

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media dalam bahasa latin yang secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar. Dalam perspektif belajar mengajar, media dapat diartikan sebagai pengantar informasi dari guru kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang sesuai dengan diharapkan atau efektif.¹⁸ Menurut Gerlach & Ely dalam buku Arsyad mengutip bahwa media jika di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹⁹

Media Pembelajaran menurut Anderson, ialah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan antara karya seseorang dengan pengembangan mata pelajaran siswa.²⁰ di samping sebagai sistem penyampaian, media sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator, media menunjukkan fungsi dan perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar antara siswa dengan isi dari pelajaran.²¹

¹⁸ Muhammad Hasan, Milawati, dan dkk, *Media Pembelajaran* (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021).

¹⁹ Nizwardi Jalinus, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia, 2016).

²⁰ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (PT Pustaka Insan Madani, 2021).28

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Perseda, 2017).2-4

Pernyataan yang hampir sama yang di kemukakan oleh Heinich dikutip dari Arsyad Azhar berisikan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan untuk instruksional atau mengandung maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Maka dalam hal ini media sangat penting yang dijadikan alat untuk memberikan suatu ilmu dan pembelajaran akan lebih efektif dan optimal.²²

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk pembelajaran, maka ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan yaitu antara lain:²³

1. Media yang akan digunakan harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan atau semata-mata hanya untuk membantu guru dalam menyampaikan materi tetapi harus benar-benar untuk membantu belajar siswa agar tercapainya tujuan yang ingin dicapai.
2. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran, harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran.
3. Media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan atau kondisi siswa. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam hal ini guru harus memperhatikan setiap kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

²² Akip Suhendar dan Zaenal Mustofa, "Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada RA Al A'raaf" 1 (2014): 1-2.

²³ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016).18

4. Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien, setiap media yang dirancang harus perlu memperhatikan efektivitas bagi pengguna.
5. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru untuk mengoprasikanya, hal tersebut perlu ditekankan karna dapat mempersulit proses pembelajaran siswa.

Media dapat dikatakan praktis digunakan oleh peserta didik apabila memenuhi aspek kepraktisan, yaitu sebagai berikut.

- a. Dilihat dari format yang tersedia.
- b. Pembelajaran tidak menguras waktu dan biaya.
- c. Kesesuaian isi media dan dengan perkembangan siswa
- d. Kesesuaian pendidik yaitu kesesuaian media dengan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dan
- e. Mampu memfasilitasi siswa untuk memahami materi melalui media yang dikembangkan²⁴

B. Multimedia Interaktif

Media interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis informasi dan komunikasi, media guna untuk menyampaikan pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan memanfaatkan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya,²⁵ berupa *Software* maupun

²⁴ Hendi Farta Milala dan dkk, "Kefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player" 11(2) (2022): 201.

²⁵ M.Edi Satriansyah, "Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi Di MTsS Ulumul Quran Banda Aceh" (Banda Aceh, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2016).

Hardware yang dijadikan perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah di input ke media tersebut, dalam pembuatan media interaktif didesain dengan teknologi multimedia²⁶

Multimedia Pembelajaran Interaktif atau di sebut dengan MPI adalah suatu program pembelajaran yang berisikan kombinasi teks, gambar, grafik, suara, vidio, animasi, simulasi, secara terpadu dan sinergi dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁷ MPI harus berisikan materi pembelajaran dengan cakupan keluasan dan kedalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, oleh karena itu materi harus di sampaikan dengan jelas, harus disajikan melalui kombinasi multimedia dan ada upaya untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar.²⁸

Menurut hernawan dwi surjono, terdapat beberapa kriteria dalam menilai kualitas atau kelayakan multimedia interaktif antara lain²⁹

1. Aspek Isi

Aspek ini berkaitan dengan kualitas isi atau materi yang disajikan, yang disajikanya dalam bentuk multimedia pembelajaran

²⁶ Saas Asela, Unik Hanifah Salsabila, dan dkk, "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual" 1(7) (2020): 1299.

²⁷ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Ineteraktif* (Yogyakarta: UNY Press, 2017).41

²⁸ Ibid,42

²⁹ Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Ineteraktif*.78-83

interaktif yang memenuhi beberapa standard kualitas sebagai berikut

- a. Kesesuaian materi yang telah ditentukan dengan keakuratan isi dari materi tersebut.
- b. Kebenaran struktur materi, tata bahasa, ejaan, istilah dan tanda baca
- c. Kesesuaian tingkat kesulitan multimedia interaktif dengan pengguna dan ketergantungan materi yang disajikan.

