

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima.<sup>1</sup> Association of Education and Communication Technology (AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne, memberi definisi media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan Briggs menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. National Education Association (NEA) memiliki definisi yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatannya. Sebagai kesimpulannya, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan pengirim pesan untuk menyampaikan pesannya kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi adanya proses belajar.

#### 2. Pendidikan Kejuruan

Djohar (2007:1285) mengemukakan bahwa pendidikan kejuruan adalah suatu program pendidikan yang menyiapkan individu peserta didik menjadi tenaga kerja profesional dan siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Dan oleh karena itu SMK memberikan wawasan berupa kemampuan dan keterampilan yang kognitif, efektif dan motorik yang diperlukan dalam dunia kerja dan perguruan tinggi.

#### 3. Media

Secara etimologis kata “media” berasal dari bahasa Latin, yaitu “*medius*” yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Indonesia kata medium mengandung arti antara (menyatakan posisi) atau sedang (menyatakan

ukuran).Istilah “media” pada umumnya merujuk pada sesuatu yang dijadikan sebagai wadah, alat, atau sarana untuk melakukan komunikasi.Jadi secara umum, pengertian media adalah suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan.Pendapat lain mengatakan arti media adalah segala bentuk saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Dengan kata lain, media dapat didefinisikan sebagai sarana untuk menyampaikan suatu pesan.

#### **4. Multimedia**

Multimedia menurut etimologi atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata multi (latin) “multus” yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan media (latin) berasal dari kata latin medius yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Dalam pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media. (Sadiman, dkk), media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur pesan dan mengirim pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan juga minat serta perhatian dari siswa sedemikian rupa, sehingga di dalam proses mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan juga efisien sesuai dengan apa yang diharapkan Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks atau 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 (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapatmenciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang dikombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001) atau Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik,audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001).

##### **1. Jenis Multimedia**

### 1. Multimedia Interaktif

Merupakan produk Multimedia dimana pengguna dapat mengoperasikan melalui navigasi yang disediakan dengan menggunakan mouse, keyboard atau perangkat input lainnya. Beberapa contoh dari jenis Multimedia interaktif adalah Aplikasi Game, CD Interaktif, virtual reality, program aplikasi dan lain sebagainya.

### 2. Multimedia Linier

Jenis Multimedia yang satu ini stuktur yang berjalan lurus dan tidak dapat dikontrol oleh pengguna. Produk Multimedia jenis linier sangat umum di masyarakat beberapa contohnya adalah siaran televisi, Film, Musik dan lain sebagainya.

### 3. Multimedia Hiperaktif

Merupakan jenis produk multimedia yang memiliki kontrol navigasi yang lebih kompleks, sehingga pengguna dapat mengoperasikannya dengan lebih leluasa dibandingkan jenis multimedia interaktif. Contoh dari jenis Multimedia Hiperaktif adalah Website dan Game Online.

### 4. Multimedia Kits

Merupakan produk Multimedia yang terdiri dari beberapa jenis media dan dikemas dalam satu topik. Sehingga untuk dapat mengoperasikannya membutuhkan perangkat lain selain komputer. Misalnya CD Room, kaset Audio, transparasi overhead, gambar statis dan lain sebagainya. Itulah ulasan mengenai pengertian Multimedia lengkap dengan jenis – jenis Multimedia. Semoga ulasan diatas dapat memberikan informasi yang berharga untuk sobat komputer yang baru mengenal apa itu Multimedia. Sampai jumpa lagi pada topik ulasan mengenai teknologi dan dasar dasar multimedia. Jangan lupa untuk share artikel ini ke akun sosial media yang sobat miliki.

### b. Elemen Multimedia

Berdasarkan definisi-definisi multimedia yang ada, terdapat 5 elemen multimedia.

## 1. Teks

Teks merupakan gabungan berupa huruf-huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud berupa materi pembelajaran sehingga bisa dimengerti oleh pembacanya. Media yang menggunakan teks perlu memperhatikan ukuran (font), jenis dan gaya (style) huruf seperti warna, bold dan italic. Priyanto (2009:9) menyatakan bahwa teks merupakan medium yang sering dipakai karena mudah dalam menyiapkannya. Selain itu, teks adalah serangkaian tulisan yang tertata sehingga mempunyai makna sebagai informasi yang ingin disampaikan (Sanjaya, 2012:227)..

