

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2012: 61), media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menambahkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Trianto (2009: 234) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkan mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya. Media pembelajaran sebagai penyampai pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*). Media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana. Media pembelajaran tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga bentuk sederhana seperti *slide*, foto, diagram buatan guru, objek nyata, dan kunjungan ke luar kelas.

Menurut Anitah (2009: 2), media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang

memungkinkan pelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sedangkan menurut Arsyad (2009: 4), media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud guruan. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari berbagai sumber secara terencana.

b. Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual, yaitu jenis media selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Edgar Dale (Sanjaya: 2008) ada beberapa manfaat menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu :

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya

gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video atau bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia, dapat disajikan melalui film. Untuk memanipulasi keadaan, juga media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang, gerakan pelari atau gerakan yang sedang berolahraga, atau sebaliknya dapat mempercepat gerakan-gerakan yang lambat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat dan lain sebagainya.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian peserta didik terhadap topik tersebut maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya.

d. Faktor-Faktor yang Menentukan Ketepatan Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Indriana (2011: 28-31), beberapa faktor yang sangat menentukan tepat atau tidaknya suatu dijadikan media pembelajaran antara lain:

1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran

Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran adalah menyesuaikan media pembelajaran dengan tujuan instruksional umum atau khusus yang ada dalam setiap mata pelajaran. Dapat juga disesuaikan dengan tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor atau bahkan kita bisa menyesuaikannya dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan berbagai indikatornya.

2) Kesesuaian dengan materi yang diajarkan (*instructional content*)

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, yakni bahan atau yang akan disampaikan dalam proses belajar dan mengajar. Selain itu, juga harus memperhatikan dan menyesuaikan dengan tingkat kedalaman yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.

3) Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu

Fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu yang tersedia merupakan faktor yang sangat penting dalam efektivitas dan efisiensi penggunaan media pembelajaran. Betapapun bagusnya

media yang digunakan, apabila lingkungan dan fasilitas pendukung serta waktu yang ada tidak mendukung, maka tujuan pembelajaran menggunakan media tersebut tidak akan tercapai dengan baik.

#### 4) Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik

Sebuah media bisa sesuai dan cocok dengan karakteristik peserta didik tertentu, tapi ada kalanya tidak cocok dengan peserta didik yang lain. Karena itu, pendidikan harus mengetahui karakteristik peserta didik untuk bisa disesuaikan dengan media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

#### 5) Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik

Gaya belajar peserta didik juga sangat mempengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran. Peserta didik yang memiliki gaya belajar tipe visual akan dengan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual seperti televisi, video, grafis dan sebagainya. Sedangkan peserta didik yang memiliki gaya belajar auditif akan sangat merespon dengan baik media pembelajaran yang menggunakan media auditoris. Ia akan lebih responsif dengan mendengarkan dari pada melihat tayangan atau menulis, sedangkan gaya belajar peserta didik yang kinestetik lebih suka melakukan dibandingkan membaca atau mendengarkan, sehingga media pembelajaran yang sifatnya langsung melakukan atau praktik langsung akan menjadi lebih disukai oleh peserta didik kinestetik ini.

#### 6) Kesesuaian dengan teori yang digunakan

Teori sangat menentukan dalam pemilihan media. Teori menjadi faktor penting digunakannya sebuah media. Penggunaan media tidak boleh dilakukan dengan hanya merujuk pada pilihan dari seorang guru, sehingga mengabaikan teori yang memang sudah tepat digunakan dalam pembelajaran. Ketidakesesuaian antara media dengan teori yang digunakan akan berakibat fatal. Tujuan pembelajaran mungkin saja bisa dicapai, akan tetapi hal itu tidak akan efektif dan efisien, serta kurang memuaskan berkaitan dengan tujuan pembelajaran.

#### e. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2007: 12), media pembelajaran memiliki tiga ciri, sebagai berikut:

- 1) Ciri fiksatif, berarti media harus memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan dan mengkonstruksi objek atau kejadian;
- 2) Ciri manipulatif, berarti media harus memiliki kemampuan dalam memanipulasi objek atau kejadian; dan
- 3) Ciri distributif berarti media harus memiliki kemampuan untuk diproduksi dalam jumlah besar dan disebarluaskan.

