

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Proses belajar pembelajaran di dalam kelas tidak terlepas oleh alat bantu berkomunikasi untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan seperti media pembelajaran. Media dalam bahasa latin disebut dengan “Medius” yang berarti tengah atau perantara. Media merupakan perantara pesan dari pengirim kepada penerima. Pembelajaran berarti komunikasi yang terjadi antar pendidik dengan peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi akan lebih mudah diterima oleh peserta didik jika dibantu dengan sarana untuk menyampaikan pesan seperti media. Sehingga pengertian media pembelajaran menurut Mudlofir & Rusydiyah (2019:124) merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Media menurut Astuti (2017) artinya alat yang fungsi serta kegunaanya untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran bertujuan memudahkan proses belajar di kelas, meningkatkan efisiensi serta membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Arti khusus media menurut Arsyad (2014:3) alat-alat yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali

informasi yang visual dan verbal seperti grafis, fotografis, maupun elektronik. Media pembelajaran berisi informasi yang bertujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dapat diaplikasikan kedalam tingkah laku sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dapat diukur dan diamati. Media pembelajaran menurut Tambunan & Purba (2017) merupakan semua alat dan benda untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran dari pendidik untuk peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran (Sadiman dkk, 2018). Media pembelajaran menurut peneliti adalah alat bantu yang digunakan untuk memudahkan penyampaian informasi dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## **2. Landasan Teoritis Pengembangan Media**

Awalnya media dianggap sebagai alat bantu saat pendidik mengajar yang berupa alat bantu visual saja seperti gambar, model, objek maupun benda yang memberikan pengalaman belajar konkret, memberikan motivasi belajar dan mempertinggi daya serap pada peserta didik. Terlalu terpusatnya pada media visual sehingga kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran, produksi maupun evaluasi (Sadiman dkk, 2014).

Pada tahun 1960-1965 saat teori tingkah – laku (*behaviorism theory*) yang diajarkan oleh B. F. Skinner mulai diperhatikan. Teori ini menyebutkan mendidik merupakan mengubah tingkah laku sehingga teori ini mendorong untuk terciptanya media pembelajaran yang dapat mengubah tingkah laku sebagai proses hasil belajar (Sadiman dkk, 2014). Pada tahun 1965-1970 dipengaruhi oleh pendekatan system (*system approach*) yang mendorong media menjadi penyempurna kegiatan pembelajaran. Program pembelajaran terpusat pada peserta didik sehingga perencanaan program pembelajaran harus berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk mencapai perubahan tingkah laku yang sesuai tujuan yang dicapai.

Menurut Dale dalam Arsyad (2017) mengklasifikasikan tingkatan media dari yang paling konkret sampai dengan yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut dinamakan dengan kerucut pengalaman (*cone of experiences*).



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale Sumber (Arsyad, 2017)

Kerucut pengalaman Dale menjelaskan bahwa tahap berfikir dimulai dari bersifat konkret menuju abstrak. Saat pesan dituangkan dalam bentuk lambang-lambang (bagan, grafik maupun kata-kata) maka tingkat keabstrakan media sangat tinggi. Alat indera yang digunakan hanyalah pengelihatan dan pendengaran sehingga saat mengartikan sebuah pesan pada media dibutuhkan daya imajinatif sangat tinggi. Hal tersebut dapat melatih daya imajinatif sehingga dapat bertambah dan berkembang. Berbeda dengan saat melibatkan semua indera seperti indera pengelihatan, indera pendengaran, indera perasa, indera penciuman, dan indera peraba maka dapat memberikan kesan paling utuh dan bermakna dalam mengartikan informasi maupun gagasan yang terkandung dalam pengalaman. Sehingga pengalaman langsung didapatkan saat semua indera terlibat untuk menafsirkan pesan yang didapat dari media yang konkret.

Peneliti mengembangkan M-Clip untuk membantu peserta didik mengetahui keadaan lebih jelas tentang gerhana bulan dan gerhana matahari. Materi tersebut merupakan materi yang abstrak artinya tidak dapat dilihat langsung oleh indera pengelihatan pada dunia nyata. M-Clip ini berisikan penjelasan materi beserta evaluasi yang didukung dengan gambar dan video serta game sebagai pendukung agar materi dapat mudah diterima oleh peserta didik. Saat materi gerhana bulan dan gerhana matahari hanya disajikan dengan bentuk lambang-lambang peserta didik akan memahami materi tersebut dengan memerlukan

imajinasi yang sangat tinggi. Adanya gambar dan video, peserta didik dalam memahami materi akan terbantu karena telah diberikan gambaran asli proses gerhana matahari dan gerhana bulan.

