

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 2013). Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2013). Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran. Pembelajaran adalah suatu proses terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik (Warsita, 2008).

Media pembelajaran dimaknai sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik (Sukiman, 2012).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim pesan (pendidik) ke penerima pesan (peserta didik), berupa isi pembelajaran sehingga dapat mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

B. Media Pembelajaran Interaktif

Gerlach secara umum mengartikan media itu meliputi orang, peralatan, bahan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Sanjaya, 2013). Interaktif artinya adanya balikan yang diberikan oleh media kepada peserta didik yang memberikan perintah kepada media yang digunakan (Wulandari, Susilo, & Kuswandi, 2017). Interaktif merupakan suatu hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Shalikhah, 2016).

Menurut Wandah media pembelajaran interaktif berisi komponen-komponen berupa teks, gambar, audio, dan video. (Wibawanto, 2017). Menurut Herman, media pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran yang berisi tentang gabungan antara teks, gambar, grafik, audio, animasi, video, dan simulasi yang menggunakan alat bantu berupa komputer atau semacamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. (Surjono, 2017).

Berdasarkan pemaparan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, dalam bentuk teks, gambar, suara, grafik, video, animasi, dan menciptakan interaksi atau komunikasi dua arah dan bersifat saling melakukan aksi, serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

C. *Lectora Inspire*

Lectora Inspire adalah sebuah program komputer yang merupakan *tool* (alat) pengembangan belajar elektronik (*e-learning*), dikembangkan oleh Trivantis Corporation. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999 (Mas'ud M. , 2014). *Lectora inspire* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat konten pembelajaran dengan mudah. Untuk mendukung pembuatan konten pembelajaran interaktif *lectora inspire* dilengkapi dengan bermacam-macam *tools* yang sangat menarik, mudah dan cepat (Suryawan, 2019). Di dalam program *lectora inspire* ini didukung beberapa fitur yang sangat menunjang untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yaitu (BTKP DIY, 2011):

1. Snagit

Snagit digunakan untuk menciptakan potret layar kerja komputer dengan resolusi tinggi yang diterapkan pada pembuatan konten pembelajaran.

2. Camtasia

Camtasia digunakan untuk merekam aktivitas kerja yang terjadi pada layar komputer. Camtasia juga berfungsi seperti *software* editing video.

3. Flypaper

Flypaper berfungsi untuk membuat media pembelajaran lebih menarik dengan melibatkan berbagai animasi. Fitur ini memiliki fungsi ganda yaitu mampu membuat presentasi layaknya *Ms. Power Point* dan juga dapat membuat animasi flash sekaligus.

Lectora inspire didesain khusus bagi pemula, *lectora inspire* relatif sangat mudah diterapkan atau diimplementasikan karena tidak menggunakan bahasa pemrograman yang rumit sehingga sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Hasil pengembangan produk dengan *lectora inspire* dapat diakses secara online dan offline atau tanpa harus menginstal *software lectora*. Output *lectora inspire* dapat di publish ke dalam bentuk seperti *HTML*, *single executable(.exe)*, *CD-ROM*, maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC (Fasthea, 2015). *Lectora inspire* juga memiliki fitur untuk membuat soal-soal kuis dengan berbagai kombinasi, seperti soal pilihan ganda, benar salah, menjodohkan, *essay*, *drag and drop*, dan soal jawaban singkat.

Menurut Mas'ud, *lectora inspire* mempunyai beberapa keunggulan dibanding *authoring tool e-learning* lainnya, yaitu (Mas'ud M. , 2014):

1. Cukup mudah digunakan, karena tidak menggunakan bahasa pemrograman yang rumit.
2. Multifungsi, karena dapat digunakan untuk membuat website, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
3. Template cukup lengkap dan bervariasi
4. Fitur-fitur yang disediakan sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat konten pembelajaran.
5. Menyediakan media *library* yang terdiri dari berbagai *button*, karakter, *symbol*, dan lain-lain yang sangat membantu pengguna.
6. *Lectora inspire* dapat mengkonversi presentasi *Microsoft Power Point* ke konten *e-learning*.
7. Dapat membuat soal-soal kuis dengan mudah disertai skor di akhir kuis.

8. Konten yang dikembangkan dapat dipublikasikan menjadi berbagai output seperti HTML5, *single file executable* (exe.), CD-ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC.