#### f. Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2008: 211) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
  - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara;
  - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparasi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis; dan
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
  - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta didik dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus; dan
  - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
  - a) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide proyektor untuk memproyeksikan film slide, OHP, untuk memproyeksikan transparansi; dan

b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

g. Keuntungan Media Pembelajaran antara lain:

Menurut Trianto (2009: 235), keuntungan media pembelajaran, antara lain:

- 1) Gairah belajar meningkat;
- 2) Peserta didik berkembang menurut minat dan kecepatannya;
- 3) Interaksi langsung dengan lingkungan;
- 4) Memberikan perangsang dan mempersamakan pengalaman; dan
- 5) Menimbulkan persepsi akan sebuah konsep yang sama.

## 2. *Adobe Flash*

a. Pengertian *Adobe Flash*

Menurut Hernita (2010: 1) *adobe flash* adalah program yang digunakan untuk membuat sebuah objek bergerak atau animasi. Menurut Rini (2010: 2) *adobe flash* adalah program pembuatan animasi yang diproduksi oleh perusahaan peranti lunak dari Amerika Serikat, yaitu *Adobe System Incorporated*, sedangkan menurut Sunyoto (2010: 1) *adobe flash* adalah software multimedia unggulan yang dapat digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (*Rich Internet Application*). Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *adobe flash* adalah sebuah program yang dapat digunakan

untuk membuat objek bergerak atau animasi, hiburan dan berbagai komponen web.

b. Kelemahan *Adobe Flash*

Menurut Muttaqqin (2015) kelemahan kelebihan program aplikasi *adobe flash* antara lain:

- 1) Proses pembuatan yang rumit, karena dilakukan secara manual, mulai dari pembuatan gambar, gerakan, hingga pembuatan fungsi tombol seperti tombol *next*, *prev*, dan lain sebagainya;
- 2) Dibutuhkan waktu yang tidak cepat dalam pembuatannya, karena kita diwajibkan memahami bahasa pemrograman Java;
- 3) Perangkat yang digunakan harus *adobe flash player*, sehingga ada beberapa pengguna yang mengalami kesulitan jika komputer atau perangkat yang digunakan belum terinstall *adobe flash player*;
- 4) Dalam pembuatannya, membutuhkan banyak variabel untuk memberikan nama pada objek yang akan dimainkan, baik untuk nama gambar, suara, gambar bergerak dan perhitungan matematika.

c. Kelebihan *Adobe Flash*

Menurut Muttaqqin (2015) kelebihan program aplikasi *adobe flash* antara lain:

- 1) Dapat membuat objek sesuai dengan keinginan, baik gambar, suara, atau animasi bergerak;
- 2) Lebih interaktif dari pada aplikasi presentasi lainnya;

- 3) Hasil dari pembuatan *adobe flash player* dapat dijadikan program berbasis Android;
- 4) Program yang dihasilkan dapat berjalan atau berdiri sendiri tanpa kita memiliki program *adobe flash player*, berbeda jika menggunakan *Microsoft Power Point* yang mengharuskan menginstall program tersebut terlebih dahulu;
- 5) Dalam versi CS dan CC (CS3, CS4, CS5, CS5, dan CC) dimudahkan dengan *tools* tambahan untuk membuat animasi-animasi gerakan yang lebih halus.

## 2. Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Rahma dan Aly (2010: 18) IPA merupakan ilmu yang sistematis dan dirumuskan yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan induksi, sedangkan menurut Nokes “*Science in Education*” dalam Rahma dan Aly (2010: 18) IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan metode khusus. Kedua pendapat diatas sebenarnya tidak berbeda. IPA merupakan suatu ilmu teoritis, tetapi teori tersebut didasarkan atas pengamatan, percobaan-percobaan terhadap gejala-gejala alam. Betapapun indahny suatu teori dirumuskan, tidaklah dapat dipertahankan kalau tidak sesuai dengan hasil-hasil pengamatan atau observasi.

