

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Jurnal penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash pada mata pelajaran teknik elektronika dasar untuk SMK Negeri 1 Driyorerjo-Gresik” yang dilakukan oleh Gustav (2014). Beliau menjelaskan pelaksanaan uji coba media ajar interaktif dengan menggunakan metode research and development (R&D) adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis flash pada mata pelajaran teknik elektronika dasar. Tahap pengujian media kepada siswa untuk memperoleh respon siswa mengenai produk yang dikembangkan. Dan pada tahap terakhir yaitu analisis dan pelaporan merupakan tahap dimana hasil validasi dan respon siswa dianalisis dan dilakukan pelaporan secara ilmiah. Dari hasil dari validasi berupa grafik presentase, maka didapatkan persentase kelayakan media pembelajaran interaktif yang aspek materi sebesar 90,83%, aspek ilustrasi media sebesar 90%, dan aspek bahasa memperoleh persentase 90%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan yaitu produk yang dihasilkan dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pengajaran karena hasil validasi penilaian berada pada rentang 76% - 100% yaitu sebesar 90,83 hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat menarik bagi siswa untuk membantu siswa belajar.

Jurnal pendidikan yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran keterampilan berbicara dengan program adobe flash untuk siswa kelas V SD” yang dilakukan oleh Frista (2015). Dalam uji coba terbatas dipilih siswa-siswi yang mengikuti pembelajaran sebanyak 24 orang . Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah dokumentasi, validasi, observasi, angket dan test hasil belajar siswa. Dengan analisis respon siswa diketahui bahwa persentase respon siswa terhadap penggunaan media pada uji coba terbatas 96,67% dan termasuk dalam kategori sangat layak.

Jurnal penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Kolaboratif* dengan percobaan pada pembelajaran fisika di SMP” yang dilakukan oleh Sutarno (2015). Beliau mengungkapkan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam keterampilan mengolah data mengkaji perbedaan hasil belajar siswa antara menggunakan model pembelajaran kolaboratif disertai percobaan sederhana dengan pembelajaran konvensional dan aktivitas belajar siswa selama menggunakan pembelajaran kolaboratif. Persentase nilai rata-rata aktivitas siswa secara klasikal selama menggunakan model pembelajaran kolaboratif dengan percobaan sederhana adalah 72%. Hasil data ini membuktikan bahwa ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara menggunakan model pembelajaran kolaboratif dengan pembelajaran konvensional

Jurnal penelitian yang berjudul “Pengembangan model pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan hasil belajar paket c” yang dilakukan oleh Rusmin (2012) mengungkapkan penelitian ini adalah model pembelajaran kolaboratif yang dikembangkan ternyata telah efektif dalam meningkatkan hasil belajar warga belajar program paket C di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) kota Gorontalo menunjukkan keterujiannya melalui analisis kualitas model, penilaian para ahli, praktisi, teman sejawat dan uji lapangan. Keterujian model diperkuat dengan hasil coba model yang menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kolaboratif sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar warga belajar.

Jurnal penelitian yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kolaboratif dengan percobaan sederhana pada pembelajaran fisika di SMP ” yang dilakukan oleh Endah (2013). Beliau menjelaskan penelitian ini bertujuan mengkaji perbedaan hasil belajar fisika siswa menggunakan model pembelajaran disertai percobaan sederhana dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dari hasil persentase aktivitas belajar siswa keseluruhan secara klasikal maka persentase aktivitas siswa mencapai 72% dapat dikategorikan aktif. Adapun hasil analisis aktivitas siswa selama menggunakan Model Pembelajaran Kolaboratif dengan Percobaan Sederhana menunjukkan persentase aktivitas bertanya adalah sebesar 68,90%, menjawab pertanyaan sebesar 65,03%, melakukan percobaan sebesar 86,28%, kerjasama dalam kelompok 78,76%, menyampaikan pendapat

sebesar 60,45%, membuat kesimpulan 72,55%. Hal ini menjelaskan bahwa Model Pembelajaran Kolaboratif lebih baik daripada Model Konvensional. Pembelajaran dengan Model Kolaboratif memudahkan para siswa belajar dan bekerja bersama, saling menyumbangkan pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar kelompok maupun individu multimedia pembelajaran *game* kuis interaktif dengan persentase penilaian sebesar 91.979%, dan mengalami peningkatan hasil belajar.

