

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Setiap guru dituntut menggunakan media pembelajaran yang interaktif untuk menarik perhatian, motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar, dan semangat belajar siswa. Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik akan mendapat *feedback* baik pula oleh siswa dan siswa akan merasa tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

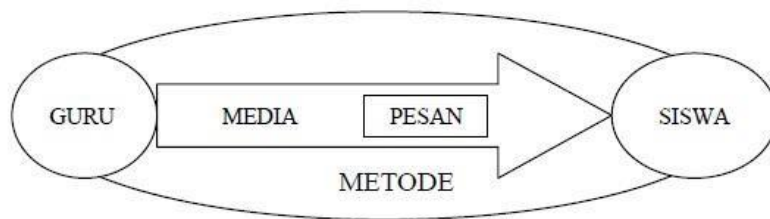
Media bahkan sering dikaitkan atau digantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa inggris *art*) dan *logos* (bahasa indonesia ilmu). Menurut Daryanto (2010) kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari *medium* batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Menurut Rudi dan Cepi (2008) media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur perlatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menambah minat dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010) dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 2.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran

Menurut Azhar (2006) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Azhar (2006) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

- 1) Fungsi *atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- 2) Fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- 3) Fungsi *kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Secara umum, fungsi dari media pembelajaran yaitu menambah minat, ketertarikan, dan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi yang diberikan guru dapat diterima siswa dengan baik. Media pembelajaran yang disajikan dengan tepat akan membantu penyampaian pesan dan isi dari pelajaran tersebut.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Azhar (2006) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga

siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

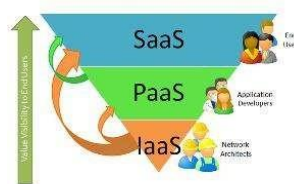
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

2.2 Cloud Computing

Cloud Computing berdasarkan tipe *service* terbagi menjadi tiga yaitu:

1. *SaaS (Software as a Service)*
2. *PaaS (Platform as a Service)*
3. *IaaS (Infrastructure as a Service)*

Seperti terlihat pada Gambar 1. (Halim, Eko 2014)



Gambar 2.2 Diagram *Cloud Computing*

1. Infrastructure as a Service (IaaS)

IaaS merupakan bagian *cloud computing* yang terdiri dari bagian fisik (*hardisk, memory, dll*). Pada umumnya menggunakan teknologi *virtual machine*, sumber daya yang ada digunakan secara bersama-sama.

2. Platform as a Service (PaaS)

PaaS merupakan bagian *cloud computing* yang terdiri aplikasi-aplikasi dasar contohnya sistem operasi, bahasa pemrograman dasar, *database* dan *web server*.

3. Software as a Service (SaaS)

SaaS merupakan bagian dari *cloud computing* yang terdiri aplikasi untuk digunakan oleh *end user*. Aplikasi biasanya disesuaikan dengan kebutuhan *end user*.

2.3 Pengertian Internet

Internet adalah sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung secara fisik dan memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan protokol komunikasi tertentu yang disebut *Internet Protocol (IP)* dan *Transmission Control Protocol (TCP)*. Protokol adalah spesifikasi sederhana mengenai bagaimana komputer saling bertukar informasi. (Laksamana, 2015)

Internet merupakan sarana teknologi yang dapat digunakan untuk memperoleh kebutuhan informasi bagi penggunanya. Penyedia layanan internet (*Internet Service Provider*) yang disingkat ISP berusaha memberikan kualitas yang terbaik bagi pengguna internet dan juga memperoleh keuntungan maksimum yaitu dengan menyediakan kualitas layanan (*Quality of Service, QoS*). (Fitri, 2014)

2.4 Pengertian Web browser

Web browser disebut juga sebagai perambah, adalah perangkat lunak yang berfungsi menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh server web. Browser pada umumnya juga mendukung berbagai jenis URL dan protokol, misalnya ftp: untuk file transfer protocol (FTP), rtsp: untuk real-time streaming protocol (RTSP), and https: untuk versi http yang terenkripsi (SSL).

Sebagian besar browser mendukung bermacam format tambahan pada HTML seperti format gambar JPEG, PNG and GIF image formats, dan dapat dikembangkan dukungannya misal terhadap SVG dengan menambahkan/menggunakan plugin. URL merupakan sebuah sistem pemberian alamat yang dilakukan pada dunia internet. Alamat di internet dapat dianalogikan dengan alamat. Sebagai contoh, sebuah alamat rumah

secara umum akan memiliki nama jalan, nomor rumah, kalurahan, kecamatan dan seterusnya. Alamat di internet juga memiliki sebuah pola yang diatur dengan URL ini. (Amras, 2011)

2.5 Android

Menurut Sulihati dan Andriyani (2016) Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan piranti keras, peranti lunak dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm dan Nvidia.

2.6 Pengertian Edmodo

Menurut Fitri (2015) *Edmodo* adalah program jejaring sosial untuk guru, siswa dan orang tua yang berbasis sekolah. Sebenarnya program jejaring sosial ini telah dikembangkan mulai September 2008 oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara. Edmodo merupakan institusi virtual yang berkantor pusat di San Mateo, California.