2. Aspek Instruksional

Aspek ini di evaluasi oleh ahli media, dikaitkan dengan peran multimedia interaktif yang berfungsi sebagai alat bantu agar mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan, berikut beberapa aspek intruksional

- a. Ketetapan tema
- b. Metodologi/cara penyajian
- c. Kontrol pengguna, kualitas pertanyaan dan umpan balik

3. Aspek Tampilan

Aspek ini berhubungan dengan tampilan multimedia pembelajaran inetraktif yang dapat dilihat oleh pengguna, dalam hal ini di evaluasi oleh ahli media. berikut beberapa contoh aspek tampilan

- a. Tata letak
- b. Penggunaan warna, kekontrasan latar belakang dengan objek depan

- c. Kualitas teks (ukuran, jenis font, warna)
- d. Kualitas gambar, animasi dan audio/vidio (resolusi, relevansi dengan materi)
- e. Kemudahan navigasi, dibuat sederhana sehingga pengguna dapat mengoprasikanya tanpa harus belajar secara menyeluruh.

Dari segi aspek tampilan sama dengan elemen multimedia interaktif yang di kemukakan oleh Herman dwi surjono, berikut beberapa elemennya³⁰

a. Teks

Elemen dasar dalam multimedia, menggabungkan berbagai kata untuk menyampaikan pesan

b. Gambar/image

Merupakan dua dimensi berupa foto, daiagram, grafik dll. Dapat memperjelas penyampaian informasi dan memepmudahkan pengguna untuk memahaminya

c. Suara

Suara dalam sajian multimedia berupa rekaman suara manusia, latar music, efek suara dll. Bermanfaat untuk menyampaikan informasi teks ataupun gambar

d. Animasi

³⁰ Dwi Surjono.Dwi Surjono. 6

Merupakan serangkaian gambar yang bisa bergerak, berperan penting dalam mempermudah peserta didik memahami pembelajaran yang kompleks

e. Vidio

Rekaman proses kejadian yang berisikan gambar yang disertai dengan suara.

Dari komponen-komponen tersebut dapat menunjukkan keefektifan suatu media pembelajaran menurut Irhamna, terdapat teks yang dapat menyampaikan informasi verbal, merangsang daya fikir kognitif, dan memperjelas atau memperkuat media lainya, audio yang efektif untuk memancing perhatian, menumbuhkan daya imajinasi dan menumbuhkan suasana menjadi hidup. Gambar efektif untuk mengkongkritkan sesuatu yang abstrak dan dapat menggambarkan suatu kejadian yang nyata dan animasi untuk menjelaskan suatu proses yang sulit dilihat dengan mata ³¹

C. Powerpoint

Mikrosoft Powerpoint adalah sebuah program computer untuk presentasi yang dikembangkan oleh mikrosoft. Program ini adalah salah satu softwar yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan

³¹ Irhamna dan Widyo N, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Mata Kuliah Komputerisasi Akuntansi*. (2009: Universitas Gunadarma, t.t.).

dan relative murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data ³²

Secara umum terdapat beberapa bagian utama dalam area kerja powerpoint yaitu sebagai berikut

1. Title bar, berisi menu yang sama seperti mikrossoft word maupun excel yakni Quick bar, Nama file dan aplikasi, serta kontrol jendela powerpoint
2. Ribbon pada powerpoint mengemas berbagai pengaturan slide dalam tab Home Insert, Design, Transsition, Animation, Slide Show, Review, dan View
3. Slide adalah tempat menyusun slide-slide sehingga meyusun sebuah rangkaian presentasi.
4. Status bar, pada powerpoint mendaftarkan informasi jumlah slide dibagian yang paling kiri, tema, set bahasa, opsi tampilan, dan menu zooming.³³

Didalam microsoft powerpoint memiliki beberapa keunggulan yaitu sebagai berikut

1. Terdapat fitur yang menyediakan kemampuan untuk membuat presentasi atau produk yang memiliki musik atau efek suara untuk slide-slide yang ingin digunakan

³² Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: PT Grafindo Perseda, 2013).301

³³ Andi, *Panduan Praktis Microsoft Office 2010* (Semarang: Wahana Komputer, 2010).

2. Microsoft Powerpoint dirancang untuk berjalan seperti film atau merekam slide show dengan narasi dan urutan yang berbeda.
3. Selain itu juga praktis digunakan untuk pembelajaran dikelas
4. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan, karena menyajikan berbagai kombinasi clipart, pictures, warna, animasi dan suara membuat peserta didik lebih tertarik.³⁴

Disamping dari keunggulan Microsoft Powerpoint juga terdapat kekurangan, diantara lainya

1. Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan ide dalam desain produk
2. Memerlukan persiapan yang cukup untuk membuat teknik penyajian animasi atau media semacam interaktif.³⁵

D. Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar, hasil (*Product*) adalah suatu yang menunjukkan perolehan akibat dilakukanya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubah input secara fungsional³⁶. Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan pada individu yang belajar. perubahan tersebut merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar³⁷

³⁴ Popo Mustofa Kamil, "Perbedaan hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Dengan Menggunakan Media Powerpoint Dan Media Torso" 3(2) (2018): 65.

