**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**

Secara umum media berarti berbagai ”*medium*” (latin) yang berarti perantara atau pengantar. Dalam dunia pendidikan Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri pesera didik. Dengan kata lain, terjadinya komunikasi antara peserta didik dengan media atau secara tidak langsung tentunya antara peserta didik dengan penyalur pesan (guru).

Arsyad (2014) menjelaskan batasan bahwa Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Jadi media adalah sebuah alat perantara untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan. Pesan yang dimaksud bisa berupa pesan-pesan pembelajaran atau materi pembelajaran. Arsyad (2014:6) mengemukakan

Dalam kegiatan belajar mengajar, seringpula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio visual communication)* pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology)*, alat peraga dan media penjelas.

Jadi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menggunakan banyak istilah untuk menyebut media pembelajaran dan penekanannya berada di audio dan visual.

1. **Jenis Media Pembelajaran**

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan tknologi itu sendiri. berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad (2011) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu:

a. Media hasil teknologi cetak

b. Media hasil teknologi audio-visual

c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow ( dalam Azhari Arsyad 2011:33) membagi media kedalam kedua kelompok besar yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan media tradisional
2. Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi Apaque, Proyeksi overheadd, slides, film strips.
3. Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto. charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
4. Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
5. Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape)
6. Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
7. Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, work book, majalah ilmiah, lembaran lepas ( handout ) .
8. Permainan yaitu teka-teki, simulasi , permainan papan.
9. Media realia yaitu model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka.)
10. Pilihan Media Teknologi Mutakhir
11. Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
12. Media berbasis mikroproses yaitu computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, Hypermedia , compact ( video) disc.
13. **Pengembangan media pembelajaran**

Dilansir dari blog academia; edu Edward B.Flippo mendefinisikan pengembangan “ pendidikan adalah berhubungan dengan peningkatan pengetahuan umum dan pemahaman atas lingkungan kita secara menyeluruh” sedangkan pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran. Selain media, dalam suatu proses belajar mengajar guru juga dituntut untuk menggunakan RPP yang merupakan suatu acuan rencana kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Alat penilaian juga perlu untuk melihat sejauh mana pencapaian tujuan oleh siswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran juga dilengkapi dengan RPP, dan tes hasil belajar sebagai syarat dalam suatu proses pembelajaran

1. ***Hypermedia***

*Hypermedia* merupakan salah satu bentuk dari multimedia interaktif yang mempunyai *link* ( jaringan), adanya navigasi dan tersedianya ruang yang dapat digunakan untuk mengumpulkan,memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide. Oleh karena itu jika salah satu komponen-komponen itu tidak tersedia maka itu bukan multimedia, tetapi hanya merupakan media campuran (Amin, 2016)

Menurut Yuan-kuang (1999:2) “*hypermedia* adalah salah satu bentuk terbaru dari instruksi berbasis komputer (*computer based instruction)*  yang telah banyak digunakan dalam (dua) dekade terakhir”; dan Jeanne ( Dalam Amin, 2016) menyatakan bahwa *hypermedia* adalah merupakan suatu koleksi materi pengajaran multimedia berbasis komputer yang terdiri atas teks, grafis, animasi, video, dan audio yang dapat dipelajari peserta didik secara berurutan sesuai keinginan mereka sendiri sedangkan *hypertext* adalah kumpulan materi bacaan berbasis komputer yang memungkinkan peserta didik berpindah dari satu topic ke topic terkait lain dengan urutan yang dipilih sendiri. Gayeski (Dalam Yuan kuang, 1999) juga mempertegas definisi *hypermedia* “… *an instructional program which consist of networks of related text, grapichs, audio files, and/ or video clips throughs which users navigate using icons or search strategies*” berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengklasifikasian proram perangkat lunak yang terdiri dari jaringan teks terkait, grafik, file audio, dan/ atau klip video yang pengguna arahkan dengan menggunakan bantuan ikon atau strategi pencarian.

