

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Tinjauan Studi**

Penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk dijadikan sebagai referensi sekaligus sebagai media bertukar informasi.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Said Gunadi pada tahun (2016), dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran KKPI Interaktif Menggunakan Adobe Flash Dengan Pendekatan CTL(Contextual Teaching and Learning) di Kelas X Multimedia SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN”, Metode data pada penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (Research and Development). Persamaan dengan peneliti adalah metode penelitian pengembangan dan isi materi media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan menurut Luther dalam iwan binanto yaitu terdiri dari 7 tahap. sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan dalam pengujian dengan 6 tahap dari media pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah, menghasilkan media pembelajaran KKPI berbasis Adobe Flash. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran KKPI yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai referensi bahan ajar dalam proses pembelajaran.[2]
2. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Herdyansyah pada tahun (2017), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Adobe Captivate 9 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X TAV di SMK NEGERI 1 SIDOARJO” penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang valid, dan untuk mengetahui respon siswa dari pembuatan media pembelajaran, sedangkan perbedaan dengan penulis yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran. Metode data yang digunakan adalah, menggunakan

penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Instrumen penilaian validitas menggunakan penilaian dari 4 validator dengan sesuai ahli bidang masing-masing. validasi media menggunakan lembar validasi media untuk mengetahui media itu valid. instrumen angket respon siswa menggunakan lembar angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media. perbedaan dengan peneliti adalah sama dalam penggunaan metode tetapi untuk instrumen penilaian menggunakan 3 validator yaitu, dari ahli materi, ahli media, angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, validitas media pembelajaran berbantuan software Adobe Captivate yang diterapkan pada mata pelajaran teknik listrik mendapatkan skor dari validator sebesar 84,20% yang termasuk dalam kategori sangat valid artinya media pembelajaran dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran. Sedangkan untuk hasil dari respon siswa terhadap media pembelajaran mendapatkan skor sebesar 87,28% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dan hasil dari penulis adalah sebesar 85,40% yang termasuk dalam kategori sangat baik. sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan software Adobe Captivate yang dikembangkan valid dan mendapat respon positif dari peserta didik. [3]

3. Penelitian oleh Revanny Eka Miaty, pada tahun (2017) dengan judul “Penggunaan Media Video Dokumenter dan Adobe Captivate Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Pencemaran Lingkungan Di Kelas X SMA NEGERI RAJAGALUH Kabupaten Majalengka” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji hasil belajar siswa yang menggunakan media video dokumenter dan adobe captivate pada materi pencemaran lingkungan untuk mengkaji perbandingan hasil belajar. perbedaan dengan peneliti adalah perancangan media pembelajaran KKPI berbantuan adobe captivate untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen, pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Sedangkan perbedaan dengan penulis yaitu menggunakan metode R&D hasil penelitian diperoleh data yaitu,

terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media video dokumenter dan adobe captivate pada materi pencemaran lingkungan. Hasil dari yang menggunakan video documenter mendapat nilai 0,449 yang berarti tidak terdapat peningkatan hasil pembelajaran untuk kelas yang menggunakan Adobe captivate mendapatkan nilai sebesar 80,2% yang artinya hasilnya lebih kuat.[4]

Rancangan Peneliti yaitu, dalam perancangan nanti media yang akan dikembangkan akan diuji oleh ahli materi dan juga ahli media dan angket responden dari para siswa kelas X Farmasi SMK FADLUN NAFIS JEPARA. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Farmasi di SMK FADLUN NAFIS dengan media pembelajaran yang lebih menarik. Pengujian dilakukan dengan kualitas usability dari media pembelajaran. Diharapkan perancangan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) sebagai pengembangan sistem, metode ini dipilih untuk mempersingkat waktu penelitian.

