

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoretik Variabel

1. Media Pembelajaran

Menurut terminologinya kata media berasal dari bahasa latin 'media' yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata 'wasala' artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kehadiran media dalam proses pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan-pesan materi yang di sampaikan.

a. Pengertian Media Pembelajaran

- 1) (Prof.Dr. H. M. Summiharsono, MM. 2017:10). Mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- 2) (Bell Lidian Fitri Media, 2021:11) media pembelajaran adalah segala bentuk media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk berinteraksi dengan siswa dalam menyampaikan materi pelajaran pada proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.
- 3) (Wandah Wibawanto, 2017:05 Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran adalah hubungan komunikasi interaksi akan berjalan lancar dan tercapainya hasil yang maksimal, apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Dalam pengertian komunikasi, media adalah alat yang memindahkan informasi (pesan) dari sumber kepada penerima.

Selain pengertian diatas, ada juga yang berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (Software). Hardware adalah alat yang dapat mengantarkan pesan seperti overhead projector, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan software

adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

Menurut pandangan beberapa ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat atau segala yang dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar yang meliputi perangkat keras (*hardware*) ataupun perangkat lunak (*Software*) sehingga dapat dengan mudah menyampaikan pesan atau materi ajar secara lebih baik dan sempurna serta merangsang minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam pembelajaran dan terwujudnya tujuan dari pembelajaran. Materi yang sulit akan lebih mudah dipahami oleh siswa dengan adanya media pembelajaran. Namun perlu diingat bahwa media pembelajaran tidak selamanya cocok untuk segala macam proses pembelajaran. Penggunaan berbagai macam media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan dalam pendidikan.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Adapun macam-macam media pembelajaran menurut Prof.Dr. H.M.Rudy Sumiharsono, MM (2017:05) dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Media lihat (Visual Aids)

Alat ini berguna dalam membantu menstimulasi indera mata (penglihatan) pada waktu terjadinya proses pembelajaran. Alat ini terbagi menjadi 2 bentuk yaitu:

- a) Alat yang diproyeksikan, misalnya slide, film, film strip, dan sebagainya.
- b) Alat-alat yang tidak di proyeksikan:
 - (1) Dua dimensi misalnya, gambar, peta, bagan, dan sebagainya.
 - (2) Tiga dimensi misalnya bola dunia, boneka dan sebagainya.

2. Media Dengar (Audio aids)

Media dengar adalah alat yang dapat membantu menstimulasi indera pendengaran pada waktu proses penyampaian materi pembelajaran. Misalnya piringan hitam, radio, pita sura dan sebagainya.

3. Media Lihat-dengar

Seperti televisi dan kaset video. Alat-alat bantu pendidikan ini lebih dikenal dengan audio visual Aids (AVA). Damping pembagian tersebut, alat peraga juga dapat dibedakan menjadi 2 macam menurut proses pembuatan dan penggunaannya, yaitu:

- a) Alat peraga yang complicated (rumit). Seperti film, film strip, slide dan sebagainya yang memerlukan listrik dan proyektor.
- b) Alat peraga yang sederhana, dapat dibuat sendiri dengan bahan-bahan yang mudah diperoleh. Seperti bambu, karton, kaleng bekas, kertas koran, dan sebagainya. Beberapa contoh alat peraga sederhana yang dapat digunakan diberbagai tempat, misalnya: Dirumah tangga seperti leaflet, model buku bergambar, benda-benda yang nyata seperti buah-buahan, sayur-sayuran, dan sebagainya. Di kantor-kantor dan sekolah-sekolah seperti papan tulis, flipchart, poster, leaflet, buku cerita bergambar, kotak gambar gulung, boneka dan sebagainya.

c. Fungsi media Pembelajaran

Secara umum suatu media memiliki fungsi yang sama di antaranya :

- 1) Sebagai sarana untuk mengungkapkan pendapat, gagasan dan ide kepada publik.
- 2) Sebagai pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik
- 3) Membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- 4) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (1998) mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menimbulkan sikap positif siswa terhadap materi belajar.
- 8) Mengubah peran guru kearah positif dan produktif.

2. Video Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Video Pembelajaran Interaktif

Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran. I Kd Susiawan (2013:04) Video pembelajaran merupakan media atau alat bantu yang menyajikan audio/visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pelajaran. Pemanfaatan video dalam proses pembelajaran di sekolah bukan lagi suatu yang aneh. Saat ini banyak sekolah yang telah memiliki dan memanfaatkan program video pembelajaran di sekolah. Media video memiliki banyak kelebihan dibanding buku, slide, dan media cetak lainnya. Sebagai media audio visual, video dapat menampilkan suara, gambar, dan gerakan sekaligus. Sehingga media ini efektif untuk menyajikan berbagai topik pelajaran yang sulit disampaikan melalui informasi verbal. Menghadirkan obyek yang hanya ada di lain benua dan luar angkasa. Singkatnya, media ini mampu “membawa dunia ke dalam kelas”. Pesan yang dapat disajikan melalui video dapat bersifat fakta (obyek, kejadian atau informasi nyata). Pada

mata pelajaran yang banyak mempelajari keterampilan motorik, media video sangat diperlukan. Dengan kemampuannya untuk menyajikan gerakan lambat, maka media ini akan memudahkan siswa mempelajari prosedur gerakan tertentu secara lebih rinci dan jelas .

b. Tujuan Media Video Pembelajaran

Bella Lidian Fitri (2021:17) Media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

c. Karakteristik Video

Bella Lidian Fitri (2021:17) Karakteristik media video pembelajaran menurut Cheppy Riyana adalah sebagai berikut:

- 1) Televisi/video mampu membesarkan objek yang kecil terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata.
- 2) Dengan teknik editing objek yang dihasilkan dengan pengembalian gambar oleh kamera dapat diperbanyak (cloning).
- 3) Televisi/video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
- 4) Daya tarik luar biasa televisi/video mampu mempertahankan perhatian siswa/audience yang melihat televisi/video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja.
- 5) Televisi/video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan actual (immediacy) atau kekinian.

d. Keuntungan Video interaktif

- 1) Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika membaca, berdiskusi, berpraktik dan lainnya.
- 2) Video dapat menggambarkan suatu proses secara cepat dan tepat juga bisa di ulang-ulang.
- 3) Video dapat mendorong dan meningkatkan motivasi serta dapat menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.
- 4) Video yang mengandung nilai positif dan mengandung pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan video seperti slogan yang didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- 5) Video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bisa dilihat secara langsung seperti gunung berapi atau perilaku binatang.
- 6) Video dapat menunjukkan dalam kelompok besar ataupun kecil.

3. Aplikasi Filmora /Wondershare filmora

Filmora merupakan aplikasi video editor terbaik bagi pemula. Bagi yang ingin mengedit video sendiri namun sama sekali belum pernah mencobanya, Filmora adalah solusi yang sangat tepat. Sifatnya yang ringan, membuat Filmora dapat dijalankan pada perangkat yang memiliki spesifikasi rendah sekalipun. Aplikasi ini bisa dijalankan pada laptop dengan prosesor Intel Celeron dan dengan RAM cukup 2GB saja. Semua aplikasi pasti akan mengalami *crash*, namun *crash* yang terjadi pada aplikasi ini masih bisa ditolerir karena tidak begitu parah. Filmora memiliki proses *export video* yang cukup lama. Hal ini lantaran spesifikasinya yang cukup rendah. Yang paling menarik dari aplikasi ini adalah bisa menggunakan semua fiturnya secara gratis. Setelah semuanya selesai teredit maka bisa langsung melakukan *export* editan tersebut ke berbagai macam pilihan yang telah disediakan. Mulai dari format file, resolusi video, *frame rate* hingga *bit rate*. Bahkan bukan hanya itu saja, fiturnya juga bisa memilih kualitas video sesuai dengan perangkat yang digunakan dengan mudah.

4. *Platform edpuzzle*

Edpuzzle adalah sebuah platform pembelajaran audio-visual yang memungkinkan pendidik untuk mengedit video, memotong dan merekam suara serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan di dalam video (Website Edpuzzle, 2021). Edpuzzle membuat kegiatan menonton video .