Menurut Jasin (2000: 1) IPA merupakan ilmu pengetahuan yang menyaji tentang gejala-gejala dalam alam semesta, termasuk dimuka bumi ini sehingga terbentuk konsep dan prinsip. Ilmu ilmiah merupakan

kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis artinya kegiatan manusia yang tidak ada hentinya dari hasil percobaan akan menghasilkan konsep dari konsep selanjutnya dan mendorong untuk melakukan percobaan berikutnya, sedangkan menurut Wahyana (dalam Trianto 2010: 136) IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang gejala-gejala dalam alam semesta, termasuk di muka bumi ini sehingga terbentuk konsep dan prinsip.

### 3. Materi Proses Daur Air

**Tabel 2.1 Materi Proses Daur Air**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.	7.4 mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya.

Sumber : Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar oleh Sri. H

Proses daur air antara lain:

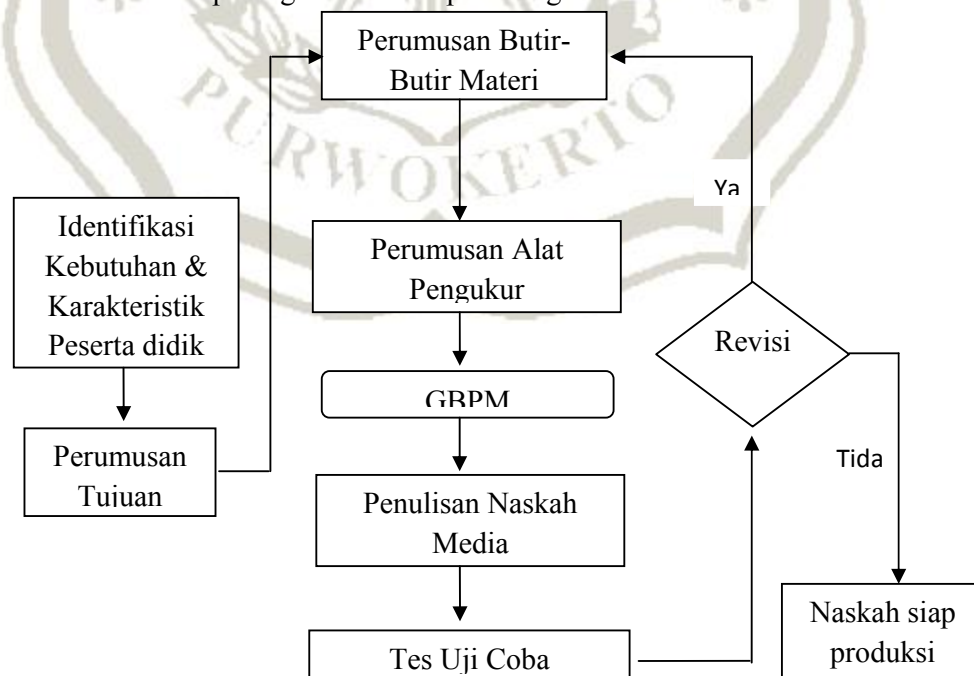
- a. *Evaporasi* (Penguapan);
- b. *Presipitasi* (Pengendapan);
- c. *Kondensasi* (Pengembunan); dan
- d. *Infiltrasi* (Peresapan).

#### 4. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Pelaksanaan pengembangan media pembelajaran diperlukan model-model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Pengembangan model pembelajaran terdapat beberapa model pengembangan yang dapat dijadikan pegangan, salah satunya adalah menggunakan prosedur pengembangan media. Prosedur pengembangan media memiliki 6 langkah-langkah perencanaan media diantara lain:

- a. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik;
- b. Perumusan tujuan instruksional (*instructional objective*);
- c. Perumusan butir-butir materi yang terperinci;
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan;
- e. Menuliskan naskah media; dan
- f. Merumuskan instrumen dan tes dan revisi.

Model ini dapat digambarkan seperti diagram berikut:



**Gambar 2.1 Model Pengembangan Media Pembelajaran (Susilana, 28: 2011)**

Keterangan:

a. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik

Sebuah perencanaan didasarkan atas kebutuhan (*need*). Salah satu indikator adanya kebutuhan karena didalamnya terdapat kesenjangan (*gap*). Kesenjangan adalah adanya ketidaksesuaian antara apa yang seharusnya atau apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Dalam pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap peserta didik yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap peserta didik yang mereka miliki sekarang. Adanya kebutuhan, seyogiannya menjadi dasar dan pijakan dalam membuat media pembelajaran, sebab dengan dorongan inilah media dapat berfungsi dengan baik.

Kesesuaian media dengan peserta didik menjadi dasar pertimbangan utama, sebab hampir tidak ada satu media yang dapat memenuhi semua tingkatan usia diperlukan informasi tentang gaya belajar peserta didik atau *learning style*. Beberapa *learning style* yang dapat diidentifikasi dari peserta didik adalah sebagai berikut:

1) *Tactile atau kinesthetic*

Para peserta didik memperoleh hasil belajar optimal apabila disibukkan dengan suatu aktivitas. Mereka tidak ingin hanya membaca tetapi ikut terlibat langsung melakukan sendiri.

2) *Visual atau Perceptual*

Para peserta didik memperoleh hasil belajar optimal dengan penglihatan. Demonstrasi dari papan tulis, diagram, grafik dan tabel adalah semua alat yang berharga untuk mereka pelajar tipe selalu ingin melihat gambar, diagram, *flow chart*, *time line*, film, dan demonstrasi.

3) *Auditory*

Pelajar menyukai informasi dengan format bahasa lisan. Hasil belajar diperoleh melalui mendengarkan ceramah kuliah dan mengambil bagian pada diskusi kelompok.

4) *Aktif versus Reflektif Aktif*

Pelajar cenderung untuk mempertahankan dan memahami informasi yang terbaik apa dengan melakukan sesuatu secara aktif dengan mendiskusikan atau menerapkannya dan menjelaskannya pada orang lain.

5) *Reflektif*

Pelajar suka memikirkan sesuatu dengan tenang “Mari kita pikirkan terlebih dulu” adalah tanggapan pelajar yang reflektif.

### 6) *Sequential versus Global Sequential*

Pelajar menyukai untuk berproses *step-by-step*, terhadap suatu cara dan hasil akhir yang sempurna.

### 7) *Global*

Pelajar menyukai suatu ikhtisar atau gambaran besar dari apa yang mereka akan lakukan sebelum menuju pembelajaran dengan proses yang kompleks.

#### b. Perumusan Tujuan

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan karena dengan tujuan akan mempengaruhi arah dan tindakan kita. Dengan tujuan itu pula kita dapat mengetahui apakah target sudah dapat tercapai atau tidak. Dalam pembelajaran tujuan juga merupakan faktor yang sangat penting, karena tujuan itu akan menjadi arah kepada peserta didik untuk melakukan perilaku yang diharapkan dengan tujuan tersebut.

Dengan tujuan tersebut baik guru maupun peserta didik memiliki kejelasan apa yang harus dicapai, apa yang harus dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut, materi apa yang harus disiapkan guru, dan bagaimana menyampaikannya, sudah tergambar dengan jelas. Dengan tujuan jelas seperti itu, maka dengan mudah guru dapat mengetahui apakah peserta didik mampu mencapai tujuan itu. Tujuan yang baik yaitu yang jelas, terukur, operasional, tidak mudah untuk

dirumuskan oleh guru, diperlukan latihan, penelaahan terhadap kurikulum, dan pengalaman saat melakukan pembelajaran di kelas.

#### 1) *Learning Oriented*

Dalam merumuskan tujuan, harus selalu berpatokan pada perilaku peserta didik, dan bukan perilaku guru. Sehingga dalam perumusannya kata-kata peserta didik secara eksplisit dituliskan. Selain itu, perilaku yang diharapkan dicapai harus mungkin dapat dilakukan peserta didik dan bukan perilaku yang tidak mungkin dilakukan peserta didik. Tujuan itu berorientasi pada hasil, sehingga secara kuantitas dapat diukur.