## **2.2. Tinjauan Pustaka**

### **2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jama dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (*bahan belajar*) dan perangkat keras (*Alat Peraga*). [2]

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur penting yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware), dan unsur pesan yang di bawahnya (software). Media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan namun yang paling penting pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Perangkat lunak (software) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (hardware) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan bahan ajar tersebut. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mempercepat apa yang dipelajarinya lebih baik. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian seorang guru dapat memusatkan tugasnya pada aspek lain seperti pada kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual dalam kegiatan pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif
2. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai, penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar
4. Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses belajar dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah
5. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengertian diatas, Media Pembelajaran yaitu, perantara yang dapat menyalurkan informasi sebagai proses komunikasi sumber belajar yang mempunyai banyak fungsi didalamnya.

### **2.2.2.Pengertian Multimedia**

Multimedia yaitu suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan media teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi berinteraksi dan berkomunikasi. Istilah multimedia dipakai untuk menjelaskan suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan alat-alat lain seperti televisi, monitor video dan sistem piringan optik atau sistem stereo, semua ini dimaksudkan untuk menghasilkan penyajian audio visual. Pemakai dapat melihat gambar tiga dimensi, foto, video bergerak, atau animasi dan mendengarkan suara stereo, perekaman suara atau musik. Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Parapendukung

multimedia menyatakan bahwa jika media berbagai indera ini dikombinasikan, efek yang dihasilkan melebihi penjumlahan bagian-bagiannya. Perusahaan yang unggul dalam bersaing. [6]

Berdasarkan pengertian diatas, Multimedia adalah media yang bisa digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi yang dipakai untuk menjelaskan suatu sistem penyajian yang lebih menarik karena terdapat banyak gabungan didalamnya.

### 2.2.3. Pengertian Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam American Heritage Electronic Dictionary (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Wijaya, 2010). Multimedia interaktif adalah penyajian informasi dengan mengkombinasikan beberapa media seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lain sebagainya dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Kelebihan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran [5], yaitu;

1. Bersifat interaktif karena *multimedia* interaktif dirancang untuk dipakai oleh pengguna (siswa) secara individual (belajar mandiri).
2. Memberikan iklim efeksi secara individual karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri.
3. Kebutuhan pengguna (siswa) secara individual dapat terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lamban dalam penerima pelajaran.
4. Meningkatkan motivasi belajar pengguna (siswa) Memberikan umpan balik. Kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada pengguna (siswa).

Berdasarkan pengertian diatas tentang pengertian multimedia interaktif adalah, media yang melibatkan respon pengguna secara aktif dalam proses pembelajaran. Penyajian media pembelajaran interaktif memiliki unsur *audio-visual* merupakan kombinasi antara

audio, video, teks, grafik, dan animasi. Jadi multimedia interaktif yaitu suatu penyajian informasi dengan mengkombinasikan beberapa media didalamnya agar lebih menarik.

#### **2.2.4. Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar**

Menurut oemar hamalik dalam khanifatul (2013:31), media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peranan penting, sebagai berikut[6];

1. Media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai *dependent*
2. Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau disebut *independt media*, independent media dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Zainal Arifin dan Adhi Setiawan(2012:128), peran media dalam proses belajar adalah sebagai berikut[7]:

1. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran di dalam kelas.
2. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut oleh para siswa dalam proses belajar. Guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulus belajar siswa.
3. Sebagai sumber belajar bagi siswa yang dapat membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan peran media dalam pembelajaran yaitu;

- a. Membangkitkan semangat, minat dan memotivasi siswa dalam pembelajaran
- b. Media sebagai alat bantu mengajar
- c. Media sebagai sumber belajar

### **2.2.5. Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)**

Mata pelajaran KKPI merupakan salah satu mata pelajaran adaptif yang terdapat pada sekolah menengah kejuruan (SMK). KKPI mulai diimplementasikan pada kurikulum SMK edisi 2004 sampai dengan diterapkannya kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). KKPI adalah mata pelajaran praktik yang dilakukan di laboratorium komputer. KKPI mempelajari dasar – dasar penggunaan komputer beserta komponen program yang ada di dalamnya secara umum.

Menurut Gunawan (2007), KKPI mempunyai deskripsi umum sebagai salah satu langkah untuk generasi muda dalam mengikuti derap perkembangan global yaitu:

- a. KKPI adalah kemampuan minimal yang harus dibekalkan kepada insan indonesia (siswa SLTA /SMK) agar mampu menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk mengelola informasi.