Menurut Piaget dalam Kuswana (2013:157) usia 6-12 tahun yang merupakan usia peserta didik sekolah dasar dimana usia tersebut sudah memasuki tahap operasional konkret. Pada usia ini peserta didik sudah dapat menggunakan logika yang memadai. Peserta didik kelas VI SD masuk pada tahap operasional berfikir konkret. Peserta didik juga sudah mampu berfikir secara abstrak tetapi harus dibantu dengan media untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

### **3. Fungsi dan Manfaat Media**

Media pembelajaran sebagai alat bantu saat mengajar diciptakan untuk mempengaruhi suasana saat belajar. Media pembelajaran memiliki tiga fungsi menurut Arsyad (2017:19) antara lain:

- a. Fungsi Afektif, media yang dapat dinikmati peserta didik dalam proses belajar dengan teks yang bergambar.
- b. Fungsi Kognitif, media yang dapat memudahkan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung didalamnya.
- c. Fungsi Kompensatoris, media dapat membantu memudahkan peserta didik yang lemah dalam memahami bacaan untuk menerima informasi.

Penggunaan media dalam pendidikan memiliki manfaat yang diungkapkan oleh Kemp & Dayton dalam Arsyad (2017:25) yakni :

- a. Materi yang disampaikan menjadi lebih baku, menarik dan interaktif
- b. Mempersingkat waktu dalam menyampaikan pesan
- c. Meningkatkan hasil belajar saat media dapat memberikan informasi yang komunikatif, spesifik, dan jelas
- d. Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- e. Meningkatkan sikap positif peserta didik dalam proses pembelajaran
- f. Beban guru saat menjelaskan materi yang berulang-ulang dapat berkurang bahkan dapat hilang serta peran guru dapat berubah menjadi lebih positif.

#### **4. Ciri – Ciri Media**

Media pendidikan memiliki ciri-ciri menurut Gearlach & Elly dalam Arsyad (2017:15), yakni :

- a. Ciri Fiksatif (fixative Property)

Media mampu merekam serta menyimpan peristiwa maupun objek. Peristiwa penting maupun objek dapat diabadikan dan disusun sedemikian rupa untuk pembelajaran dan disimpan menggunakan fotografi, video tape, audio tape, disket maupun film.

b. Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Ciri manipulatif yang berarti media dapat mengubah peristiwa yang memakan waktu yang sangat lama menjadi singkat dengan cara mengedit hasil hasil rekaman atau gambar agar dapat menghemat waktu. Contoh peristiwa yang memakan waktu lama yakni proses terjadinya kupu-kupu

c. Ciri Distributif (Distributive Property)

Media dapat disebar luaskan dalam bentuk salinan video maupun audio suatu peristiwa. Media disajikan kembali kepada peserta didik didalam ruangandengan memberikan stimulus pengalaman yang hampir sama dengan kejadian yang sebenarnya.

## 5. Pemilihan Media Pembelajaran

Media yang akan dikembangkan harus disesuaikan dengan tujuan yang dicapai, kondisi serta keterbatasan pendukung pembuatan media. Fahaludin (2015) menuturkan kriteria yang harus dipertimbangkan saat pemilihan media diantaranya :

- a. Tujuan penggunaan, saat memilih media perlu mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai, indera apa yang akan dirangsang, perlu adanya gerak visual bergerak atau visual diam agar mudah memilih jenis media yang digunakan.

- b. Sasaran pengguna, saat memilih media yang dikembangkan perlu mengetahui kondisi peserta didik sehingga dapat bermanfaat dan berguna. Menentukan siapa sasaran didik, mengetahui karakteristik peserta didik, mengetahui motivasi dan minat belajarnya.
- c. Karakteristik media, dalam memilih media harus mengetahui karakteristik media yang akan digunakan, kelemahan dan kelebihan media dibuat.
- d. Waktu, pada saat penggunaan media pembelajaran jangan sampai kekurangan waktu pada jam pelajaran. Waktu yang dibutuhkan untuk menyajikan media harus sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia.
- e. Biaya, faktor biaya perlu dipertimbangkan agar tidak terjadi pemborosan. Media mahal belum tentu efektif untuk belajar dibandingkan dengan media sederhana dan murah.
- f. Ketersediaan, dalam pemanfaatan media harus mengetahui sarana yang perlu dan mendukung penggunaan media.

