

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran Multimedia

Dikutip dari Munir (2012:162-163), teknologi multimedia dapat berarti penggunaan teknologi elektronik seperti komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak), kamera, *handphone*, dan lain-lain yang digunakan untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi dan video yang digunakan hampir pada seluruh aspek kegiatan. Tentunya informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima dengan indra manusia dalam bentuk yang sesuai dengan aslinya atau dalam dunia yang sesungguhnya (*reality*). Multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur-unsur gambar, suara, animasi serta video yang disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan guna membentuk interaktif yang sangat inovatif antara komputer dengan pengguna (*user*). Multimedia merupakan penggabungan lebih dari satu media menjadi suatu bentuk komunikasi yang bersifat *multichannel* (Heinich, 2002; Boyle, 1997; Rieber, 1994).

Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi

multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Sebagaimana media pendidikan lainnya, multimedia adalah alat, metoda dan pendekatan yang digunakan untuk membuat komunikasi diantara pendidik dengan peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga menjadi lebih menarik. D'Lnazio dalam Munir (2012) mengatakan bahwa multimedia adalah teknologi baru yang dapat memberikan banyak manfaat mengembangkan dunia pendidikan yaitu memberikan kehidupan peserta didik lebih bermakna. Manfaat lainnya adalah peserta didik yang terlibat dalam proses belajar melalui program multimedia bisa mempelajari ilmu yang ada di dalamnya sesuai dengan minat, kesukaan, bakat, keperluan, pengetahuan dan emosinya. Kemampuan multimedia memberikan pembelajaran secara individu (melalui sistem tutor pribadi) bukan berarti tidak ada pembelajaran secara langsung dari pendidik (orang dewasa). Pembelajaran langsung dari pendidik tetap diperlukan tetapi program multimedia lebih memudahkan pembelajaran. Pendidik tidak perlu mengulang penjelasannya jika peserta didik tidak faham, sebab program bisa dipelajari berulang kali sehingga peserta didik dapat memahaminya. Sedangkan bagi peserta didik penggunaan multimedia dapat lebih memacu motivasi belajar, dapat memberikan penjelasan yang lebih baik dan lengkap terhadap suatu permasalahan, memudahkan untuk mengulang pelajaran, mengadakan latihan dan mengukur kemampuan.

2.2 Model Komunikasi Rasional

Model Rasional ini berorientasi pada data dan banyak pecahan cabangnya tergantung disiplin desain. Dasar pemikiran model rasional ini dimana desainer mencoba untuk mengoptimalkan calon desain untuk mengatasi kendala dan tujuan

yang diketahui. Model rasional ini menganggap proses desain adalah mengendalikan gerak demi gerakan rencana-rencana (*design-driven*), misalnya setelah desain dibuat, desain ini diuji lagi dalam model, jika ada kesalahan, kesalahan ini direvisi, kemudian dibuat desain baru lagi. Proses desain dipahami dari segi gambaran urutan yang bertahap. Model rasional ini didasarkan pada filsafat rasionalis dan mendasari (1) *Waterfall Model*, (2) *Sistem Development Life Cycle* dan banyak jenis desain *engineering* lainnya yang memproses desain dengan cara ini. Menurut filosofi rasionalis, desain diinformasikan oleh penelitian dan pengetahuan dengan cara yang dapat diprediksi dan dikendalikan.

2.3 Ilustrasi

Ilustrasi tidak hanya sebagai ekspresi diri, tetapi ilustrasi juga sebagai bahasa komunikasi/bahasa tuturan untuk menyampaikan suatu pesan dalam bentuk visual. Dalam hal ini, ilustrasi didesain dan diperuntukkan sebagai media pembelajaran atau informasi. Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam Joneta Witabora (2012:660), pada kamus *The American Heritage of The English Language*, *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Menurut museum ilustrasi nasional di *Rhode Island*, USA, ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan.

2.3.1 Fungsi Ilustrasi

Fungsi ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eyecatcher*. Sejalan dengan munculnya berbagai *software* pengolah gambar, saat ini telah berkembang berbagai jenis dan bentuk ilustrasi, tidak hanya berupa foto dan

gambar manual. Adanya ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas informasi atau pesan, sekaligus sebagai alat menyedot perhatian pembaca. Terdapat beberapa fungsi ilustrasi secara umum. Adapun fungsi - fungsi dari ilustrasi adalah sebagai berikut :

1. Fungsi Deskriptif.

Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga dapat lebih cepat dan lebih mudah dipahami.

