

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Bangkit Purwoko (2012), membuat sebuah penelitian yang berjudul “Media Gambar *Flashcard* dalam Meningkatkan Penguasaan *Vocabulary* Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 SDN 06 Salatiga”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan media gambar *flashcard* terhadap hasil belajar bahasa Inggris kelas 2 SD 06 Salatiga. Media gambar *flashcard* tersebut berbentuk kartu bergambar yang disertai dengan kata-kata.

Khoirul Anwar (2014), membuat sebuah penelitian yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran *Vocabulary* Bahasa Inggris untuk Siswa SD Negeri Jonggol 1 Jambon Ponorogo”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mempermudah kegiatan belajar bahasa Inggris siswa dan menciptakan materi yang interaktif daripada yang disediakan oleh buku. Aplikasi tersebut menggunakan metode berorientasi dari Coad dan Yourd, sedangkan implementasinya menggunakan *Macromedia Flash 8*.

Andhika Pradhana Putra (2016), membuat sebuah penelitian yang berjudul “Peningkatan Penguasaan *Vocabulary* Menggunakan Media *E-Dictionary* Kelas 6 SD Negeri 1 Teluk Purwokerto” Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary* pada siswa kelas 6 SD Negeri 1 Teluk Purwokerto. Media *e-dictionary* tersebut berbentuk kamus *portable* untuk laptop dan android.

Berdasarkan pengujian dan analisis yang telah dilakukan oleh masing-masing peneliti, ketiga penelitian tersebut membangun media pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris untuk siswa SD. Ketiga penelitian tersebut berkaitan dengan penelitian yang dibuat oleh penulis yaitu membuat media pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris untuk siswa SD, adapun kelebihan dari penelitian ini yaitu dengan menggunakan kartu bergambar dengan konsep *drag and drop*.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Vocabulary

Menurut Zimmerman (Susanto, 2009), *vocabulary* adalah inti dari sebuah bahasa, dan untuk para siswa, *vocabulary* menjadi unsur yang penting dalam mempelajari sebuah bahasa. Martin (Susanto, 2009) memaparkan bahwa *vocabulary* adalah bagian dari bahasa yang sering diselaraskan berdasar pada situasi kemasyarakatan seseorang, dan dapat berganti dari satu ke yang lainnya. Karena banyaknya daftar dari kata, cara dalam pembelajaran adalah hal penting untuk membuat murid menguasai *vocabulary*. Guru harus memilih cara yang tepat dalam mengajar, khususnya di sekolah dasar.

2.2.2 Model Pembelajaran *Make and Match*

Model pembelajaran *make and match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Metode pembelajaran *make and match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu topik atau konsep dalam suasana yang menyenangkan.

2.2.3 Game Edukasi

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* adalah sebarang karya di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai sebuah tujuan (Greg Costikyan, 2013).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sebuah aktifitas yang dilakukan satu atau lebih pemain dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau *refreshing*. *Game* dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana pendidikan, latihan, dan simulasi. *Game* dapat mengasah

kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi permasalahan atau konflik buatan yang ada dalam permainan.

Kata edukasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *education* yang berarti pendidikan. *Game* edukasi adalah *game* yang didesain untuk belajar, tetapi tetap bisa menawarkan kegiatan bermain dan bersenang-senang. Menurut Marc Prensky (2012), *game* edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan *game* komputer.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan *game* edukasi merupakan salah satu jenis *game* yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. *Game* edukasi biasa digunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain. Melalui proses belajar maka penggunanya dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga *game* edukasi merupakan terobosan baru yang digunakan dalam dunia pendidikan.

2.2.4 Multimedia Sebagai Sarana Pembelajaran

Multimedia diartikan sebagai penggunaan beberapa komponen media dalam penyampaian informasi yang berupa teks, animasi grafis, *movie*, *video*, dan *audio*. Multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan jawaban atas masalah-masalah pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan secara tradisional. Pendekatan tersebut cenderung bersifat *teacher-centered* serta kurang efektif dan interaktif (Winarno dkk, 2009).

