**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

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

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Miarso (Sumantri, 2015:303) mendefinisikan “Media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri siswa”. Sementara itu, Briggs (Sumantri, 2015:303) menyatakan “media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional.

Scrhram (Susilana & Riyana, 2008:6) mengemukakan bahwa “media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”. National Education Asociation (NEA) (Susilana & Riyana, 2008:6) memberikan batasan bahwa “media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio-visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya”. Sedangkan menurut Asociation of Education Comunication Technology (AECT) (Susilana & Riyana, 2008:6) memberikan batasan bahwa “media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.

Dari pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu pengantar pesan yang berisi materi untuk merangsang proses belajar bagi diri siswa.

13

1. **Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran terjemahan dari bahasa Inggris *“Instruction”,* terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu: a) Belajar (*Learning)*  dan b) Mengajar (*Teaching*), kemudian disatukan dalam satu aktivitas, yaitu kegiatan belajar-mengajar yang selanjutnya populer dengan istilah Pembelajaran (*Instruction).*

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

Gagne & Briggs (Suparman, 2012:10) “pembelajaran adalah *a set of events which affect learners in such a way that learning is facilitated”*. Pembelajaran adalah suatu rangkaian peristiwa yang memengaruhi peserta didik atau pembelajar sedemikian rupa sehingga perubahan perilaku yang disebut hasil belajar terfasilitasi.

Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi antara guru dan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan sumber belajar.

Karim (2007:6) mengartikan media pembelajaran sebagai berikut:

Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu, mulai dari yang paling sederhana dan mudah digunakan yaitu, suara guru sampai yang merupakan peralatan serba kompleks seperti video, tape recorder, dan sebagainya.

Sementara itu, Gagne dan Briggs (Arsyad, 2013:4) secara implisit mengatakan bahwa:

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu sarana yang berisi materi untuk merangsang kemauan siswa dalam belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif pada suatu lingkungan belajar.

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware)* dan unsur pesan yang dibawanya (*messege/software)*. Dengan demikian perlu diingat, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan media tersebut.

Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien pada saat ini sangat diperlukan dikarenakan selain untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, serta menyajikan data dengan lebih menarik dan lebih jelas.

1. **Jenis Media Pembelajaran**

Leshin, Pollock & Reigeluth (Arsyad, 2013:38) mengklasifikasi media kedalam lima kelompok, yaitu :

1. Media Berbasis Manusia

Contohnya antara lain: guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, dan *field-trip*.

1. Media Berbasis Cetak

Contohnya antara lain: buku, penuntun, buku latihan (*workbook)*, alat bantu kerja, dan lembaran lepas.

1. Media Berbasis Visual

Contohnya antara lain: buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar transparansi, dan slide.

1. Media Berbasis Audio-Visual

Contonya antara lain: video, film, program slide-tape, televisi.

1. Media Berbasis Komputer

Contonya antara lain: pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext.*

Dilihat dari proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Melalui media dapat mengoptimalkan indera siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat, untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan media yang bersifat multimedia.

Dari pengklasifikasian jenis media tersebut, apapun media yang digunakan, harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai berdasarkan materi dan kondisi pembelajaran.

1. **Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media**

Memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tidaklah mudah. Selain memerlukan analisis mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek juga dibutuhkan prinsip-prinsip tertentu agar pemilihan media bisa lebih tepat. Pemilihan media juga perlu merujuk pada prinsip-prinsip tertentu. Menurut Karim (2007: 22-23) ada tujuh prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan dalam memilih media pembelajaran 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 kemampuan dan gaya belajar siswa
4. Media harus dapat dipilih secara objektif dan bukan kesenangan pribadi pemakai
5. Media harus selalu disesuaikan dengan biaya yang tersedia
6. Media dipengaruhi oleh kondisi fisik lingkungan
7. Tidak ada satupun media yang paling baik untuk semua tujuan pengajaran.

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Dalam hubungan ini Dick dan Carey (Sadiman, 2012:86) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:

Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri.

Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya

Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya, media bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.