³⁵ Ibid,66

³⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009).44

³⁷ Ibid,45

Hasil belajar merupakan hasil prestasi yang actual yang ditampilkan oleh anak.³⁸ Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar, atau kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pembelajaran yang diperoleh dari penyelesaian tugas belajar. Perlu dilakukannya penilaian untuk mencapai hasil belajar.

Penilaian adalah salah satu tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil pengukuran dengan menggunakan norma tertentu untuk mengetahui tinggi-rendahnya atau baik buruknya aspek tertentu³⁹

Menurut Widiatoro dalam Taksonomi Bloom, terdapat aspek hasil belajar yaitu aspek kognitif, aspek psikomotorik. Ranah kognitif adalah yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual pikiran atau nalar yang logis. Ranah kognitif berkaitan dengan aspek emosional, ranah psikomotor yang berkaitan dengan aspek keterampilan yang melibatkan fungsi syaraf otot dan fungsi psikis. Hasil belajar ranah kognitif setiap siswa dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah yaitu 75.⁴⁰ Pada kemampuan kognitif dalam Taksonomi Bloom yang telah di revisi oleh Anderson dan Krathwohl yaitu⁴¹

1. Mengingat (C1)

³⁸ Mulyono Abdurrohman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999). 39

³⁹ Sugihartono, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2007).130

⁴⁰ Widiatoro R.A, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Instalasi Motor" 5(2) (t.t.): 397–406.

⁴¹ Imam Gunawan, "Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian," *FIP IKIP PGRI Madiun*, t.t., 100.

Pada kemampuan awal yaitu mengingat, dengan mengingat kembali hal-hal yang spesifik. Dengan tujuan mengenal, menggambarkan atau menyebutkan.

2. Memahami (C2)

Suatu bentuk pengertian pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang dikomunikasikan atau yang sedang dipelajari.

3. Menerapkan (C3)

Kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menerapkan gagasan prosedur, teori dll dengan tujuan belajar yaitu melaksanakan, melakukan, menggunakan ataupun menerapkan

4. Menganaalisis (C4)

Memecahkan sesuatu isi komunikasi sehingga menjadi elemen ide lebih jelas, dengn tujuan pembelajaran membandingkan, menata ulang, mengorganisasikan dan menyimpulkan

5. Mengevaluasi (C5)

Menilai suatu peristiwa yang telah dilakukan dengan tujuan pembelajaran bereksperimen dan memberikan penilaian

6. Mencipta (C6)

Menghasilkan suatu gagasan atau produk baru dengan tujuan pembelajaran mendesain dan menemukan.

E. Aksara Jawa

Budaya adi luhung ciptaan nenek moyang bangsa Indonesia salah satunya yaitu sistem gaya grafis yang disebut sebagai aksara. Salah satu

aksara yang hingga saat ini masih digunakan yaitu aksara jawa.⁴² Aksara jawa (Hanacaraka/Carakan) adalah aksara yang digunakan untuk menulis bahasa jawa, yaitu bahasa asli salah satu kelompok masyarakat penghuni pulau jawa, umumnya digunakan untuk menulis naskah seperti cerita (serat), catatan sejarah (babad), tembang kuno (kakawin), atau ramalan (primbon). Aksara jawa terdiri dari 20 aksara yang masih legena atau belum dilekati dengan sandhangan. Hal itu membuat aksara jawa berbeda dengan aksara latin yang bersifat fonemis, yakni satu aksara atau huruf melambangkan satu fonem. perbedaan lainya terlihat pada bentuknya, bentuk aksara jawa tidak seperti aksara latin yang digunakan pada umumnya sehingga memerlukan kemampuan tertentu yang harus dimiliki untuk dapat membaca maupun menulis aksara jawa.

Urutan dalam aksara jawa yang masih legena disebut juga dengan dentawyanjana yang berasal dari kata *denta* (gigi) dan kata *wyanjana* (suara). Dapat diberi makna carakan yaitu urutan aksara jawa yang dimulai dengan huruf ha sampai dengan nga.⁴³

⁴² Slamet Riyadi, *Ha-Na-Ca-Ra-Ka. Kelahiran, Penyusunan, Fungsi dan Makna* (Yogyakarta: Yayasan Pustaka nusatama, 2002).1

⁴³ Padmosoekotjo, *Wewaton Penulise basa Jawa Nganggo Aksara Jawa* (Surabaya: PT Citra Jaya Murti, 1989).