Menurut Alessi dan Trollip (2001), proses pembelajaran terdiri atas empat kegiatan yang berdampak pada pembelajaran efektif dan efisien. Yang pertama yaitu tahap *presenting information* atau pemaparan informasi dari instruktur ke peserta didik. Kedua, *guiding the learner* atau proses memandu peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar awal. Ketiga, *practicing* atau praktik sebagai sarana penampilan kemampuan peserta didik. Tahap ini bersifat *learner-centered*, dengan tujuan meningkatkan kecepatan, kelancaran, dan daya ingat peserta didik. Keempat, *assessing*

learning atau penilaian pembelajaran untuk mengukur pemahaman peserta didik, kualitas pengajaran, dan juga kebutuhan pembelajaran di masa depan.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran yang mencakup berbagai sumber terpadu dengan menggunakan perantara media sebagai jantung sistem. Komponen-komponen multimedia (teks, *chart*, *audio*, video, animasi, atau foto) dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif apabila komponen-komponen tersebut digabungkan secara interaktif dan informatif (Sutopo, 2003).

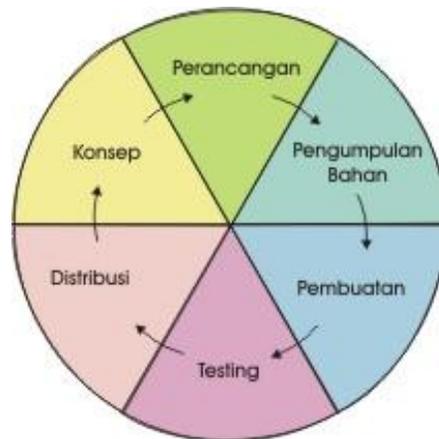
Multimedia memiliki beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Beberapa keistimewaan multimedia antara lain:

- a. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan *feedback* (umpan balik).
- b. Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan multimedia dapat memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran serta dapat membuat pelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Hal tersebut yang menjadi pertimbangan penulis dalam memilih multimedia sebagai media pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini.

2.2.5 Tahap-tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game*

Dalam proses pengembangan sebuah media pembelajaran tentunya terdapat tahap-tahap yang harus dilalui dari awal hingga akhir pengembangan (Sadiman, 2003). Menurut Luther, pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* (Sutopo, 2003). Tahapan-tahapan dengan metodologi Luther tidak perlu berurutan, tahapannya dapat saling bertukar posisi namun tetap dimulai dari tahap konsep terlebih dahulu dan diakhiri dengan tahap distribusi. Tahapan pengembangan multimedia versi Luther dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. 1: Model Pengembangan Multimedia Luther

a. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep merupakan tahap dalam menentukan tujuan, termasuk identifikasi pengguna, jenis aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap konsep, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain.

b. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan beberapa kegiatan, seperti membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, tampilan antarmuka (*interface*), dan kebutuhan bahan untuk program. Pada tahap perancangan biasanya digunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia ke *scene* lain.

c. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap pengumpulan bahan dilakukan pengumpulan bahan-bahan yang sesuai dengan kebutuhan produk multimedia yang akan dikerjakan, seperti gambar, teks, *audio*, video, dan sebagainya. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh dari sumber-sumber seperti internet, *library*, bahan yang sudah ada di pihak lain, atau pembuatan khusus yang dilakukan oleh pihak luar.

d. Pembuatan (*Assembly*)

Assembly adalah tahap pembuatan semua objek multimedia. Pembuatan aplikasi didasari pada rincian spesifikasi yang berasal dari tahap *design*.

e. Pengujian (*Testing*)

Testing dilakukan setelah tahap pembuatan (*assembly*). *Testing* dilakukan dengan menjalankan aplikasi dan dilihat apakah terdapat kesalahan atau tidak. Fungsi dari tahap pengujian adalah untuk melihat hasil pembuatan aplikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

f. Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap distribusi dilakukan proses penyimpanan aplikasi dalam suatu media untuk kemudian didistribusikan ke *user*. Pada tahap distribusi juga dilakukan evaluasi sebagai masukan agar sistem dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

2.2.6 SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*)

SPSS adalah sebuah program komputer yang digunakan untuk membuat analisis statistika. SPSS dipublikasikan oleh SPSS Inc. SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences* atau Paket Statistik untuk Ilmu Sosial) versi pertama dirilis pada tahun 1968, diciptakan oleh Norman Nie, seorang lulusan Fakultas Ilmu Politik dari *Stanford University*, yang sekarang menjadi Profesor Peneliti Fakultas Ilmu Politik di Stanford dan Profesor Emeritus Ilmu Politik di *University of Chicago*.

SPSS adalah salah satu program yang paling banyak digunakan untuk analisis statistika ilmu sosial. SPSS digunakan oleh peneliti pasar, peneliti kesehatan, perusahaan survei, pemerintah, peneliti pendidikan, organisasi pemasaran, dan sebagainya. Selain analisis statistika, manajemen data (seleksi kasus, penajaman file, pembuatan data turunan) dan dokumentasi data (kamus metadata ikut dimasukkan bersama data) juga merupakan fitur-fitur dari *software* dasar SPSS.

2.2.7 Paired Sample T-Test

Menurut halaman website Statistic Solutions (Statistic Solutions, n.d.), uji Paired Sample T-Test, terkadang disebut Dependent Sample T-Test, adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah perbedaan rata-rata antara dua himpunan pengamatan adalah nol. Dalam uji Paired Sample T-Test, setiap subjek atau entitas diukur dua kali, kemudian menghasilkan pasangan pengamatan.

Seperti banyak prosedur statistik, uji Paired Sample T-Test memiliki dua hipotesis yang saling bersaing, hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol mengasumsikan bahwa perbedaan *mean* sebenarnya antara sampel berpasangan adalah nol. Sebaliknya, hipotesis alternatif mengasumsikan bahwa perbedaan *mean* sebenarnya antara sampel berpasangan tidak sama atau lebih dari nol. Hipotesis alternatif dapat mengambil satu dari beberapa bentuk tergantung pada hasil. Hipotesis uji Paired Sample T-Test diuji secara formal sebagai berikut:

- Hipotesis nol (H_0) mengasumsikan bahwa perbedaan rata-rata sebenarnya (μ_d) sama dengan nol.
- Hipotesis alternatif dua arah (H_1) mengasumsikan bahwa μ_d tidak sama dengan nol.
- Hipotesis alternatif berekor bagian atas (H_1) mengasumsikan bahwa μ_d lebih besar dari nol.
- Hipotesis alternatif berekor rendah (H_1) mengasumsikan bahwa μ_d kurang dari nol.

Sebagai prosedur parametrik (prosedur yang memperkirakan parameter yang tidak diketahui), uji Paired Sample T-Test membuat beberapa asumsi. Meskipun T-Test cukup kuat, adalah praktik yang baik untuk mengevaluasi tingkat penyimpangan dari asumsi-asumsi ini untuk menilai kualitas hasil. Dalam uji Paired Sample T-Test, pengamatan didefinisikan sebagai perbedaan antara dua himpunan nilai, dan setiap asumsi mengacu pada perbedaan ini, bukan nilai data asli.

2.2.8 Tools yang Digunakan

a. Adobe Flash

Adobe Flash adalah *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. Adobe Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini Adobe Flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Animasi yang dihasilkan oleh Adobe Flash adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu Adobe Flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video maupun *file* gambar dari aplikasi lain.

b. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau Photoshop, adalah perangkat lunak yang membuat dan merubah gambar. Pengertian Photoshop memang lebih mengarahkannya sebagai *paint program*. Pengertian Photoshop dilihat berdasarkan produk gambar/ aplikasi yang dapat menghasilkan gambar dalam format *bitmap* atau *raster* yang terletak pada ukurannya yang kecil sehingga lebih ringan digunakan dalam desain web. Adapun pengertian lain dari Photoshop yaitu sebuah *software* yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara professional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana maupun yang sulit sekalipun.

Photoshop merupakan salah satu *software* yang berguna untuk mengolah gambar berbasis *bitmap*, yang mempunyai *tool* dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi. Kelengkapan fitur yang ada di dalam Photoshop inilah yang akhirnya membuat *software* ini banyak digunakan untuk desainer grafis profesional.

c. Corel Draw

Corel Draw adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh Corel. Corel Draw sendiri adalah sebuah program komputer untuk melakukan *editing* pada garis vektor. Karena kegunaan Corel Draw adalah sebagai alat untuk pengolahan gambar, maka program ini sering digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan di bidang publikasi atau percetakan maupun bidang yang lain yang butuh proses visualisasi.

Kegunaan Corel Draw sebenarnya sangat banyak, bahkan bisa dikatakan tidak terbatas. Namun oleh para penggunanya program ini sering

dimanfaatkan untuk melakukan pekerjaan antara lain, membuat desain logo, membuat desain undangan atau brosur, membuat *cover* buku, dan membuat gambar ilustrasi.