Keempat adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Pemilihan media adalah dengan mempertimbangkan terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran, jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan maka media tersebut tidak digunakan. Tidak ada ketentuan dalam memilih media, tidak ada media yang bagus dan tidak ada media yang jelek. Media yang bagus adalah media yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Hakekat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan.

1. **Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam suatu proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua unsur tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik (Arsyad, 2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan keinginan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Levie & Lentz (Arsyad, 2013:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

*Fungsi atensial* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

*Fungsi afektif*, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

*Fungsi kognitif*, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

*Fungsi kompensatoris,* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

*Encyclopedia of Educational Research* (Arsyad, 2013:28) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
2. Memperbesar perhatian siswa
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi atau manfaat sebagai unsur dari suatu sistem pembelajaran. Media merupakan unsur yang sama pentingnya dengan unsur yang lain. Oleh karena itu, fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi selesai disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.

1. **Video Pembelajaran**
2. **Pengertian Video**

Video adalah salah satu media audio-visual yang digunakan sebagai media komunikasi dalam pendidikan dan untuk menjelaskan atau menyampaikan pesan, serta digunakan sebagai hiburan. Video merupakan bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan.

Media video merupakan salah satu jenis dari media audio-visual. Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual, atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media ini, penyajian bahan ajar kepada para siswa akan semakin lengkap dan optimal.

Media audio-visual adalah sarana penyampaian materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian, peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya ceritera), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Arsyad (2013 : 50) menyatakan bahwa

Video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Video bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Video memiliki kemampuan melukiskan gambar hidup dan suara, sehingga memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis dari media audio-visual yang menggabungkan indera pendengaran dan penglihatan, dilukiskan dengan gambar hidup dan suara serta digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan.

Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Sehingga, siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Seperti kita ketahui bahwa tingkat *retensi* (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan.

Berdasarkan karakteristik di atas dapat disimpulkan video mampu menampilkan dan memanipulasi tampilan gambar seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video, tidak hanya memberikan pemahaman melalui pendengaran tapi juga mampu memvisualisasikan objek dengan animasi yang menarik.

1. **Tujuan Media Video Dalam Pembelajaran**

Smaldino, Lowther, & Russell (2011:405) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video berdasarkan taksonomi Bloom yaitu mencakup “tujuan kognitif, afektif, dan motorik”. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Tujuan Kognitif

Dalam ranah kognitif, para pemelajar mengamati reka ulang dramatis dari kejadian bersejarah dan perekaman aktual dari kejadian yang lebih belakangan. Warna, suara, dan gerakan mampu menghidupkan kepribadian. Video bisa membantu buku cetak dengan memperlihatkan proses, hubungan, dan teknik. Para siswa bisa membaca buku bersama dengan menonton video. Anda bisa meminta siswa membaca sebelum menonton sebagai pengantar ke topik atau menggunakan video untuk membuat siswa tertarik membaca mengenai topik tersebut.

1. Tujuan Afektif

Ketika terdapat salah satu unsur dari emosi atau keinginan untuk belajar efektif, video biasanya bekerja dengan baik. Model peran dan pesan dramatis pada video bisa memengaruhi sikap. Karena potensinya yang besar untuk dampak emosional, video bisa bermanfaat dalam membentuk sikap personal dan sosial. Dokumenter yang dibuat selama Depresi Besar, sebagai misal, menghadirkan kesulitan pada masa tersebut kepada para siswa yang tidak pernah merasakan masa-masa sulit tersebut. Pemahaman budaya bisa dikembangkan dengan menonton video yang menggambarkan orang-orang dari seluruh dunia.