#### 2) *Operational*

Perumusan tujuan harus dibuat secara spesifik dan operasional sehingga mudah untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Tujuan yang spesifik ini terkait dengan penggunaan kata kerja. Kata kerja yang umum akan menghasilkan perilaku atau tindakan peserta didik yang juga bersifat umum, namun sebaliknya kata kerja yang khusus akan menghasilkan perilaku yang khusus pula.

#### 3) ABCD

Untuk memudahkan merumuskan tujuan pembelajaran dengan rumus ABCD dengan penjelasan sebagai berikut :

- a) *Audience*, artinya sasaran sebagai pembelajar yang perlu dijelaskan secara spesifik agar jelas untuk siapa tujuan tersebut diberikan.

- b) *Behaviour*, adalah perilaku spesifik yang diharapkan dilakukan atau dimunculkan peserta didik setelah pembelajaran berlangsung.
- c) *Conditioning*, yaitu keadaan yang harus dipenuhi atau dikerjakan peserta didik pada saat dilakukan pembelajaran.
- d) *Degree*, adalah batas minimal tingkat keberhasilan terendah yang harus dipenuhi dalam mencapai perilaku yang diharapkan.

#### c. Perumusan Materi

Titik tolak perumusan materi pembelajaran adalah dari rumusan tujuan. Materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Materi perlu disusun dengan memperhatikan kriteria-kriteria tertentu, diantaranya:

- 1) Sahih atau valid, materi yang dituangkan dalam media untuk pembelajaran benar-benar telah teruji kebenarannya dan kesahihannya. Hal ini juga berkaitan dengan keaktualan materi sehingga materi yang disiapkan tidak ketinggalan jaman, dan memberikan kontribusi untuk masa yang akan datang.
- 2) Tingkat kepentingan (*significant*), dalam memilih materi perlu dipertimbangkan pertanyaan.
- 3) Kebermanfaatan (*utility*), kebermanfaatan yang dimaksud haruslah dipandang dari dua sudut pandang yaitu kebermanfaatan secara akademis dan non akademis, secara akademis materi harus

bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, sedangkan non akademis materi harus menjadi bekal serupa life skill baik berupa pengetahuan aplikatif, keterampilan dan sikap yang dibutuhkannya dalam kehidupan keseharian.

4) *Learnability*, artinya sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya (tidak terlalu mudah, sulit, ataupun sukar) dan bahan ajar tersebut layak digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat.

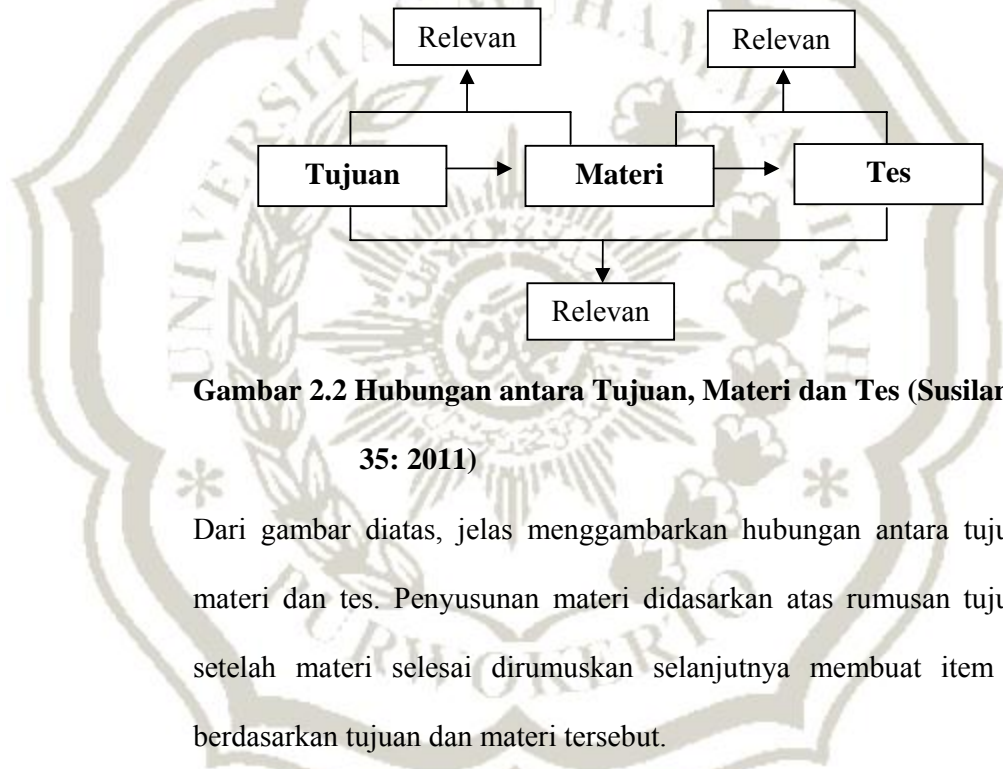
5) Menarik minat(*interest*), materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajarinya lebih lanjut. Setiap materi yang diberikan kepada peserta didik harus menimbulkan keingintahuan lebih lanjut, sehingga memunculkan dorongan lebih tinggi untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Begitu halnya dengan materi dalam sebuah program media, kriteria materi yang diuraikan tersebut berlaku juga untuk materi pada media. Sebuah program media didalamnya haruslah berisi materi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Jika tujuan sudah dirumuskan dengan baik dan lengkap, maka teknik perumusan materi tidaklah sulit, tinggal kita mengganti kata kerjanya.

#### d. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Untuk mengukur suatu keberhasilan, maka diperlukan alat pengukur hasil belajar yang berupa tes, penugasan atau daftar cek

perilaku. Alat pengukur keberhasilan belajar ini perlu dikembangkan dengan berpijak pada tujuan yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang sudah disiapkan. Tiga kemampuan utama yang perlu diukur yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dirumuskan secara rinci dalam tujuan. Dengan demikian terdapat hubungan yang erat antara tujuan, materi dan tes pengukur keberhasilan, penjelasan tersebut terdapat pada gambar berikut ini:



**Gambar 2.2 Hubungan antara Tujuan, Materi dan Tes (Susilana, 35: 2011)**

Dari gambar diatas, jelas menggambarkan hubungan antara tujuan, materi dan tes. Penyusunan materi didasarkan atas rumusan tujuan, setelah materi selesai dirumuskan selanjutnya membuat item tes berdasarkan tujuan dan materi tersebut.

e. Penulisan Garis Besar Program Media (GBPM)

Menurut Susilana ( 2011: 36), GBPM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman oleh para penulis naskah di dalam penulisan naskah program media. GBPM dibuat dengan mengacu pada analisis kebutuhan, tujuan, dan materi. Untuk program media, GBPM disusun

setelah dilakukan telaah topik yang akan dibuat programnya. Kegiatan telaah topik ini dilakukan karena tidak semua topik yang ada dalam GBPM dapat digunakan dengan media tertentu misalnya video atau radio.

Menurut Susilana (2011: 38-39), GBPM terdapat unsur sebagai berikut :

#### 1) Penjabaran Materi

Tujuan dilakukan pembuatan jabaran materi tersebut adalah untuk mempermudah pelaksanaan penulisan naskah programnya disamping mengantisipasi durasi, jumlah topik dalam GBPM juga dapat digunakan untuk mengkalkulasi biaya produksi.

Pembuatan GBPM selesai, maka berdasarkan topik-topik yang sudah ditelaah dilakukan penulisan jabaran materinya. Jabaran materi diperlukan karena tidak semua penulis naskah program adalah penulis GBPM dan jabaran materinya, sehingga diperlukan penjabaran topik-topik dalam pokok-pokok sajian programnya.

Dengan jabaran ini penulis naskah program dapat mempunyai gambaran tentang visual dan narasi yang akan disajikan.

