

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Secara bahasa, kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology / AECT*) dalam Sadiman dkk (2012:6) membatasi media sebagai “segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi”. Gagne (1970) dalam Sadiman dkk (2012:6) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Dari beberapa pengertian media, maka dapat dijelaskan media adalah segala sesuatu yang memiliki komponen yang dapat digunakan untuk mengirim dan menerima informasi dan mendorong motivasi belajar siswa. Adapun pengertian pembelajaran menurut Seto dkk (2016:53) adalah sebagai berikut:

Pembelajaran adalah kegiatan menciptakan kondisi sehingga siswa mampu mengubah dirinya sendiri baik dalam kemampuan-kemampuannya, pola pikirnya, wawasannya, kepribadiannya, sikapnya, motivasinya pokok seluruh aspek kepribadiannya.

Berdasarkan pengertian pembelajaran di atas, maka dosen selaku pendidik perlu menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, karena dengan penggunaan media pembelajaran akan memudahkan proses

penyampaian pesan atau materi perkuliahan kepada mahasiswa, penguatan motivasi belajar dan menambah wawasan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Sadiman dkk. (2012: 7) bahwa “media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca”. Maksud kutipan tersebut bahwa, media dapat mempengaruhi pikiran dan psikis mahasiswa untuk belajar dan media yang baik haruslah dapat dilihat jelas, di dengar dan dibaca oleh mahasiswa agar pesan yang akan disampaikan oleh dosen dapat diperoleh mahasiswa dengan baik dan memudahkan mahasiswa untuk mengingat dan memahami pesan atau materi pelajaran dengan baik.

Menurut Rusman, dkk (2013:60) memberi pemahaman tentang media pembelajaran sebagai berikut:

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan, dan suara yang direkam.

Berdasarkan kutipan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran oleh dosen kepada mahasiswa baik melalui visual, audio maupun audio visual.

2. Karakteristik dan Kelayakan Media Pembelajaran

Karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut

kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar.

Kelayakan Media Pembelajaran, Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006) dalam Hidayati (2013:6), kriteria kelayakan media yang baik dapat ditinjau dari: “(1) kelayakan isi, (2) kelayakan kebahasaan, (3) kelayakan penyajian”. Dapat disimpulkan bahwa kelayakan suatu media pembelajaran yaitu mengandung isi/materi sesuai dengan pembelajaran yang akan diajarkan, bahasa yang digunakan dapat dimengerti sesuai kaidah kebahasaan yang tepat dan benar, serta penyajiannya yang tidak menyulitkan pengajar dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

3. Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Menurut Rusman, dkk. (2013) bahwa ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat menggunakan indera penglihatan yaitu dengan mata. Contoh gambar diam atau gambar bergerak, foto, poster, dll.
- 2) Media audio, yaitu media yang hanya didengar menggunakan indera pendengaran yaitu dengan telinga. Contoh kaset, dan radio.

- 3) Media audio visual, yaitu media yang mengkombinasikan media audio dan visual sehingga indera yang digunakan lebih dari satu. Contoh televisi, video dan slide suara.
- 4) Kelompok media penyaji. Berdasarkan yang diungkapkan oleh Donald T. Tosti dan John R. Ball, jenis media ini dikelompokkan dalam tujuh jenis, yaitu: (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.
- 5) Media objek dan media interaktivitas berbasis komputer. Media objek merupakan media yang penyampaiannya melalui ciri fisik seperti ukuran, bentuk, berat, susunan, warna, fungsi dan sebagainya. Media ini terbagi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti. Adapun media interaktivitas berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengar. Contoh program interaktif belajar berbasis komputer.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibutuhkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan atau materi perkuliahan kepada mahasiswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Sadiman dkk (2012:17) yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model;
 - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar;
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high speed photography;
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan;
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
- 2) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar;
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 3) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a. Memberikan perangsang yang sama;
 - b. Mempersamakan pengalaman;
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Adapun menurut Rusman, dkk (2013:65) tentang fungsi media pembelajaran, yaitu:

Media memiliki fungsi yang jelas, yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.