Sedangkan Arsyad (2005) menyatakan *hypermedia* dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi dan selanjutnya ditegaskan oleh Purnawati dan Eldarni (Dalam Amin, 2016) yaitu dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi dan selanjutnya ditegaskan oleh Purnawati dan Eldarni (Dalam Amin, 2016) yaitu *hypermedia* adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mmenyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar

Pengertian *hypermedia* yang dikemukakan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *hypermedia* tidak lain adalah suatu multimedia interaktif dengan software komputer yang berisi teks, grafik, animasi, video, dan audio. System ini dihubungkan dengan struktur jaringan elemen dimana pengguna dapat dengan mudah bergerak atau mengatur informasi yang dibutuhkan. (Amin. 2016). Menurut Anshori (2013) pembelajaran *hypermedia* mengacu pada penggunaan software computer yang menggunakan elemen dari teks, grafik, video, dan audio dihubungkan pada suatu jalur dimana pengguna dengan mudah dapat bergerak dengan suatu informasi

Munir ( Dalam Hikmah, 2014) *Hypermedia* mempunyai dua konsep yang menjadi ciri khusus yaitu adanya penghubung (*link*) dan ada yang dihubungkan (*node*). *Node*  adalah bagian-bagian dari sumber informasi yang ada dalam *hypermedia* yang meliputi nasis data seperti teks, animasi, gambar, suara, grafik, sedangkan *link* adalah penghubung atau yang membuat hubungan antara *node* dengan pengguna. *Hypertext* dalam *hypermedia* berfungsi sebagai *link* sehingga *node* tidak berfungsi dalam *hypermedia*  tanpa adanya *hypertext* sebagai *link*. *Hypermedia* dikembangkan menjadi sebuah website pembelajaran sehingga merupakan sebuah jaringan yang memungkinkan untuk mengakses, melihat dan menyimpan dokumen *hypermedia* ( file computer) yang meliputi teks, grafik, suara, dan video yang melalui internet (*online*). Adapun istilah yang berhubungan dengan *world wide web (www)* adalah

1. *Website :*koleksi dari halaman *web*yang dihubungkan dengan *internet* yang berisi *hypermedia files* yang dapat diakses dari computer lain dalam jaringan melalui *hypertext link*
2. *Hypertext link :* sumber website yang lain yang berhubungan dengan materi *listen and hope* dan diakses dengan *hypermedia.*
3. *Web page : hypermedia file*  yang disimpan dalam suatu alamat situs *web*  yang unik.
4. *Home page* : halaman pertama pada sebuah situs web, sedangkan halaman lain dapat diakses melalui *home page*.
5. *Uniform resources locator (URL)* : alamat unik dari nama halaman web
6. *Hypertext transfer protocol (HTTP):* merupakan protocol yang menyajikan informasi dalam dokumen yang dapat dihubungkan dengan dokumen lain dalam computer atau disebut juga protocol *web*.
7. *Domain name :* alamat lain dari sebuah situ web dimana halaman web disimpan.
8. *Path:* direktori/ sub direktori dan *file* pada situs web.
9. **Pembelajaran dengan *hypermedia***

Fabs (Dalam Amin, 2016) mengemukakan *Hypermedia* merupakan bentuk media yang terbaru dan merupakan pelopor revolusi pembeajaran. *Hypermedia* tidak lain merupakan penggabungan antara *hypertext* dan teknologi multimedia interaktif yang tidak hanya memuat teks tetapi juga grafik, video dan audio. dan teknologi multimedia interaktif yang tidak hanya memuat teks tetapi juga grafik, video dan audio. *Hypermedia* menyediakan struktur jaringan atau link elemen yang memungkinkan terjadi perbedaan perlakuan pada setiap kemampuan siswa. Oleh karena itu, walaupun melalui telepon dan sambungan kabel, atau wifi para siswa dan guru dapat mengakses dan menggunakan *hypermedia.*

System *hypermedia* menyediakan beberapa bentuk yang esensial untuk proses belajar mengajar. Jose dkk, (Amin, 2016:13) yaitu:

1. *They allow the adaptation of each student;*
2. *They provide support mechanism, oriented to the strengthening of the ideas and concept around which the subject of study or work revolves;*
3. *They allow feedback from the system, so that the student can know whether his/her reply is appropriate or not;*
4. *They after the possibility of carrying out a permanent evaluation of the student;*
5. *They can interact, thus allowing the student to have dynamic control over the system; and*
6. *They can be used as an element of cooperative work thanks to the work system on the internet.”*

Proses belajar mengajar dengan system *hypermedia* memungkinkan adaptasi antar siswa, disediakan support untuk mengembangkan ide dan konsep dari subyek atau materi pembelajaran, memungkinkan adanya umpan balik, memberikan peluang mengambil kembali hasil evaluasi peserta didik dan peserta didik dapat berinteraksi langsung setiap saat.

1. **Pengembangan *Hypermedia* Pembelajaran Bahasa Inggris**
2. Langkah penulisan naskah Story Board

Ada beberapa macam bentuk naskah program media, namun pada prinsipnya mempunyai maksud yang sama, yaitu sebagai penuntun dan usaha memproduksi media pembelajaran. Naskah program media visual terdiri dari urutan gambar, caption atau grafis yang perlu diambil dengan alat kamera. Lembaran naskah tersebut dibagi menjadi dua kolom, di sebelah kiri terdiri dari gambar, caption atau grafis. Sedangkan di sebelah kanan berisi narasi atau percakapan yang dibaca narator atau pelaku, dan suara lain yang diperlukan.

Petunjuk praktis untuk menulis naskah narasi, yaitu :

1. Tulisan singkat, padat dan sederhana.
2. Tulisan seperti menulis judul berita, pendek dan tepat, berirama dan mudah diingat.
3. Tulisan tidak harus berupa kalimat yang lengkap.
4. Pikirkan frase yang dapat melengkapi visual dan tuntun siswa kepada hal-hal yang penting.
5. Hindari istilah teknis, kecuali jika istilah itu diberi batasan atau digambarkan.
6. Tulisan dalam kalimat aktif.
7. Usahakan setiap kalimat tidak lebih dari 15 kata. diperkirakan dalam setiap kalimat memakan waktu satu tayangan visual kurang dari 10 detik.
8. Edit dan revisi naskah narasi itu sebagaimana perlunya.

Adapun Prosedur umum dalam merancang naskah *Story Board* media dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Pertama*, mengidentifikasi program, dalam hal ini yaitu Mata pelajaran Bahasa Inggris dengan Tema *What Do you think*, tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan, dan sasaran dengan sasaran siswa Kelas VIII Tingkat satuan Pendidikan SMP di MTs DDI AD Gusung
2. *Kedua,* mengkaji literature, dalam membuat media ini peneliti selanjutnya menentukan isi materi yang akan disajikan pada media tersebut. Menentukan isi yang akan disajikan pada media presentasi bukan memindahkan semua isi dalam buku teks, namun perlu dikemas sedemikian rupa sehingga materi dapat divisualisasikan lebih tepat, merangkum materi yang disampaikan, jelas dan menarik minat dan perhatian siswa.
3. *Ketiga,* membuat naskah. Naskah untuk media visual berisi sketsa visual yang akan ditampilkan berisi objek gambar, grafik, diagram, objek foto dan isi pesan visual dalam bentuk teks. Naskah untuk media presentasi berupa storyboard dengan format double kolom berisi kolom visual yang diisi dengan semua tampilan dan bentuk visual dan kolom narasi.
4. *Keempat,* kegiatan produksi. Media cetak dapat dibuat secara manual atau menggunakan computer. Pada media ini digunakan computer grafis yaitu menggunakan software aplikasi penggunaan gambar. Adapun aplikasi yang digunakan dalam pembuatan program media ini adalah *Adobe Flash CS 6*
5. Desain Produk *Hypermedia*

Pada tahapan ini Pengembang merancang *Hypermedia*  dengan berpedoman pada Rancangan Pelaksanaan pembelajaran dan *StoryBoard* yang telah disusun sebelumnya. Pada perancangan ini adapun perangkat yang mendukung yaitu :

1. Perangkat Lunak
2. *Adobe Flash*
3. *Filmora*
4. *Photoshop*
5. Perangkat Keras
6. Prosessor Intel core i5
7. Motherboard Sony Vaio
8. Memory 4 GB
9. Speaker Aktif
10. **Pembelajaran Bahasa Inggris**

Secara umum bahasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi. Tentu saja proses komunikasi akan berjalan dengan baik kalau kedua pihak yang berkomunikasi dibekali dengan pengetahuan tentang bahasa dan keterampilan berbahasa. Bahasa Inggris adalah bahasa Internasional yang diajarkan di sekolah-sekolah di seluruh dunia. Penggunaan bahasa Inggris yang semakin meningkat membuat bahasa ini semakin berakar dalam setiap masyarakat.

Bahasa Inggris adalah sebuah bahasa yang berasal dari Inggris, merupakan bahasa utama di Britania Raya (termasuk Inggris), Amerika Serikat, serta banyak Negara lainnya, dan termasuk rumpun bahasa Jermanik Barat.Ditinjau dari segi tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, mata pelajaran Bahasa Inggris menekankan pada aspek listening, speaking, writing, dan reading.

Media *Hypermedia* ini diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi ajar sekaligus bermanfaat bagi pengajar Bahasa Inggris sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah.Terkhusus dalam aspek Listening pada materi *What Do You Think* merupakan materi yang penting dalam bahasa inggris karena kita harus bisa mengetahui apa yang orang katakan pada kita. Untuk dapat menguasai listening kita harus benar-benar memahami kata-kata yang kita dengar.Mendengar tidak sama dengan menyimak. Mendengar dalam bahasa inggrishearsedangkan menyimak adalah listen.

Menurut (Munfika: 1991) pada pembelajaran bahasa Inggris, kegiatan menyimak dapat dilakukan dengan metode-metode pembelajaran yang menarik.Dalam hal ini tergantung guru yang membelajarkan listening, apakah pembelajaran listening disampaikan secara efektif atau tidak.

Media pembelajara berbasis *Hypermedia* ini dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, baik itu berupa pidato, percakapan, dialog dan lain-lain untuk meningkatkan pemahaman ucapan dalam bahasa inggris. Tujuan yang tentunya ingin dicapai dengan menggunakan Video sebagai media pembelajaran, adalah membuat kita terbiasa dengan bahasa Inggris. Kebingungan dengan kata-kata yang keluar adalah sensasi pertama yang akan kita hadapi. Ada dua manfaat ketika menggunakan Media berbasis *hypermedia* sebagai media pembelajaran, yaitu teknik pengucapan dan tambahan kosakata.

Pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan Media berbasis *Hypermedia* dapat dilakukan dengan langkah- langkah pembelajaran yang berpedoman pada langkah umum pembelajaran pada pembelajaran langsung, dimana pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *Hypermedia* tergolong dalam model pembelajaran langsung yang bersifat *teacher center*. Hal ini sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Kardi (Trianto, 2007) bahwa pembelajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktek, dan kerja kelompok. Pembelajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.

Pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran yang sebenarnya bersifat *teacher center*. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung, guru harus mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan pada siswa secara langkah demi langkah (Depdiknas, 2005: 23).

Materi *What do you think* adalah salah satu materi yang sering dijumpai dalam materi Bahasa Inggris di tingkat SMP dan SMA. Khusus tingkatan SMP, *What do you think* akan dipelajari pada kelas VIII A. Materi ini berisikan pengetahuan mengenai *Asking and Giving Opinion* dan *Describing Places*. Standar kompetensi dalam kurikulum 2013 (K13) yang diberikan yaitu siswa dapat memahami memahami makna dalam percakapan transaksional (*to get things done)* dan interpersonal (bersosialisasi) sangat sederhana untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah siswa dapat menggunakan kata *where, when, how many, what and which* dengan tepat, mengetahui penggunaan preposition (*in, on, at, in front of, behind, beside, under, between)* dalam menunjukkan tempat, membedakan penggunaan kata *do, does,* dan *to be ( is;are)* dalam kalimat *Interrogative*

1. **Model Pengembangan**

Pengembangan pembelajaran adalah teknik pengelolaan dalam mencari pemecahan masalah intruksional, oleh karena itu pengembangan pembelajaran perlu dikembangkan secara sistematis dan sistemik.Ada beberapa model desain pembelajaran yang di introdusir dan dikembangkan oleh beberapa ahli. Tetapi peneliti menggunakan model pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model 4-D (*Four-D)* yang dikemukakan oleh S. Thiagarajan dan Semmel (1974), yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisisan (*Define)*, Perancangan (*Design)*, Pengembangan *(Develop)*, dan penyebaran (*Disseminate*) kemudian direduksi menjadi model 3-D yang hanya terdiri dari 3 tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*).

1. **Kerangka Pikir**

Pengembangan media pembelajaran yang berbasis *hypermedia* memberikan gambaran dan pandangan kepada guru untuk selanjutnya menggunakan media yang inovatif dalam hal ini untuk mata pelajaran bahasa inggris.

Guru diharapkan mampu mengajarkan kepada peserta didik untuk menguasai dan memahami bahan yang akan diajarkan, menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam belajar serta mendorong peserta didiknya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan menghubungkan pengalaman dengan bahan yang akan diajarkan. Dengan demikian guru diharapkan dapat menggunakan media yang inovatif yang siap pakai baik oleh guru sendiri maupun oleh siswa.

Adapun skema kerangka pikir pengembangan media pembelajaran berbasis *Hypermedia* pada pembelajaran Bahasa Inggrisdapat digambarkan sebagai berikut :



**MATERI *WHAT DO YOU THINK?***

**PENGEMBANGAN *HYPERMEDIA* PEMBELAJARAN**

**MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir