujuh (7) keunggulan, yaitu: 1) konsep konkrit yang abstrak untuk mengurangi perhatian kebahasaan. 2) membangkitkan motivasi untuk mengurangi tingkat kebosanan siswa dalam proses pembelajaran; 3) Mengaktifkan semua indera siswa sehingga dapat mengimbangi kelemahan salah satu indra. 4) Mendekati dunia nyata dari teori/konsep yang sulit diperoleh dengan metode selain menggunakan media pembelajaran. 5) meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya; 6) Memberikan keseragaman atau keseragaman pengamatan, karena pemahaman setiap siswa tergantung pada pengalaman dan kecerdasan masing-masing siswa. 7) Memberikan informasi pembelajaran yang berkesinambungan dan dapat diulang atau disimpan sesuai kebutuhan.

Menurut Daryanto (2010), multimedia dapat dibedakan menjadi multimedia linier dan multimedia interaktif. Yang dimaksud dengan multimedia linier adalah multimedia yang pengguna tidak memiliki pengontrol untuk digunakan. Linear dapat diartikan sebagai yang dilakukan terus menerus atau terus menerus, seperti di televisi dan film. Pengertian multimedia interaktif adalah tanggung jawab pengguna untuk dapat menentukan dan memilih proses menjalankan multimedia karena pengontrol yang digunakan oleh pengguna adalah multimedia. Menurut beberapa definisi para ahli tersebut, multimedia adalah berbagai jenis teks interaktif, audio, grafik, yang disampaikan dengan menggunakan komputer dan perangkat elektronik untuk memberikan informasi yang tersedia. Dapat disimpulkan bahwa itu adalah kombinasi dari animasi, video dan media. Hal ini dikendalikan oleh pengguna sendiri yang mendukung proses pembelajaran.

### **2.1.2 Kriteria Media Pembelajaran**

Dalam membuat media pembelajaran tentunya diharapkan media tersebut dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar. Oleh karena itu, agar dapat menggunakan media pembelajaran yang efektif tanpa menyia-

nyiakannya, perlu dilakukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Arsyad (2013) menjelaskan bahwa kriteria seleksi dimulai dengan anggapan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan.

Menurut Winarno (2009), ada beberapa aspek untuk menilai atau mengevaluasi multimedia pembelajaran yakni aspek *subject matter*, *auxiliary information*, *affective considerations*, *interface*, *navigation*, *pedagogy*, dan *robustness* yang mana media tersebut dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Menurut Winarno (2009), ada beberapa aspek untuk mengevaluasi dan mengevaluasi pembelajaran, multimedia. Ini mencakup aspek kekokohan yang dapat dikatakan *subject matter*, *auxiliary information*, *affective considerations*, *interface*, *navigation*, *pedagogy*, dan *robustness*.

1. *Subject matter*, yaitu data yang ditentukan memenuhi tujuan awal pembuatan program, kedalaman materi dapat sesuai dengan tingkat siswa yang menggunakan produk dan mencapai tujuan. Selanjutnya, apakah struktur konten sudah sesuai, dan apakah materi yang disajikan pada produk sudah sesuai?
2. *Auxiliary information*, yakni informasi yang tidak berhubungan langsung dengan materi, seperti pendahuluan, instruksi, bantuan, kesimpulan, dll.
3. *Affective considerations*, yakni cara produk dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak.
4. *Interface*, karena penampilan suatu produk sangat penting, pelajari pengembang multimedia, perhatikan pembuatan teks, animasi dan grafik, audio dan video.
5. *Navigation*, perlu membuatnya dengan mudah dan jelas untuk dinavigasi sehingga pengguna dapat mengakses program tanpa masalah. Navigasi harus konsisten.
6. *Pedagogy*, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah metodologi, interaksi, kemampuan kognitif, pembelajaran kolaboratif, strategi pembelajaran,

kontrol pengguna, pertanyaan, menjawab pertanyaan, kualitas umpan balik, dan tingkat kemahiran materi.

