

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan *definisi tentang media pembelajaran*. Schramm (1977) mengemukakan bahwa *media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran*.

Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, *National Education Associaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

2.2. Fungsi Media Pembelajaran

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena :
 - a. obyek terlalu besar
 - b. obyek terlalu kecil
 - c. obyek yang bergerak terlalu lambat;
 - d. obyek yang bergerak terlalu cepat
 - e. obyek yang terlalu kompleks
 - f. obyek yang bunyinya terlalu halus
 - g. obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

2.3.Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya:

1. Media Visual: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, animasi, komik
2. Media Audial: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. Projected still media: slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya
4. Projected motion media: film, televisi, animasi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Sejalan dengan perkembangan IPTEK penggunaan media, baik yang bersifat visual, audial, *projected still media* maupun *projected motion media* bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut Multi Media. Contoh : dewasa ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif.

2.4.Hubungan antara Media dengan Tujuan Pembelajaran

Allen mengemukakan tentang hubungan antara media dengan tujuan pembelajaran, sebagaimana terlihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 1.1 Kriteria Pemilihan Media

| Jenis Media | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|------------------------|---|---|---|---|---|---|
| Gambar Diam | S | T | S | S | R | R |
| Gambar Hidup | S | T | T | T | S | S |
| Televisi | S | S | T | S | R | S |
| Obyek Tiga Dimensi | R | T | R | R | R | R |
| Rekaman Audio | S | R | R | S | R | S |
| Programmed Instruction | S | S | S | T | R | S |
| Demonstrasi | R | S | R | T | S | S |
| Buku teks tercetak | S | R | S | S | R | S |

Keterangan :

R = Rendah S = Sedang T= Tinggi

1 = Belajar Informasi faktual

2 = Belajar pengenalan visual

3 = Belajar prinsip, konsep dan aturan

4 = Prosedur belajar

5= Penyampaian keterampilan persepsi motorik

6 = Mengembangkan sikap, opini dan motivasi

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Contoh: bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan. Di samping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplementer), seperti: biaya, ketepatangunaan; keadaan peserta didik; ketersediaan; dan mutu teknis.

2.5. Media Animasi

Media Animasi adalah media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara dan merupakan perkembangan dari IPTEK. Penggunaan animasi tidak terlepas dari alat bantu komputer. Animasi dapat diperoleh melalui grafik tiga dimensi dan dua dimensi. Penggunaan animasi dengan bantuan komputer sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan. Dapat menambah kesan realisme dan merangsang audience untuk merespon dengan adanya warna, music, dan grafik. Media animasi dapat menunjukkan perubahan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses (Utami, 2007). Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Reiber (Nurtjahjawilasa, 2004) animasi merupakan salah satu bagian penting dari multimedia. Animasi dapat digunakan secara tepat, dengan adanya animasi dalam proses penyampaian materi, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dimengerti. Dengan menggunakan media animasi dalam kegiatan pembelajaran, akan membuat siswa lebih lama mengingat materi, gambar-gambar yang ditampilkan akan memperjelas siswa dalam memahami materi. Seperti Utami (2007) peranan media animasi dalam pembelajaran menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Sehingga peranan media animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

2.6. Manfaat Media Animasi

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Hidayat (2010) manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses belajar menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

2.7. Klasifikasi Media Animasi

1. Animasi 2D (2 Dimensi)

Biasa disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata Cartoon, yang artinya gambar lucu. Contohnya: Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon, Mulan, Lion King, Brother Bear, Spirit, Snow White and Pinocchio.

2. Animasi 3D (3 Dimensi)

Perkembangan teknologi dan computer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan

nyata, mendekati wujud aslinya. Contohnya : Bugs Life, Antz Dinosaurus, Final fantasy, Toy Story 2, Monster Inc, Finding Nemo.

3. Animasi 4D (4 Dimensi)

Dengan teknologi terbaru dari dunia 4 dimensi ini penonton untuk dapat merasakan pergerakan dan suasana yang terjadi dalam setiap adegan film lebih terasa, teknologi 4D memungkinkan penonton seolah menjadi bagian dalam film itu sendiri atau hasil dari 4 dimensi hampir menyerupai sempurna. Contoh dalam kehidupan sehari-hari ialah USG.

4. Animasi Tanah liat (Clay Animation)

Animasi ini memakai plasticin, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Animasi Clay termasuk salah satu jenis dari Stop-motion picture. Film Animasi Clay pertama dirilis bulan Februari 1908 berjudul A Sculptors Welsh Rarebit Nigtmare.

5. Animasi Jepang (Anime)

Dr. Osamu Tezuka adalah tokoh legendaries dari anime yang menciptakan Tetsuwan Atom atau Astro Boy. Anime terdiri dari beberapa jenis yang membedakan bukan cara pembuatannya melainkan formatnya yaitu serial televisi, dan film bioskop.

6. Animasi Cel

Animasi cel merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. Contohnya: Tom and Jerry, Mickey Mouse dan detektif conan.

7. Animasi Frame

Merupakan animasi yang paling sederhana, dimana animasinya didapatkan dari gambar yang bergantian ditunjukkan, pergantian gambar diukur dalam satuan fps (frame per second).

8. Animasi Sprite

Animasi ini sering digunakan dalam Macromedia Director. Contohnya: Animasi rotasi planet, burung terbang dan bola yang memantul.

9. Animasi Path

Adalah animasi dari objek yang gerakannya mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan. Contoh : animasi gerak kereta api yang bergerak mengikuti lintasan rel.

10. Animasi Spline

Animasi dari objek yang bergerak mengikuti garis lintasan yang berbentuk kurva.

11. Animasi Vector

Animasi ini menggunakan gambar vector dalam objek spritenya.

12. Morphing

Adalah mengubah satu bentuk menjadi bentuk yang lain. Morphing memperlihatkan serangkaian frame yang menciptakan gerakan halus dari bentuk pertama yang kemudian mengubah dirinya menjadi bentuk yang lain.

13. Animasi digital

Adalah penggabungan teknik animasi cell (Hand Drawn) yang dibantu dengan computer. Contoh : film Spirited Away dan Lion King.

14. Stop-Motion (Stop Motion Animation)

Animasi Stop motion adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan dari objek tersebut difoto (frame individual), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian frame dimainkan berurutan secara berkesinambungan.

15. Animasi Tradisional (Tradisional Animation)

Animasi Tradisional adalah tkhnik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Animasi tradisional juga dikenali sebagai animasi cel atau animasi yang dihasilkan dengan tangan iaitu setiap proses melibatkan tangan. Animasi tradisional merupakan proses yang digunakan untuk filem-filem animasi yang paling lama iaitu pada abad ke-20. Bingkai individu filem animasi tradisional adalah gambar-gambar lukisan, yang mula-mula dilukis di atas kertas.

Untuk menciptakan ilusi pergerakan, setiap lukisan berbeza sedikit daripada yang sebelumnya. Lukisan yang animator dikesan atau salinan ke helaian telus yang dipanggil cels, yang dipenuhi dengan cat dengan warna-warna yang diberikan atau nada di sebelah yang bertentangan dengan lukisan garisan. Cels ciri-ciri yang lengkap gambar satu demi satu ke filem filem terhadap latar belakang dicat oleh kamera. Contohnya yaitu Pinocchio (Amerika Serikat, pada tahun 1940), Animal Farm (United Kingdom, 1954), dan Akira (Jepun, 1988).

16. Multimedia

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia untuk meningkatkan prestasi belajar pembelajar, namun bukan berarti dalam prakteknya tidak ada hambatan. Hambatan utama adalah disebabkan adanya kesalahan konsep yang terjadi ketika kelompok ahli menerangkan kembali ke kelompok asal. Kesalahan terutama terjadi pada materi pembelajaran yang bersifat abstrak.

Disamping itu, waktu yang diperlukan untuk proses pembelajaran menjadi relatif lebih lama. Seringkali waktu pembelajaran habis sebelum cakupan materi terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu diperlukan suatu alternatif untuk menyempurnakan pendekatan pembelajaran ini. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran, CD interaktif yang berisikan materi-materi pembelajaran dianggap cukup memadai untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang muncul pada proses pembelajaran.

Keuntungan pembelajaran interaktif berbasis multimedia antara lain :

- a. Media dapat membuat materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit/nyata, sehingga mudah diterima pembelajar.
- b. Media dapat mengatasi kendala ruang dan waktu pembelajar yang belum memahami materi dapat mengulang materi tersebut di rumah sama persis dengan yang dibahas dalam kelompok.
- c. Informasi pembelajar yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan yang mendalam pada diri pembelajar.
- d. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat merangsang berbagai macam perkembangan kecerdasan.
- e. Dapat menyeragamkan materi pembelajaran dan mengurangi resiko kesalahan konsep.

2.8. Kelemahan dan Kelebihan Media Animasi

1. Kelemahan

- a. Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- b. Memerlukan software khusus untuk membukanya.

Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakan dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup

jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

2. Kelebihan

- a. Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan.
- b. Memperkecil ukuran objek yang cukup besar.
- c. Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara.
- d. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.