

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Menurut Arsyad “Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar” [3]. Media secara umum diartikan sebagai alat perantara pengantar pesan kepada penerimanya, yang disampaikan melalui cetak ataupun non cetak. Media itu sendiri bisa berupa file data, video, audio, animasi, grafik, teks dan bunyi-bunyian yang mana bila digabungkan elemen-elemen tersebut menjadi lebih menarik. Seperti yang sering dilihat ketika guru atau pemateri sedang melakukan presentasi, ketika menyampaikan pesan atau materi kepada peserta akan menggabungkan dari berbagai elemen-elemen. Seperti teks, animasi, suara, gambar, dll, menggabungkan elemen tersebut menggunakan *slide* presentasi yang dibuat dari aplikasi *powerpoint* atau yang lainnya.

Media adalah alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber ke penerima pesan, sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dalam pembelajaran antara peserta didik, pendidik dan media. Menurut Criticos dalam Daryanto [4] bahwa “Media pembelajaran adalah salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Umar dalam Kuswanto dan Radiansah [5], menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah[6].

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan guru untuk membantunya dalam melaksanakan proses pembelajaran terutama untuk menyampaikan materi. Agar peserta didik lebih dengan mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran terdapatnya (guru) sebagai pemberi informasi dan (siswa) sebagai penerima informasi yang diberikan oleh guru. Metode merupakan prosedur untuk membantu siswa untuk menerima dan mengelola informasi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2.2 Smartphone

Smartphone adalah sebuah perangkat keras genggam yang memiliki fitur atau kemampuan tingkat tinggi. Fitur-fitur yang dapat ditemukan pada *smartphone* antara lain telpon, sms, internet, *ebook viewer*, *editing* dan lain sebagainya. Pengguna juga dapat menambahkan aplikasi lain kedalam *smartphone* dengan cara mengunduhnya. *Smartphone* merupakan sebuah perangkat berbentuk kecil yang dapat digenggam dengan tangan dan memiliki fitur utama yaitu untuk berkomunikasi [11].

2.3 Android

Menurut Nazrudin Safaat H dalam M. Ichwan, Fifin Hakiky dalam Kuswanto dan Radiansah [5], android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri[6].

Menurut Satputra dan Aritonang [7] bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan pada *Android* baik dari *hardware* maupun *software* diantaranya

- 1) *Hardware*

a. Kelebihan *Hardware*

Android dapat ditemukan pada banyak *smartphone* yang berasal dari produsen berbeda. *Sony Ericson, Samsung, HTC, Motorola*, dan lain-lain, menawarkan berbagai *smartphone android* dengan konfigurasi yang berbeda-beda.

b. Kekurangan *Hardware*

Sebagai besar ponsel *android* mengalami masalah pada daya tahan batre yang buruk. Ini disebutkan banyaknya *Software* dan aplikasi yang tunning pada *device*.

2) *Software*

a. Kelebihan *Software*

Dalam hal perangkat lunak, *android* juga memiliki beberapa kelebihan. *Android* memungkinkan untuk menjalankan beberapa aplikasi *Software* pada saat yang sama. Fitur ini yang disebut *ActiveSync* memungkinkan anda untuk melakukan koreksi semua data seperti kontak, pesan, mail, dan sebagainya dengan *android*.

b. Kekurangan *Software*

Google melakukan *upgrade* versi yang sangat cepat sehingga ketika user memutuskan untuk membeli *device* pada saat ini, maka beberapa bulan kemudian user akan menemui *device* yang lebih baru dan *upgrade*.

Dari pendapat diatas bahwa walaupun *android* adalah sistem yang canggih dengan berbagai kelebihan dan kekurangan yang dapat memberikan manfaat untuk manusia, namun pada *handphone android* juga mempunyai sebuah kelebihan baik dari sisi *hardware* maupun *softwarena*.

2.4 Microsoft Office PowerPoint

a. Microsoft Office PowerPoint

Microsoft Office PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan media pembelajaran baik presentasi produk, seminar dan sebagainya. Seperti yang dikemukakan Harini, *PowerPoint* adalah aplikasi yang menyusun persentasi. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh sebagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktis maupun pemula untuk aktivitas presentasi.

Dilihat dari kaidah pembelajaran, meningkatkan kadar hasil belajar yang tinggi sangat ditunjang oleh pengguna media pembelajaran. Program *Microsoft Office PowerPoint 2013* melakukan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk maupun menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (*data storage*).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan *Microsoft Office PowerPoint 2013* merupakan media presentasi dalam pembelajaran dan berbagai presentasi kegiatan lainnya.

b. Area Kerja Membuka *Microsoft Office PowerPoint 2013*

1) membuka *Microsoft Office PowerPoint 2013*

Tampilan jendela *Microsoft Office PowerPoint 2013* telah berubah drastis dari versi sebelumnya. Dibagian atas jendela yang luas dengan komponen–komponen perintah, yang dikenal sebagai Ribbon telah menggantikan desain menu sebelumnya dan *toolbar*. Cara membuka *Microsoft Office PowerPoint 2013* adalah melalui tombol.