7. *Robustness* atau daya tahan produk diperlukan. Program tidak boleh gagal atau *error*.

Menurut Degeng (1993), Ketika memilih media pembelajaran, faktor-faktor berikut harus dipertimbangkan selama pengembangan dan penggunaan:

1. Tujuan instruksional.

Diperlukan memilih media yang dapat membantu untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan sebelumnya.. Mungkin ada sejumlah alternatif media yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu. Sebisa mungkin pilihlah yang paling cocok. Kesesuaian tersebut terutama ditentukan oleh karakteristik sasaran dan karakteristik media pembelajaran yang digunakan.

2. Keefektifan.

Media yang dianggap paling efektif dan tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dari antara media pilihan ganda yang dipilih.

3. Siswa.

Apakah media yang dipilih berdasarkan kemampuan, kosakata pengalaman, dan apakah menarik perhatian siswa? Untuk siapa itu digunakan? Apakah individu atau kelompok kecil, kelas atau publik? Bagaimana dengan pekerjaan tatap muka atau jarak jauh?

4. Ketersediaan.

Apakah media yang diperlukan itu sudah tersedia? Jika belum, apakah mudah untuk mendapatkan media tersebut? Ada beberapa opsi yang dapat Anda ambil untuk ketersediaan media. Artinya, Anda dapat membuatnya sendiri,

membuatnya bersama siswa, menyewakannya, menyewakannya, membelinya, dan menghentikannya di pemerintah.

5. Biaya pengadaan.

Apakah ada biaya jika saya membutuhkan uang untuk menggalang media? Akankah pembelanjaan mencapai keseimbangan antara manfaat dan konsekuensi penggunaan? Apakah ada media lain yang lebih murah tapi efeknya sama?

6. Kualitas teknis.

Apakah media yang dipilih itu kualitasnya baik? Misalnya, jika menggunakan media gambar, apakah cocok sebagai media pembelajaran? Bagaimana keadaan daya tahan media yang dipilih tersebut?

Kemudian terdapat prinsip-prinsip umum untuk merancang atau mendesain media yakni sebagai berikut:

a. Kesederhanaan

Media dalam format ini harus dibatasi pada ringkas, sederhana, dan penting. Konsep harus dijelaskan dengan jelas dan mudah dipahami. Kalimat-kalimatnya sangat jelas, sederhana dan mudah dibaca. Jangan menulis secara artistik, karena tidak dapat dibaca manusia.

b. Kesatuan

Asas kesatuan ini merupakan hubungan yang terjalin antara unsur-unsur visual dengan kesatuan fungsi secara keseluruhan. Bentuk tunggal ini dapat diekspresikan oleh elemen yang saling mendukung atau dengan menggunakan instruksi seperti panah atau alat visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan spasi yang digambar pada satu halaman.

c. Penekanan

Meskipun media disajikan sebagai ide, itu hanyalah perangkat yang dikembangkan, dan seringkali perlu untuk menyoroti area tertentu untuk menarik perhatian dan perhatian. Penekanan dapat dibuat dengan menggunakan ukuran tertentu, perspektif, atau, yang paling penting, warna tertentu untuk suatu elemen.

d. Keseimbangan

Ada dua jenis keseimbangan, formal dan informal. Keseimbangan formal dapat diwakili oleh pemisahan simetris, yang tampak statis. Tidak seperti keseimbangan informal, bentuk non-simetris ini lebih dinamis dan eye-catching. Jadi, Anda membutuhkan imajinasi dan kreativitas.

e. Alat-alat visual

Berikut adalah beberapa alat visual untuk membantu dalam menggunakan prinsip-prinsip produksi media visual:

- Garis

Dapat menghubungkan elemen garis media visual untuk memandu peserta mempelajari media dalam urutan tertentu.

- Bentuk

Semua bentuk aneh menarik perhatian khusus pada apa yang divisualisasikan.