Setelah pemilihan media pembelajaran dilakukan, terdapat aspek penilaian media yang digunakan untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran agar menghasilkan media pembelajaran yang baik dan valid sehingga tujuan pembelajaran dalam proses belajar dapat tercapai. Aspek-aspek penilaian media yang dikemukakan oleh Arsyad dalam Fuada (2015) sebagai berikut:



**Tabel 2.1** Aspek penilaian media menurut Arsyad dalam Fuada (2015)

Aspek	Keterangan
Relevan dengan tujuan belajar	Aspek tersebut terdiri dari kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi, kesesuaian gambar maupun video dengan materi, kesesuaian judul dengan isi materi, kesesuaian dengan karakteristik dan tingkat pemahaman peserta didik
Kesederhanaan	Aspek kesederhanaan berkaitan dengan media pembelajaran terlihat rapi, teratur, tidak ada objek maupun latar belakang yang mengganggu, penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa, media mudah digunakan
Tidak ketinggalan zaman	Aspek tersebut berkaitan dengan objek gambar, suara, maupun video tidak kuno
Skala	Aspek tersebut berkaitan dengan media harus terlihat sesuai ukuran relatifnya
Kualitas teknik	Aspek tersebut berkaitan dengan kontras warna gambar terfokus dan bersih, warna alamiah dan realistik
Ukuran	Aspek tersebut berkaitan dengan media cocok digunakan dalam kelompok besar dan juga kecil

## B. Media M-Clip

Media M-Clip singkatan dari multimedia *eclipse* (gerhana). Dinamakan M-Clip karena materi yang disajikan dalam multimedia tersebut yakni gerhana bulan dan gerhana matahari. Multimedia menurut Novaliendry (2013) adalah media yang bisa dikombinasikan antara teks, gambar, video, grafik, bagan maupun suara. Bisa dikatakan multimedia merupakan media yang lebih dari satu (Hakim & Bambang, 2012). Media M-Clip memuat konten materi berupa teks yang didukung dengan adanya gambar dan video serta adanya kuis dan game untuk membantu memahami materi gerhana bulan dan gerhana matahari. Media M-Clip didesain dengan tema “luar angkasa”. Media M-Clip berisikan komponen sebagai berikut :

1. Kompetensi, berisikan kompetensi dasar, indikator dan hasil yang diharapkan yakni tujuan pembelajaran.

2. Materi ajar, berisikan tentang materi gerhana bulan dan gerhana matahari. Materi didukung dengan gambar dan video untuk memudahkan memahami dan meningkatkan semangat antusias dalam belajar.
3. Kuis, berisikan soal pilihan ganda serta isian singkat yang bertujuan untuk evaluasi.
4. Game, bertemakan “menjelajah luar angkasa” dan berisikan pertanyaan dengan berbagai macam tipe soal dan dijawab secara bersama-sama.

### **C. Pergerakan Benda Langit**

Penelitian ini berfokus pada materi gerhana bulan dan gerhana matahari pada kelas VI semester genap. Materi gerhana bulan dan gerhana matahari ada pada mata pelajaran IPA pada kurikulum 13 (K-13) pada standart kompetensi (KD) 3.8. Menjelaskan peristiwa rotasi dan revolusi bumi serta terjadinya gerhana bulan dan gerhana matahari dan membuat model gerhana bulan dan gerhana matahari.

#### **1. Gerhana Bulan**

Gerhana bulan terjadi pada malam hari. Menurut Azmi dkk (2018) terjadinya gerhana bulan diakibatkan karena matahari, bumi, dan bulan berada pada satu garis dengan posisi bulan membelakangi bumi. Saat gerhana bulan terjadi bulan masuk ke dalam bayangan bumi, sehingga bulan tidak menerima cahaya dari matahari. Jika dilihat dari bumi, kenampakan bulan yang mula-mula terang dengan perlahan-lahan

menjadi gelap. Gerhana bulan juga dapat diartikan ketika bulan berada pada di penumbra dan umbra, terjadinya gerhana bulan berlangsung kurang lebih 6 jam. Penumbra dapat diartikan sebagai bayangan yang dibentuk oleh bumi berwarna abu-abu berada di bagian paling luar sedangkan umbra artinya bagian inti yang berwarna gelap. Menurut Azmi dkk (2018) macam-macam gerhana bulan diantaranya:

- a. Gerhana bulan total terjadi ketika semua piringan bulan masuk pada bayangan umbra bumi.
- b. Gerhana bulan sebagian terjadi ketika sebagian piringan bulan masuk dalam bayangan umbra bumi. Bulan bergerak dan masuk kedalam bayangan penumbra bumi

## **2. Gerhana Matahari**

Gerhana matahari terjadi saat bulan berada dalam satu garis lurus dengan bumi dan matahari (Kamajaya, 2007:16). Gerhana matahari terjadi pada siang hari sehingga saat terjadi gerhana matahari suasana siang tampak gelap atau seperti mendung karena cahaya matahari terhalang oleh bulan. Macam-macam gerhana matahari diantaranya:

- a. Gerhana matahari total, terjadi karena piringan bulan menutupi matahari sepenuhnya.
- b. Gerhana matahari sebagian, terjadi karena hanya sebagian piringan bulan yang menghalangi matahari.

- c. Gerhana matahari cincin, terjadi karena piringan bulan yang menghalangi matahari lebih kecil karena bulan pada fase dijarak yang jauh dengan matahari. Akibatnya bulan hanya menghalangi sebagian besar matahari dan menyisakan lingkaran cincin matahari.

Gerhana bulan dan gerhana matahari memiliki perbedaan diantaranya:

- a. Gerhana matahari terjadi saat cahaya matahari menuju bumi tertutup oleh bulan, sedangkan gerhana bulan terjadi ketika cahaya matahari menuju tertutup oleh bumi
- b. Gerhana matahari terjadi saat matahari bulan dan bumi berada pada garis lurus, sedangkan gerhana bulan terjadi saat matahari bumi dan bulan berada pada satu garis lurus
- c. Saat gerhana matahari terjadi kita tidak boleh melihat secara langsung, akan tetapi saat gerhana bulan terjadi kita dapat melihat secara langsung.

#### ***D. Lectora Inspire***

*Lectora Inspire* merupakan aplikasi yang digunakan untuk presentasi maupun sebagai media pembelajaran. Menurut Sutarna dan Ahmad (2019) *Lectora Inspire* adalah program komputer yang dikembangkan oleh perusahaan Trivantis Corporation sebagai alat yang digunakan untuk pengembangan media belajar. Pendiri *Lectora* yakni Timothy D. Laudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999. *Lectora* juga dapat membuat evaluasi yang hasilnya dapat diketahui secara langsung sehingga

tidak hanya sebagai pembuat media pembelajaran saja (Shalikhah,2017:12).

Tidak semua komputer maupun laptop dapat digunakan untuk aplikasi *Lectora Inspire*. Peneliti menggunakan *lectota inspire 18* dengan sistem yang dibutuhkan untuk menggunakan *Lectora Inspire* menurut Mas'ud (2014:2) komputer maupun laptop yang memiliki (1) Prosesor Intel 1,5 GHZ (2) Ruang RAM untuk *Lectora Inspire* 1GB (3) Flash Player 8.0 atau di atasnya (4) Eksplorer 6.0 ke atas, Firefox 1.0 ke atas, dan Google Chrom (5) Microsoft DirectX 9 ke atas, Microsoft NET Framework 4.6 , Adobe Flash Player.

*Lectora* mempunyai keunggulan dibandingkan dengan alat penyusun multimedia lainnya menurut Mas'ud (2014:3) sebagai berikut :

1. Dapat digunakan membuat website, konten e-learning interaktif.
2. Fitur-fitur yang disediakan memudahkan pemula untuk membuat multimedia pembelajaran.
3. Template yang disediakan cukup lengkap.
4. Terdapat Media Library untuk membantu pengguna *Lectora*.
5. Memungkinkan mengkonversi presentasi Microsoft Power Point ke dalam konten e-learning
6. Konten yang dikembangkan dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML5, single file executable (.exe), CD-ROM atau standart e-learning (SCORM dan AICC).