2. Fungsi Ekspresif.

Fungsi ilustrasi dalam memperlihatkan dan menyatakan suatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang nyata sehingga mudah dipahami.

3. Fungsi Analitis atau Struktura.

Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun sistem atau proses secara detail, agar lebih mudah dipahami.

4. Fungsi Kualitatif.

Fungsi ini sering digunakan untuk membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol.

2.3.2 Jenis-Jenis Ilustrasi

Ilustrasi telah membawa perkembangan yang sangat besar, sehingga saat ini ilustrasi berkembang menjadi berabagai macam jenis. Adapun jenis-jenis ilustrasi diantaranya :

1. Gambar Ilustrasi Naturalis



Gambar 2.1 Ilustrasi Naturalis
Sumber : Google/Gambar Ilustrasi Naturalis

Gambar Ilustrasi Naturalis adalah gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan yang ada di alam tanpa adanya suatu pengurangan ataupun penambahan

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif



Gambar 2.2 Ilustrasi Dekoratif
Ilustrasi : GLady

Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dlebih-lebihkan dengan gaya tertentu.

3. Gambar Kartun



Gambar 2.3 *Donald Duck*
Ilustrasi : Walter Elias Disney

Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau mempunyai ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak komik, dan cerita bergambar.

4. Gambar Karikatur



Gambar 2.4 Karikatur
Ilustrasi : Abidin Design

Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah terdapat penyimpangan proporsi tubuh. Gambarnya ditemukan majalah atau koran.

5. Cerita Bergambar



Gambar 2.5 Cergam si Juki
Ilustrasi : Faza Ibnu Ubaidillah

Cerita Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik gambar yang dibuat atas dasar cerita dengan sudut pandang yang menarik.

6. Ilustrasi Buku Pelajaran



Gambar 2.6 Buku Pelajaran
Sumber : Kementerian Pendidikan Nasional

Ilustrasi buku pelajaran memiliki fungsi untuk menerangkan teks ataupun suatu peristiwa baik yang ilmiah maupun yang berupa gambar bagian. Bentuknya dapat berupa foto, gambar natural, juga dapat berbentuk bagan.

7. Ilustrasi Khayalan



Gambar 2.7 Ilustrasi Khayalan
Ilustrasi : Nafanto

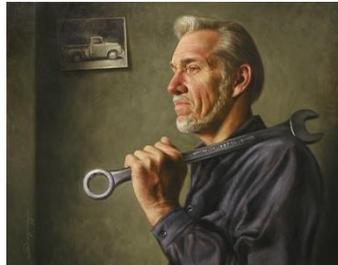
Ilustrasi Khayalan. Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambarannya misalnya banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, komik dan juga roman.

2.3.3 Gaya Visual

Gaya visual merupakan penggambaran dari sang pencipta karakter/desainer untuk menuangkan imajinasinya yang dipengaruhi oleh *style* dan kreativitasnya sendiri. Gaya gambar ini memiliki nilai unik dan ciri khas tersendiri untuk memberikan

kesan/menghidupkan sebuah karakter dalam sebuah gambar. Adapun klasifikasi atau aliran gaya gambar utama didalam menciptakan sebuah karakter, baik untuk keperluan cerita bergambar, komik, maupun karakter animasi.

1. Gaya Visual Realis



Gambar 2.8 Gaya Visual Realis
Ilustrasi : Alan Digman

Gaya visual realis yaitu sebuah visual/karakter yang dibuat semirip mungkin mendekati proporsi/anatomi manusia, tumbuhan, hewan, dll. Secara umum, gaya gambar ini kebanyakan menggunakan perbandingan proporsi 1:5, 1:6, 1:7, dan 1:8.

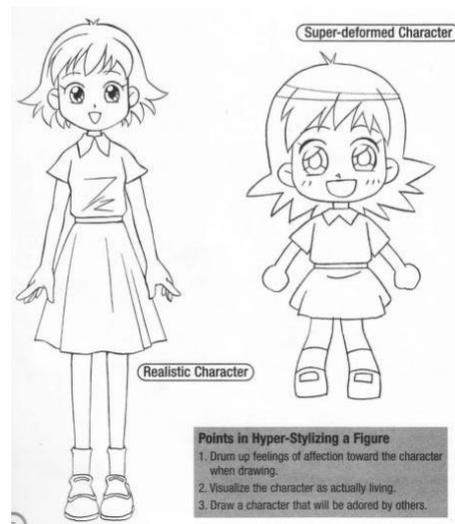
2. Gaya Visual Semi Realis



Gambar 2.9 Gaya Semi Realis
Ilustrasi : ashui

Gaya visual ini merupakan gabungan gaya realis dan kartun. Karikatur adalah ciri paling khas dari gaya ini. Gaya gambar ini menitikberatkan kepada khayalan, tidak nyata, misteri, dan terkadang menggunakan pendekatan metafora, hiperbola, humanoid, dan sebagainya.

3. Gaya Visual Chibi/*Super Deformed*



Gambar 2.8 *Super Deformed Character*

Sumber : *HDM Vol.18 Super Deformed Characters Vol.1 Humans*

Chibi (ちび, juga bisa ditulis 禿び) adalah kata Bahasa Jepang yang berarti "orang pendek" atau "anak kecil". Kata ini populer di kalangan penggemar manga dan anime. Arti kata ini adalah seseorang atau binatang yang pendek/kecil. Gaya gambar chibi (Amerika : *Super Deformed*), adalah gaya spesifik karikatur Jepang. Penggambarannya memakai ukuran kepala yang berlebihan, lebih besar dari ukuran normal, bahkan lebih besar daripada tubuhnya. *Super deformed* atau biasa disingkat SD, merupakan salah satu teknik dalam penggambaran komik, dimana karakter dibuat dengan ukuran tubuh berkisar setengah kali dari ukuran tinggi aslinya, dan dengan penyederhanaan pada detail yang ada. Proporsi tubuhnya menyerupai tubuh kurcaci, biasanya menggunakan perbandingan proporsi 1:4, 1:3, dan 1:2. Gaya gambar ini mengalami banyak perubahan terutama di bagian tubuh yang tampak lebih sederhana sehingga terkesan lebih lucu, mungil, dan lebih menarik.

2.4 Alat Musik Tradisional

Musik dapat didefinisikan sebagai sebuah cetusan ekspresi atau pikiran yang dikeluarkan secara teratur dalam bentuk bunyi. Asal kata musik berasal dari bahasa Yunani yaitu *mousike* yang diambil dari nama dewa dalam mitologi Yunani kuno yaitu Mousa yakni memimpin seni dan ilmu (Ensiklopedi National Indonesia, 1990: 413). Tradisional berasal dari kata *Traditio* (Latin) yang berarti kebiasaan yang sifatnya turun temurun. Kata tradisional itu sendiri adalah sifat yang berarti berpegang teguh terhadap kebiasaan yang turun temurun (Rosadi, 2012:8)

Menurut Sedyawati (1992) dalam Rosadi (2012:9), musik tradisional adalah musik yang digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya yang sesuai dengan tradisi. Musik tradisional adalah seni budaya yang sejak turun temurun telah hidup dan berkembang pada daerah tertentu. Maka dapat dijelaskan bahwa musik tradisional adalah musik masyarakat yang diwariskan secara turun temurun dan berkelanjutan pada masyarakat suatu daerah.

Alat musik tradisional adalah alat musik rakyat yang secara turun temurun lahir dan berkembang dari budaya daerah. Alat musik tradisional Indonesia atau yang biasa juga disebut dengan alat musik daerah Indonesia sangat banyak sekali karena tergantung dari ciri khas dari setiap daerah, namun terbentuknya suatu alat musik juga dipengaruhi oleh faktor dari luar baik dari luar daerah maupun luar negeri. Fungsi dari alat musik tradisional itu sendiri bermacam-macam ada yang digunakan sebagai alat pengiring upacara adat daerah dan ada juga yang berfungsi sebagai hiburan. Namun, pada umumnya alat musik tradisional dipertunjukkan pada saat ada acara-acara tertentu dengan cara penyajiannya yang berbeda-beda.

2.4.1 Alat Musik Tradisional Sunda

Daerah Jawa Barat dikenal sangat kaya dengan ragam jenis kesenian tradisional. Kesenian tradisional itu merupakan kesenian daerah yang hidup dan tersebar hampir diseluruh daerah Jawa Barat. Alat-alat kesenian atau waditra yang dipergunakan dalam seni pertunjukan daerah sangat beragam dan banyak jenisnya.

Waditra adalah sebutan untuk alat-alat bunyi yang lazim dipergunakan sebagai alat musik tradisional. Waditra biasa disebut alat *tatabeuhan* (tetabuhan) atau instrumen. Dalam pengertian ini, terbatas pada alat-alat bunyi yang biasa dipergunakan sebagai alat musik sunda.

2.5 Psikologi Perkembangan Anak Usia 9-11 Tahun

Anak usia 6-12 tahun tergolong dalam masa sekolah. Masa ini adalah masa dimana anak-anak memasuki masa belajar di dalam sekolah dan diluar sekolah. Adapun beberapa perkembangan yang terjadi pada anak usia sekolah dasar, yaitu sebagai berikut :

1. Perkembangan Kognisi

Berada pada tahap konkrit operasional dengan ciri berpikir lebih terorganisasi, memikirkan alasan logis tentang informasi yang konkrit, menguasai konservasi Piaget, pembagian kelas, masalah-masalah bersambung termasuk pengambilan kesimpulan. Memperlihatkan *spatial reasoning* dengan lebih efektif seperti diperlihatkan pada penguasaan konservasi, kemampuan memberikan arahan yang jelas, peta kognitif yang lebih terorganisasi dengan baik.

2. Perkembangan pemrosesan informasi :

- 1) Kapasitas dasar : Kapasitas keseluruhan akan sistem kognitif semakin meningkat.

- 2) Strategi : Perhatian menjadi lebih selektif, adaptif, dan terencana. Tantangan dalam segi kognitif semakin meningkat. Strategi memori dalam bentuk latihan dan organisasi semantik digunakan secara spontan dan lebih efektif. Kemampuan untuk menggabungkan berbagai macam strategi semakin meningkat. Kemampuan untuk mengambil kesimpulan dalam proses penataan ulang semakin berkembang. Penalaran lebih bergantung kepada kata kunci yang tersimpan dalam memori.
- 3) Pengetahuan : Pengetahuan semakin berkembang dan tertata dengan lebih baik.
- 4) Metakognisi : Melihat pikiran sebagai sesuatu yang aktif, dan merupakan hal yang penting dalam perkembangan. Pengetahuan akan berbagai macam proses kognitif dan hubungannya semakin berkembang. Pengetahuan akan dampak dari strategi dan variabel tugas dari suatu tingkah laku semakin meningkat. Pengetahuan akan hubungan antara proses kognitif, strategi, dan variabel tugas semakin meningkat. Regulasi kognitif diri semakin meningkat secara bertahap.

Pada usia sekolah dasar 6-12 tahun, anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti membaca, menulis dan menghitung). Sebelum masa ini, yaitu masa prasekolah, daya pikir anak masih bersifat imajinatif, berangan-angan (berkhayal) sedangkan pada usia sekolah dasar daya pikirnya sudah berkembang kearah berfikir konkret dan rasional (dapat diterima akal). Periode ini ditandai dengan tiga kemampuan atau kecakapan baru, yaitu mengklasifikasikan (mengelompokkan), menyusun, atau mengasosiasikan

(menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau bilangan. Kemampuan yang berkaitan dengan perhitungan (angka), seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi. Pada masa ini, anak sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana. Kemampuan intelektual pada masa ini sudah cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalarnya. Anak sudah dapat diberikan dasar-dasar keilmuan, seperti membaca, menulis dan berhitung. Di samping itu, anak diberikan juga pengetahuan-pengetahuan tentang manusia, hewan, lingkungan alam sekitar dan sebagainya. Untuk mengembangkan daya nalarnya dengan melatih anak untuk mengungkapkan pendapat, gagasan atau penilaiannya terhadap berbagai hal, baik yang dialaminya maupun peristiwa yang terjadi dilingkungannya. Dalam rangka mengembangkan kemampuan anak, maka dalam hal ini guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pertanyaan, memberikan komentar atau pendapatnya tentang materi pelajaran atau yang dijelaskan guru.