II. TINJAUAN PUSTAKA

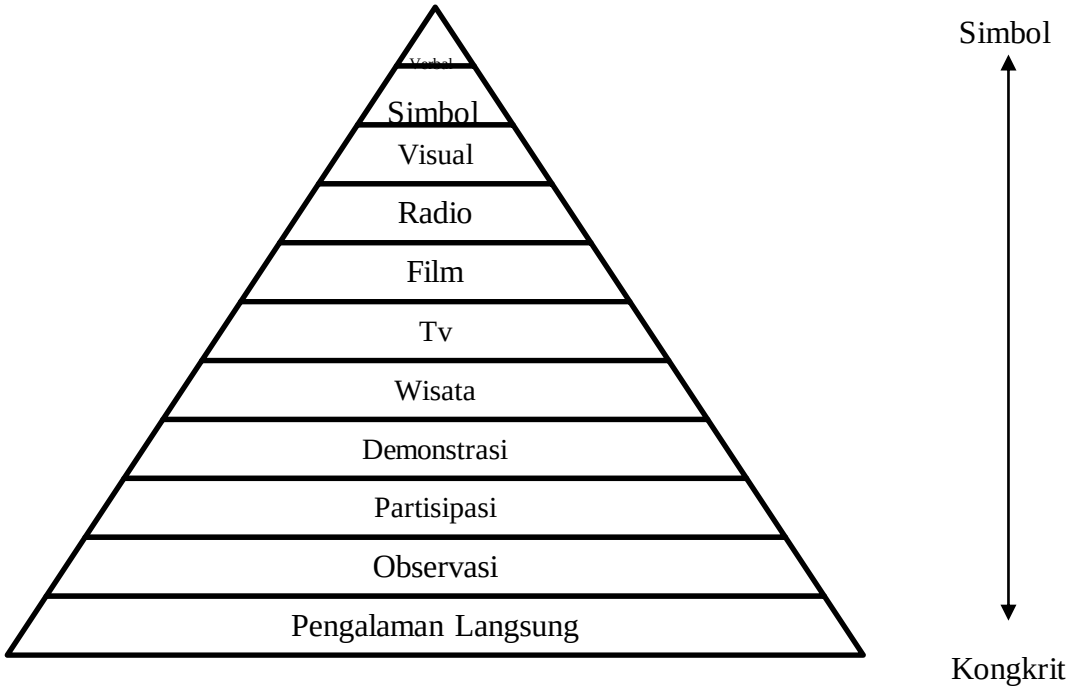
A. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan *(Association of Education* dan *Communication Technology/AECT)* di Amerika misalnya, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (dalam Sadiman, Haryono, dan Rahardjito, 2008: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (dalam Sadiman, Haryono, dan Rahardjito, 2008: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, *film*, kaset, *film* bingkai adalah contoh-contohnya.

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional *(National Education Association*/NEA) dikatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan-

persamaan diantaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, Haryono, dan Rahardjito, 2008: 6-7).

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale (dalam Sadiman, Haryono, dan Rahardjito. 2008: 7-8) mengatakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman *(Cone of experience)* dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.



Gambar 1. Kerucut pengalaman belajar *(cone of experience)*

Menurut Sadiman, Haryono, dan Rahardjito (2008: 7-8), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan antara lain memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, *film* bingkai, *film*, atau model. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, *film* bingkai, *film*, atau gambar. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *time lapse* atau *high-speed photography*. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman *film*, video, *film* bingkai, foto maupun secara verbal. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk *film*, *film* bingkai, gambar, dan lain-lain selain itu penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungannya dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan

siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Ada empat jenis media pembelajaran menurut Sadiman, Haryono, dan Rahardjito (2008: 7-8), antara lain pertama, media visual yaitu media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik semata-mata, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya seperti buku, jurnal, poster, foto dan sebagainya. Kedua, media audio yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Ketiga, media audio-visual yaitu jenis media yang digunakan 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. Keempat, multimedia, yaitu media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer

B. Multimedia Interaktif

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk *text*, audio, grafik, animasi, dan video (Rachmat dan Roswanto, 2006: 1).

Multimedia didefinisikan oleh Vaughan (dalam Binanto, 2010: 2) sebagai kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.

Terdapat beberapa model multimedia interaktif seperti yang diungkapkan oleh Sanjaya (2009: 221) diantaranya yaitu:

a. Model *Drill*: Model *Drill* pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya
b. Model *Tutorial*: Model *Tutorial* merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Program ini juga menuntut siswa untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran
c. Model *Simulasi*: Model *Simulasi* pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih

kongkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

d. Model *Games*: Model *Games,* dikembangkan atas "pembelajaran yang menyenangkan", dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

Asyhar (2011: 76) mengungkapkan keuntungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran diantaranya yaitu :

1. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah,
2. Dapat memberikan kesan yang positif kepada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada pelajar
3. Menghemat waktu dan
4. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Namun, disamping itu, Asyhar (2011:76) menambahkan bahwa multimedia memiliki kelemahan yaitu harus didukung oleh peralatan memadai seperti LCD *projector* dan adanya aliran listrik.

C. Animasi *Flash*

Fernandes (dalam Setiawan, 2008: 1) mendefinisikan animasi sebagai berikut :

*"Animation is the process of recording and playing back a sequence of still*s *to achieve the illusion of continues motion"*

Hal senada juga diungkapkan Zeembry (dalam Aray, 2013: 1) bahwa animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar

tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak". Animasi adalah sebuah gambar yang bergerak, baik itu sebuah gambar mati maupun gambar hidup (gambar yang telah bergerak dengan sendirinya). Animasi dapat dibuat dengan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar dan animasi yang salah satunya dengan *Adobe Flash 8.0*.

