

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada mulanya seorang anak tidak dibekali pemahaman apapun kemudian terjadinya proses belajar maka seorang anak berubah tingkah laku dan pemahamannya semakin bertambah. Menurut Gagne dalam Dimiyati (2013:10) Belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. Thondike dalam Budiningsih (2012:21) juga mengungkapkan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon.

Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Lanjut, belajar menurut Suyono (2012:9) adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Lebih lanjut, Arsyad (2015:1) menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya.

Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada mulanya seorang anak tidak dibekali pemahaman apapun, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak berubah tingkah laku dan pemahamannya semakin bertambah.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:157) pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hal ini sejalan dengan Suyono (2012:4) bahwa dalam pembelajaran yang baik dan multiarah, seorang guru mengajar sekaligus belajar, para siswa belajar sekaligus mengajar, ya mengajari sesama temannya, bahkan dalam hal tertentu juga mengajari gurunya. Apalagi dalam era komunikasi global saat ini, para siswa sering lebih mampu menguasai teknologi informasi daripada gurunya, misalnya dengan *browsing* di internet, kadang-kadang informasi mutakhir tentang subjek tertentu lebih dipahaminya. Lanjut, Warsita (2018:85) mengemukakan bahwa pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan guru secara terprogram untuk merangsang seseorang agar belajar dengan baik dan mengembangkan potensi peserta didik.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Arsyad (2017:6) bahwa Media Pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (Perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa. Menurut Arsyad (2017:19) bahwa dalam suatu proses belajar mengajar unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Lebih lanjut, Daryanto (2013:6) menyimpulkan bahwa 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.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, alat yang digunakan untuk merangsang peserta didik agar aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar akan jauh lebih baik.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran saat ini sangat beragam dipengaruhi oleh sifat dan karakteristik yang dimilikinya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat digolongkan secara variatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas. Menurut Asyhar (2012: 44-45) beragam jenis media yang sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajarann dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu: media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Penjelasan masing-masing jenis media adalah sebagai berikut:

a) Media Visual

Adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra pengelihatannya semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan pengelihatannya. Beberapa media visual antara lain media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster, model dan prototype seperti globe bumi, media realitas alam sekitar dan sebagainya.

b) Media Audio

Menurut Munadi dalam Asyhar (2012:45) media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indra pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indra kemampuan pendengaran. Oleh karena itu media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Pesan dan informasi yang diterimanya

adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi- bunyian, music, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah *tape recorder*, radio dan CD player.

c) Media audio-visual

Adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengelihatn sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik pengelihatn maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

d) Multimedia

Merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indra pengelihatn dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi informasi. Secara sederhana, Meyer dalam Asyhar (2012:45) mendefinisikan multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks. Jadi TV, presentasi powerpoint berupa teks, gambar bersuara sudah dapat dikatakan multimedia. Sementara, Martin dalam Asyhar (2012:45) membedakan multimedia dan audiovisual. Video conference dan video

cassette termasuk media audio-visual dan aplikasi computer interaktif dan non interaktif adalah beberapa contoh multimedia.

3. Media Interaktif

Media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Lestari (2020:4) menyatakan bahwa “Interaktif merupakan interaksi yang menjadi salah satu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif, yang tidak saja memungkinkan pengguna melihat dan mendengar tetapi juga melakukan sesuatu”. Hal ini sejalan dengan pendapat Warsita (2018:156) menyatakan bahwa interaktif itu bersifat komunikasi dua arah, artinya program ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respon dan melakukan berbagai aktivitas yang akhirnya juga bisa direspon balik oleh program multimedia dengan suatu balikan atau *feedback*.

a. Fungsi Media Interaktif

Menurut Asyhar (2012:8) media interaktif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

b. Kelebihan Media interaktif

Media interaktif merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan sebagaimana yang dijelaskan oleh Munir (2012: 113), bahwa

beberapa keunggulan media interaktif yaitu: sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif, pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran, mampu menggabungkan antara teks, gambar, suara, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, menambah motivasi siswa selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, memvisualisasikan materi yang mampu yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, dan melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa interaktif adalah suatu interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa dimana keduanya saling aktif dan berhubungan.