#### 1). Mengoperasikan Komputer

- a. Menghubungkan seluruh komponen komputer dengan kabel penghubung sehingga dapat dihidupkan dan dapat berfungsi.
- b. Menghidupkan perangkat komputer.
- c. Membuka dan menutup atau mematikan program aplikasi pengolah kata, pengolah angka, dan pembuat paparan.
- d. Mengetik dengan 10 jari.

#### 2). Mengelola informasi

- a. mengelola informasi
- b. mengelompokkan mengklasifikasikan, menyimpan.
- c. Mengambil kembali informasi baru
- d. Mengemas menjadi bahan paparan
- e. Menyusun menjadi bahan paparan



Standar kompetensi yang terdapat dalam silabus KKPI kelas X antara lain Mengoperasikan PC Stand Alone dan Mengoperasikan Sistem Operasi software.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran KKPI Kelas X SMK:

1. Mengoperasikan sistem operasi berbasis teks
2. Mengoperasikan sistem operasi berbasis (GUI)
3. Menginstal sistem operasi dan software
4. Mengoperasikan Software pengolah kata
5. Mengoperasikan software spreadsheet

### **2.2.6.Adobe Captivate**

#### A. Pengertian Adobe Captivate

Dalam membuat media pembelajaran ada banyak program aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis komputer. salah satu program yang dapat digunakan *Adobe Captivate*.

*Adobe Captivate* adalah, alat pembelajaran elektronik untuk Microsoft Windows dan dari v.5 Mac OS X yang dapat digunakan untuk software demonstrasi, simulasi, skenario bercabang, dan kuis acak dalam format swf. Hal ini juga dapat mengkonversi adobe captivate yang dihasilkan dari swf ke avi yang dapat di upload ke situs hosting video. Untuk simulasi perangkat lunak, captivate dapat menggunakan klik mouse kiri atau kanan, penekanan tombol dan gambar rollover. [8]