Untuk program pembelajaran, jabaran materi ini sangat diperlukan terutama jika penulis bukan orang yang menguasai materi atau bidang studi yang akan ditulisnya. Suatu kesalahan dari segi materi merupakan penyebaran kesalahan ke seluruh sasaran yang memanfaatkan program audio atau radio ini, karena program

didengar oleh banyak orang/peserta didik yang menjadi sasaran dari program.

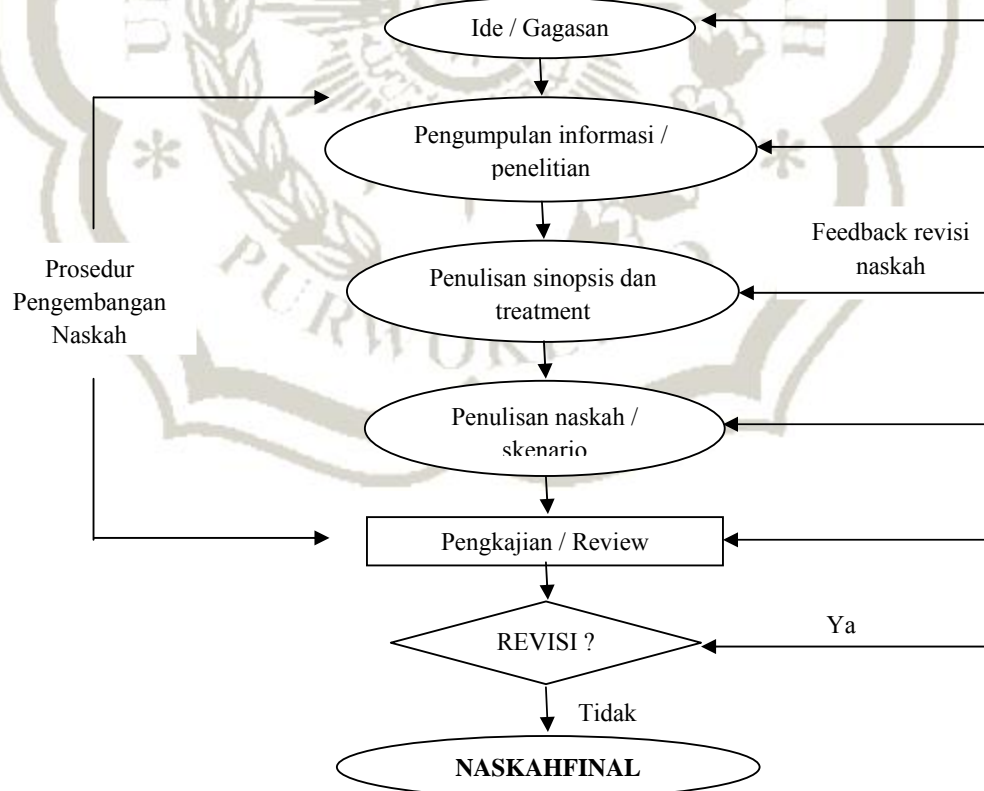
Penyusunan GPBM dalam program pembelajaran, penyusunan GBPM, dan jabaran materi melibatkan: ahlimateri, yakni orang yang menguasai isi atau materi, umumnya ahli materi ini berasal dari perguruan tinggi juga bisa dari guru sendiri. Tugas ahli materi adalah menilai naskah program dari kelayakan materinya. Ahli media tugasnya untuk menilai dari segi pemilihan medianya, dan juga segi estetika program ditinjau dari segi kelayakan media. Terakhir adalah pengembangan pembelajaran, yang umumnya adalah guru kelas. Mereka berpengalaman dalam menyampaikan materi di kelas. Ia bertugas untuk mengembangkan isi GBPM dan jabaran materi. Dalam hal ini GBPM dan jabaran materi yang dikembangkan walaupun sudah dianggap memadai karena disusun berdasarkan pengalaman mengajar di kelas, keabsahan program baik dari segi isi ataupun media, naskah program yang telah ditulis masih perlu diperiksa lagi oleh ahli materi dan ahli media.

f. Penulisan Naskah Media

Menurut Susilana (2011: 44-46) naskah dalam perencanaan program media dapat diartikan sebagai pedoman tertulis yang berisi informasi dalam bentuk visual, grafis dan audio sebagai acuan dalam pembuatan media tertentu, sesuai dengan tujuan dan kompetensi

tertentu. Secara sederhana naskah juga dapat berupa gambaran umum media atau juga *outline* media yang akan dibuat. Media pembelajaran yang mengandung isi materi dan tujuan yang diharapkan tercapai, melalui naskah inilah tujuan dan materi tersebut dituangkan dengan kemasan sesuai dengan jenis media, sehingga media yang dibuat benar-benar akan memiliki kesesuaian dengan tujuan.