4. Aplikasi Yang Mendukung Media Pembelajaran

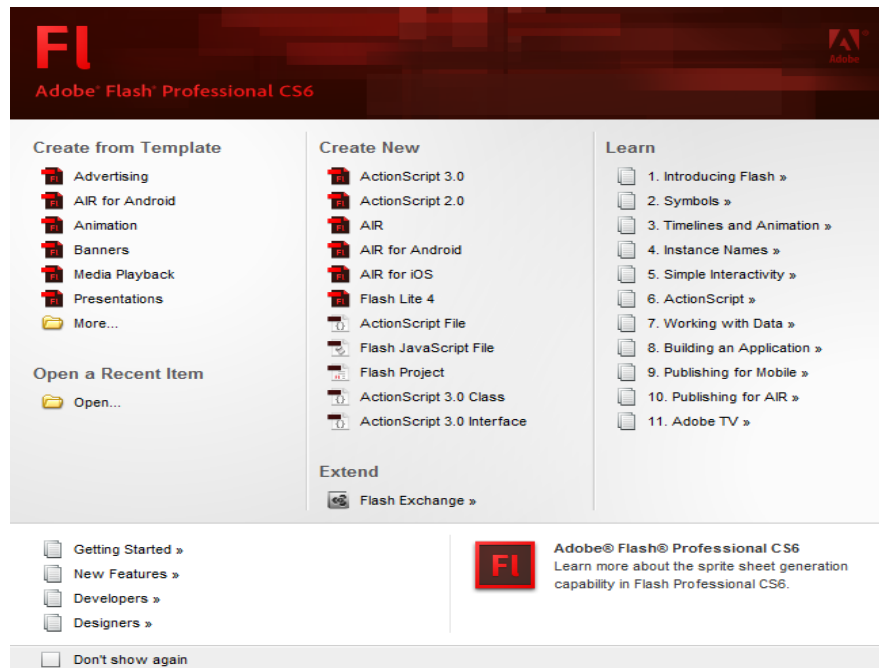
a. *Adobe Flash Professional CS6*

Adobe Flash Professional CS6 adalah suatu aplikasi atau *software* yang dapat digunakan untuk membuat tampilan animasi dan membuat media interaktif yang lebih menarik. Syefrinando, Dkk (2020:2) dalam Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi (JPFT) mengemukakan bahwa *Adobe Flash Professional CS6* adalah sebuah program aplikasi yang dirancang oleh perusahaan *Adobe* dan digunakan dalam pembuatan animasi, gambar yang berekstensi bitmap, sehingga menghasilkan produk yang menarik, interaktif,

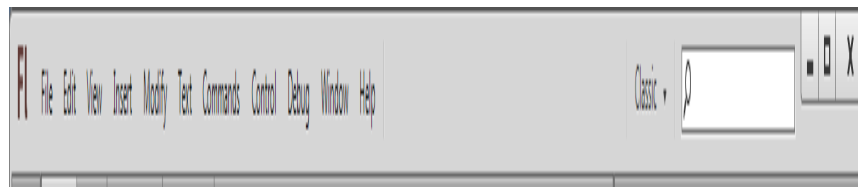
dan dinamis baik dalam keperluan mendesain situs web maupun untuk keperluan pengembangan media yang lain. Hamidi (2017:3) dalam jurnal Pendidikan Islam juga mengungkapkan bahwa *Adobe Flash Professional CS6* merupakan program animasi 2D berbasis *vector* yang telah banyak digunakan oleh animator untuk membuat animasi, salah satunya adalah untuk membuat presentasi media pembelajaran interaktif. Dalam pembuatan *slide-slide* presentasi tersebut bisa disisipkan gambar, sound maupun video.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dinyatakan bahwa *Adobe Flash Professional CS6* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat gambar, animasi, film, permainan dan lain-lain.