1. Tujuan Motorik

Video sangat hebat untuk menampilkan bagaimana sesuatu bekerja. Sebagai misal, terdapat sebuah video pendidikan singkat berjudul *Colonial Cooper.* Dibuat di Colonial Williamsburg, video tersebut menampilkan seorang tukang kayu abad ke-18 membuat gentong. Pertunjukan kemampuan motorik bisa dengan mudah dilihat melalui media ketimbang dalam kehidupan nyata. Jika anda sedang mengajar proses tahap-demi-tahap, anda bisa menampilkannya dalam waktu saat itu juga, mempercepatnya untuk memberikan sebuah tinjauan, atau melambatkannya untuk menampilkan detail-detail yang spesifik. Dengan sebuah DVD anda bisa menghentikan tindakan untuk kajian yang cermat atau mempercepatnya satu bingkai dalam satu waktu. Merekam kinerja siswa bisa memberikan umpan balik kepada latihan. Para pemelajar bisa mengamati kinerja mereka sendiri dan juga menerima umpan balik dari rekan-rekan dan guru.

Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung.

1. **Manfaat Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran**

Manfaat media video menurut Daryanto (2010 : 87), antara lain:

* + 1. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa.
    2. Dapat dikombinasikan dengan animasi
    3. Dapat mengatur kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.
    4. Membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat bermanfaat bagi siswa. Dengan video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

1. **Kelebihan dan kekurangan Video Pembelajaran**

Sadiman (2012: 74-75) media video memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain :

1. Kelebihan Media Video, antara lain:
   * + - 1. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang sangat singkat dari rangsangan luar lainnya.
         2. Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli / spesialis.
         3. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direka sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya.
         4. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
         5. Kamera Tv bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya seperti harimau.
         6. Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
         7. Gambar proyeksi bisa di- “beku”-kan untuk diamati dengan saksama. Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gambar tersebut, kontrol sepenuhnya ditangan guru, dan
         8. Ruang tak perlu digelapkan waktu menyajikannya.
2. Kekurangan Media Video, antara lain:
   * 1. Perhaian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
     2. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
     3. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna, dan
     4. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Suatu media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing begitu juga dengan media video. Media video dalam penggunaannya bersifat satu arah sehingga perhatian siswa terkadang kurang memahami isi dari video tersebut, sehingga guru harus mengulangi. Karena video bersifat dapat diulang-ulang maupun diberhentikan, maka guru bisa mengajak berkomunikasi dengan siswa tentang isi/pesan dari video yang dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang disimak. Jadi komunikasi tersebut tidak hanya satu arah.

1. **Keuntungan Video dalam Proses Pembelajaran**

Rusman, dkk (2012:222) mengemukakan tentang video dalam pembelajaran yaitu:

Dengan menggunakan media video siswa diharapkan dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar, selain siswa dapat menerima materi mata pelajaran. Sedangkan guru diharapkan dapat mengikat siswa selama pembelajaran berlangsung dan membantunya mengingat kembali dengan mudah berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

Media video juga dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga memudahkan siswa dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari.

1. ***Cyberlink PowerDirector***
   1. ***Cyberlink PowerDirector***

Hog-Picture (2015) dalam blognya *http:/www.hog-pictures.com/2015/11/pengertian-dan-cyberlink-powerdirector.html* mengemukakan bahwa:

Cyberlink PowerDirector adalah software yang dibuat oleh Cyberlink. Berbeda dengan Cyberlink PowerDVD yang digunakan sebagai media player, Cyberlink PowerDirector adalah program video editing digital yang memudahkan *user*/pengguna untuk mengubah video dan slideshow foto layaknya profesional, lengkap dengan musik, suara, efek, transisi, dan banyak lagi.

Anda kemudian dapat menampilkan proyek ke file, camcorder, perangkat portable, *upload* langsung ke YouTube atau Facebook, atau *burn* ke *disk*, dengan tampilan menu yang *stylish*.

*Cyberlink PowerDirector* ini sesuai dengan slogannya "*The World's Fastest Video Editor*", kelebihan utama *software* ini dibanding dengan *software* lain yang sejenis adalah pada kecepatan tanpa mengurangi kualitas hasil editan. *Cyberlink PowerDirector* cepat dalam proses *start up*. *Interface* yang dimilikinya juga mempercepat pekerjaan dalam editing video. Selain kedua hal itu, *software* ini cepat juga dalam rendering. Ini disebabkan karena mereka menggunakan teknologi *True Velocity* dan *GPU Accelaration*.

* 1. **Fitur Cyberlink PowerDirector**

*Cyberlink PowerDirector* memiliki ruang kerja. Ruang kerja adalah di mana anda akan menghabiskan sebagian besar dari waktu anda saat menggunakan *cyberlink powerdirector*, jadi semakin familiar dengan segala sesuatu yang ditawarkan semakin bermanfaat. *Cyberlink PowerDirector* juga didukung oleh berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam melakukan editing video, yang terdiri atas:

Pertama : Menu Utama : *Capture*, *Edit, Produce, Create Disc*.

Kedua : *Library* Video dan Audio

Ketiga : Ruang : Media, *Effect,* PIP Object, *Particle, Title, Transition, Audio Mixing, Voice Recording, Chapter, Subtitle.*

Keempat : *Preview* Video.

Kelima : *Player Controls*.

Keenam : *Function Buttons*.

Ketujuh : *Magic Tools*.

Kedelapan : *Time Line Video, Audio, Text*

* 1. **Kelebihan**

Kelebihan dari *software* ini, yaitu pada kecepatan tanpa mengurangi kualitas hasil editan. *Cyberlink PowerDirector* cepat dalam proses *start up*. *Interface* yang dimilikinya juga mempercepat pekerjaan dalam editing video. Selain kedua hal itu, *software* ini cepat juga dalam *rendering*. Ini disebabkan karena mereka menggunakan teknologi *True Velocity* dan *GPU Accelaration.*

*Cyberlink PowerDirector* memiliki banyak jenis efek dan transisi. *Trek simultan* video dan audio hingga 100, fitur pengeditan seperti *keyframes* dan *time-codes* serta mendukung format *Blu-ray* dan AVCHD.

*Cyberlink PowerDirector* memiliki respon yang terbaik dalam pengeditan video. Selain itu, versi ini juga dilengkapi dengan editor suara.

* 1. **Kekurangan**

Kekurangan dari *software* ini, yaitu fungsi *title* yang masih kurang.

1. **Pelajaran Biologi**

Biologi merupakan ilmu Sains yang gejalanya dapat dengan mudah kita amati dalam kehidupan sahari-hari. Menurut Jati (2007) “Biologi sebagai salah satu bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (Sains) merupakan ilmu pengetahuan yang dapat diuji kebenarannya berdasarkan pengalaman manusia”. Berbagai macam cara yang dilakukan para ilmuwan untuk membuktikan kebenaran biologi juga merupakan cara yang dipakai untuk memperoleh pemahaman terhadap biologi itu sendiri.

Sains adalah ilmu pengetahuan yang dibentuk secara kreatif dan sistematis melalui proses observasi yang berlangsung secara terus menerus. Sains merupakan kumpulan dari konsep-konsep, prinsip, hukum, dan teori yang berhubungan erat dengan alam semesta. Sains sebagai ilmu dasar, memiliki peran yang sangat strategis terutama dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ditinjau dari segi tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, mata pelajaran biologi menekankan pada aspek menyimak, menghafal, dan memahami.

Terkhusus dalam aspek memahami pada materi *filum Porifera* yang merupakan materi yang penting dalam biologi karena kita harus bisa mengetahui apa yang ada di sekitar kita. *Filum Porifera* merupakan salah satu anggota dari *Kingdom Animalia*. Sesuai dengan asal katanya yaitu *porus* berarti lubang kecil dan *ferre* berarti mempunyai pori atau hewan berpori. Habitat *porifera* umumnya di laut.

Porifera memiliki kerangka yang terdiri atas zat kapur atau zat kersik (silika). Tetapi, ada pula *porifera* yang bertubuh lunak karena tidak memiliki kerangka. Bentuk tubuh *porifera* bervariasi, ada yang seperti vas bunga, terompet, piala, atau bercabang-cabang seperti tumbuhan.