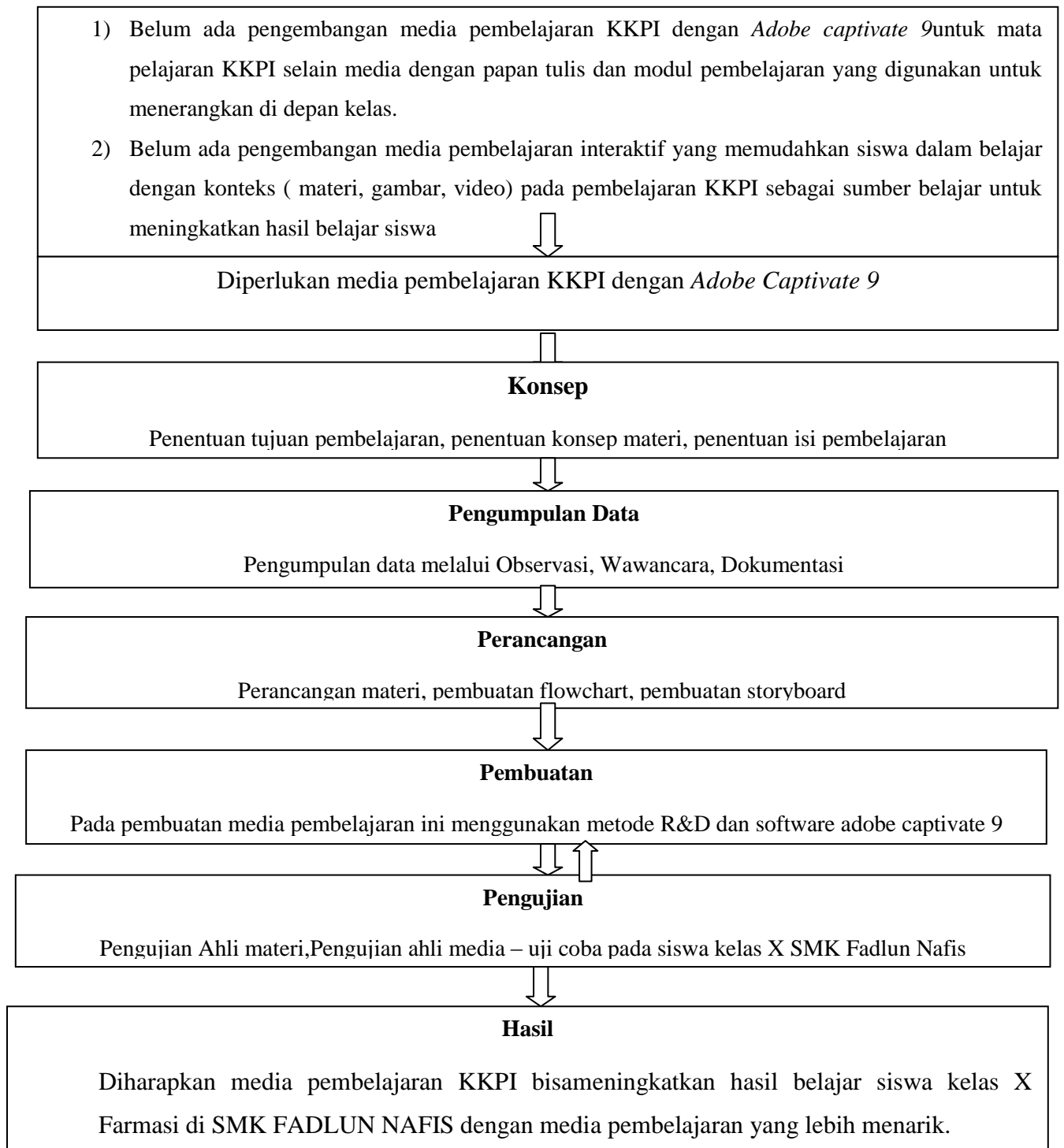
Menurut edym *Adobe Captivate* adalah, suatu software yang digunakan membuat sebuah dokumen presentasi maupun membuat tutorial. Kelebihan *Adobe Captivate* sendiri dibandingkan dengan software yang lain seperti power point, pada *Adobe Captivate* ini bisa merekam semua aplikasi yang ada dalam komputer kita sedang jalankan yang kemudian dibuat menjadi sebuah tutorial. *Adobe Captivate* berfungsi meghasilkan konten yang inter aktif dan compatible dengan flash media serta mudah didistribusikan dan diakses secara online serta penyampaiyan isi dalam CD pembelajaran memasukkan *Adobe*

*Captivate* menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan, karena *Adobe Captivate* membantu dalam pembuatan slide, outline, animasi.dll. Sedangkan menurut penulis pengertian tentang *Adobe Captivate* adalah pada *Adobe captivate* terdapat fitur yang memudahkan pengguna untuk membuat kuis dan tes yang dapat digunakan dengan mudah, penggunaan yang cukup mudah dipelajari untuk pengguna awal seperti saya.

Adapun yang membedakan *adobe captivate* dengan program yang lain adalah;

1. *Adobe captivate* dengan *microsoft power point*, cara penggunaannya pun mudah dengan menu yang telah disediakan (*point-and-click*) dan fitur-fitur otomatis yang beragam. Kita tidak akan mengalami kesulitan dalam menjalankan software. *Adobe captivate* dibuat untuk media pembelajaran, yang didalamnya terdapat banyak fitur yang memang disediakan untuk pembuatan media pembelajaran.
2. *Adobe captivate* dapat merekam aktifitas layar komputer yang sedang kita jalankan, tinggal menambahkan beberapa interaksi e-learning (pembelajaran secara elektrik), dan membuat skenario serta menyisipkan berkas multimedia sehingga terciptalah suatu dokumen presentasi yang bagus.
3. Dalam presentasi, *Adobe captivate* memungkinkan kita untuk menambah, memodifikasi teks, memberi tambahan audio, video, animasi flash, animasi teks, gambar, dll.
4. Biasanya *Adobe captivate* dipakai untuk pelatihan, penjualan suatu produk, karena kita bisa merubah format filenya kedlam bentuk \*.exe dan kemudian burning cd.

### 2.3. Kerangka Pemikiran



**Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran**