

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Belajar**

Belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan pendidikan. Tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan tergantung bagaimana proses belajar yang telah ditempuh siswa dalam berbagai jenjang pendidikan. Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Surya (1997) dalam Rusman (2012: 85) menyatakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dimana kegiatan tersebut berarti bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan dalam dirinya meskipun perubahan itu hanya sedikit dan ini merupakan hasil dari interaksi perubahan tingkah laku yang bersifat pemanen atau tetap.

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2013:37) belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari. Kegiatan belajar tersebut dapat dihayati (diamati) oleh orang yang sedang belajar. Samping itu, kegiatan belajar juga dapat diamati oleh orang lain.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman yang

dialami setiap orang secara keseluruhan. Oleh karena itu, belajar merupakan suatu kebutuhan bagi seseorang yang hendaknya dilakukan sepanjang hayat atau belajar seumur hidup karena dengan belajar seseorang akan lebih baik dari sebelumnya dan dari yang tidak tahu menjadi tahu.

## **b. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu cara atau proses atau perbuatan yang dapat menjadikan seseorang belajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah cara yang sengaja dilakukan atau dirancang agar peserta didik belajar. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu: 1) interaksi antara pendidik dengan peserta didik; 2) interaksi antara sesama peserta didik atau antar sejawat; 3) interaksi peserta didik dengan narasumber; 4) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan; dan 5) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam.

Menurut Rusman (2012:93), pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat berjalan baik dengan baik. Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, dimana perubahan itu dengan didapatnya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

Dari beberapa definisi pembelajaran tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang meliputi

komponen tujuan, metode, materi dan evaluasi, yang disusun sedemikian rupa untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah agar berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan yang diinginkan.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah alat atau wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dalam pembelajaran antara peserta didik, pendidik dan media. Menurut Heinich (2008:154) dalam Pribadi “Media pembelajaran atau *intructional media* yaitu sesuatu yang membuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar”. Lebih lanjut menurut Sanaky (2013:4) mengatakan bahwa “Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perlengkapan atau alat bantu yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian, minat dan pikiran dalam kegiatan proses belajar dan pembelajaran.

## **b. jenis-jenis media pembelajaran**

Beragam jenis media pembelajaran yang dikembangkan dan di gunakan dalam pembelajaran, pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Menurut Asyhar (2011:45) adapun jenis-jenis media sebagai berikut :

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster, (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pesan dan informasi yang diterimannya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan non verbal adalah dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, dan CD player.
- 3) Media audio-visual, adalah jenis media yang diogunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Contoh media audio-visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran sangat banyak dikembangkan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki empat jenis media pembelajaran yaitu media visual yaitu hanya menggunakan indra penglihatan, kedua audio visual ia hanya

melibatkan indera pendengaran, dan yang ketiga media audio visual yang melibatkan penglihatan dan pendengaran dan yang keempat multimedia ia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual getak, dan audio.

### **3. Media Audio Visual**

#### **a. Pengertian Media Audio Visual**

Menurut Wingkel (2009:321) Media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio”. Sedangkan Menurut Sanjaya (2010:172) “Media audio - visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya”.

Menurut *Themistoklis Semenderiadis* (2009:68) Media audio-visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Audio – visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audio- visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya. Media ini dibagi lagi ke dalam dua kategori, yaitu:

- 1) Audio-visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.
- 2) Audio-visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan video-caset, televisi, OHP, dan komputer.

Karakteristik media Audio-visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio dan visual, Atoel (2011:18). Menyatakan bahwa sebagai alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pengajaran.

Media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut:

- 1) Kemampuan untuk meningkatkan persepsi.
- 2) Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.
- 3) Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar.
- 4) Kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai.
- 5) Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).
- 6) Dengan menggunakan media audiovisual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

## **b. Jenis Media Audio Visual**

Menurut Djamarah (2007:124) media audio visual dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*).

- 2) Audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

### **c. Kelebihan Dan Kekurangan Audio Visual**

Atoel (2014:5) menyatakan bahwa media audio-visual memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.
- 3) Media audio-visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

Menurut Hasan, (2016:26). Selain terdapat kelebihan media audio – visual juga terdapat kelemahan adapun kelemahan dari media audio visual adalah suaranya yang terkadang tidak jelas, pelaksanaanya memerlukan waktu yang cukup lama, dan biayanya relative lebih mahal. Namun, belum banyak informasi mengenai audio visual khususnya audio visual sebagai media pembelajaran. Hal ini patut disayangkan mengingat tingkat media dan tingkat pemakaian yang tinggi kurang dimanfaatkan bagi pendidikan.