*Lectora Inspire* juga memiliki keunggulan tersendiri bila dipakai dalam pendidikan menurut Shalikhah (2017) sebagai berikut (1) Fitur-fitur yang ada memudahkan bagi pemula untuk membuat multimedia pembelajaran (2) Memudahkan guru untuk untuk membuat dan menyajikan materi tanpa melakukan *programming* (3) Melakukan evaluasi dengan berbagai macam bentuk teks seperti pilihan ganda, benar/salah, mencocokkan, isian singkat dan lain sebagainya (4) Mampu menampilkan obyek yang tidak dapat dilihat oleh mata telanjang. *Lectora Inspire* juga memiliki kekurangan diantaranya (1) ketergantungan arus listrik sangat tinggi (2) pembuatan media cukup lama bila tampilan yang dibuat cukup panjang (3) Video tidak dapat ditampilkan bila tidak ada aplikasi Adobe Flash.

#### **E. Prosedur penelitian dan pengembangan**

Penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2016:407) merupakan metode pengembangan yang digunakan untuk menguji keefektifan produk telah dibuat. Purwanti (2015) menuturkan menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk sangatlah penting supaya mengetahui produk tersebut dapat berfungsi di masyarakat luas. Penelitian pengembangan media berbasis *Lectora* menggunakan model pengembangan ADDIE. Branch (2009) dalam Sari dkk (2017) ADDIE singkatan dari Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluate (evaluasi). Tahapan dari model pengembangan

ADDIE saling berkaitan dan terstruktur. Lima tahap model pengembangan ADDIE menurut Branch dalam (Sari dkk, 2017) yakni :

- a. Analysis, tahap ini dilakukan untuk menganalisis dan menetapkan kebutuhan. Tahap ini memiliki beberapa tahapan diantaranya validasi permasalahan, menentukan tujuan pembelajaran, analisis siswa, mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan, menentukan sistem yang potensial (Nuha, 2016).
- b. Design, tahap ini merupakan tahap merancang tampilan untuk mengolah informasi sehingga dapat mudah untuk dimengerti penggambaran perencanaan dan pembuatan sketsa untuk dijadikan utuh sehingga memiliki fungsi itulah yang dinamakan desain (Rosmiati, 2019).
- c. Development, tahap ini merupakan tahapan pembuatan media pembelajaran , validasi media oleh ahli dan revisi media (Rosmiati, 2019).
- d. Implementation, tahap ini merupakan tahapan uji coba media yang telah dibuat yang dilakukan di kelas (Rosmiati,2019).
- e. Evaluate, tahap ini merupakan tahapan perbaikan media berdasarkan uji coba yang telah dilakukan dilapangan. Hal ini bertujuan agar media dapat digunakan secara memuaskan serta mengetahui kualitas media yang dikembangkan (Rosmiati, 2019).

## F. Penelitian yang Relevan

Penelitian lain yang menunjang penelitian ini yakni :

