

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Jurnal yang disusun oleh Fauzi Usman Ardhi Kusumawardana (2012) dengan judul **“Implementasi Metode Pembelajaran Drill Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Mata Diklat PLC (Programmable Logic Control) SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta”** mengemukakan bahwa Pembelajaran menggunakan implementasi metode pembelajaran drill yang telah dilaksanakan dengan menggunakan tahapan-tahapannya dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar dan prestasi belajar, maka guru PLC dapat mencobakan model pendekatan tersebut.

Jurnal yang disusun oleh Miftah Farid Adiwisastro (2015) dengan judul **“Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Praticce Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”** mengemukakan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk membangun multimedia pembelajaran model drill and practice untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menguji kinerja media serta mengetahui tingkat kelayakan ini diujikan ke lapangan. Diharapkan game ini mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pandangan dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran model drill and practice dan untuk melihat validitas atau

kelayakan game kuis interaktif yang telah dibangun serta untuk melihat penilaian siswa terhadap multimedia yang telah dikembangkan.

**Jurnal yang disusun oleh Deny Prasetya Hermawan (2013) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP**

**Negeri 1 Kota Mungkid”** adalah perancangan dan pembuatan *Game* Edukasi komputer ini dikembangkan dengan pendekatan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). perancangan dan pembuatan aplikasi *Game* Edukasi komputer melalui beberapa tahapan yaitu analisis, kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian. Konten media pembelajaran yang ditampilkan disesuaikan dengan standar kompetensi pendidikan kejuan yaitu materi tentang komponen perangkat keras komputer.

Media pembelajaran ini dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk membantu proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 komputer.

**Jurnal yang disusun oleh Eka Lutfiyatun (2015) dengan judul “Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *Adobe Flash CS5* Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTs”**

menjelaskan tujuan penulisan adalah mendeskripsikan kebutuhan pendidik dan siswa terhadap *game* edukasi berbasis *Adobe Flash CS5* untuk keterampilan menulis. Mendeskripsikan *prototype game* edukasi berbasis *Adobe Flash CS5* untuk keterampilan menulis bahasa Arab. Mendeskripsikan validitas ahli dan guru terhadap produk *game* edukasi berbasis *Adobe Flash CS5* untuk keterampilan menulis bahasa Arab. Mendeskripsikan efektifitas *game* edukasi

berbasis *Adobe Flash CS5* untuk keterampilan menulis bahasa Arab di kelas VIII MTs Negeri Slawi.

Jurnal yang disusun oleh Ranti Purnanindya (2012) dengan judul **“Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SD Pujokusuman 2 Yogyakarta”** mengungkapkan

bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi ular tangga sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran TIK, menguji kinerja media serta mengetahui tingkat kelayakan *game* edukasi ini diujikan ke lapangan.

Diharapkan *game* edukasi ini mampu membantu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar TIK secara teori. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Pengujian dilakukan dengan metode *black*

*box* untuk mengetahui kesalahan pada navigasi, selanjutnya *game* edukasi divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujikan ke lapangan. Setelah hasil validasi memenuhi syarat sebuah *game* edukasi layak baru dilakukan penelitian untuk mengetahui kelayakan yang ada di lapangan.

## 2.2 Landasan teori

### 2.2.1 Media Pembelajaran

Istilah “media” berasal dari kata “medium” yang memiliki arti perantara atau pengantar dalam menyampaikan komunikasi. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gagne dalam Sadiman (2011:6) mengatakan bahwa media adalah jenis komponen dalam lingkungan siswa yang

dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs dalam Sadiman (2011:6) berpendapat bahwa media adalah segala hal fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar. Gerlach & Ely (2011) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Azhar, 2011:3). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala hal yang dapat menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga bisa memberikan rangsangan pada pikiran, perasaan, sikap dan perhatian pada penerima pesan sehingga dapat menimbulkan proses belajar.

Azhar (2011:4) menyatakan media pembelajaran membawa pesan-pesan informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran.

Sanaky (2011:4) menyatakan media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam tujuan pengajaran.

Kata pembelajaran memiliki persamaan kata dengan kata *instruction* dalam bahasa Inggris. *Instruction* mempunyai pengertian yang lebih luas dari pada pengajaran. Jika pengajaran dalam konteks guru-murid di kelas formal, pembelajaran atau *instruction* mencakup juga kegiatan belajar yang tidak dihadiri oleh guru secara fisik (Sadiman, 2011: 7).

Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif

dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Benny, 2014).