#### **d. Media Audio Visual Dalam Pembelajaran**

Menurut Ritanto (1982:53) mengemukakan manfaat media audio visual dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Media audio-visual dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki anak didik.
2. Media audio-visual dapat melampaui batasan ruang dan waktu.
3. Media audio-visual sangat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media audio visual memberikan keseragaman pengamatan
5. Media audio visual dapat menanamkan konsep dasar yang besar, konkrit, dan realistik.
6. Media audio visual membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media audio visual memberikan pengalaman yang integral dari yang konkrit sampai ke abstrak.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran menjadikan peserta didik lebih fokus dan cepat memahami materi yang diajarkan, di tunjang dengan perencanaan yang baik, termasuk dengan keterampilan mendesain materi yang akan diajarkan dengan penggunaan media yang efektif, karena hal tersebut memiliki peran penting dalam menarik minat peserta didik dalam belajar.

#### **4. Android**

##### **a. Pengertian Android**

Menurut Gunawan (2021:1) *Android* adalah system operasi yang digunakan pada smartphone menggunakan linux sebagai landasan sistem operasi. Android memiliki sifat *open source* yakni memberikan izin kepada siapa saja dalam mengembangkannya.

Menurut Gunawan (2021:2) Android pertama kali dikembangkan oleh perusahaan Android Inc yang dikelola oleh Andi Rubin, Rich Miner, Nick Sears Dan Chris White untuk membuat system operasi yang digunakan pada kamera



digital akan tetapi dikarenakan pasar atas perangkat tersebut tidak begitu besar sehingga mereka mengalihkan perkembangan tersebut untuk telepon pintar yang akan menandingi *symbian* dan *windows mobile*. Walaupun berasal dari pakar-pakar teknologi yang berpengalaman pembuatan system operasi tersebut dilakukan secara diam-diam sekedar dikatakan bahwa mereka akan membuat perangkat lunak untuk telepon seluler.

Menurut Gunawan (2021:2-3) Saat masih proses pengembangan tim *android inc* kehabisan uang hingga akhirnya *google* membeli *android inc* tepatnya pada tanggal 17 agustus 2005 menjadikannya sebagai anak perusahaan milik *goggle* sepenuhnya. Pada tahun 2007 sistem operasi android dirilis bersamaan dengan pembentukan organisasi *Open Handset Alliance*. Tidak hanya *Goggle* *Open Handset Alliance* juga diikuti oleh nama-nama besar diantaranya Samsung, Motorola, LG, Toshiba, Intel, T-Mobile, Vodafone Dan Sony Ericsson.

## **b. Versi Android**

Menurut Gunawan (2021:3) versi-versi android yang dirilis adalah sebagai berikut :

### 1) Android 1.0 (Alpha)

Versi ini dirilis pada September 2008. Tetapi belum dirilis secara komersial. Dilengkapi dengan fitur-fitur seperti dukungan streaming youtube, *goggle map*, pemutar media, akses web browser, dan sinkronisasi pada aplikasi *goggle* lainnya.

### 2) Android 1.1 (Beta)

Versi ini dirilis pada february 2009. Versi ini juga belum dirilis secara komersial. Pada versi ini memperbaiki bugs dan melakukan peningkatan terhadap beberapa fitur seperti menampilkan dan menyembunyikan tombol panggilan, dan rincian lokasi pada aplikasi *maps*.

### 3) Android 1.5 (Cupcake)

Versi ini dirilis pada april 2009. Pada versi ini android sudah mulai diperkenalkan secara komersial. Versi ini mengawali penamaan

versi menggunakan nama makanan manis. Adapun fitur-fitur yang dimiliki seperti dukungan akan rotasi layar otomatis, widget dan keyboard virtual.

4) Android 1.6 (Donut)

Versi ini dirilis pada oktober 2009. Pada versi ini terdapat dukungan fitur-fitur seperti CDMA, gesture, bookmark, fitur pencarian cepat, text-to-speech-engine dan riwayat jelajah internet.

5) Android 2.0 (Éclair)

Versi ini dirilis pada januari 2010. Hadir dengan fitur-fitur baru seperti android 2.0 seperti menggunakan banyak akun, kontak cepat, Bluetooth 2.1. profil Bluetooth baru yakni object push profilr (OPP) dan phone book access profile (PBAP), dan live wallpaper.

6) Android 2.2 (Froyo)

Versi ini dirilis pada mei 2010 dengan fitur baru yakni dukungan OpenGL. ES 2.0 android cloud to device messaging yang dapat digunakan untuk berbagi jaringan internet, dan instalasi aplikasi penyimpanan eksternal (SD Card).

7) Android 2.3 (Gingerbread)

Versi ini dirilis pada desember 2010 menghadirkan fitur-fitur baru seperti dukungan terhadap kamera, dukungan terhadap sensor seperti barometer dan giroskop, download manager service, dan near field communication (NFC).

8) Android 3.0 (Honeycomb)

Versi ini dirilis pada februari 2011 pada versi ini terdapat perubahan besar pada tampilan UI untuk mengoptimalkan pada layar besar seperti tablet. Versi ini juga menghadirkan action bar, cursor loader, dan system clipboard.

9) Android 4.0 (Ice Cream Sandwich)

Versi ini dirilis pada oktober 2011 pada versi ini terdapat perubahan besar pada tampilan UI android 3.0 untuk menyesuaikan pada layar kecil yang memungkinkan aplikasi terlihat selaras baik diponsel ataupun tablet. Pada versi ini juga hadir fitur-fitur baru yaitu WI-FI direct dan juga android bean.

10) Android 4.1 (Jelly Bean)

Versi ini dirilis pada juni 2012 pada versi ini peningkatan terhadap user-interface (UI) menjadi fokus utama. Fitur-fitur terbaru pada versi ini yaitu dukungan terhadap penulisan teks dua arah (kiri ke kanan atau kanan ke kiri untuk bahas-bahasa seperti bahasa arab, dan juga dukungan terhadap bahasa internasional.

11) Android 4.4 (KitKit)

Versi ini dirilis pada oktober 2013. Hadir dengan fitu-fitur terbaik seperti dukungan percetakan pada printer nirkabel, dukungan terhadap teknologi near field communication (NFC) dengan host dan emulation, webview bersama rendering engine chromium dan dukungan pada ram rendah.

12) Android 5.0 (Lolipop)

Versi ini dirilis pada juni 2014. Pada versi ini menerapkan material design yakni user interface yang mengikuti desain goggle. Pada versi ini aplikasi dapat berjalan lebih cepat dari versi-versi sebelumnya dikarenakan goggle melakukan perubahan terhadap dalvik VM yang diganti dengan android runtime sehingga mempercepat kompilasi. Terdapat juga fitur yang dapat melindungi smartphone supaya tidak direset saat hilang yaitu fitur factory reset protection.

13) Android 6.0 (Marshmallow)

Versi ini dirilis pada mei 2015. Pada versi ini terdapat fitur baru yaitu dukungan mengakses smartphone menggunakan sidik jari.

14) Android 7.0 (Nougat)

Versi ini dirilis pada oktober 2016. Pada versi ini terdapat fitur dukungan mode malam, dukungan panggilan multi-endpoint dan keyboard default yang dapat mengirim animasi GIF langsung, dan dukungan multitasking yang memungkinkan pengguna membuka aplikasi tanpa menutup aplikasi yang sedang berjalan.

15) Android 8.0 (Oreo)

Versi ini dirilis pada agustus 2017. Pada versi ini terdapat fitur autofill yang dapat memudahkan dalam mengisi formulir seperti, dukungan gambar dalam gambar, memaksimalkan booting supaya lebih cepat.

16) Android 9.0 (Pie)

Versi ini dirilis pada agustus 2018. Fitur kecerdasan buatan atau AI merupakan fitur unggulan pada versi ini. Dengan fitur tersebut dapat secara otomatis mempelajari pola pemakaian pada smartphone. Terdapat juga fitur dukungan ponsel bezel less dan adaptive brightness yang berfungsi untuk mengatur secara otomatis kecerahan layar.

17) Android 10

Versi ini dirilis pada September 2019. Pada versi ini terdapat fitur-fitur seperti fokus mode, tema gelap, smart reply, control lokasi, live caption, notifikasi intuitif, project mainline, family link update dan navigasi gesture baru.

