

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam prespektif pendidikan adalah instrument strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Karena keberadaannya dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Media pembelajaran berasal dari Bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah artinya “tengah”, perantara atau pengantar. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. (Gerlach dan Ely). Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Menurut Suprpto dan kawan kawan, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru mencapai tujuan yang diinginkan.

1) Macam-Macam Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat yang juga mempengaruhi perkembangan media pembelajaran. Para ahli memiliki beberapa pandangan yang berbeda mengenai media pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2011:54) media pembelajaran terbagi menjadi 2 kelompok yaitu, Media Tradisional: visual diam, visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, papan info) dan Media Teknologi Muthakir: media berbasis telekomunikasi seperti kuliah

jarak jauh. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamaroh dan S. Aswan Zain media dilihat dari jenisnya yaitu: Media auditif, hanya mengandalkan kemampuan suara (radio). Media visual, hanya mengandalkan indera penglihatan. Media audio visual, yang mempunyai unsur suara dan gambar. Dilihat dari daya liputnya dibedakan menjadi: media dengan gaya liput yang luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, media untuk pengajaran individual.

Dengan adanya beberapa pandangan dari ahli membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran akan beringinan pula dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan mengikuti tuntutan serta mengikuti kebutuhan sesuai dengan kondisi pada waktu yang akan mendatang.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, alat atau media pembelajaran jelas diperlukan, sebab alat/media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

Dalam kegiatan interaksi siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga fungsi atau kelebihan kemampuan media menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2015, h. 8) adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini. Objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- b) Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya,

kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

- c) Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau *audiens* yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya saran TV, video atau radio.

Sedangkan menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013, h. 23) fungsi utamanya adalah: 1. Memotifasi minat atau tindakan, 2. Menyajikan informasi, dan 3. Memberi intruksi.

3) **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Setiap jenis media pasti memiliki karakteristik masing-masing, serta menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Agar peran media belajar tersebut menunjukkan pada suatu jenis tertentu, maka pada media media belajar itu diperlukan diklasifikasikan menurut suatu metode tertentu suatu dengan sifat dan fungsinya terhadap pembelajaran. Pengelompokan itu ditujukan untuk memudahkan para pendidik dalam memahami sifat media dan dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran atau topik pembelajaran tertentu (Asyar, 2012:46).

Menurut Wilbur Schramm; mengklasifikasi menjadi 3 yaitu; media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengolompokakan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu:

- a) Liputan luas dan serentak seperti: TV, radio, dan facsimile;
- b) Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape.
- c) Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

Menurut Gagne, mengklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang

dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberikan kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

B. Flipbook

Flipbook adalah kategori buku elektronik berbasis multimedia. Karena dapat memuat teks, animasi, gambar, dan video. *Flipbook* memiliki ciri-ciri: menyerupai buku tebal, bersifat interaktif (karena dapat dibalik atau digerakkan), serta dapat memuat teks, gambar, video, animasi, music, dan lain sebagainya. Sedangkan menurut (Manivannan & Manian, 2011: 1) salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi.

Menurut (Syarif & Rakhmawati, 2016: 84) *kvisoft flipbook maker* adalah *software* untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Tidak hanya berupa teks, dengan *kvisoft flipbook maker* dapat menyisipkan gambar, grafis, suara, link dan video pada lembar kerja. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *kvisoft flipbook maker*.

Secara umum perangkat software ini dapat memasukkan *file* berupa PDF, gambar, video dan animasi sehingga *flipbook* yang dibuat lebih menarik, selain itu, *kvisoft flipbook maker* memiliki desain *template* dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *backsound*. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bias disimpan ke format html, exe, zip, screen saver dan app. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran dikelas. Penggunaan media

flipbook dapat menambah minat belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik.

Penggunaan *flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar. Kelebihan dari media ini bila dikaitkan pada proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut : (1) peserta didik memiliki pengalaman yang beragam dari segala media, (2) dapat menghilangkan kebosanan yang beragam peserta didik karena media yang digunakan bervariasi, (3) sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri, (4) peserta didik tidak jenuh membaca materi aritmatika sosial ini meskipun dalam bentuk buku karena adanya media *flipbook* ini, dan (5) penggunaan media *flipbook* tanpa online internet.

C. Sistem Operasi

Sistem operasi adalah perangkat lunak pada lapisan pertama yang ditempatkan pada memori computer pada saat computer dinyalakan booting. Sedangkan software-software lainnya dijalankan setelah sistem operasi berjalan, dan sistem operasi akan melakukan layanan int untuk software-software itu.

Sebelum ada sistem operasi, computer hanya menggunakan sistem sinyal analog dan sinyal digital. Seiring dengan berkembangnya pengetahuan dan teknologi, pada saat ini terdapat berbagai sistem operasi dengan keunggulannya masing-masing.

Sistem operasi mempunyai penjadwalan yang sistematis mencakup perhitungan penggunaan memori, pemrosesan data, penyimpanan data, dan sumber daya lainnya. Contoh sistem operasi modern adalah Linux, Android, iOS, Mac OS X, dan Microsoft Windows. Menurut Fery Indayudha, sistem operasi adalah sebuah sistem yang dibutuhkan agar dapat menjalankan semua aplikasi program atau software yang ada dikomputer. Sistem operasi memiliki peran penting didalam suatu sistem komputer.

1. **Manajemen Sumber Daya Komputer**, sistem operasi dapat mengatur waktu sebuah aplikasi yang dijalankan, membagi penggunaan CPU saat aplikasi berjalan bersamaan, memberi akses pada disk, dan lain sebagainya.
2. **Berperan Sebagai Aplikasi Dasar Sebuah Perangkat**, sistem operasi merupakan dasar dari pembentukan program yang ada pada sebuah perangkat. Bias dikatakan ini merupakan bagian vital yang mengatur semua hal yang dibutuhkan untuk menjalankan fungsi sebuah perangkat.
3. **Menghubungkan Hardware**, Sistem operasi berperan dalam mengoordinasikan semua perangkat yang saling terhubung pada gadget dalam waktu yang bersamaan, seperti penyimpanan internal, mouse, speaker, dan CPU.
4. **Mengoptimalkan Fungsi Sebuah Perangkat**, Sistem Operasi mampu mengoptimalkan kinerja dari sebuah perangkat keras maupun lunak, Sistem tersebut mengatur serta mengendalikan hubungan antara perangkat keras dan lunak agar bisa saling bekerjasama dengan baik.
5. **Mengatur Sistem Kerja Perangkat**, Sistem Operasi mengatur serta mengontrol semua fungsi perangkat keras yang digunakan, mulai dari CPU, Hardisk, memori dan lain sebagainya. Tentunya dengan adanya sistem operasi seluruh perangkat bisa saling bersinergi dan membentuk kesatuan untuk memaksimalkan fungsi sebuah perangkat.