Lectora inspire juga memiliki beberapa manfaat untuk mengembangkan konten pembelajaran interaktif yaitu sebagai berikut (Shalikhah, Primadewi, & Imam, 2017):

1. Memudahkan untuk membuat dan menyajikan materi ajar tanpa harus menggunakan bahasa pemrograman yang rumit.
2. Dapat melakukan pengujian terhadap materi ajar yang diberikan dalam berbagai macam bentuk tes untuk keperluan evaluasi seperti tes pilihan ganda, mencocokkan jawaban, benar atau salah, dan isian singkat.
3. Pendidik atau peserta didik dapat mengakses materi ajar/uji yang dibutuhkan baik secara offline maupun online.
4. Mampu menggunakan teks, audio, video, dan animasi.
5. Dapat menggambarkan materi yang bersifat abstrak

D. Model Pengembangan ADDIE

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Menurut Borg and Gall yang dikutip oleh Sugiyono dalam dunia pendidikan penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2009).

Dalam penelitian *Research and Development* (R&D) terdapat berbagai macam jenis model penelitian pengembangan yang dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk, salah satu model pengembangan adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahap utama yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* (Rayanto & Sugianti, 2020). Tahap-tahap pengembangan model ADDIE, yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap pertama dalam pengembangan media. Pada tahap ini, kegiatan utama adalah melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Pada tahap ini menganalisis perlunya pengembangan sebuah produk baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat dalam pengembangan produk.

2. *Design* (Desain/Perencanaan)

Tahap desain merupakan tahap kedua yang dilakukan setelah tahap analisis. Tahap desain merupakan tahap perencanaan produk dimana proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Proses perencanaan produk dimulai dengan merancang spesifikasi produk yang diharapkan, merancang *storyboard*, merancang struktur materi serta evaluasi yang akan dikembangkan.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual akan direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap ini juga membuat instrumen untuk menguji produk yang dikembangkan. Pengujian produk dilakukan dengan memvalidasi produk kepada para ahli untuk menilai kualitas produk sebelum diimplementasikan.

4. *Implementation* (Implementasi/Penerapan)

Pada tahap implementasi produk yang telah dibuat dan dikembangkan tersebut akan diimplementasikan, diuji kepraktisan, dan diuji cobakan kepada siswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah melakukan tahap implementasi, selanjutnya melakukan tahap evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari pengembangan model ADDIE. Evaluasi tersebut berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, hasil praktisi pembelajaran, dan hasil angket respon siswa sebagai acuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan sesuai dengan kritik dan saran.

Evaluasi dilakukan untuk menilai pengembangan produk sudah sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan atau belum. Tujuan evaluasi ini adalah untuk memberikan umpan balik dan revisi jika diperlukan kepada pengembang dan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

E. Kevalidan

Menurut Van den Akker aspek kevalidan dalam suatu penelitian pengembangan meliputi validitas isi dan validitas konstruk. Kevalidan mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-of-the art* dan berbagai macam komponen dari intervensi berkaitan satu dengan lainnya (validitas konstruk) (Mustaming, Cholik, & Nurlaela, 2015).

Menurut Nieveen dalam Rochmad (2012) aspek kevalidan merupakan suatu kriteria kualitas perangkat pembelajaran dilihat dari materi yang terdapat di dalam perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran termasuk dalam kategori valid jika materi yang terdapat dalam perangkat pembelajaran sesuai dengan pengetahuan *state-of-the-art* dan semua komponen dalam perangkat pembelajaran terhubung secara konsisten.

Tingkat kevalidan pada suatu produk yang dikembangkan ditentukan dari pendapat para ahli. Para ahli dalam hal ini akan memberikan saran dan penilaian terkait dengan aspek kevalidan produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dinyatakan valid digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh validator didasarkan pada landasan teoritik yang kuat. Produk dikatakan valid jika interval skor pada semua rata-rata nilai yang diberikan para ahli berada pada kategori valid (Rochmad, 2012). Jadi, kriteria kevalidan mencakup validitas isi yaitu kesesuaian komponen yang melandasi pembuatan produk, dan validitas konstruk yaitu keterkaitan seluruh komponen dalam pengembangan produk (Riva'i, Ayuningtyas, & Dhany, 2020)

F. Kepraktisan

Kepraktisan dapat diartikan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu dan memberikan kemudahan dalam penggunaannya. Aspek kepraktisan perangkat pembelajaran ini diambil dari

pengertian kepraktisan menurut Nieveen bahwa kepraktisan dinilai dari praktisi atau ahli dapat menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan dengan baik dan perangkat pembelajaran tersebut bermanfaat dan mudah diterapkan di lapangan (Rochmad, 2012).

Tingkat kepraktisan pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat ditentukan melalui angket praktisi dan angket respon. Angket praktisi dan angket respon ini digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Angket tersebut mencakup respon mengenai seberapa cocok dan mudah perangkat pembelajaran tersebut diterapkan. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika hasil dari pengisian angket praktisi berada pada kriteria praktis dan hasil pengisian angket respon siswa berada pada kriteria minimal baik.