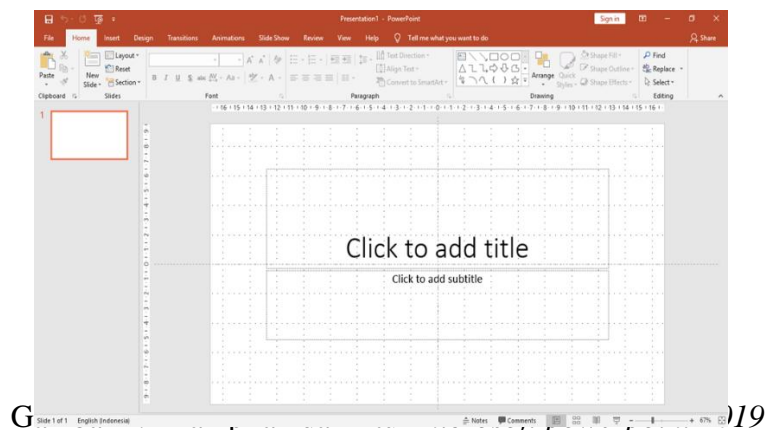
## 5. Microsoft Powerpoint 2019

### 1) Pengertian microsoft *Powerpoint 2019*

Menurut Aziz (2019:1) *Microsoft PowerPoint 2019* adalah Software untuk membuat presentasi secara elektronik yang handal. Presentasi Power Point dapat terdiri dari teks, grafik, objek gambar, *clipart*, *movie*, suara dan objek yang dibuat Software lain.

### 2) Tampilan dan fitur *Powerpoint*.

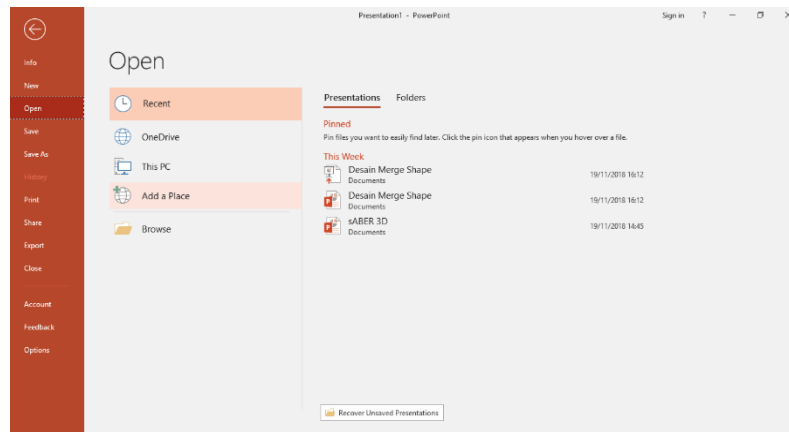
Adapun tampilan dan fitur yang terdapat di *Powerpoint 2019* yaitu :



Terdapat perbedaan istilah yang digunakan Ms. Power Point 2019 dibandingkan versi sebelumnya 2003 tetapi sama dengan versi 2007 yang tampilannya belum flat design dan 2013 maupun 2016 yang sudah menerapkan flat design, antara lain penggunaan istilah Ribbon Tabs untuk menggantikan menubar dan Ribbon untuk kumpulan *toolbar* (*tools group*).

a. Fungsi Utama Tombol Ms. Office (Ms. Office Button)

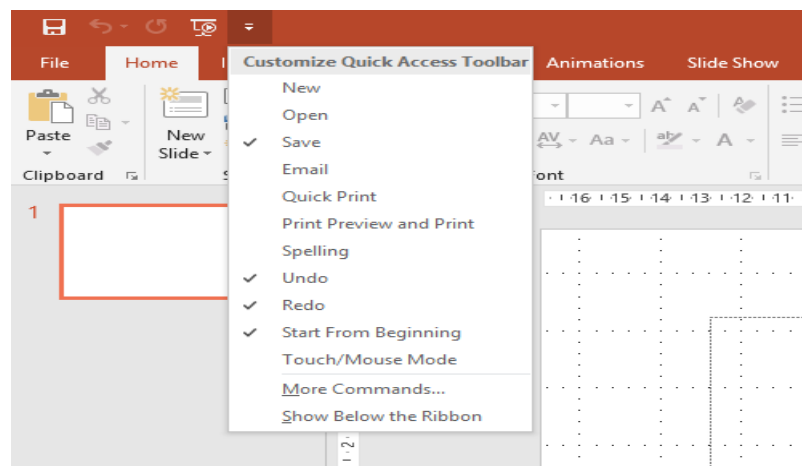
Ms. Office Button berisi fungsi-fungsi utama dari *File*, antara lain : *New, Open, Save, Save as, Print, Prepare, Send & Publish.*



Gambar 2.2 Fungsi Ms.Office Button

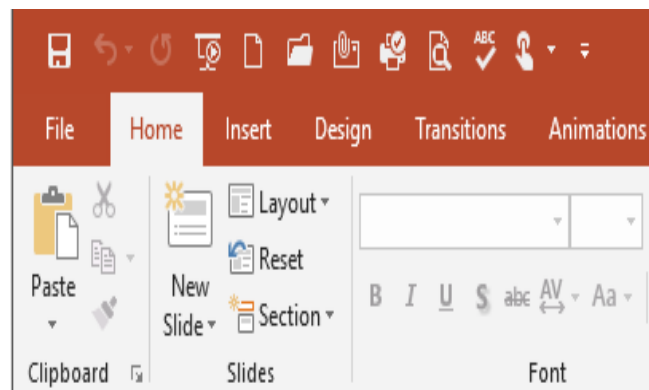
b. Quick Access Toolbar

berisi *shortcut* untuk fungsi *Save, Undo, and Repeat.* *Shortcut* ini dapat ditambah dengan mengklik panah di sebelah kanan.



Gambar 2.3 Quick Acces Toolbar

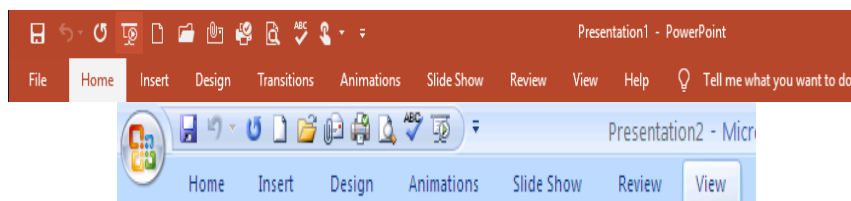
Jika kita mengaktifkan seluruh menu yang ada di pilihan *Customize Quick Access Toolbar*, maka shortcutnya akan aktif pada *Quick Access Toolbar*, seperti gambar berikut ini :



Gambar 2.4 Customize Quick Access Toolbar

### c. Ribbon Tabs

Setiap Ribbon Tab akan menampilkan Ribbon yang berisi beberapa set dari *Tool Groups*. Ribbon tabs dalam Ms. Power Point 2019 antara lain : *Home*, *Insert*, *Design*, *Animations*, *Slide Show*, *Review*, dan *View*.



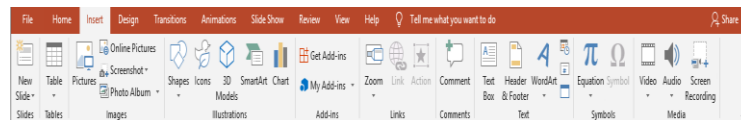
Gambar 2.5 Ribbon Tabs



Gambar 2.6 Ribbon Tab Home

Pada Ribbon Tab **Home** terdapat beberapa tool group, antara lain :  
*Clipboard, Slides, Font, Paragraph, Drawing* dan *Editing*, yang berfungsi untuk mengatur format slide dan isinya.

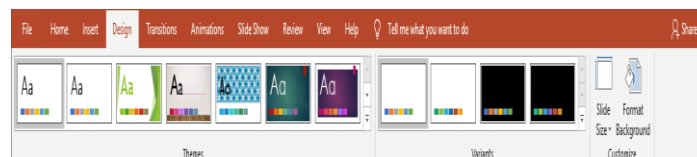
1. **Clipboard**, terdapat tombol *copy, paste, cut*, dan *format painter*.
2. **Slide**, terdapat tombol *add slide, layout, reset* dan *delete*.
3. **Paragraph**, terdapat tombol untuk mengatur perataan (*alignment*), *bullet and numbering, line spacing*, dan beberapa tombol untuk mengatur paragraph.
4. **Drawing**, terdapat tombol *Text Box, AutoShape, Arrange, Quick Styles, Shape Fill, Shape Outline*, dan *Shape Effects*.
5. **Editing**, terdiri dari tombol *Find, Replace*, dan *Select*.



Gambar 2.7 Ribbon Tab Insert

Ribbon tab Insert terdiri dari beberapa tool group, antara lain :

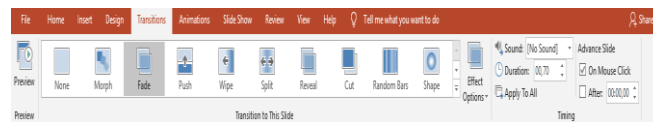
1. **Tables**, perintah untuk menambahkan table pada tampilan slide Anda.
2. **Illustrations**, terdapat tombol-tombol yang bisa Anda gunakan untuk menyisipkan gambar, *clipart, photo album, shapes, smartart*, dan *chart* (grafik).
3. **Links**, tombol-tombol pada tool group ini dapat digunakan untuk membuat link pada slide.
4. **Media Clips**, untuk memperkaya tampilan slide Anda, maka anda dapat menambahkan file *sound* (suara) atau *movie* (film).



Gambar 2.8 Ribbon Tab Design

Jika anda mengklik Ribbon tab *Design*, maka akan muncul Ribbon dengan beberapa tool group, antara lain : Page Setup, Themes, dan Background, berfungsi untuk mendesain slide Anda.

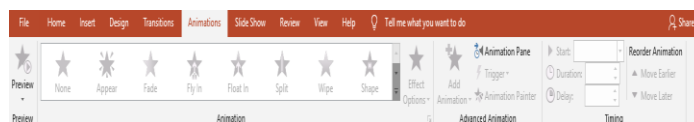
1. **Page Setup**, terdapat tombol untuk mengatur orientasi dari slide, apakah anda akan menggunakan orientasi *portrait* atau *landscape*.
2. **Themes**, Anda bisa menggunakan pilihan desain yang sudah disiapkan oleh Ms. PowerPoint 2019 untuk slide Anda.
3. **Background**, untuk memperindah slide yang Anda buat, anda bisa menata latar belakang slide Anda dengan menggunakan menu pada toolgroup ini.



Gambar 2.9 Ribbon Tab Transitions

Ribbon Tab *transitions* terdiri dari beberapa tool group, antara lain :

1. **Preview**, untuk melihat transisi yang diberikan pada sebuah slide tanpa masuk pada mode slideshow.
2. **Transition to This Slide**, pada tool group ini terdapat kumpulan template transisi siap pakai untuk memperindah pergantian slide anda, dan disiniilah letak animasi transisi yang baru yaitu Efek Transisi Morph.
3. **Timing**, Anda bisa mengatur suara pada transisi, mengatur durasi transisi, mengatur interaksi transisi dan penempatan transisi.

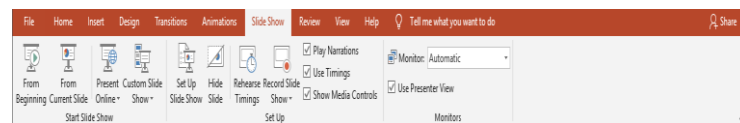


Gambar 2.10 Ribbon Tab Animations

Pada Ribbon Tab Animations, Anda bisa menambahkan berbagai macam bentuk animasi pada slide Anda. Terdapat 3 tool group yang bisa Anda gunakan, antara lain :



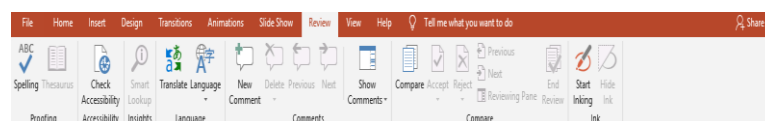
1. **Preview**, tombol ini dipergunakan untuk melihat hasil dari animasi yang Anda berikan untuk slide Anda.
2. **Animations**, Anda dapat memilih animasi bagi objek yang ada pada slide.
3. **Advance Animation**, untuk memberikan animasi bagi objek bagi kalian secara custom.
4. **Timing**, Anda bisa mengatur waktu mulai dan Durasi animasi, mengatur delay dan melakukan re order atau mengurutkan animasi.



Gambar 2.11 Ribbon Tab Slide Show

Ribbon Tab *Slide Show* terdiri dari beberapa tool group, antara lain :

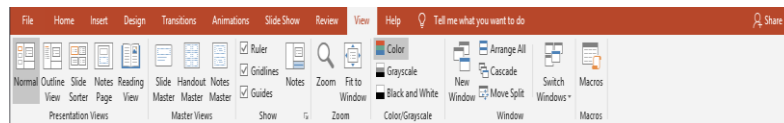
1. **Start Slide Show**, untuk menentukan dari mana slide Anda dijalankan, apakah dari awal (*from beginning*) atau dari slide yang sedang aktif (*from current slide show*) atau pilihan Anda sendiri (*custom slide show*).
2. **Set Up**, pada tool group ini terdapat tombol yang bisa digunakan untuk menyembunyikan slide (*hide slide*), merekam narasi (*record narration*) dan menentukan urutan slide (*rehearse timings*) yang akan ditampilkan.
3. **Monitors**, Anda bisa mengatur resolusi dari slide presentasi Anda pada tool group ini.