Adapun bagian-bagian dari *Adobe Flash Professional CS6* adalah sebagai berikut:

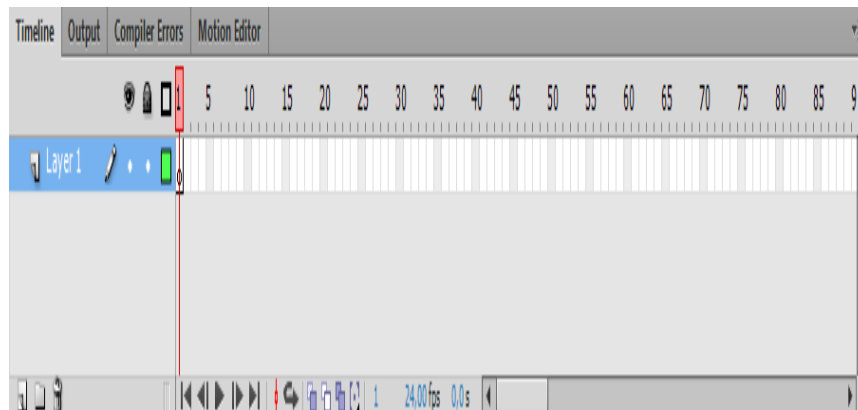


Gambar 2.1 Tampilan Utama *Adobe Flash Professional CS6*



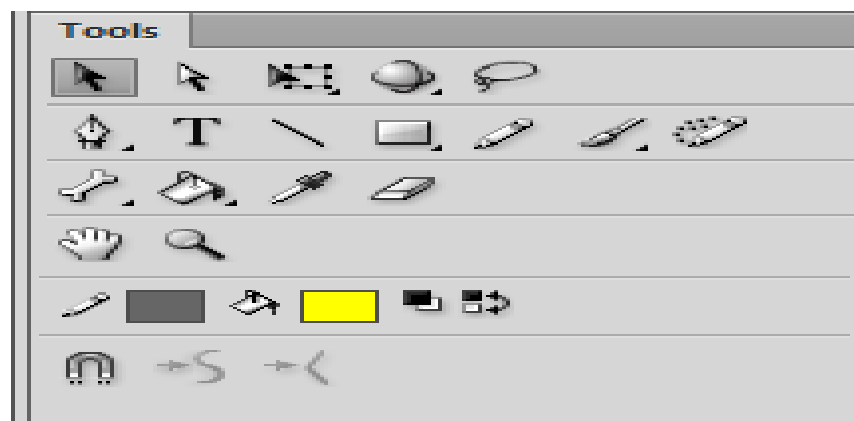
Gambar 2.2. Tampilan Menu Bar

Menu bar berisikan perintah-perintah umum yang sering digunakan untuk mengoperasikan *Adobe Flash Professional CS6*.



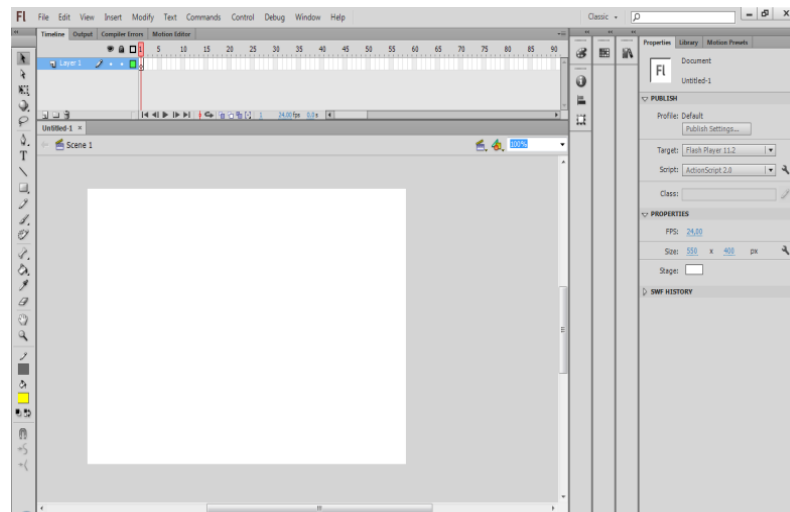
Gambar 2.3. Tampilan *Time Line*.