- Ruang

Ruang terbuka di sekitar kata dengan elemen visual mencegah kemacetan di media visual. Elemen yang dirancang efektif jika ruang digunakan dengan baik.

- **Tekstur**

Tekstur adalah elemen visual yang digunakan sebagai pengganti sentuhan rasa tertentu, dan juga dapat digunakan sebagai pengganti warna, penyorotan, pemisahan atau peningkatan kesatuan.

- **Warna**

Warna adalah tambahan yang paling penting untuk media visual, tetapi harus digunakan dengan hati-hati untuk hasil terbaik. Gunakan warna untuk menonjolkan elemen visual untuk pemisahan atau kesatuan yang lebih besar. Pilih warna yang harmonis dan menyatu, karena terlalu banyak warna lain dapat menghalangi penglihatan Anda dan menyebabkan persepsi yang berbeda dari pesan yang disampaikan.

## **2.2 Strategi Pembelajaran**

Menurut Gerlach dan Ely dari Kasmadi dan Sunariah (2013), strategi pembelajaran merupakan metode pilihan untuk menyediakan materi pembelajaran dalam lingkungan belajar. Romizowsky dari Rusmono (2012) mendefinisikan strategi pembelajaran dalam kegiatan yang digunakan untuk memilih strategi pembelajaran.

Strategi pembelajaran merupakan pola umum aktivitas guru dan siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang dijelaskan oleh Surtikanti dan Santoso (2008). Sedangkan menurut Senjaya dari Subadi (2011) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan belajar yang harus dilakukan guru dan siswa agar dapat mencapai strategi pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa komentar di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah metode atau pola yang digunakan guru dan siswa untuk memilih strategi pembelajaran dan menyediakan bahan pembelajaran dalam

pengajaran dan terwujudnya proses pembelajaran. Dapat dicapai secara efektif dan efisien.

### **2.3 Kamus**

Kamus dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mencakup bidang golf. Kamus juga banyak digunakan sebagai referensi untuk mencari arti kata dan istilah. Ada buku referensi atau ensiklopedia lain yang fungsinya hampir sama. Perbedaan antara kamus dan ensiklopedia adalah kamus hanya menjelaskan definisi dan arti kata, sedangkan ensiklopedia memberikan penjelasan yang lebih detail tentang apa yang Anda cari atau suatu konsep. Kamus Besar Indonesia (KBI) mendefinisikan kamus dalam sebuah buku yang berisi kumpulan istilah dan nama yang disusun menurut abjad dengan penjelasan arti dan penggunaannya.

Chaer (2007) menyebutkan sebelumnya bahwa ada tujuh fitur yang berbeda. 1) Makna suatu kata berfungsi untuk menjelaskan arti kata tersebut. 2) Pengucapan kata berfungsi untuk menjelaskan pengucapan dan pengucapan kata. 3) Ejaan kata berfungsi untuk menunjukkan cara mengeja setiap kata dengan benar. 4) Bungkus kata memungkinkan Anda mengetahui bungkus kata yang benar. 5) Standarisasi kata berperan dalam menentukan apakah suatu kata dibakukan. 6) Informasi lain berfungsi untuk memberikan informasi tentang kata seperti asal kata, kategori tata bahasa, penggunaan kata dan pilihan penggunaan kata. 7) Istilah sumber bertindak sebagai sumber pencarian kata untuk menghasilkan istilah.

