

BAB III

LANDASAN TEORI

A. Media

Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “Medium” yang secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Beberapa definisi menurut para ahli tentang multimedia. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (*Association for Education and Communication Technology / AECT*) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional Asnawi dan Usman (2002). Sedangkan pengertian menurut Djamarah (1995) adalah media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya menurut Purnamawati dan Eldarni (2001) yaitu media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003) diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dari berbagai definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala

benda yang dapat menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

Jadi, media merupakan alat perantara yang diciptakan untuk menyalurkan pesan dengan tujuan agar pemaikai dapat lebih mudah dalam mencapai suatu tujuan.

B. Pembelajaran

Pengertian pembelajaran menurut Corey (1986) dalam sagala (2003) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu.

Dimiyati dan Mudjiono (2006), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Kemudian dikesempatan lain Sukmadinata (2006) mengemukakan bahwa mutu pendidikan atau mutu sekolah tertuju pada mutu lulusan. Oleh karena itu penggunaan istilah mutu pembelajaran secara sederhana dapat diartikan dengan kualitas ataupun keunggulan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, ditandai dengan kualitas lulusan atau out put institusi pendidikan atau sekolah.

Arikunto (2004) mengemukakan dengan dipahaminya pembelajaran sebagai sebuah system maka dikatakan bahwa pembelajaran terjadi dalam sebuah program. Hubungan antara pembelajaran dengan prestasi atau hasil belajar tidak hanya digambarkan sebagai sebuah garis lurus tetapi saling hubungan antar subsistemnya yaitu: siswa, guru, sarana belajar, kurikulum, lingkungan, dan kegiatan pembelajaran itu sendiri.

C. Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Criticos (1996) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahasa pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa/anak-anak dalam kegiatan belajar dalam mencapai tujuan belajar. Ahmad Fauzi (2012) media pembelajaran disebut proses belajar-mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektromis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Cecep Kustandi dan Bambang Sujipto, 2013).

Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran

digantikan dengan istilah-istilah, seperti ; bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas (Cecep Kustandi, 2013).

D. Multimedia

Multimedia berasal dari kata yaitu *multi* (latin nouns): banyak; bermacam-macam, *medium* (latin) : sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu atau *medium* (*American Heritage Electronic Dictionary*, 1991): alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi dan video.

Secara sederhana, multimedia berarti “*multiple media*” or “*a combination of media. The media can be still graphics and photographs, sound, motion video, animation, and/or text items combined in a product whose purpose is to communicate information in multiple ways.* (Roblyer & Doering, 2010). Definisi senada dinyatakan Tjay (2000) dalam Pramono (2007) bahwa “Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video.

Menurut Vaughan (2011) multimedia adalah suatu kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi dan video yang dimanipulasi secara digital dan ditampilkan dikomputer. Jika pengguna akhir dapat mengontrol elemen

multimedia apa dan kapan ditampilkan maka disebut sebagai multimedia interaktif.

E. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisis materi, metode, batas-batas, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya”.

Berdasarkan definisi Hofstetter (2001) “*multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk mengabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak(vide dan animasi) menjadi satu kesatuan sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkrasi, dan berkomunikasi*”.

F. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Model pengembangan interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan dosen pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif dan edukatif, yakni interaktif antara dosen dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Menurut Syah (1998) proses belajar mengajar keterlibatan siswa harus

secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotor. Dalam proses mengajar seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, member kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan sehingga dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif.

Sabri (2005) memaparkan tentang syarat-syarat yang harus diperhatikan oleh guru dalam penggunaan model pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan harus dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar siswa.
2. Model pembelajaran yang digunakan dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar lebih lanjut, seperti melakukan interaksi dengan guru dan siswa lainnya.
3. Model pembelajaran harus dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan.
4. Model pembelajaran harus dapat menjamin perkembangan kegiatan kepribadian siswa.
5. Model pembelajaran yang digunakan harus dapat mendidik siswa dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi.
6. Model yang digunakan harus dapat menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Dosen dalam proses belajar mengajar yang interaktif dapat mengembangkan teknik bertanya efektif atau melakukan dialog kreatif dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik. Sifat pertanyaan dapat mengungkapkan sesuatu atau memiliki sifat inkuiri sehingga melalui pertanyaan yang diajukan, peserta didik dikembangkan kemampuannya kearah berpikir kreatif dalam menghadapi sesuatu. Beberapa komponen yang harus dikuasi oleh dosen dalam menyampaikan pertanyaan yaitu pertanyaan harus mudah dimengerti oleh peserta didik, member acuan, pemusatan perhatian, pemindahan giliran dan penyebaran, pemberian waktu berpikir kepada peserta didik serta pemberian tuntunan. Sedangkan jenis pertanyaan untuk mengembangkan model dialog kreatif ada enam jenis yaitu: pertanyaan mengingat, mendeskripsikan, menjelaskan, sintesis, menilai dan pertanyaan terbuka. Untuk meningkatkan interaksi dalam proses belajar mengajar, dosen hendaknya mengajukan pertanyaan dengan member kesempatan peserta didik untuk mendiskusikan jawabannya dan menjadi dinding pemantul atas jawaban peserta didik. Sedangkan Ahmadi (1984) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini hasil belajar berupa perwujudan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat pada nilai setiap mengikuti tes hasil belajar.

G. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Dengan pentingnya pemanfaatan media dalam pembelajaran berbasis komputer, maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran mata kuliah Pengantar Ilmu Politik. Komputer

merupakan salah satu media audio visual yang mampu mengemas bahan ajar dalam sebuah rangkaian animasi gambar atau suara sehingga membuat kesan menarik bagi siswa. Seperti yang dinyatakan oleh Kusumah (2004), bahwa komputer dapat memberikan pelayanan secara *repetitive*, menampilkan sajian dalam format dan desain yang menarik, animasi gambar dan suara yang baik, serta melayani perbedaan individual. Pembelajaran berbasis komputer adalah salah satu strategi atau bentuk pembelajaran dengan menggunakan media komputer untuk menyampaikan seluruh atau sebagian dari isi kandungan mata pelajaran. Pembelajaran berbasis komputer ini diperlihatkan dalam suatu tampilan yang menjadikan aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan. Pembelajaran ini akan memberikan nuansa baru yang mampu membangkitkan motivasi dan kreativitas siswa sehingga menuntut siswa terlibat aktif dan partisipatif dalam proses pembelajarannya.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Hamalik, 1986). Rivai (2002) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas Komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya

mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan. Agar dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pembelajaran mata kuliah Pengantar Ilmu Politik, maka perlu pemahaman tentang beberapa model pengembangan, dan criteria kualitas media pembelajaran berbantuan komputer yang baik

H. *Technology Acceptance Model (TAM)*

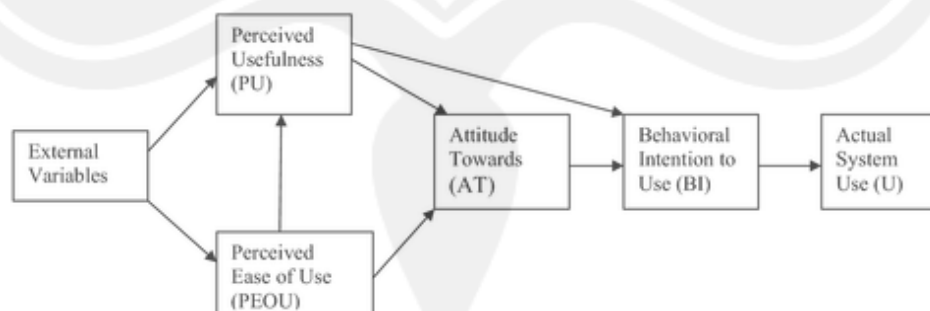
Model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer, diantaranya yang tercatat dalam berbagai literature dan refrensi hasil riset dibidang teknologi informasi adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*.

TAM pertama kali diusulkan oleh Davis (Davis 1985).TAM merupakan pengembangan dari duabuah teori psikologi mengenai sikap dan perilaku seseorang. Teori tersebut yaitu *Theory of Reasoned Acction (TRA)* (Fishbein & Ajzen 1975) dan *Theory of Planned Behavior (TPB)* (Ajzen 1985; Ajzen 1991).Tujuan dari TAM adalah menyediakan penjelasan terhadap determinan-determinan dari penerimaan teknologi secara umum.

Model TAM yang dikembangkan dari teori psikologi, menjelaskan prilaku pengguna komputer yaitu berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), intensitasi (*intention*), dan hubungan perilaku pengguna (*use behavior relationship*). Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna TI terhadap penerimaan pengguna TI, secara lebih terinci menjelaskan penerimaan TI dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat

mempengaruhi dengan mudah diterimanya TI oleh si pengguna (user). Model ini menempatkan faktor sikap yang tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variable yaitu : (a) kemudahan penggunaan (*ease of use*), (b) kemanfaatan (*usefulness*). Kedua variable ini dapat menjelaskan aspek keperilakuan pengguna ((Davis 1989) dalam (Igbaria et al. 1997)). Model TAM dapat menjelaskan bahwa persepsi pengguna akan menentukan sikapnya dalam penerimaan penggunaan TI. Model ini secara lebih jelas menggambarkan bahwa penerima penggunaan TI dipengaruhi oleh kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan pengguna (*ease of use*).

Tingkat penerimaan pengguna teknologi informasi ditentukan oleh 6 konstruk yaitu : variable dari luar sistem (*external variable*), persepsi pengguna terhadap kemudahan (*perceived ease of use*), persepsi pengguna terhadap kegunaan (*perceived usefulness*), sikap pengguna (*attitude toward using*), kecenderungan tingkah laku (*behavioral intentional*), dan pemakaian actual (*actual usage*) (Davis 1989).



Gambar 3.1 Model TAM (Davis 1989)