### 2.2.2 Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi dan berkomunikasi. Multimedia banyak digunakan dalam dunia hiburan. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil produk perusahaan profil produk, bahkan sebagai media pelatihan dalam sistem *e-learning*. (Chandra, 2010)

Multimedia dapat dikatakan suatu bentuk baru dalam pembuatan program-program komputer dengan penggabungan lebih dari satu media. Meskipun hanya mengandung sedikitnya dua elemen, sudah dikatakan sebagai multimedia. Pengertian multimedia menurut Rosch: “Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video”; Adapaun pengertian menurut McCornick: “Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks”; Menurut Turban dkk: “Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar” Menurut Robin dan Linda: “Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif

yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video” [Suyanto, 2012].

### 2.2.3 *Game*

*Game* dalam bahasa Indonesia memiliki arti permainan. Menurut Kramer (2012) *Game* adalah berbagai aktifitas yang dilakukan hanya untuk mencari kesenangan tanpa tujuan tertentu. Dalam setiap *game* memiliki komponen dan peraturan. Permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Sadiman, 2011: 75).

Menurut Sudono (2010: 1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

### 2.2.4 *Game* Edukasi

*Game* edukasi adalah *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif. (Andriansyah, 2014)

*Game* edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini, 2010)

*Game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditunjukkan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan (Dewi 2012: 10)

Menurut Hurd dan Jenuings, perancangan *education game* yang baik haruslah memenuhi kriteria dari *education game* itu sendiri.

Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah *education game*, yaitu:

1. Nilai Keseluruhan (*Overall Value*)

Nilai keseluruhan dari suatu *game* terpusat pada desain dan panjang durasi *game*.

2. Dapat Digunakan (*Usability*)

Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat *game*.

3. Keakuratan (*Accuracy*)

Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/gambaran sebuah *game* dapat diruangkan ke dalam percobaan atau perancangannya.

4. Kesesuaian (*Appropriateness*)

Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain *game* dapat diadaptasikan terhadap keperluan *user* dengan baik.

Beberapa poin penting manfaat *game* dikemukakan pada forum *Computer Assisted Investing Special Interest Group* (SIG CAI) (<http://www.uad.ac.id> diakses 4 November 2014) adalah sebagai berikut:

1. Jenis *games* yang menuntut strategi penyelesaian masalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak
2. Laki-laki dan perempuan yang dilatih bermain video *game* selama 1 (satu) bulan menunjukkan peningkatan pada tes ingatan, dan kemampuan melakukan berbagai tugas (*multi-task*).
3. Video *game* dapat membuat pemainnya mempertajam cara piker mereka.
4. Menuntut anak untuk lebih kreatif.
5. Dan juga anak dituntut untuk belajar mengambil keputusan dari segala tindakan yang dilakukan.
6. Membangun semangat kerja sama atau *teamwork* ketika dimainkan dengan *gamers* lainnya secara *multiplayer*.
7. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas. Membuat anak-anak merasa nyaman dan familiar dengan teknologi terutama anak perempuan, yang tidak menggunakan teknologi sesering anak laki-laki.
8. Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta *skill* motorik.
9. Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan.

Manfaat *game* edukasi diantaranya adalah melatih kreatifitas, koordinasi antara mata, tangan, dan *skill* motorik, melatih pengambilan keputusan, serta melatih kepercayaan diri.



### **2.2.5 *Memory Game***

*Memory Game* adalah sebuah permainan yang dirancang untuk melatih daya ingat dan konsentrasi. (Jony 2013)

### **2.2.6 *Tebak Gambar***

Gambar adalah objek visual. Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi (Hamalik,dkk.2010: 5) dalam patri.

Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa untuk meningkatkan minat pada pelajaran, dan membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, penulisan dan menggambar, serta membantu mereka mengingat dan menafsirkan isi materi dari buku teks. (Arif 2010: 27)

### **2.2.7 *Metode Drill and Practice***

#### **2.2.7.1 *Pengertian Metode Drill and Practice***

Metode drill adalah metode dalam pengajaran dengan melatih peserta didik terhadap bahan yang sudah diajarkan/ berikan agar memiliki ketangkasan atau ketrampilan dari apa yang telah dipelajari (Sudjana, 2011: 86).

Metode pembelajaran *Drill and Practice* merupakan teknik pengajaran yang dilakukan berulang kali untuk mendapatkan keterampilan, dibutuhkan untuk

mengingat secara matematis. Metode ini digunakan untuk mengajarkan keahlian yang khusus, ini diikuti dengan pengajaran yang sistematis dengan harapan untuk mengingat (Richardson, 2012). Metode *Drill and Practice* biasanya digunakan dalam pembelajaran materi hitungan, bahasa asing dan peningkatan perbendaharaan kata-kata (*vocabulary*). Metode *Drill and Practice* ini mengarahkan siswa melalui latihan-latihan untuk meningkatkan kecekatan/ketangkasan dan kefasihan/kelancaran dalam sebuah keterampilan (Sharon, 2010: 120).

Metode *drill* latihan siap ialah suatu metode dalam pendidikan dan pengajaran dengan cara melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Adapun pengertian lain (Winarno Surachmad, 2010: 76) dimaksudkan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan latihan dari apa yang telah dipelajari, karena hanya dengan melakukannya secara praktis suatu pengetahuan dapat disempurnakan dan disiap-siagakan.

#### **2.2.7.2 Tujuan Metode *Drill and Practice***

Tujuan pembelajaran dengan menggunakan *Drills and Practice* menurut Roestiyah N.K (2011:125) adalah agar siswa.

1. Memiliki keterampilan proses
2. Mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagi, menjumlahkan, mengurangi, menarik akar dalam mencongkak,

mengenal benda atau bentuk dalam matematika, ilmu pasti, ilmu kimia, tanda baca dan sebagainya

3. Memiliki kemampuan menghubungkan Antara sesuatu keadaan dengan hal lain

### 2.2.7.3 Langkah-langkah Metode *Drill and Practice*

Dalam melaksanakan metode drill ini langkah-langkah yang dilakukan sama dengan langkah-langkah pelajaran pada umumnya, yaitu : tahap pendahuluan, tahap pelaksanaan, dan tahap penutup.

#### a) Tahap Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan ini yang harus dilakukan oleh guru adalah menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dengan menerapkan metode drill, menyampaikan motivasi kepada siswa bahwa latihan yang dilakukan akan berguna, merumuskan nilai keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Dalam hal ini keterampilan yang diinginkan adalah keterampilan menggambar segitiga, keterampilan menuliskan rumus keliling dan luas segitiga dengan benar, dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan keliling dan luas segitiga.

#### b) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, sebelum menerapkan metode drill, terlebih dahulu guru memberikan pradrill, yaitu latihan singkat untuk mengetahui tingkat keterampilan yang telah dikuasai oleh siswa. Setelah guru mengetahui letak kekurangan, maka guru memberikan pengarahan atau penjelasan untuk dapat

menambah kekurangan dan dapat meningkatkan keterampilan siswa. Untuk mengetahui peningkatan pada siswa maka guru memberikan latihan dengan kepada siswa dengan latihan yang mempunyai taraf kesukaran yang bertahap, dari yang mudah ke yang sulit.

#### c) Tahap Penutup

Pada tahap penutup ini, guru kembali memberi motivasi kepada siswa dan mengingatkan kepada siswa agar melakukan latihan di rumah secara berkesinambungan, sehingga keterampilan yang telah dikuasai oleh siswa dapat menjadi lebih efektif dan tertanam baik pada diri siswa.

## 2.2.8 *Software yang digunakan*

### 2.2.8.1 *Macromedia Flash 8*

*Macromedia Flash Professional 8* dibuat oleh perusahaan *software macromedia* untuk keperluan membuat suatu aplikasi *web* yang interaktif dan menarik. *Macromedia Flash 8* sering digunakan untuk membuat animasi dan untuk keperluan lain seperti membuat *game* dan *tutorial*. Aplikasi *MacromediaFlash 8* adalah aplikasi yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan audio secara bersama maka sangat mungkin apabila *Macromedia Flash 8* digunakan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran (Dikse, 2010: 1).

*Macromedia Flash* juga dilengkapi dengan *tool-tool* (alat-alat) untuk membuat gambar yang kemudian akan dibuat animasinya. Selanjutnya animasi

disusun dengan menggabungkan adegan-adegan animasi hingga menjadi movie. Langkah terakhir adalah menerbitkan media tersebut ke media yang dikehendaki (Widi Hardiyanto, Eko Setyadi Kurniawan, Nurhidayati, 2011)

*Macromedia flash* adalah program yang bisa menghasilkan file kecil (ringan) sehingga mudah diakses pada halaman web tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama. *Macromedia Flash* menghasilkan file dengan ekstensi *.fla*. setelah file tersebut siap dimuat ke halaman web, selanjutnya file akan disimpan dalam format *.swf* agar dapat dibuka tanpa menginstal perangkat lunak *flash*, tetapi cukup menggunakan *Flash Player* yang dipasang pada *browser* berbasis *windows* (Widi Hardiyanto, Eko Setyadi Kurniawan, Nurhidayati, 2011).

#### 2.2.8.2 Adobe Photoshop

*Adobe photoshop* adalah salah satu *software* untuk mengolah foto ataupun gambar, dengan *Adobe Photoshop* kita dapat memperbaiki dan mempercantik foto yang ingin kita cetak dengan menambahkan efek dalam foto tersebut, sehingga foto yang biasa menjadi sebuah foto dengan tampilan yang berbeda dan menarik (Agung 2011: 2).