Flash adalah salah satu produk *Macromedia/Adobe* yang sangat handal, terbukti dengan banyak dipakainya animasi-animasi berbasis *Flash*. Disamping proses pembuatan animasi tersebut relatif mudah, *Flash* menyediakan fitur-fitur pendukung yang lengkap, sehingga menjadikan animasi yang kita buat lebih interaktif. *Adobe Flash* merupakan salah satu program animasi *vector* yang banyak digunakan saat ini. Setelah sukses dengan seri MX 2004, saat ini *Flash* kembali muncul dengan label baru, yaitu *Adobe Flash Professional 8.0*. Selain fasilitas *template*, program ini juga menghasilkan beberapa animasi sehingga hasil animasi yang dibuat tidak membosankan. Animasi yang dihasilkan adalah animasi yang berupa file *movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks (Aray, 2013: 1).

Menurut Setiawan (2008: 2) Animasi pada *Macromedia Flash* sama halnya dengan *film* secara fisik, yang tersusun dari banyak *frame* dengan gambar-gambar penyusunnya. *Frame* yang mendefinisikan adanya perubahan pada objek disebut dengan *keyframe*. Dalam dunia animasi *web*, teknologi *Flash* kini seolah meraja dengan keunggulan-keunggulan yang ditonjolkan membuat hampir semua hal yang terlihat rumit menjadi sedemikian simple dan gampang. Dukungan terhadap

Macromedia Flash belakangan ini semakin luas, format *Flash Movie* *.SWF kini dapat dibuat tidak hanya oleh Macromedia Flash saja. Aplikasi lain kini memasukkan *.SWF sebagai format *file* yang dapat diekspor dari aplikasi tersebut, misalnya *Adobe Illustrator* atau *CorelDraw.* Jika anda telah membuat gambar pada aplikasi-aplikasi tersebut, anda dapat langsung mengekspornya ke dalam *Flash*. Tidak hanya aplikasi, bahkan kini *scripting PHP* pun dapat memuat format *.SWF. Sesungguhnya *Macromedia Flash MX* adalah sebuah program standar untuk pembuatan animasi *high-impact* berbasis *web*.

Pada dasarnya *Macromedia Flash* membagi animasi dalam 2 metode, yaitu:

1. *Frame by frame animation*

   Yaitu : Pembuatan animasi dengan cara melakukan perubahan objek pada setiap *frame* secara manual, sehingga dihasilkan perubahan gambar yang teratur. Metode ini biasanya digunakan pada animasi dengan perubahan bentuk objek secara terus-menerus. Misalnya, *film* kartun.

2. *Tweened animation*

   Yaitu : Pembuatan animasi dengan cara menentukan dua poin keadaan pada objek awal dan akhir, sedangkan *Macromedia Flash* membuat rangkaian gerakan diantaranya. Animasi yang dihasilkan menggunakan metode ini adalah gerakan yang halus, perubahan letak, ukuran, rotasi, bentuk maupun warna (Setiawan, 2008: 2).

D. Microsoft Powerpoint

Microsoft Powerpoint adalah suatu *software* yang menyediakan fasilitas yang dapat membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. *Microsoft Powerpoint* akan membantu menyampaikan suatu gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya. *Microsoft Powerpoint* akan membantu dalam pembuatan *slide, outline* presentasi presentasi elektronika, menampilkan *slide* yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer (Saptanningtyas, 2012: 1).

Menurut Dikti (2012: 1) *Microsoft Powerpoint* 2007 merupakan program aplikasi berbasis windows yang berfungsi untuk membuat bahan presentasi. Selain sangat familiar, *Microsoft Powerpoint* 2007 mudah digunakan dan menyediakan banyak fasilitas untuk membuat presentasi menjadi lebih menarik. Melalui *Powerpoint* 2007 kita dapat memasukan suara, video, gambar, foto dan menambahkan efek animasi dalam presentasi. Kelebihan-kelebihan *Microsoft Powerpoint* 2007 dapat dimanfaatkan untuk berbagai hal, misalnya; profil perusahaan, presentasi, pengenalan produk, ilustrasi, dan dalam konteks pendidikan tentunya untuk mendisplaykan bahan ajar kepada peserta didik. Dalam perkembangannya, *Microsoft Powerpoint* 2007 juga mampu digunakan untuk mengembangkan bahan pembelajaran sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. Dengan menguasai program aplikasi *Microsoft Powerpoint* 2007, kita dapat berbuat banyak untuk berkreasi dalam berbagai hal dengan memanfaatkan berbagai kelebihan-kelebihan yang dimilikinya.

Menurut Enterprise (2007: 201) satu keunggulan lain presentasi dengan menggunakan *Powerpoint* 2007 dibanding cara lama adalah hadirnya animasi dan efek transisi di dalam *slide* presentasi itu. Dengan menggunakan teknik animasi, anda bisa membuat agar objek-objek, baik gambar, teks, grafik, diagram, dan sebagainya, bergerak-gerak mengikuti pola tertentu. Sedangkan efek transisi dipakai untuk menciptakan efek bergerak atau bereaksi ketika *slide* presentasi itu saling bergantung dengan yang lainnya.