## 2. Grafik

Grafik dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang lebih menarik, sehingga penggunaan grafik dalam multimedia memegang peranan yang penting. Grafik juga dapat berfungsi sebagai media penarik bagi pengguna, sebab pada dasarnya pengguna lebih tertarik melihat grafik atau gambar daripada membaca.

## 3. Suara

Dengan adanya elemen suara dalam aplikasi multimedia dapat memberikan kesan yang lebih menarik bagi pengguna. Media suara yang digunakan dalam pembuatan multimedia biasanya menggunakan format .wav, hal ini dikarenakan ukurannya kecil dan fleksibel, serta kualitas suara yang dihasilkan juga cukup baik.

## 4. Video

Video menyediakan integrasi yang halus antara gambar bergerak dan sinkronisasi suara.

## 5. Animasi

Animasi dalam multimedia merupakan kumpulan gambar-gambar dalam frame pada suatu waktu tertentu.

## 5. Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam perkembangan media pembelajaran tidak luput dari perkembangan teknologi. Perkembangan ilmu komunikasi dan teknologi ditandai dengan tersedianya informasi yang makin banyak dan bervariasi membuat orang semakin sadar akan pentingnya sebuah media komunikasi yang membantu didalam proses pembelajaran (Susilana dan Riyana, 2009). Oleh karena itu, pengelolaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya proses kreatif dari media pembelajaran yang ada, maka pelajar akan merasa proses belajar menjadi terasa menyenangkan, tidak membosankan serta memberikan rasa suka terhadap pelajaran yang ada. Hal ini merupakan pengaruh kuat dalam proses belajar dan hal kreatif inilah yang akan menjadi dasar terciptanya media pembelajaran.

## 6. Media Interaktif

Multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran memiliki nilai lebih karena mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, animasi, dan sebagainya (Darmawan, 2014).

### B. Kajian Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain:

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

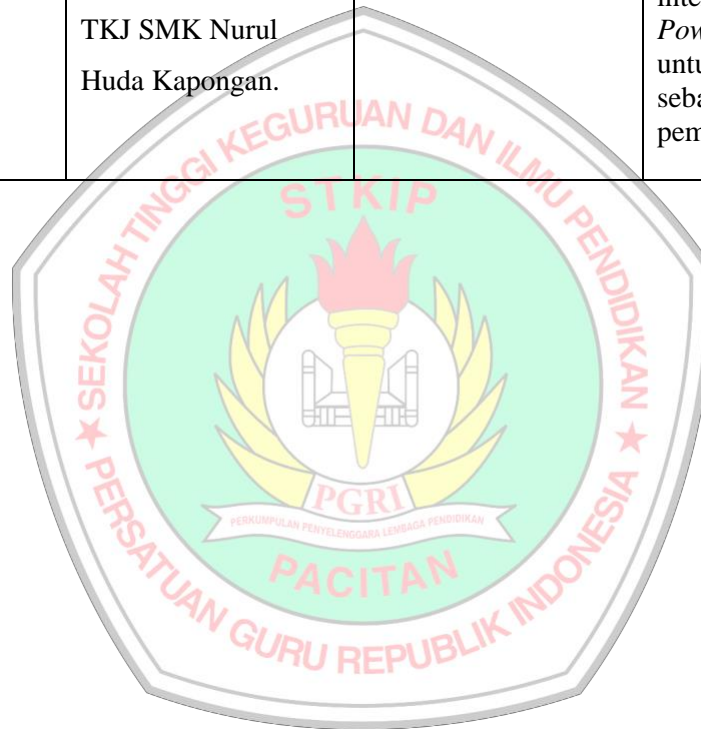
No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbandingan
1	RESPON SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID	Ketut Sepdyana Kartini 1, I Nyoman Tri Anindia Putra 2	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android di SMAN 4 Denpasar. Penelitian menggunakan metode deskriptif.	Penelitian menggunakan metode deskriptif	Hasil penelitian di peroleh berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android pada materi tata nama IUPAC senyawa anorganik mendapatkan presentase rata-rata sebesar pada beta test I 76,41 % dengan kategori baik dan hasil angket respon siswa pada beta test II mendapatkan presentase rata-rata sebesar 83,07 % dengan kategori sangat baik.	Pada penelitan ini menggunakan media berbasis android dengan metode dekriftif sedangkang pada penelitian skripsi ini menggunakan media power point dengan metode RND.