(Start)>(All Program)>(Microsoft office 2013)>PowerPoint 2013



Gambar 2.1 membuka *Microsoft Office PowerPoint 2013*

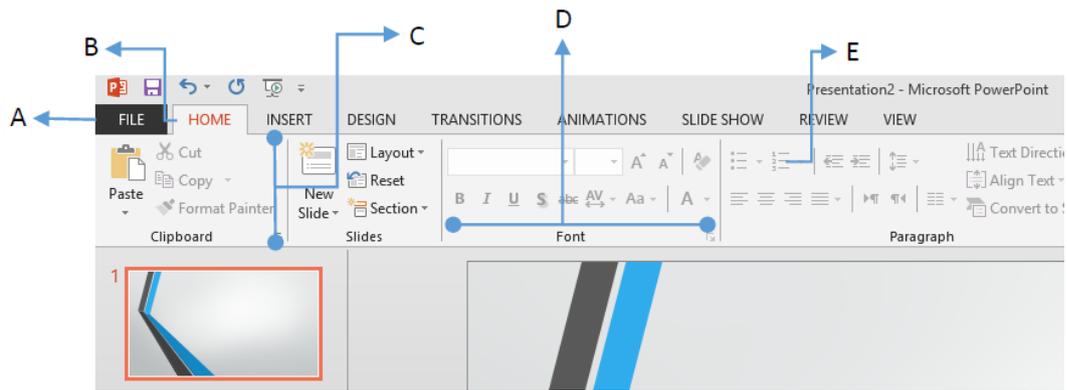
2) Lingkungan Kerja *Microsoft Office PowerPoint 2013*

Setelah anda membuka *Microsoft Office PowerPoint 2013*, sebuah presentasi baru dan masih kosong akan muncul pada jendela *Microsoft Office PowerPoint 2013*. Dalam *slide* telah ada kontak khusus untuk menambahkan judul dan subjudul.



Gambar 2.2 Area Kerja *Microsoft Office PowerPoint 2013*

3) Menu didalam *Microsoft Office PowerPoint 2013*



Gambar 2.3 Menu didalam *Microsoft Office PowerPoint 2013*

Tabel 2.1. Kotak dialog menu bar dan tool bar

No	Gambar	Keterangan
1		Untuk membuat lembar kerja baru
2		Untuk menyimpan file yang sudah dikerjakan atau sedang dikerjakan
3		Untuk meng-copy atau menyalin suatu objek ke dalam clipboard atau dokumen lain
4		Untuk memunculkan suatu objek dari dalam clipboard atau dokumen lain
5		Untuk memotong suatu objek seperti kata, kalimat, gambar dan memasukkannya ke clipboard atau dokumen lain
6		Untuk memasukkan sebuah table
7		untuk memasukkan sebuah gambar
8		untuk memasukkan art/gambar yang telah tersedia di program tersebut
9		untuk membuat shape, bentuk-bentuk objek yang bisa di masuki text
10		untuk membuat diagram
11		untuk memasukkan sebuah link, jika anda mempunyai sebuah blog bisa anda masukkan linknya

12		Untuk membuat action dengan mouse agar bisa cepat memilih slide yang di maksud
13		untuk memasukkan sebuah video
14		untuk memasukkan sebuah suara/audio
15		tombol ini biasa juga disebut pratayang atau melihat sementara hasil dari animasi yang diberikan untuk slide
16		animasi bagi objek yang ada pada slide, terdiri dari animate dan custom animations

2.5 Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang penulis anggap mempunyai relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain :

1. Nuril Huda dan Andini Endah Sri Mulyani, 2024. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android dengan Ispring Suite pada Materi Garis dan Sudut”. Penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan 4D dengan subjek penelitian siswa kelas 7C SMPN 1 Lawang Kabupaten Malang Jawa Timur. Hasil penelitian menunjukkan validitas media pembelajaran sebesar 85% dengan persentase kemenarikan media sebesar 89%. Berdasarkan kedua hal tersebut, media pembelajaran matematika berbasis android dengan Ispring suite layak digunakan[8].
2. Nurul Inayah Abrar, Jumadi M. Parenreng, Mustari S. Lamada, 2024. Universitas Negeri Makasar dengan judul “Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Aplikasi Android Menggunakan iSpring Suite 11 Sebagai Media Ajar Digital pada Mata Kuliah Inovasi Teknologi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer”. Penelitian Penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Subjek penelitian adalah

mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer di FT UNM yang telah memprogram mata kuliah Inovasi Teknologi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi lembar uji validasi, angket respon mahasiswa dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul interaktif Inovasi Teknologi untuk Jurusan Teknik Informatika dan Komputer di FT UNM memiliki nilai persentase validitas sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Selain itu, E-Modul tersebut juga mendapatkan respon atau tanggapan pengguna yang sangat baik berdasarkan analisis frekuensi mahasiswa yang terdiri dari 7 orang mahasiswa untuk kelompok kecil dan kelompok besar terdiri dari 25 orang mahasiswa dengan nilai persentase 90.21% dengan kategori sangat praktis. Persentase ketuntasan mahasiswa berdasarkan nilai post-test adalah sebesar 80.62% dengan kategori efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa E-Modul interaktif Inovasi Teknologi dapat diterima sebagai bahan ajar bagi mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar[9].

3. Pinka Nahda Prariztita, Rini Utami, 2024. Universitas dengan judul “ Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite Pada Materi Transformasi Geometri Kelas”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil validitas media pembelajaran matematika berbentuk video interaktif yang dikembangkan dengan materi transformasi geometri. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Produk dari penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran interaktif berbasis Ispring Suite pada materi transformasi geometri untuk kelas IX. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada lima orang guru matematika dan tiga orang dosen yang

berperan sebagai validator. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran dari segi media yaitu 84,2 % yang termasuk pada kategori sangat layak, dan dari segi materi yaitu 85,5 % termasuk pada kategori sangat layak. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif berbasis Ispring Suite pada materi transformasi geometri layak digunakan di kelas IX pada siswa SMP[10].