Berdasarkan definisi di atas, maka didefinisikan dalam buku referensi terlebih dahulu. Namun, seiring perkembangan zaman, kamus memiliki berbagai bentuk. Atkins dan Rundell (2008) menyebutkan sebelumnya bahwa ada delapan jenis, tergantung pada kepribadian mereka. Kamus-kamus ini dibedakan menggunakan beberapa ciri, antara lain: 1) Bahasa yang digunakan dapat berupa satu bahasa atau dua bahasa, dwibahasa atau berbeda dari dua bahasa. 2) Lingkup atau tinjauan sebelumnya meliputi terminologi umum, ensiklopedia dan budaya, istilah dan terminologi, dan istilah yang lebih spesifik. 3) Pra-versi termasuk edisi reguler atau



standar, edisi kecil atau saku. 4) Media atau mediasi meliputi media cetak, media elektronik, dan berbasis web. 5) Presets baik termasuk arti dari sebuah kata atau mendefinisikan arti dari sebuah kata dan kata besar dari kata tersebut. 6) Pengguna bahasa meliputi kelompok yang semuanya berbicara dalam bahasa yang sama, kelompok dalam dua bahasa dan siswa dari seluruh dunia yang mempelajari kamus bahasa. 7) Keahlian dan keterampilan pengguna termasuk ahli bahasa dan profesional dalam bahasa lain, orang dewasa terpelajar, siswa sekolah, anak-anak dan guru bahasa. 8) Perlunya penggunaan kamus adalah detoksifikasi yang digunakan untuk memahami arti kata, penerjemahan teks asing ke dalam bahasa ibu dan pengkodean yang berguna (koreksi kata) untuk menggunakan kata dengan benar, mandiri, termasuk terjemahan teks bahasa nasional. Dalam bahasa asing, seorang guru bahasa.

Kamus istilah atau yang dikenal sebagai glosarium, berisi entri (kata-kata yang dimasukkan ke dalam kamus) dari bidang ilmu tertentu yang secara intrinsik semantik sesuai dengan bidang ilmiah. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan glosarium sebagai kamus yang berisi istilah-istilah yang memiliki arti konsep-konsep dalam bidang ilmu tertentu (misalnya kamus hukum dan kamus kimia). Daftar istilah membantu untuk mendefinisikan kata (istilah), terutama dari sudut pandang bidang ilmiah. Melihat pentingnya glosarium untuk bidang ilmu tertentu, maka tidak heran jika saat ini banyak bermunculan glosarium, termasuk bidang golf. Kamus *GorufuGo!* Berisi definisi istilah dalam dunia golf, dan kamus istilah yang berfungsi sebagai panduan atau referensi untuk menemukan definisi istilah golf.

## **2.4 Android**

Menurut Huda (2013), Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone dan tablet serta telepon genggam. Sedangkan Murtiwiwati dan Lauren (2013:2) menggambarkan Android sebagai sistem operasi mobile berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk telepon seluler, termasuk sistem operasi, middleware, dan aplikasi.

Android pertama kali dikembangkan oleh sebuah perusahaan bernama AndroidInc. Pada tahun 2005, Google Inc. telah diakuisisi oleh Sistem operasi ini diumumkan secara resmi pada tahun 2007 sehubungan dengan berdirinya Open Handset Alliance (OHA) yang misinya adalah mengembangkan platform Android. Mulyana (2012) juga menjelaskan bahwa OHA merupakan aliansi bisnis yang beranggotakan lebih dari 80 perusahaan antara lain HTC, Sony, Dell, Intel, Motorola, Qualcomm, dan Samsung. Tujuan utama dari bisnis ini adalah untuk mengembangkan standar terbuka untuk ponsel.

Android memiliki banyak keunggulan dibandingkan sistem operasi perangkat seluler lainnya. Cinar (2012) memiliki tiga keunggulan Android: 1) menyediakan banyak alat untuk membangun perangkat lunak Android dan memiliki peluang untuk mengembangkan perangkat lunak dan aplikasi, jadi lengkap (platform lengkap); 2) pengembangan Terbuka (platform open source) karena pengembang dan pengembang adalah bebas mengembangkan aplikasi pada platform Android, yang memudahkan pengembang untuk membuat dan memodifikasi aplikasi pada sistem operasi; 3) Gratis (free platform) Android merupakan platform gratis yang dapat dikembangkan, dan tidak ada royalti pengembangan pada platform Android.