Time Line Berisi atau layer tempat suatu objek dijalankan juga berfungsi untuk menentukan kapan suatu objek akan muncul dan hilang. *Time line* ini terdiri dari :*frame*, *layer* dan *playhead*.



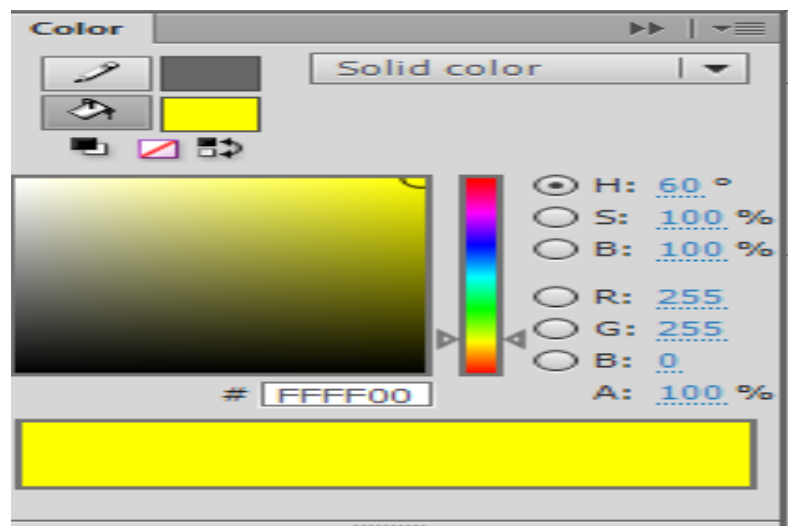
Gambar 2.4. Tampilan *Tool Box*

Tool Box berisi *tool-tool* untuk membuat gambar atau teks, mengatur ukuran, memberi warna dan memodifikasi objek.



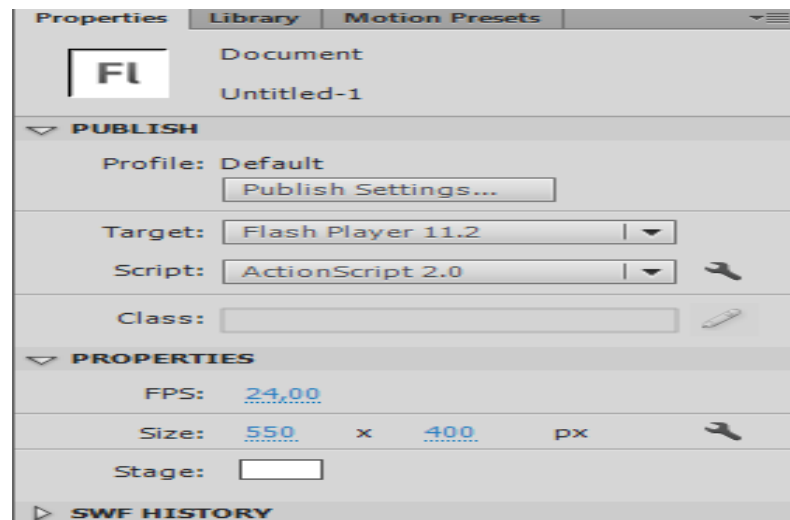
Gambar 2.5. Tampilan Stage

Tampilan *stage* adalah area kerja untuk membuat gambar, menambahkan teks dan suara, dan menempatkan tombol *navigasi* serta beberapa komponen yang diperlukan untuk membuat tampilan aplikasi (*interface*).



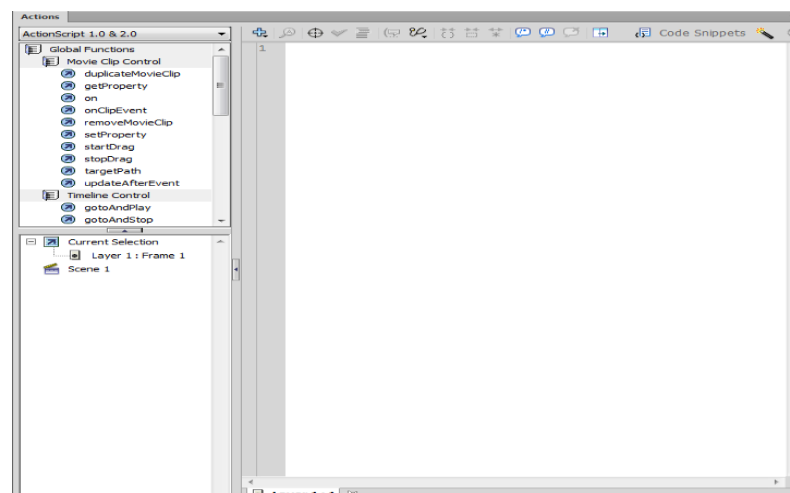
Gambar 2.6. Tampilan Colour Mixer

Colour *Mixer* digunakan untuk memilih dan memberi warna pada objek, serta dapat digunakan untuk pengaturan *Alpha* (*effect* transparan).



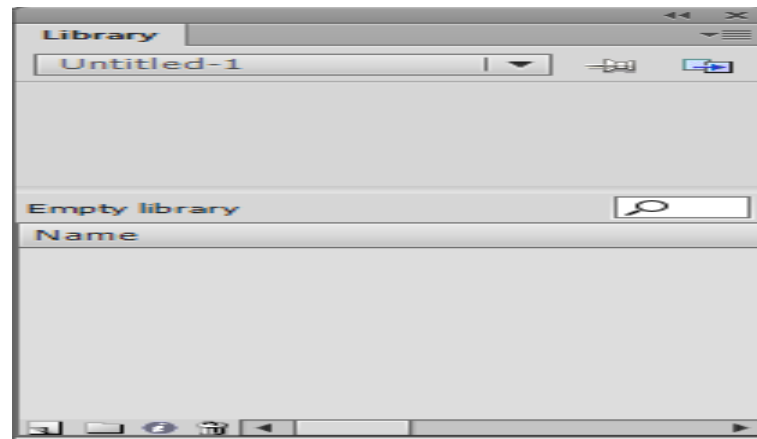
Gambar 2.7. Tampilan *Property Inspector*

Property Inspector berfungsi untuk menampilkan setting yang dapat dimodifikasi untuk keperluan pengaturan objek dan *movie*.



Gambar 2.8. Tampilan *Action-Frame Panel*

Action-Frame Panel berisi perintah-perintah *action script* atau bahasa pemrograman *flash* yang digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi web interaktif.



Gambar 2.9. Tampilan *Library*

Panel yang digunakan untuk tempat penyimpanan objek yang telah dibuat pada stage atau sebagai tempat mengorganisasikan objek (tombol, gambar, dan *movie clips*).

b. Adobe Audition

Adobe Audition merupakan suatu program yang digunakan untuk merekam, mengedit suara dalam bentuk digital yang berbasis Windows. Program ini dilengkapi dengan modul-modul efek suara, seperti Delay, Echo, Pereduksi Noise/Hiss, Reverb, Pengatur Tempo, Pitch, Graphic Dan Parametric Equalizer Adobe Audition memberikan fasilitas perekaman suara sampai dengan 128 track hanya dengan satu sound card, hal ini akan memberikan kemudahan bagi seorang sound editor untuk berekspresi lebih jauh.