Gambar 2.1 Tinjauan Pustaka Penelitian

No	Judul Penelitian	Metode	Peneliti	Tahun
1	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash pada mata pelajaran teknik elektronika dasar untuk SMK Negeri 1 Driyorerjo-Gresik	R&D	Gustav	2014
2	Pengembangan media pembelajaran keterampilan berbicara dengan program adobe flash untuk siswa kelas V SD	kualitatif	Frista	2015
3	Penerapan Model Pembelajaran <i>Kolaboratif</i> dengan percobaan pada pembelajaran fisika di SMP	kolaboratif	Sutarno	2015
4	Pengembangan model pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan hasil belajar paket c	kolaboratif	Rusmin	2012
5	Penerapan model pembelajaran kolaboratif dengan percobaan sederhana pada pembelajaran fisika di SMP	Kolaboratif	Endah	2013

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

Sebelum membahas tentang media pembelajaran kita kenal dahulu kata media itu sendiri. Dalam kamus bahasa Indonesia media diartikan sebagai alat perantara komunikasi dan informasi sedangkan menurut

Robertus (2007) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah perantara, atau pengantar.

Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media dapat juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.

Media disebut juga alat-alat audio visual artinya alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah.

Apapun yang disampaikan oleh guru sebaiknya menggunakan media, paling tidak yang digunakannya adalah media verbal yang berupa kata-kata yang diucapkan dihadapan siswa. Menurut Daryanto (1993) media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna.

Didik (2008) menyatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan dari siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. mutakhir.

2.2.2 Metode Kolaboratif

Menurut John Myers (1991) kata kolaborasi berasal dari bahasa Latin dengan memfokuskan pada proses. Sedangkan Keohane berpendapat bahwa kolaborasi adalah bekerja bersama dengan yang lain, kerja sama, bekerja dalam bagian satu team, dan di dalamnya bercampur didalam satu kelompok menuju

keberhasilan bersama. Sementara itu, menurut Ted Panitz (1996), istilah kolaborasi menunjuk pada filsafat interaksi dan gaya hidup personal. Kolaborasi mengasumsikan pentingnya kerjasama (koperasi) yang dibangun berdasarkan konsensus anggotanya, bukan kompetisi individual diantara anggota kelompok. Dalam kelompok akan terjadi pembagian peran, tugas dan wewenang dari setiap anggota kelompok. Masing-masing anggota kelompok berusaha saling menghargai dan memberikan kontribusi kemampuannya terhadap kegiatan kelompok.

Kolaboratif adalah suatu proses yang didasarkan pada prinsip kerja sama yang menghasilkan kepercayaan intergritas dan melalui pencapaian konsesus, kepemilikan keterpaduan pada semua aspek organisasi. Kolaborasi dapat pula diartikan sebagai suatu proses kerja sama yang dilandasi adanya saling percaya, integritas dan kesetaraan, konsesus dalam perumusan visi, rasa kepemilikan dan adanya keterpaduan dalam aspek organisasi yang telah ditetapkan, sehingga kolaborasi memiliki makna sebagai suatu pendekatan utama yang menggantikan pendekatan hierarki dalam prinsip-prinsip pengorganisasian untuk memimpin dan mengelola lingkungan kerja (Sugiarta, 2007).

2.2.3 Multimedia

(Hooper, 2008) menyebutkan bahwa multimedia sebagai media presentasi berbeda dari multimedia sebagai media pembelajaran. Media presentasi tidak

menuntut pengguna berinteraktivitas secara aktif di dalamnya; sekalipun ada interaktivitas maka interaktivitas tersebut adalah interaktivitas yang samar (covert).

Media pembelajaran melibatkan pengguna dalam aktivitas-aktivitas yang menuntut proses mental di dalam pembelajaran.

Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001). Terdapat 5 elemen penting yang harus ada di dalam sebuah multimedia. Kelima elemen tersebut adalah:

1. Teks

Teks adalah elemen dasar dalam penyampain sebuah informasi, dan tentu saja elemen ini harus ada di dalam multimedia.

2. Grafik: Informasi akan lebih menarik jika diilustrasikan dalam bentuk gambar atau grafik, teks akan semakin kuat posisinya dengan keberadaan grafik ini.

3. Audio adalah keutuhan sebuah multimedia tergantung oleh ada atau tidanya audio di dalamnya. Audio tersebut bisa berbentuk musik, percakapan atau efek suara.

4. Video: Dengan adanya video informasi menjadi lebih hidup dan jauh lebih menarik. Video dapat mewakili informasi yang tidak dapat ditampilkan dalam bentuk teks maupun gambar.
5. Animasi: Animasi merupakan elemen terakhir yang harus ada di dalam sebuah multimedia. Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menayangkan rentetan frame ke layer.

2.2.4 Adobe Flash CS6

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. *Adobe Flash* juga merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring* tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback

FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya