**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

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

Ada beberapa konsep definisi dari media pembelajaran, namun secara umum media pembelajaran adalah alat bantu [proses belajar mengajar](http://belajarpsikologi.com/macam-macam-metode-pembelajaran/). Alat bantu yang dimaksudkan adalah alat bantu visual maupun audiovisual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini juga ditegaskan oleh Arif S. Sadiman (Ahmad, 2007:5) bahwa Media adalah “perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”.

Ada pun batasan yang diberikan terdapat persamaan diantaranya bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dalam pembelajaran Simulasi Digital media pembelajaran sangat diperlukan karena karakteristik pelajaran ini bersifat prosedural sistematik. Mata pelajaran ini lebih menekankan kepada praktikum siswa untuk menguasai materi oleh karena itu media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memudahkan menyampaikan informasi ataupun materi pembelajaran kepada peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

1. **Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum manfaat media pembelajaran ialah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar lebih optimal, efektif, dan efisien. Sudjana & Rivai (Arsyad, 2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Sering kali terjadi banyaknya siswa yang tidak atau kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru atau pembentukan kompetensi. Adapun fungsi media pembelajaran (Rusman dkk,2011:175) adalah:

a)Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para siswa, sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan pada para siswa, b) Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran, pembelajaran merupakan suatu sistem yang mana di dalamnya memiliki sub-sub komponen di antaranya adalah komponen media pembelajaran, c)Sebagai pengarah dalam pembelajaran, salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa, d) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa.

Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar (Ahmad, 2007:10)

1. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.

Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran

1. Mengurangi terjadinya verbalisme.

Dalam pembelajaran sering terjadi siswa mengalami verbalisme karena apa yang diterangkan atau di jelaskan guru lebih bersifat abstrak. Dengan demikian, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam memperjelas pesan yang disampaikan

1. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga, dan daya indra. Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya luas, besar, dan sempit.
2. **Ciri Media Pembelajaran**

Menurut Gerlach dan Ely (Ahmad, 2007:13) terdapat tiga ciri yang media digunakan dalam proses pembelajaran yakni ciri fiksatif, manipulatif dan distributif. Ciri fiksatif dapat diartikan bahwa media yang digunakan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan pemakai. Dalam ciri fiksatif memungkinkan pemakai mengurutkan suatu peristiwa yang telah terjadi dalan bentuk rekaman sehingga menjadi suatu bentuk rangkaian peristiwa. Ciri manipulatif dapat diartikan bahwa media yang digunakan dapat dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan misalnya mempercepat atau memperlambat suatu peristiwa, hal ini bertujuan untuk memudahkan memahami proses yang terjadi dalam suatu peristiwa tertentu. Ciri distributif memungkinkan suatu objek atau kejadian di distribusikan melalui ruang dan disajikan secara bersamaan kepada siswa dalam jumlah besar.

Ciri dari media pembelajaran adalah bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran mengandung pesan atau informasi yang berisi materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada penerima pesan dalam hal ini siswa. Hal terpenting adalah media yang akan digunakan atau disiapkan oleh guru didesain untuk memenuhi kebutuhan belajar dan karakterstik siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran tentu perlu dianalisis terlebih dahulu sebelum diputuskan media pembelajaran dipakai dalam proses pembelajaran. Dalam menentukan dan memilih media pembelajaran seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip yang dijadikan sebagai acuan Beberapa prinsip tersebut diantaranya (Rusman dkk, 2011:175) :

1. Prinsip efektifitas. Efektifitas berarti ketepatgunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan pencapaian kompetensi atau tujuan yang harus dicapai oleh siswa.
2. Prinsip Relevansi. Relevansi berarti kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan seluruh komponen lain yang terdapat dalam proses pembelajaran.
3. Efisiensi. Pemilihan media harus dilandasi dengan prinsip efisiensi dalam arti bahwa media yang diigunakan sedapat mungkin hemat biaya namun tetap dapat memberi hasil yang maksimal.
4. Dapat digunakan. Media pembelajaran yang dipilih harus benar benar dapat digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media pembelajaran merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu segala hal yang menjadi faktor yang berperan dalam proses pembelajaran juga perlu diperhatikan dan dipertimbangkan guna efektifitas penggunaan media itu sendiri.

1. **Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis TIK merupakan hal yang tidak mudah. Dalam menggunakan media tersebut harus memerhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran tersebut.

Menurut Arief S. Sadiman (Rusman dkk, 2011:105) mengatakan bahwa :

ditinjau dari proses dan kesiapan pengadaannya, media di kelompokkan dalam dua jenis, yaitu media yang dimanfaatkan atau digunakan oleh guru (*media by utilization*) yaitu media yang sudah ada dipasaran dalam keadaan siap pakai atau siap digunakan oleh guru (*media by utilization*) dan media yang sengaja atau di rancang oleh guru secara khusus untuk keperluan dan tujuan pembelajaran tertentu.