Setiap media apapun yang akan dibuat membutuhkan naskah dan perlu dibuat naskahnya, karena fungsi dari naskah adalah pedoman bagi pengguna dan terutama media. Dilihat dari formatnya naskah memiliki bermacam-macam jenis, tiap jenis memiliki bentuk yang berbeda.



### **Gambar 2.3 Penulisan Naskah Media (Susilana, 2011: 45)**

Pembuatan naskah media diawali dengan ide atau gagasan menghasilkan media yang bagus diperlukan kreativitas dan ide yang cemerlang. Dengan demikian pemikiran ide seperti apa yang menarik namun tetap memiliki substansi materi yang jelas. Naskah yang baik tidak dibuat secara spontanitas namun meliputi beberapa tahapan, tahapan itu antara lain:

- 1) Tahapan pertama adalah berawal dari adanya ide dan gagasan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pengumpulan data dan informasi, penulisan sinopsis dan treatment, penulisan naskah, pengkajian naskah atau *review* naskah, revisi naskah sampai naskah siap untuk diproduksi.
- 2) Tahapan kedua dalam pengembangan adalah mengumpulkan data dan informasi untuk membuat, melengkapi dan memperkaya naskah tersebut. Mengumpulkan bahan ini dapat dilakukan dengan cara mengkaji literatur, melakukan survey sederhana atau juga terlebih dahulu dilakukan penelitian secara mendalam.
- 3) Tahapan ketiga adalah membuat sinopsis dan treatment. Sinopsis secara singkat dapat diartikan sebagai ringkasan program atau ringkasan cerita. Sinopsis ini diperlukan untuk memberikan gambaran secara ringkas dan padat tentang tema atau pokok materi yang akan digarap. Tujuan utamanya adalah mempermudah pemesan menangkap konsepnya, mempertimbangkan kesesuaian

gagasan dengan tujuan yang ingin dicapai dan menentukan persetujuannya.

## **B. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran di Sekolah Dasar terdapat banyak unsur yang saling berkaitan dan menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Unsur-unsur tersebut antara lain: pendidik (guru), peserta didik, media pembelajaran, metode pembelajaran, kurikulum, dan lingkungan. Salah satu tugas guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan baik dan bersemangat. Oleh karena itu guru harus memiliki kemampuan untuk memilih metode dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga peserta didik akan lebih memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran adalah semua bahan dan alat peraga yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar memiliki tujuan agar peserta didik dapat dengan mudah memahami konsep dan materi yang disampaikan oleh guru. Mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar masih dianggap sulit oleh sebagian peserta didik, hal itu dikarenakan metode dan media pembelajaran yang digunakan masih kurang tepat dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar khususnya pelajaran IPA masih banyak guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, sehingga

peserta didik akan cepat merasa jenuh dan minat peserta didik juga akan berkurang. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat berpengaruh pada proses belajar mengajar, karena dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih fokus dan aktif.

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi adalah dengan menggunakan pengembangan media audio visual materi proses daur air berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran IPA diharapkan guru dapat membuat peserta didik lebih memahami konsep dan materi yang disampaikan.

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Adanya pengembangan media pembelajaran audio visual materi proses daur air berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran IPA kelas V SD.
2. Adanya respon guru dan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran audio visual materi proses daur air berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran IPA kelas V SD
3. Adanya pengaruh pengembangan media pembelajaran audio visual materi proses daur air berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran IPA terhadap prestasi belajar peserta didik SD.