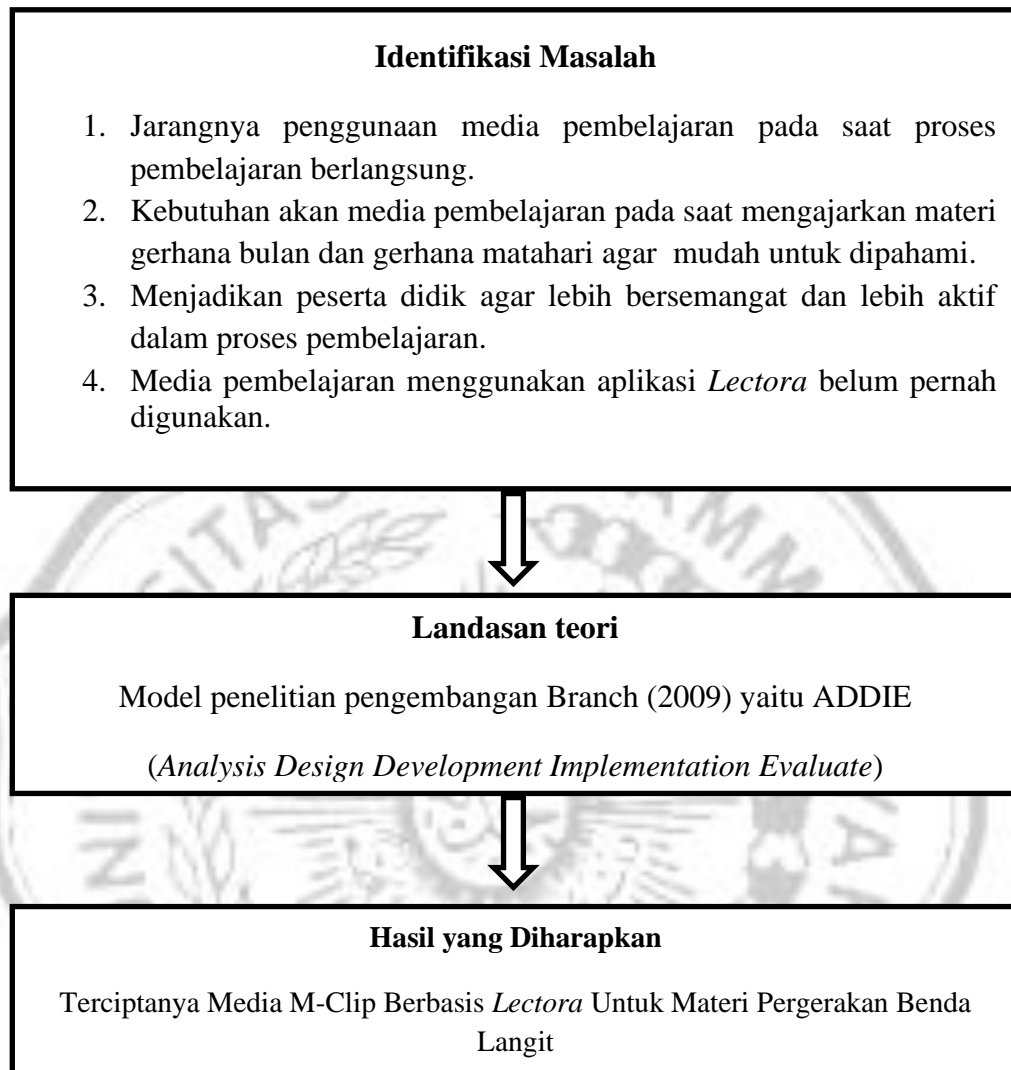
1. Penelitian yang dilakukan (Asyamsiyah, 2018) berjudul “*Pengembangan Media IPA Berbasis Multimedia Interaktif Pada Kelas 5 Sekolah Dasar*”. Berdasarkan penilaian dari para ahli media yang telah dibuat termasuk dalam kriteri layak untuk digunakan dengan hasil penilaian 77% dan penilaian dari ahli materi termasuk dalam kriteria sangat layak dengan hasil persentase 92%. Relevansi dengan penelitian ini terletak pada media yang dikembangkan yakni *Lectora* dan materi abstrak yang digunakan. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang dikembangkan, tidak adanya game permainan dalam media.
2. Penelitian yang dilakukan (Fauzani, 2017) berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Tamrin Lughah Pada Siswa Kelas VIII MTS Ibnu Qoyyim Putra*” berdasarkan penilaian dari ahli media dan materi termasuk dalam kriteria sangat baik dengan hasil 94,66%. Relevansi dalam penelitian ini terletak pada penggunaan *Lectora Inspire* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran. Perbedaan penelitian terdapat pada evaluasi pada media yang menambahkan skor, materi yang dikembangkan, serta jenjang sekolah.
3. Penelitian yang dilakukan (Astuti, 2018) berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Lectora Inspire Mengacu Pada Kurikulum 2013 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 4 kelas V SD*” berdasarkan



penilaian dari para ahli media dan guru yang mencakup aspek tampilan, petunjuk dalam penggunaan media, bahasa, materi dan volume dalam media termasuk dalam kategori sangat baik dengan skor 4,3. Relevansi dengan penelitian ini terletak pada penggunaan *Lectora Inspire* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran bertema “Mobil Legend” yang dibuat. Perbedaan peneliti ini materi yang dikembangkan. Kekurangan media yang dikembangkan yakni tidak semua slide terdapat gambar.

4. Penelitian yang dilakukan (Ulfatuzzahro, 2018) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang” berdasarkan penilaian dari ahli materi dari segi kelayakan materi termasuk dalam kriteria sangat valid dengan hasil 85% dan dari segi kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan hasil 87,5% . Relevansi dalam penelitian ini terletak pada penggunaan *Lectora Inspire* dan konsep dalam membuat game yang digunakan untuk membuat media pembelajaran. Perbedaan penelitian terdapat pada tema game, materi yang dikembangkan dan jenjang sekolah. Kekurangan media yakni materi yang ditampilkan didominasi oleh tulisan.

### G. Kerangka Berpikir



**Gambar 2.2** Kerangka Konsep Penelitian