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Rusman,dkk 2011: 98) menyebutkan bahwa “aplikasi komputer dalam pembelajaran, umumnya dikenal dengan istilah *Computer Assisted Instruction* (CAI) dalam bahasa Indonesia disebut Pembelajaran Berbasis Komputer”.

CAI adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap proses belajar dan mengajar yang bertujuan membantu siswa dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah melalui terminal komputer maupun multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) dan juga diperluas fungsinya melalui *interface* (antarmuka) multimedia.

Perangkat lunak dalam pembelajaran berbasis komputer di samping bisa dimanfaatkan sebagai fungsi *computer assited instruction* (CIA), juga bisa dimanfaatkan dengan fungsi sebagai sistem pembelajaran individual. Karena berfungsi sebagai sistem pembelajaran individual, maka perangkat lunak PBK bisa memfasilitasi belajar kepada individu yang memanfaatkannya. Oleh karena itu, pengembangan ataupun penggunaan perangkat lunak PBK harus mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar, dan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis komputer. Pada PBK, siswa berinteraksi langsung dengan media interkatif berbasis komputer, sementara guru bertindak sebagai desainer dan programmer pembelajaran. Selain itu, siswa akan memperoleh pengetahuan yang siap pakai dan akan mampu menanamkan pada siswa kebiasaan-kebiasaan belajar secara rutin, disiplin, dan mandiri,

Menurut Kusnadi (Rusman dkk, 2011: 271) Istilah CIAumumnya menunjuk pada semua software guruan yang diakses melalui komputer dimana siswa dapat berinteraksi dengannya. Dari teori yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran membantu tercapainya tujuan pengajaran di karenakan siswa dapat langsung berinteraksi dengan materi yang di ajar.

1. **Media Video Tutorial**
2. **Pengertian Media Video Tutorial**

Perkembangan media pembelajaran saat ini cukup cepat dikarenakan banyaknya tuntutan yang harus dipenuhi untuk menyempurnakan proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan perangkat lunak sebagai media pembelajaran.

Media *Video Tutorial* termasuk ke dalam media audio visual karena pada media ini dapat digabungkan antara media audio dan media visual. Media audio visual adalah media yang dapat menampilkan suara sekaligus gambar atau biasa disebut juga sebagai media pandang-dengar (Rusman, dkk, 2011: 204). *Video tutorial* (Aripin, 2009:1) merupakan “panduan tentang cara menjelaskan sesuatu, baik materi pembelajaran atau pelatihan *(training)* maupun proses pengoperasian suatu sistem *(hardware & software)* yang dikemas dalam bentuk video”.

Media pembelajaran *Video Tutorial* ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Camtasia Studio7*. *Camtasia Studio7* adalah “salah satu software yang dapat merekam segala sesuatu yang sedang berlangsung dalam layar monitor”. (Agung, 2015: 1)

1. **Kelebihan dan Kekurangan**

Sebagai salah satu *software* yang dapat dijadikan alternatif dalam mendesain media pembelajaran, tentu media *video tutorial* tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan. Seperti yang dikemukakan oleh Ahmad (2007) bahwa tidak ada media yang paling baik digunakan untuk semua jenis pembelajaran. Penggunaan media harus memperhatikan kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran serta minat dan gaya belajar siswa. Adapun kelebihan dan kekuarangan *video tutorial*  (Agung,2015: 59)

Kelebihan :

a)Dapat menampilkan hasil video berupa materi pembelajaran penuh gaya dan warna dengan kualitas yang lebih baik, b) Pada ranah psikomotorik, video tutorial memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja.

Kekurangannya :

a)Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, b) Memerlukan software khusus untuk menggunakannya, c) Penayangannya terkait dengan peralatan lainnya.

1. **Prinsip Pemilihan Media**

Memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran tidaklah mudah, selain memerlukan beberapa pertimbangan dari berbagai aspek juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar media yang digunakan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Karim (2007:22) mengatakan bahwa ada tujuh prinsip-prinsip pemilihan media, yaitu :

1) Media harus selalu konsisten dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai; 2) Media harus selalu disesuaikan dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru; 3) Media harus selalu disesuaikan dengan kamampuan dan gaya belajar siswa; 4) Media harus dapat dipilih secara objektif dan bukan kesenangan pribadi pamakai; 5) Media harus selalu disesuaikan dengan biaya yang tersedia; 6) Media dipengaruhi oleh kondisi fisik lingkungan; 7) Tidak ada satupun media yang baik untuk semua tujuan pengajaran.

Sedangkan menurut Aqib (2013:53) enam prinsip penggunaan media pembelajaran, yaitu :

1) Setiap media memiliki kelebihan dan keurangan; 2) Gunakan media seperlunya, jangan berlebih; 3) Penggunaan media mampu mengaktifkan pelajar; 4) Pemanfaatan media harus terencana dalam program pembelajaran; 5) Hindari pengunaan media yang sekedar mengisi waktu; 6) Perlu persiapan yang cukup sebelum mengunakaan media.

Kita harus hati-hati dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Hal yang penting dan perlu dilakukan oleh setiap guru sebelum menerapkan media pembelajaran adalah dengan kriteria pemilihan media. Media pembelajaran bukan sekedar guru tersebut mahir dalam menggunakan dan mengaplikasikan media tersebut, akan tetapi bagaiman agar media dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru dan memberi dampak positif terhadap perilaku dan perkembangan hasil belajar siswa disetiap proses pembelajaran.

1. **Hasil Belajar**

Belajar merupakan hal yang sangat penting dan selalu menjadi pokok pembicaraan dalam proses pendidikan khususnya pembelajaran. Belajar mempunyai pengertian yang berbeda dari pendapat ahli. Dalam kehidupannya seseorang akan senantiasa menempuh berbagai aktivitas yang dilakukan untuk mencapai kedewasaan dan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Proses ini juga dapat diartikan sebagai proses belajar. Kegiatan belajar disini adalah peristiwa belajar dimana seseorang menyadari bahwa ia mempelajari sesuatu dan menyadari perubahan itu melalui belajar yang dilakukannya. Menurut M.E.B. Gredler (Sahabuddin,2007:80) bahwa “belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap”. Menurt James O. Whitaker (Rusman dkk, 2011:13) menyatakan bahwa “belajar adalah proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman”. Sedangkan pengertian belajar juga dikemukakan oleh Vernon S. Gerlach & Donald P. Ely (Sahabuddin,2007:79) bahwa “belajar adalah perubahan dalam perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati”. Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai akibat dari terjadinya proses latihan dan pengajaran sebelumnya dimana hal tersebut bersifat relatif permanen.

Dalam proses pembelajaran hal yang tidak terlepas adalah kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pencapaian yang diperoleh oleh siswa atau dengan kata lain untuk mengetahui hasil belajar siswa. proses ini penting sebab dengan mengetahui hasil belajar siswa akan menjadi acuan bagi guru untuk mengambil keputusan terhadap langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya.

Menurut Sudjana (Asep, 2012:52) bahwa hasil belajar merupakan “kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya melalui proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya”. Berdasarkan pendapat di atas perlu diperhatikan beberapa hal mengenai hasil belajar yakni :

1. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki atau dicapai setelah siswa menempuh proses belajar
2. Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa
3. Hasil belajar dapat diketahui setelah guru melakukan penilaian pada siswa.

Setiap individu atau siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam hal pengembangan potensi yang dimilikinya yang selanjutnya menyebabkan adanya perbedaan hasil belajar yang di raih oleh setiap siswa. Setiap usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam belajar tidak terlepas dari berbagai hambatan dan tantangan yang kemudian berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Secara umum diketahui bahwa ada faktor yang berperan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Salah satunya dikemukakan oleh Sumadi Suryabrata (Jihad, 2012: 65) dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu dalam hal ini siswa yang meliputi kondisi psikologis siswa. Sedangkan faktor eksternal yakni segala hal yang berasal dari luar diri individu atau siswa dalam hal ini dapat berupa kondisi sosial atau lingkungan tempat siswa berada. Segala faktor yang mempengaruhi hasil belajar idealnya diperhatikan oleh guru sebagai bahan pertimbangan dalam rangka melaksanakan pembelajaran yang berkualitas.

1. **Kerangka Pikir**

Adanya kemajuan teknologi saat ini tentu merupakan hal yang sangat menguntungkan bagi proses pembelajaran terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. *Video tutorial* dapat menjadi salah satu alternatif pemilihan media pembelajaran dalam pembelajaran Simulasi Digital sebab dengan adanya media pembelajaran ini maka materi pembelajaran yang tersaji dapat disusun sedemikian rupa sehingga para siswa dapat mempelajari materi walaupun tidak berada di sekolah. Selain itu dengan adanya *video tutorial* ini yang didalamnya dapat memuat gambar dan video, menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar dan memusatkan perhatian mereka dan hal tersebut akan sangat efektif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Mata Pelajaran Simulasi Digital SMKN 1 Pallangga Gowa

**Kelas Kontrol**

Pembelajaran dengan menggunakan media yang ada di sekolah (*Powerpoint*)

**Kelas Eksperimen**

Pemanfaatan *Media pembelajaran Video Tutorial*

Hasil Belajar Siswa Kelas X Pelajaran Simulasi Digital SMKN 1 Pallangga Gowa

Gambar 2.1 Skema kerangka pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir di atas maka diajukan hipotesis sebagai berikut :

H0: Tidak ada pengaruh pemanfaatan *video tutorial* terhadap hasil belajar siswa pada mata Simulasi Digital SMKN 1 Pallangga Gowa

H1: Ada pengaruh pemanfaatan *video tutorial* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital SMKN 1 Pallangga Gowa