Proses pencernaan makan pada *porifera* berlangsung secara intraseluler. Sirkulasi air di dalam tubuh *porifera* berlangsung melalui saluran air. Pada *porifera* terdapat tiga tipe saluran air yaitu *askon, sikon*, dan *leukon. Porifera* melakukan reproduksi secara seksual dan aseksual. Dan berdasarkan penyusun spikulanya, *porifera* dibedakan menjadi tiga kelas yaitu *calcarea, hexactinellida* dan *demospongia*.

1. **Pengembangan Video Pembelajaran**

**Pengembangan media video membutuhkan kegiatan perancangan isi media menurut Hackbarth, (Mulyatiningsih, 2014:190) meliputi tahap-tahap:**

1. **Memilih materi**
2. **Menulis tujuan khusus perencanaan program**
3. **Memilih dan mengorganisasikan isi program**
4. **Membuat *storyboard***
5. **Menguji *storyboard* dengan teman sejawat dan peserta didik dan merevisi *storyboard* berbasis pada hasil pengujian.**
6. **Menulis skrip secara rinci bebasis pada *storyboard* yang sudah lengkap**
7. **Menguji dan merevisi skrip**
8. **Produksi video, mencatat urutan kegiatan yang memudahkan dalam proses pengambilan gambar, dan mengedit gambar.**

**Proses pengembangan media video dapat dipersingkat menjadi lima tahap yaitu memilih materi, memilih dan mengorganisasikan isi program, menulis skrip secara rinci berbasis pasa *storyboard* yang sudah lengkap, menguji dan merevisi skrip dan produksi video.**

1. **Penelitian Relevan Sebelumnya**

**Penelitian** yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah dengan Bantuan *Cyberlink PowerDirector* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Kota Medan yang ditulis oleh Martua Manullang dan penelitian Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan *Cyberlink PowerDirector* di SMP Budi Murni 1 Medan oleh Evi Sustriani Nianggolan. Kedua penelitian di atas membuktikan bahwa media video dengan menggunakan media *cyberlink powerdirector* dapat membantu optimalisasi kegiatan belajar mengajar.

1. **Model-model Pengembangan**

**Pengembangan pembelajaran merupakan cara yang sistematis untuk mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi satu set bahan dan strategi belajar dengan maksud mencapai tujuan tertentu, oleh karena itu pengembangan pembelajaran perlu dikembangkan secara sistematis. Ada beberapa model desain pembelajaran yang dikembangkan oleh beberapa ahli, tetapi peneliti menggunakan model pengembangan (*research and development)* dengan mengacu pada model 4D (*Four D Models)* yang dikemukakan oleh Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian (*Define),* Perancangan (*Design),* Pengembangan (*Develop)*, dan Penyebaran (*Disseminate)*.**

1. **Kerangka Pikir**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Oleh karena itu, tugas guru atau pembelajar adalah kompoten dalam menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah atau bahkan secara kreatif dan inovatif mampu menggunakan alat yang murah dan efisien untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaranmemberikan gambaran dan pandangan kepada guru untuk selanjutnya menggunakan media yang kreatif dan inovatif dalam hal ini adalah media Video Pembelajaran*,* yang dimana media ini tentunya tidak hanya dipergunakan semata untuk hiburan, tetapi juga dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan.

Guru diharapkan mampu mengajarkan kepada siswa untuk dapat menguasai dan memahami bahan yang akan diajarkan, dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam belajar serta memotivasi siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan menghubungkan pengalaman dengan bahan yang akan diajarkan.

Guru diharapkan mampu meminimalisir segala kemungkinan yang bisa terjadi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian guru diharapkan dapat menggunakan media yang kreatif dan inovatif yang siap pakai baik oleh guru sendiri maupun oleh siswa.

Adapun skema kerangka pikir pengembangan media Video Pembelajaran yang penulis pilih mengadaptasi model 4D dapat digambarkan sebagai berikut :

MEDIA PEMBELAJARAN

*DEFINE*

*DESIGN*

PENGEMBANGAN

*DEVELOP*

*DISSEMINATE*

**Bagan. 2.1** *Skema kerangka pikir*

MEDIA VIDEO PEMBELAJARANYANG *VALID, PRAKTIS* DAN *EFEKTIF*