Gambar 2.12 Ribbon Tab Review

Terdapat tiga tool group pada Ribbon Tab ini, antara lain :

1. **Proofing**, digunakan untuk melakukan pengecekan pada tata tulis yang Anda buat di slide.
2. **Comments**, Anda bisa memberikan catatan pada slide yang Anda buat.
3. **Compare**, Anda bisa melakukan merger atau penggabungan 2 dokumen powerpoint.
4. **Ink**, Anda bisa menggunakannya untuk menggambar.



Gambar 2.13 Ribbon Tab View

Tool group yang terdapat pada Ribbon Tab ini antara lain :

1. **Presentation Views**, pada bagian ini Anda dapat melihat keseluruhan dari slide yang telah Anda buat. Anda bisa melihatnya secara *normal*, *slide sorter*, *notes page*, dan *slide show*. Selain itu Anda juga dapat membuat *slide Master* sesuai dengan desain yang Anda inginkan.
2. **Show/Hide**, untuk membantu Anda dalam membuat slide presntasi, Anda bisa menampilkan penggaris (*ruler*) dan garis bantu (*gridlines*).
3. **Zoom**, Anda dapat memperbesar ukuran slide yang Anda buat atau secara normal.
4. **Color/Grayscale**, Pada bagian ini anda dapat menentukan apakah slide yang Anda buat berwarna (*color*) atau hitam putih (*grayscale*).
5. **Window**, Anda manata tampilan window PowerPoint apakah secara *cascade*, *split*, atau berpindah ke window lain.

## 6. Mata Pelajaran Biologi

Safrudin (2016:4) menyatakan bahwa Biologi merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan kehidupannya dari berbagai aspek persoalan dan tingkat organisasinya. Produk keilmuan biologi berwujud kumpulan fakta-fakta maupun konsep-konsep sebagai hasil dari proses keilmuan biologi.

Depdiknas (2003:2) menyatakan bahwa Pembelajaran biologi yang ideal haruslah sesuai dengan hakikat keilmuan Biologi sebagai sains, yang meliputi objek dan permasalahan. Di samping itu, pembelajaran biologi hendaknya berpusat pada siswa (*student centered*) yang menekankan bahwa dalam

pembelajaran siswa dapat membangun pengetahuannya”. Hal ini sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang memberi penekanan pada proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan mutu pendidikan berupa peningkatan penguasaan materi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa Mata Pelajaran Biologi merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan alam yang mempelajari tentang makhluk hidup, mulai dari makhluk hidup tingkat rendah hingga makhluk hidup tingkat tinggi. Biologi tidak hanya terdiri atas kumpulan pengetahuan atau berbagai macam fakta yang dihafal, melainkan pelajaran biologi membutuhkan kegiatan atau proses aktif menggunakan pikiran dalam memahami gejala-gejala alam. Materi yang akan dikembangkan pada media pembelajaran *audio visual* berbasis *android* ini adalah materi keanekaragaman hayati dan makhluk hidup pada semester 2 (dua).

## **B. Kajian Penelitian Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurkholimah dalam skripsi, yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Flash CS 6* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMA Negeri 3 OKU. Berdasarkan Data hasil penelitian dianalisa dengan menggunakan rumus presentase. Dari hasil uji coba, ahli media, memberikan nilai 85,45% dengan kriteria “baik”, ahli desain menilai produk yang dibuat dengan presentase 81,90% dengan kriteria “baik”, dan hasil materi menilai produk yang dibuat dengan presentase 88,41% dengan kriteria “baik”. Kesimpulannya media pembelajaran ini layak dan baik sekali digunakan dalam pembelajaran disekolah.
  - a. Persamaan : penelitian yang dikembangkan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis android, serta tempat dan sekolah yang sama.
  - b. Perbedaan : pada penelitian ini yaitu menggunakan aplikasi yang berbeda
2. Penelitian yang dilakukan oleh Irnin Agustina Dwi Astuti dalam Jurnal penelitian & pengembangan fisika, (Volume 3, No.1, juni 2017) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Flash CS 6* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMA Negeri 3 OKU. Berdasarkan Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media yang diberikan kepada 6 (enam) orang validator yakni 3 ahli media dan 3 ahli materi. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi yang dilakukan

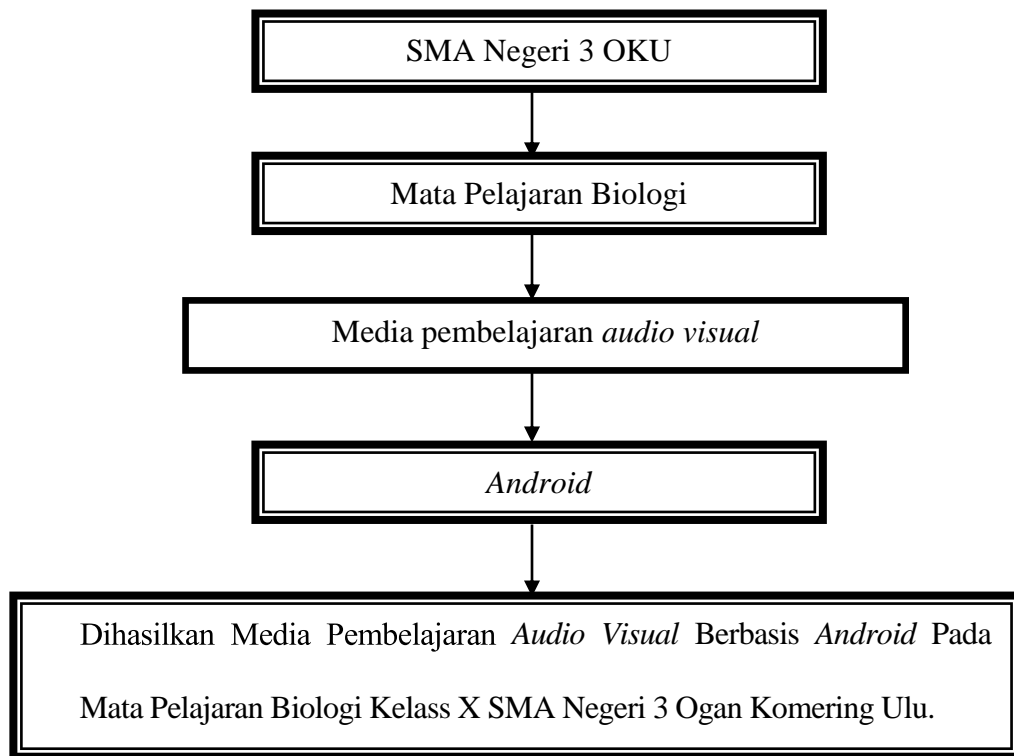
diperoleh persentase rata-rata penilaian sebesar 85,25% dengan kategori valid. dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran mobile learning berbasis android sudah valid untuk digunakan dalam pembelajaran fisika.

- a. Persamaan : penelitian yang dikembangkan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis android.
  - b. Perbedaan : Perbedaan pada penelitian ini terletak pada waktu, tempat dan sekolah yang berbeda dan aplikasi yang berbeda.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Diyan Fatmala dalam Jurnal biodik, (Volume 2, No.1, juni 2016) yang berjudul Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android pada materi plantae untuk siswa Sma menggunakan eclipse galileo. Berdasarkan Hasil validasi oleh ahli media tergolong kedalam kategori sangat baik (83,33%) dan validasi oleh ahli materi tidak berbeda, tergolong kedalam kategori sangat baik (83,33%). Setelah dilakukan revisi selanjutnya media diujicobakan pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di SMA Negeri 5 Kota Jambi dengan jumlah siswa sebanyak 12 orang. Berdasarkan hasil analisis media secara keseluruhan, media tergolong kategori sangat baik (85,83 %) yang berarti media layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- a. Persamaan : penelitian yang dikembangkan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis android serta menggunakan aplikasi yang sama yaitu *Microsoft powerpoint*.

- b. Perbedaan : pada penelitian ini terletak pada waktu, tempat dan sekolah yang berbeda.

### C. Kerangka Konseptual

Adapun kerangka konseptual penelitian adalah sebagai berikut:



~~Diagram 2.1 Kerangka Konseptual pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *android* pada mata pelajaran biologi kelas X SMA Negeri 3 Ogan Komering Ulu.~~