Edit suara bisa dilakukan dalam bentuk .wav dan penyimpanan bisa diconvert dalam bentuk format seperti.wma, mp3, mp3pro, dll. Dalam arrangement sebuah musik bisa dilakukan dengan menambahkan beberapa musik dan dikoneksikan dengan line in atau microphone dari soundcard.

c. Youtube

Youtube merupakan sebuah laman yang memanfaatkan web untuk menjalankan highlight-nya, dengan adanya Youtube, seorang klien bisa memposting atau menampilkan rekaman atau gerakannya sehingga dapat dilihat dan diapresiasi oleh banyak orang. Namun, banyaknya klien Youtube, tentu saja, akan memicu persaingan yang ketat, terutama dalam hal melakukan latihan khusus. Di sinilah kita membutuhkan sebuah media yang dapat menunjukkan keunikan dalam interaksi kemajuan. Youtube merupakan video berbasis online dan alasan utama situs ini adalah mekanisme dalam mendapatkan, meninjau, dan berbagi rekaman unik ke seluruh pengguna melalui hal tersebut.

Kemunculan youtube sangat mempengaruhi masyarakat, khususnya individu- individu yang memiliki energi pada bidang produksi rekaman, dapat berupa film pendek, narasi, sampai dengan website video, namun tidak memiliki ruang untuk mendistribusikan hasil karya. Youtube tidak sulit untuk digunakan, tidak membutuhkan biaya yang besar, dan bisa didapatkan dimana saja, tentunya dengan perangkat yang mumpuni.

5. Mata Pelajaran Prakarya

Mata pelajaran Prakarya adalah salah satu mata pelajaran yang di ajarkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari SD/SMP, dan SMA. Menurut Kemendikbud (2013:3) mata pelajaran Prakarya adalah suatu alat bantu mengajar untuk membentuk kinerja produktif yang diorientasikan pada

pengembangan keterampilan, kecekatan, kecepatan, kerapian dan ketepatan dengan meniru, merangkai, dan membuat karya seni berbasis pengetahuan dan keterampilan kecakapan hidup seni dan teknologi, sehingga bermuara apresiasi teknologi terbaru maupun kearifan lokal dalam memanfaatkan lingkungan sekitar dan memperhatikan dampak ekosistem.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Prakarya merupakan mata pelajaran yang dominan akan praktik dibandingkan dengan materi dikarenakan mata pelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan dan melatih keterampilan peserta didik dalam membuat sebuah produk baru yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang akan dikembangkan pada media pembelajaran interaktif ini adalah materi semester 2 (dua). Yaitu pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti

- KI-1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 serta Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- KI-3 Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan

kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

2. Kompetensi Dasar

KD 3.4 Menganalisis komoditas satwa harapan (jangkrik, cacing tanah, ulat sutra, lebah madu) yang dapat dikembangkan sesuai kebutuhan wilayah setempat.

KD 3.5 Memahami kebutuhan dan karakteristik sarana dan peralatan budidaya satwa harapan (jangkrik, cacing tanah, ulat sutra, lebah madu).

KD 3.6 Memahami tahapan budidaya satwa harapan (jangkrik, cacing tanah, ulat sutra, lebah madu).

B. Kajian Penelitian Relevan

Dalam hasil penelitian terdahulu yang relevan akan dibahas mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu sebagai acuan dalam menentukan tindak lanjut sebagai pertimbangan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yasa., P., A. Ariawan., U., K. & Sutaya., W. menyatakan bahwa Tampilan Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* didesain oleh peneliti tampak jelas siswa lebih fokus terhadap pelajaran yang akan dipelajari. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, diperoleh besaran validitas sebagai berikut: dari ahli materi (guru) 92,85% pada kualifikasi sesuai, dan dari ahli media 100% pada kategori sesuai. Penelitian ini di ujikan pada mata pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri3 Singaraja.

