

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaanya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa *latin* “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam pengertian ini guru, buku teks, 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.

*Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang di pergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau di bicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program *instruksional*.

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.[1]

## **B. Unggah-Ungguh**

Unggah-ungguh, merupakan salah satu norma sopan santun, toleransi dan penggunaan bahasa jawa, bahasa jawa menurut unggah ungguhnya di bagi menjadi 5 :

1. Basa ngoko adalah bahasa jawa untuk berbicara dengan orang-orang. Bahasa ngoko terdiri dari 2, yaitu ngoko lugu dan ngoko andhap.
2. Basa madya adalah bahasa dasar ngoko dan bahasa krama. Basa madya adalah kata madya dengan ngoko atau karma, bahasa ngoko biasanya di pakai oleh orang di desa. Basa madya terdiri dari 3, yaitu madya ngoko, madyantara dan madya karma.
3. Bahasa karma adalah bahasa yang digunakan untuk menghargai orang lain, atau untuk berbicara dengan halus dan lebih sopan. Bahasa krama terdiri dari 5, yaitu kramantara, mudha karma, wredha karma, karma inggil, dan desa karma.
4. Bahasa kedaton adalah bahasa yang hanya ada di istana dan hanya digunakan untuk para raja dan bangsawan pada zaman raja.
5. Bahasa jawa kasar/ mentah adalah bahasa yang banyak digunakan sehari-hari yang menggunakan bahasa menggunakan kata-kata yang kategoris atau tidak sopan, biasa digunakan oleh orang-orang yang tidak pernah mempelajari unggah ungguh basa jawa.

### C. Multimedia

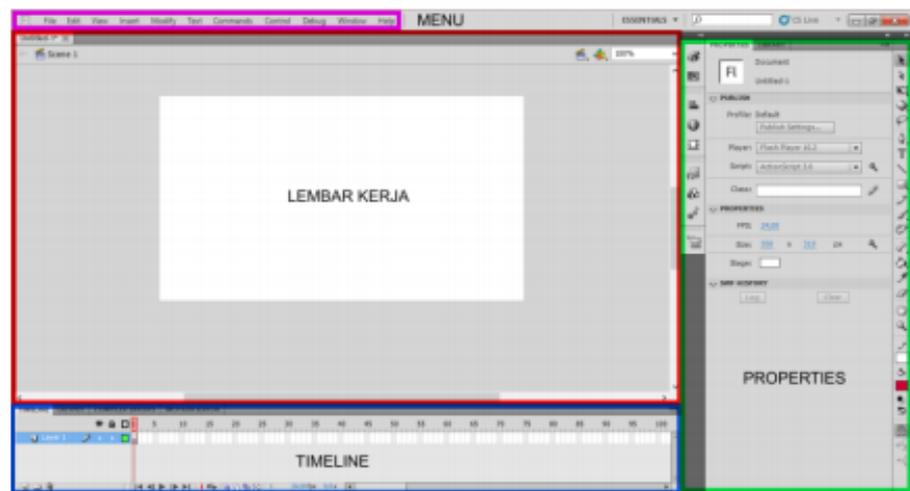
Multimedia berasal dari kata *multi* dan *media*. Multi artinya banyak, sedangkan media dalam bentuk jamaknya berarti medium. Jadi, dapat disimpulkan bahwa multimedia berarti banyak media. Multimedia merupakan pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan beragam image dan objek, seperti teks, grafik, audio, gambar bergerak, video, dan animasi, dengan menggabungkan link dan tool sehingga memungkinkan pemakainya untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Suyanto dari Hoffstetter, 2003: 21).[2]

### D. Perangkat Lunak

#### 1. Adobe Flash CS 5.5

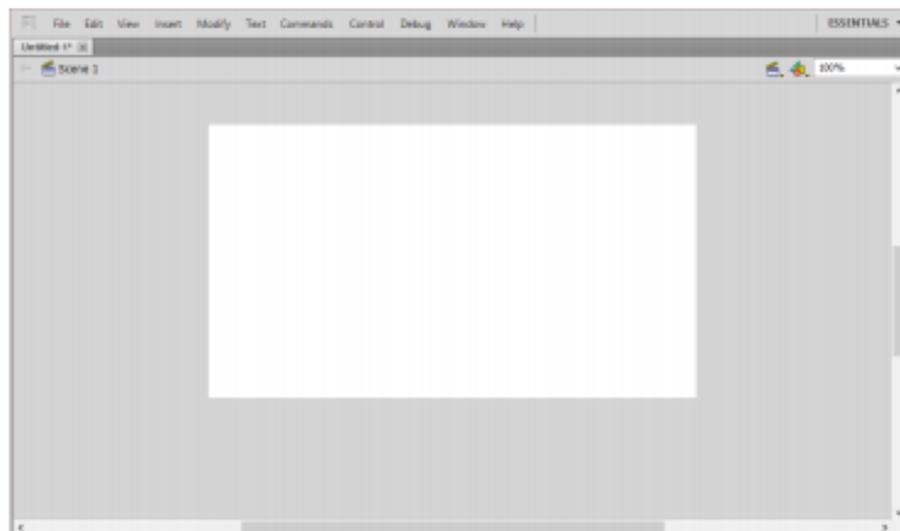
Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5. Fungsi-fungsi dalam Adobe Flash CS 5.5 :

- a. Tampilan Utama Setelah membuka Adobe Flash CS 5.5, maka tampilan utama yang muncul seperti gambar dibawah ini :



**Gambar 3.1** Tampilan Utama Adobe Flash CS 5.5

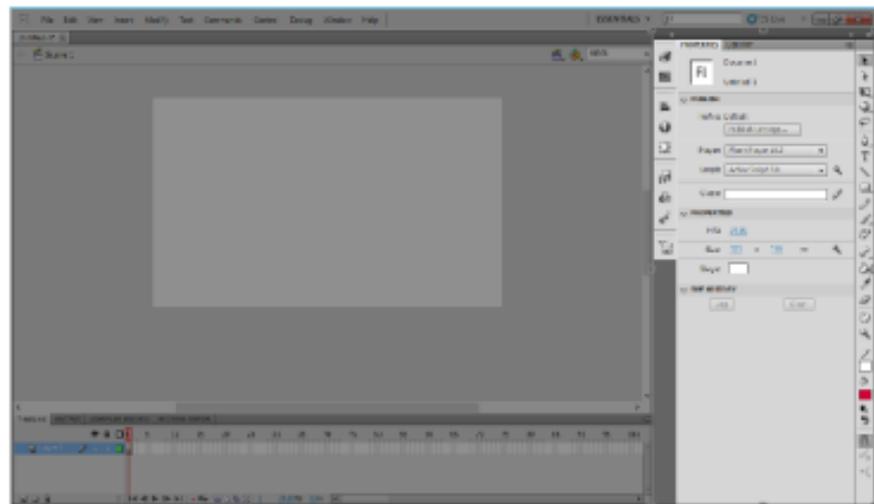
- b. Lembar Kerja  
Berbagai animasi, tombol, dan atribut lainnya dapat dilihat di dalam lembar kerja.



**Gambar 3.2** Lembar Kerja Adobe Flash CS 5.5

c. Properties

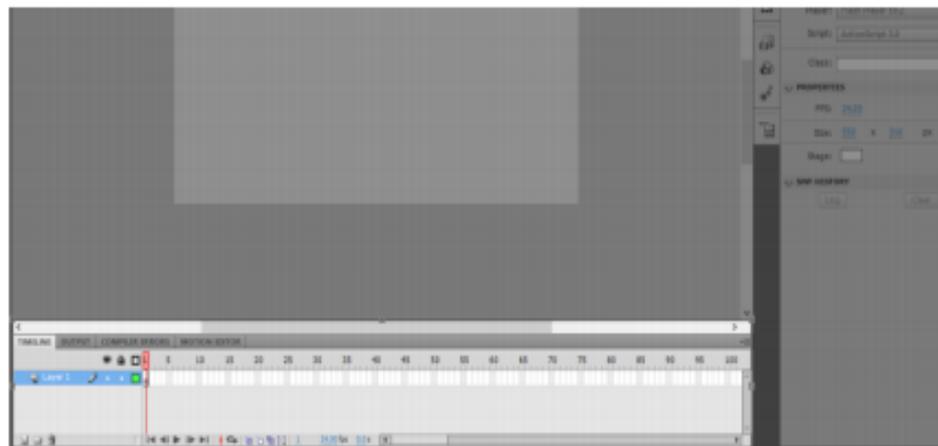
Perubahan pada object seperti warna, ukuran, dan lain-lain akan dikerjakan di bagian properties.



**Gambar 3.3** Properties

d. Timeline

Mengatur frame, mengatur animasi, menambah layer, dan menghapus layer dikerjakan ditimeline.



**Gambar 3.4** Timeline

## 2. Coreldraw

Corel Draw adalah sebuah software desain grafis yang sangat terkenal dan termasuk sebagai salah satu aplikasi pengolah gambar berbasis vector. Berbagai fasilitas untuk keperluan desain tersedia dalam program ini, sehingga memudahkan para pengguna untuk memanfaatkannya. Sebagai pengolah vector, corel draw sering di gunakan untuk membuat gambar kartun, logo, ilustrasi, dan sebagainya. Selain itu corel draw juga dapat di gunakan untuk mengatur tata letak secara sederhana (Pranowo, 2010).