

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari Bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Dalam Bahasa Indonesia kata medium dapat diartikan sebagai “antara” atau ”sedang”. Menurut Latuheru (1988:14) pengertian media adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan informasi pembelajaran dari sumber guru maupun sumber lain kepada penerima. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima.

Menurut Sutirman (2013:15) media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang untuk belajar. sedangkan menurut Fatira (2017:136) media adalah segala sesuatu yang apat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dan dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran siswa.

Berdasarkan hasil penelitian para ahli di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan dapat membangkitkan semangat sehingga dapat merangsang pirikan alat bantu atau komponen sumber belajar wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan juga dapat perhatian serta mendorong semangat siswa dalam suatu pembelajaran.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Syarif Bahari Djamarah dan Azwam Zain (2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Ashar (2011) mengatakan

bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik dalam maupun diluar kelas, komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar siswa

Menurut Komalasari, (2010) Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/ pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut Rusman dan Rosmita (2020:15) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran

Dari beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu atau sebagai perantara yang digunakan untuk memberikan informasi serta dapat mendorong siswa pada kondisional tertentu dan melakukan kegiatan belajar untuk mencapai Tujuan pembelajaran.

3. Jenis-Jenis media pembelajaran

Menurut Asyhar (2012 : 44-45) pada dasarnya media dapat dikelompokkan empat Jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran tersebut :

a. Media Visual

Media visual adalah media yang digunakan hanya media mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengealaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan indera kemampuan penglihatan.

b. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta

didik. Pengalaman belajar yang di dapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan non-verbal yang mengandalkan baik penglihatan dan pendengaran.

d. Multimedia

Multimedia adalah jenis media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta interaktif berbasis computer dan teknologi komunikasi dan informasi.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013: 25) fungsi dari media pembelajaran adalah:

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- b. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan peserta didik dapat terus terjaga dan focus.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan demikian akan menyebabkan peserta didik lebih aktif dikelas atau peserta didik lebih partisipatif.
- d. Lama waktu pembelajaran dapat di persingkat.
- e. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara media dan materi yang akan disampaikan.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan pun dan dimana pun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- g. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran menurut (Haryono, (2014:49) sebagai berikut:

- a. Mengatasi Keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
- b. Memperoleh gambaran jenis tentang benda yang sulit di amati secara langsung.
- c. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya
- d. Menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistik.
- f. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- h. Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari konkret sampai yang abstrak.
- i. Memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati, mendeskripsikan suatu benda.

B. Media Pembelajaran Berbasis Android

a. Pengertian Android

Android adalah sebuah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang khusus untuk perangkat *mobile*, seperti *smartphone*, *tablet* dan perangkat cerdas lainnya. Dikembangkan oleh *google* Android memiliki tujuan utama untuk memberikan platform yang terbuka, dan dapat diadaptasi bagi para pengembang dan pengguna. Menurut Satyaputra & Aritonang (2016:2), Android adalah sebuah sistem informasi untuk *smartphone* dan *tablet*, sistem informasi dapat di ilustrasikan sebagai “jembatan” antara peranti *device*, dan penggunaannya sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*. Sedangkan menurut Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati dan Achmad Tharmizi (2013: 1770) mengatakan “ Android merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti.

b. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

Media pembelajaran berbasis aplikasi Android adalah suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan ajar. Aplikasi tersebut juga dapat di unduh pada *smartphone* dan *gadget* yang bersistem operasi Android, biasanya sudah tersedia di *google play*.

Pemanfaatan Android seiring berkembangnya dunia teknologi dan komunikasi membawa Android semakin banyak dikenal oleh banyak kalangan termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan ini membawa keuntungan bagi peserta didik dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tersebut, Menurut kuswanto (2020:6) diantaranya:

- 1) Peserta didik dapat mengakses dan mencari informasi-infromasi yang dibutuhkan.
- 2) Mengakses informasi menggunakan media *gadget* memuat peserta didik dapat mengakses sumber pengetahuan lebih dibanding sebelum penerapan manfaat teknologi
- 3) Materi pelajar dapat ditampilkan secara efektif dan menarik dengan penyampaian yang lebih konseptual.
- 4) Jika terkendala sesuatu materi dapat diakses melalui belajar jarak jauh.

c. Kelebihan Android

Menurut Zuliana dan Irwan Padli (2013: 2) Kelebihan Android yaitu:

- 1) Lengkap (*complete platform*) para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komperhensif ketika sedang mengembangkan *platform* Android. Android merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tools* guna membangun *software* dan menjadikan peluang untuk para pengembang aplikasi.
- 2) Android bersifat terbuka (*open source platform*): android berbasis linux yang bersifat terbuka *open source* maka dapat dengan mudah untuk dikembangkan oleh siapa saja.
- 3) *Free Platfrom*: android merupakan *platform* yang bebas untuk para pengembang. Tidak ada biaya untuk membayar lisensi atau biaya royal. *software* Android sebagai patfrom yang lengkap, terbuka, bebas, dan informasi lainnya dapat diunduh secara gratis dengan mengunjungi website <http://developer.android.com>.
- 4) Sistem Operasi Rakyat. Ponsel Android tentu berbeda dengan *Iphone Operating System* (IOS) yang terbatas pada *gadget* dari Apple, maka

Android punya banyak produsen, dengan gadget andalan masing-masing mulai Evercross hingga Samsung dengan harga yang cukup terjangkau.

d. Komponen Aplikasi Android

Komponen aplikasi Android merupakan bagian penting dari sebuah Android, setiap komponen mempunyai fungsi yang berbeda, dan antara komponen satu dengan yang lainnya bersifat saling berhubungan.

Berikut ini aplikasi yang harus diketahui menurut Arif Huda (2013:4-5) yaitu ;

1) *Activity*.

Activity merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh *user* untuk dapat berinteraksi dengan aplikasi. Biasanya dalam satu *activity* terdapat *button*, *spinner*, *list view*, *edit text*, dan sebagainya, satu aplikasi dalam Android dapat terdiri atas lebih dari satu *activity*.

2) *Service*.

Service merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara *background*, misalnya digunakan untuk memuat data dari *server database*. Selain itu, aplikasi pemutar musik radio juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain.

3) *Contact provider*.

Komponen ini digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi Android dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada sistem Android. Oleh karena itu, agar dapat mengakses kontak, *user* memerlukan komponen *contact provider*.

4) *Broadcast receiver*

Fungsi komponen ini sama seperti Bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus baterai lemah merupakan kasus sering dialami *handphone* Android. Sistem Android dirancang untuk menyampaikan “pengumuman” secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen *broadcast receiver*, maka *user* dapat mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain.

C. Mata Pelajaran Sejarah

Mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia di masa lampau hingga masa kini. Pengajaran sejarah disekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah.

- a. Corak kehidupan dan hasil-hasil Budaya masa pra-aksara di Indonesia, terdapat asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia ada empat teori yaitu: *Teori out of Afrika*, *teori out of yunnan*, teori Nusantara dan *teori out of taiwan*.
- b. Corak kehidupan dan hasil-hasil budaya masa pra-aksara, terdapat masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana (budaya paleolitik), masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut (budaya mesolitik), Masa bercocok tanam (budaya neolitik), Masa bercocok tanam tingkat lanjut (budaya megalitik), dan zaman perundangan logam.
- c. Hasil kebudayaan pada masyarakat pra-aksara tingkat lanjut, terdapat tradisi, tradisi lisan, dan faktor, jenis-jenis faktor dan tradisi lisan yang masih lestari.

D. Aplikasi Pendukung Pengembangan Media Pembelajaran

1. Kodular

Menurut Supriyono, heru Dkk (2014;909) Kodular adalah situs *web*, yang menyediakan *tools* yang menyerupai MIT App Inventor untuk membuat aplikasi Android dengan menggunakan *block programming*, tidak perlu mengetik kode program secara manual untuk membuat aplikasi Android.

Kodular juga menyediakan kelebihan fitur yaitu kodular store dan kodular *Extension IDE* yang bisa memudahkan *developer* melakukan unggah aplikasi Android kedalam kodular store, dalam pembuatan *block program extension IDE* sesuai dengan keinginan *developer*. Kodular ini menyediakan kostum tema sesuai dengan keinginan agar nyaman pada saat menggunakan situs tersebut dalam membuat atau menciptakan Android

Dalam *kodular* pengguna dapat membuat aplikasi dengan berbagai fitur seperti tampilan, tombol, *input* pengguna, *database*, sensor perangkat, pemrosesan data, koneksi internet, dan banyak lagi. Kodular ini sangat cocok untuk pemula atau bagi orang yang tidak memiliki pengetahuan mendalam tentang pemrograman.

Berikut kelebihan dan kekurangan diantaranya fitur-fitur sebagai berikut (Muhammad Alda, 2020:23)

Kelebihan Kodular:

1. Format terbuka dan garis.
2. Support untuk video dan audio.
3. Tampilan dashboard lebih ke Design UI/UX.
4. Support block programming.
5. Menyediakan database mini dan store.
6. Eksistensi file adalah (.aia) dan pluing eksistensinya (.aix).

Kekurangan Kodular :

1. Untuk akses web kodular harus menggunakan internet.
2. Produk atau aplikasi yang dibuat bersifat online.
3. Tidak ada fitur online (tools offline).
4. Hanya berbasis Android tidak bisa menggunakan sistem operasi selain Android.

2. MIT App Inventor

MIT App Inventor adalah aplikasi web sumber terbuka yang disediakan oleh google, dikelola oleh Massachusetts Institute Of Technology (MIT). Keunggulan aplikasi terletak pada kemudahan pemrograman karena pengguna tidak perlu memiliki pengetahuan dasar pemrograman, memahami kode, atau memiliki pengalaman di bidang teknologi informasi. Hal terpenting dalam membuat aplikasi menggunakan App Inventor adalah pemrograman menggunakan logikanya seperti ketika seseorang menyusun gambar. App Inventor memungkinkan pengguna baru memprogram komputer untuk membuat aplikasi perangkat lunak untuk sistem operasi Android. Dalam menciptakan MIT APP Inventor, Google telah melakukan penelitian terkait komputasi pendidikan dan menyelesaikan lingkungan pengembangan online (Sari & Hardyanto,2016).

Pada App Inventor ini terdapat beberapa komponen yang terdiri : (1) Komponen desainer yang berjalan pada *browser* digunakan untuk memilih komponen yang di perlukan untuk mengatur propertinya. Pada komponen desainernya sendiri terdapat 5 bagian, yaitu: *palette*, *viewer*, *component*, *Media* dan *properties*; (2) *Block Editor* berjalan diluar *browser* dan digunakan untuk membuat serta mengatur *behavior* dari

komponen-komponen yang akan pilih dari komponen desainer, (3) Emulator yang digunakan untuk menjalankan dan menguji *project* yang telah dibuat (Wolber, 2011). Hal ini memudahkan dalam pembuatan program dan tidak diharuskan lagi untuk menuliskan *coding*. Semua fasilitas itu biasa digunakan dengan menggunakan klik *drag* menggunakan blok diagram.

3. Android Studio

Android studio ini adalah lingkungan pengembangan baru dan terintegrasi dengan penuh, yang telah di rilis oleh google untuk sistem operasi Android dan di rancang untuk menjadi peralatan baru dalam pengembangan aplikasi. Menurut Nadia Firly (2017 : 13) Android Studio merupakan *Integrated Development Environment (IDE)* atau dalam artian lain adalah sebuah lingkungan pengembangan terintegrasi resmi yang memang dirancang khusus untuk pengembangan sistem operasi google Android.

Secara umum Android Studio ini adalah lingkungan pengembangan baru terintegrasi dengan penuh, yang telah di rilis oleh google untuk sistem operasi Android dirancang untuk menjadi peralatan baru dalam pengembangan aplikasi dan memberi alternatif selain Eclips yang saat ini menjadi IDE yang banyak dipakai.

Dari ke tiga aplikasi tersebut peneliti menggunakan aplikasi Kodular sebagai aplikasi untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis Android karena dalam Kodular pengguna dapat membuat aplikasi dengan berbagai fitur seperti tampilan, tombol, input pengguna, *database*, sensor perangkat, pemrosesan data, koneksi internet, dan banyak lagi.

E. Perancangan Media Pembelajaran

1. *Flowchart*

Menurut Sofwan Hanief (2020:8) *flowchart* adalah suatu teknik untuk menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur penyelesaian masalah. Dengan kata lain, *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang disajikan dalam bentuk-bentuk simbol tertentu. Manfaat

flowchart selain sebagai media komunikasi, *flowchart* juga berfungsi sebagai dokumentasi program. Tujuan *flowchart* yaitu untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai rapi.

a. Jenis-jenis *flowchart*

Ada beberapa jenis *flowchart* menurut Yuniansyah (2020:14) diantaranya adalah sebagai berikut

1. *Flowchart* sistem

Flowchart sistem adalah bagan yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang di kerjakan pada sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada didalam sistem. Dengan kata lain, *flowchart* ini merupakan deskripsi secara grafik dari urutan prosedur-prosedur yang membentuk sistem.

2. *Flowchart* dokumen

Flowchart dokumen atau biasa dikenal dengan *flowchart paperwork* adalah bagan alur yang menunjukkan proses dari formulir ke laporan-laporan yang digunakan

3. *Flowchart* skematik

Flowchart skematik hampir sama dengan *flowchart* sistem yang digunakan untuk menggambarkan proses yang ada di dalam sistem, hanya saja *flowchart* skematik menjelaskan menggunakan gambar-gambar dokumen, peralatan komputer dan peralatan pendukungnya sehingga memudahkan pengguna untuk memahaminya.

4. *Flowchart* program

Flowchart program digunakan untuk menjelaskan secara rinci langkah-langkah yang ada pada program.

5. Flowchart proses

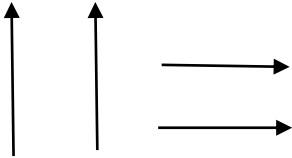

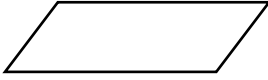
Flowchart proses adalah penggambaran secara detail suatu proses dengan memecahkan dan menganalisis setiap proses dan langkah-langkah selanjutnya pada suatu sistem.


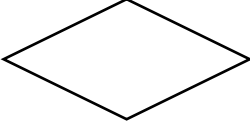

b. Fungsi *Flowchart*

Fungsi *flowchart* menurut Sukma Indrawan (2020:17) antara lain:

1. Merancang Proyek baru
2. Mengelola Alur Kerja
3. Memodelkan Proses Bisnis
4. Mengaudit Proses.

Tabel 2.1 Simbol Flowchart

No	Simbol	Keterangan
1	 <p><i>Flow Symbol Direction</i></p>	<p><i>Flow Symbol Direction</i> merupakan simbol flowchart yang bermanfaat agar menghubungkan antara lain atau menyatakan jalan arus dalam suatu proses.</p>
2	 <p><i>Symbol Terminator</i></p>	<p><i>Symbol Terminator</i> merupakan simbol flowchart berfungsi untuk menyatakan awal (login) atau akhir (stop) suatu program.</p>
3	 <p><i>Symbol Input-Output</i></p>	<p><i>Symbol Input-Output</i> merupakan simbol yang menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung pada peralatan.</p>

No	Simbol	Keterangan
4	 Symbol proses	<i>Symbol Proses</i> merupakan simbol yang menyatakan suatu proses/pengolahan yang dilakukan oleh komputer.
5	 Symbol Decision	<i>Symbol Decision</i> merupakan simbol untuk kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban/aksi
6	 Symbol Megnetik Drum	<i>Symbol Magnetik Drum</i> merupakan simbol flowchart digunakan untuk <i>input</i> atau <i>output</i> yang menggunakan <i>drum</i> .

F. Storyboard

Menurut Restu dkk (2017: 33) *storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, melalui *storyboard* dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan mudah, karena dapat mengiringi khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita.

Kemudian menurut Binanto (2010: 27) *Storyboard* adalah gambaran dari bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan-keterangan dan narasi untuk saran akan dibuat pada perancangan *storyboard*, sehingga hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap implementasi.

G. Penelitian Relevan

1. Penelitian Satria Adhi kusuma Maradini, Isa Akhlis, Imam Sumpono pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada materi Gerak Parabola Untuk Siswa SMA”. Menyatakan bahwa Karakteristik media pembelajaran parabola untuk siswa SMA yaitu dioperasikan pada sistem operasi android minimal versi 5,0 dioperasikan secara *offline* dan dapat memunculkan soal acak dari kumpulan soal yang tersedia dengan kriteria kelayakan yang baik menurut hasil uji validitas dan uji kelayakan.
2. Penelitian Muhammad Khalid Hakky, Rasyid Hardi Wirasasmita, Muhammad Zamroni Uska pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi”. Menyatakan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android siswa kelas X jurusan multimedia di SMK I Raudhatul Azhar Masbagik (1) Media pembelajaran sistem operasi berbasis android layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas X jurusan multimedia di smki Raudhantul Azhar Masbagik. (2) Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran mendapatkan kriteria respon positif. (3) Perlu adanya pengkajian tentang pengaruh dari media ini terhadap prestasi belajar peserta didik dalam penelitian selanjutnya.
3. Penelitian Joko Kuswanto pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI”. Menyatakan bahwa Pengembangan media pembelajaran berbasis android memiliki nilai rata-rata presentase pada validasi ahli memperoleh kriteria kelayakan baik, dan nilai-rata-rata responden memperoleh kriteria kelayakan baik sekali.