Relevansi penelitian tersebut dengan yang akan peneliti lakukan yaitu menggunakan *Adobe Flash* dan menggunakan penelitian pengembangan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmaibu., H., F. Ahmadi., F. Prasetyaningsih., D., F. menyatakan bahwa berdasarkan evaluasi oleh ahli materi, produk memperoleh kelayakan dengan persentase sebesar 90% yang berarti sangat layak tetapi ada saran/revisi dan oleh ahli media mendapat skor kelayakan dengan persentase 80% yang berarti layak tetapi ada saran/revisi. Penelitian ini di ujikan pada mata pelajaran PKN.

Relevansi penelitian tersebut dengan yang akan peneliti lakukan yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran dan menggunakan *Adobe Flash*.

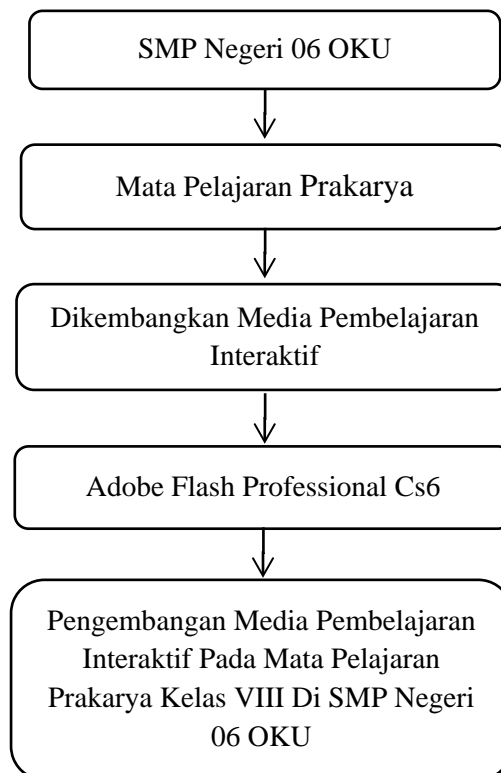
3. Penelitian yang dilakukan oleh Usfiyana., Y. menyatakan bahwa hasil uji kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli media masuk dalam kategori baik dengan rata-rata keseluruhan 3,57 dan persentase kualitas media 71,66%. Berdasarkan ahli materi masuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata keseluruhan 4,15 dan presentase kualitas materi 83,80%. Berdasarkan uji coba responden/siswa, media pembelajaran ini masuk dalam kategori baik dengan rata-rata keseluruhan 3,78 dan presentase kualitas media 75,35% sehingga media pembelajaran ini layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar siswa kelas IX SMP Al-Ishlah Semarang.

Relevansi penelitian tersebut dengan yang akan peneliti lakukan yaitu menggunakan penelitian pengembangan dan pada jenjang SMP.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Okta., D., J & Kurniawan., T menyatakan bahwa Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model yang digunakan adalah model prosedural dan teknik pengumpulan data berupa angket dan analisis data dengan menggunakan rumus persentase. Dari hasil validasi ahli media memberikan nilai 82,88%, ahli desain dengan persentase 79,63%, dan ahli materi dengan persentase 78,90%. Pada uji produk skala perorangan presentase 87,4 %. Skala kecil diperoleh rata-rata persentase 92,5%. Selanjutnya untuk uji coba produk skala besar diperoleh rata-rata persentase 86,99%.

Relevansi penelitian tersebut dengan yang akan peneliti lakukan yaitu menggunakan penelitian pengembangan dan menggunakan *Adobe Flash*.

C. Kerangka Konseptual



Bagan 2.1. Kerangka Konseptual Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII Di SMP Negeri 06 OKU