Edmodo merupakan jejaring sosial yang dapat diakses dimana saja asal ada internet, aplikasinya gratis, memiliki *interface* mirip *facebook* (familiar dengan dunia anak saat ini), aplikasi pendukung bagus dan tersedia dalam beberapa bahasa yaitu Bahasa Inggris, Spanyol, Portugis, Belanda, Yunani dan Perancis.

Keunggulan *Edmodo*, antara lain menyediakan fasilitas yang mudah dan aman dalam mengembangkan kelas sesuai dengan keinginan, memberi kesempatan pembelajaran sesuai karakteristik murid yang berbeda secara personal, dan menyediakan sarana komunikasi bagi guru, siswa dan orang tua/wali secara personal.

Keunggulan yang lain adalah *Edmodo* akan memudahkan guru, siswa dan orang tua dalam berbagai ide / gagasan, berbagi file, penugasan PR, penilaian, kuis/ulangan, *polling*, diskusi, mengingatkan tugas dll.

2.7 Fitur – Fitur Edmodo

Menurut Fitri (2015) dalam makalah yang berjudul Edmodo mengungkapkan bahwa Edmodo memiliki fitur yang dikhususkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Edmodo mengklasifikasikan fitur berdasarkan pengguna yaitu guru dan siswa. Dibawah ini adalah fitur yang ada pada edmodo :

1) Assignment

Assignment digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada siswa secara online. Fitur ini dilengkapi dengan waktu *deadline* dan fitur *attach file* sehingga siswa dapat mengirimkan tugas dalam bentuk *file* secara langsung kepada guru. Selain itu, kiriman *Assignment* juga terdapat tombol “*Turn in*” yang menandakan bahwa siswa telah menyelesaikan tugas mereka. Guru dapat secara langsung memberikan penilaian terhadap hasil tugas yang telah dikerjakan siswa. Skor yang diberikan secara otomatis akan tersimpan dalam fitur *gradebook*.

2) File and Links

Pada fitur ini guru dan siswa dapat mengirim pesan dengan melampirkan file dan link pada grup kelas, siswa, atau guru yang lain. File yang dilampirkan berlaku untuk semua jenis ekstensi seperti .doc, .pdf, .ppt, .xls, .zip, .rar, .html, .swf, dan .mp4.

3) Quiz

Quiz digunakan untuk memberikan evaluasi secara online baik berupa pilihan ganda, isian singkat, maupun soal uraian. *Quiz* hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa hanya mengerjakannya saja. Fitur ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan, informasi tentang kuis yang akan dibuat, judul kuis dan tampilan kuis. Perhitungan skor pada setiap butir soal *quiz* dilakukan secara otomatis untuk jenis pertanyaan pilihan ganda dan isian singkat,

sedangkan untuk penskoran soal uraian harus diperiksa oleh guru terlebih dahulu.

4) Polling

Polling dapat dibuat oleh guru untuk dibagikan kepada siswa. Guru menggunakan *polling* untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu yang berkenaan dengan pelajaran.

5) Gradebook

Fitur *gradebook* digunakan untuk sebagai catatan nilai siswa. Pemberian nilai dapat dilakukan oleh guru dan dapat diisi secara manual atau secara otomatis. Pengisian nilai secara otomatis hanya bisa dilakukan berdasarkan hasil skor *assignment* dan *quiz*. Penilaian pada *gradebook* dapat di *export* menjadi file *.csv*. Fitur *gradebook* dapat membantu guru mengatur penilaian hasil belajar seluruh siswa. Guru dapat mengatur nilai maksimal pada masing-masing subjek nilai. Nilai total adalah persentase dari nilai keseluruhan setiap siswa secara otomatis oleh sistem. Penilaian *quiz* diisi secara otomatis oleh sistem berdasarkan hasil *quiz* setiap siswa. Pada menu siswa, fitur ini hanya dapat dilihat berupa rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

6) Library

Fitur ini digunakan sebagai tempat penyimpanan berbagai sumber pembelajaran dengan konten yang beragam. Dengan fitur *library*, guru dapat *upload* bahan ajar, materi, presentasi, sumber referensi, gambar, video, audio dan konten digital yang lain. *Link* dan *file* yang terdapat di *library* dapat dibagikan baik kepada siswa maupun grup. Siswa dapat menambahkan konten yang dibagikan oleh guru ke dalam *library*. Fitur ini dapat digunakan sebagai media untuk menampung berbagai sumber dari dalam dan luar. Sehingga siswa dapat menyimpan berbagai informasi dari luar namun tetap diakses melalui *edmodo*.

7) Award Badges

Fitur ini digunakan untuk memberikan suatu penghargaan baik kepada siswa maupun kelompok. Penghargaan dapat ditentukan oleh guru itu sendiri sehingga tidak menghambat kreatifitas guru dala memberikan penghargaan.

8) Parents Codes

Menurut Rismayanti (2012), fitur ini berfungsi memberi kesempatan kepada orangtua/wali masing-masing siswa dapat bergabung memantau aktivitas belajar dan prestasi putra-putri mereka, guru harus mengakses kode untuk orangtua siswa dan kemudian membagikannya pada masing-masing orangtua/wali. Akses kode untuk orantua siswa dapat diperoleh dengan mengklik nama kelas.