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbandingan
2	PEMANFAATAN ADOBE FLASH CS6 BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI FUNGSI KOMPOSISI DAN FUNGSI INVERS	Sri rezeki	Tujuan penelitian ini adalah mengetahui dan mendeskripsikan pemanfaatan <i>Adobe Flash CS6</i> berbasis pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i> pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers. Penelitian ini merupakan penelitian pra pengembangan	Jenis penelitian yang digunakan adalah pra penelitian pengembangan (research and development/ R & D), Prosedur pengembangan pemanfaatan <i>Adobe Flash CS6</i> matematika ini menggunakan model <i>Four-Dy</i> yang terdiri dari empat fase yaitu <i>define, design, develop</i> dan <i>essiminate</i> ..	Berdasarkan hasil pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa Pemanfaatan <i>Adobe Flash CS6</i> dalam pembelajaran matematika berbasis <i>Problem Based Learning</i> dapat menghasilkan multimedia interaktif yang dapat meningkatkan motivasi, minat, pemahaman konsep dan aktivitas peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Dengan <i>Software</i> ini Peserta didik lebih aktif dalam mencari dan menemukan sendiri pengetahuan yang mereka miliki. Peserta didik tidak hanya diposisikan sebagai objek pembelajaran	Pada penelitian ini peneliti menggunakan <i>adobe flash CS6</i> berbasis <i>problem besed learning</i> dengan metode <i>RND</i> . Sedangkan pada penelitian skripsi ini menggunakan media <i>power point</i> dengan metode <i>RND</i> .

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbandingan
					yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi lebih kepada subjek pembelajaran dimana peserta didik membentuk sendiri pengetahuannya.	
3	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan Tahun Ajaran 2020-2021	Siti Khotijah1, RahmatShofan Razaqi2, AricoAyani Suparto3	Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>PowerPoint</i> dan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis <i>PowerPoint</i> pada	Jenis penelitian ini adalah <i>Research and Development (R&amp;D)</i> . Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model <i>Waterfall</i> yang memiliki 5 tahapan yaitu tahap : Analisis Kebutuhan, Desain Produk, Validasi, Uji Coba Produk dan Pemeliharaan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis <i>PowerPoint</i> berdasarkan ahli materi mendapatkan kategori layak dengan skor rata-rata 51 dan ahli media mendapatkan kategori layak dengan skor rata-rata 55. Berdasarkan respon siswa media pembelajaran interaktif berbasis <i>PowerPoint</i> mendapatkan kategori setuju dengan skor rata-rata 38,35. Sehingga dapat	Pada penelitian ini di tujukan padamata pelajaran desain grafis Pada penelitan ini menggunakan media berbasi power point dengan metode RND sedangkang pada penelitian skripsi ini menggunakan media power point dengan metode RND dan ditujukan pada mata pelajaran jaringan dasar computer.



No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbandingan
			mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan.		disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis <i>PowerPoint</i> layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	

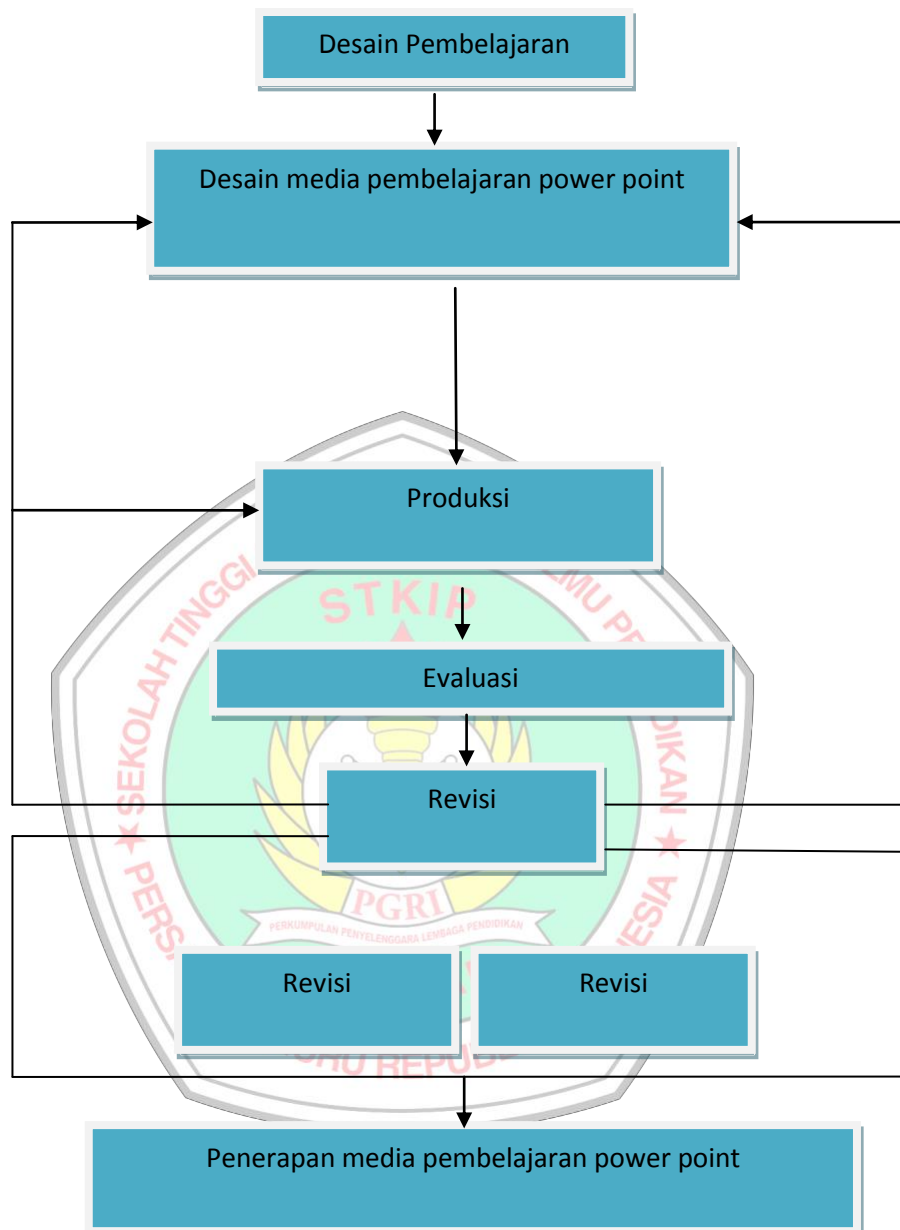


### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan Berbeda dengan pendapat Sugiyono, yang mendefinisikan kerangka berpikir sebagai model konseptual yang dimanfaatkan sebagai teori yang ada kaitannya dengan beberapa faktor yang diidentifikasi sebagai masalah penting. Konteks yang dimaksud untuk kerangka penelitian. Dalam menjalankan sebuah penelitian yang membutuhkan kerangka berpikir, langkah lebih baiknya jika hal tersebut mampu menjelaskan secara teoritis. Sekaligus juga bisa menjelaskan hubungan antara variable yang diangkat. Jadi peneliti bisa menjelaskan hubungan antara variable independen & variable dependent. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui seberapa pengaruhnya penggunaan pengembangan media interaktif dalam pembelajaran para siswa di SMK BINA KARYA Pacitan.

Contoh pola penelitian:



**Bagan 2.1** Kerangka Berpikir

**D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif pada pelajaran pengenalan Jaringan Komputer di SMK BINA KARYA Pacitan?
2. Bagaimana mengimplementasikan media interaktif pada mata pelajaran Jaringan Komputer di SMK BINA KARYA Pacitan?
3. Bagaimana agar media interaktif bisa layak digunakan pada pembelajaran?