Berdasarkan hasil penelitian menurut Raharjo dalam Rusman, dkk (2013) bahwa kegiatan belajar akan lebih efektif dan mudah jika menggunakan alat bantu visual, dimana 11% dari yang telah dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% terjadi lewat indera penglihatan, juga kemampuan mengingat kita hanya 20% dari apa yang didengar dan 50% dari apa yang kita dengar dan dilihat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran sangat banyak, diantaranya adalah merangsang mahasiswa untuk lebih aktif belajar, mengatasi berbagai keterbatasan baik keterbatasan ruang, waktu dan tempat, memudahkan penyampaian pesan kepada mahasiswa, meningkatkan daya ingat dan pemahaman mahasiswa terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari. Maka, sudah sepatutnya dosen menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

5. Video Pembelajaran

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok.

Menurut Daryanto, (2010: 87) pengertian video adalah:

Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap

pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar gerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya.

Berdasarkan pendapat Daryanto (2010:88) Media Video merupakan “media yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak”. Program video dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu-kewaktu.

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran mendengarkan dan menyimak. Arsyad (2011:49) menyatakan bahwa:

Video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit,

mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Sebagai sebuah media pembelajaran, video mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Adapun karakteristik media video agak berbeda dengan media televisi. Perbedaan itu terletak pada penggunaan dan sumber. Media video dapat digunakan kapan saja dan kontrol ada pada pengguna, sedangkan media televisi hanya dapat digunakan satu kali pada saat disiarkan, dan kontrol ada pada pengelola siaran. Jika video itu digunakan dalam “proses pembelajaran” dalam pengertian untuk mendukung kegiatan instruksional maka karakteristik video pembelajaran menurut Aryaoka (2008:88) adalah sebagai berikut:

- a) Dengan Video mampu memperbesar obyek yang kecil.
- (b) Dengan teknik editing, gambar yang dihasilkan bisa dikloning.
- (c) Video mampu memanipulasi tampilan gambar. Contoh objek pada masa lampau dapat dimanipulasi dengan kejadian masa sekarang.
- (d) Video mampu dibuatkan *still image*, dengan melakukan penyimpanan dengan durasi beberapa saat.
- (e) Video pembelajaran terbukti dapat menarik perhatian siswa. Hasil riset membuktikan bahwa video pembelajaran mampu mempertahankan perhatian siswa selama 1-2 jam ketimbang mendengar ceramah yang berlangsung antara 25-30 menit.
- (f) Dengan video mampu ditampilkan objek peristiwa yang segera (*immediacy*) atau kekinian.

Berdasarkan karakteristik di atas dapat disimpulkan video mampu menampilkan dan memanipulasi tampilan gambar dengan durasi yang dapat ditentukan, tidak hanya memberikan pemahaman melalui pendengaran tapi juga mampu memvisualisasikan objek dengan animasi yang menarik.

6. Tujuan Media Video dalam Pembelajaran

Ronal Anderson, (Siwi 2012) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup “tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor”. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Tujuan Kognitif

Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.

- 1) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- 2) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

b. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan tehnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

c. Tujuan Psikomotorik

- 1) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
- 2) Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi. Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan diatas, sangatlah jelas

peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 3) Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak disini mampu membuat karakter terasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut. Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi didalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

7. Manfaat Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Manfaat media video menurut Prastowo (2012) yaitu memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, yang dimaksud dengan pengalaman tak terduga

adalah dapat membuat hal yang astrak menjadi hal yang kongkrit dengan memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat menjadi bisa dilihat. Media video dapat menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu dan menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

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.

8. Kelebihan dan kekurangan *Video Pembelajaran*

Kelebihan dan Kelemahan Menurut Ronald Anderson (Siwi 2012) media video memiliki kelebihan, antara lain:

- a) Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
- b) Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.

- c) Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor disetiap kelas.
- d) Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri.

Keterbatasan penggunaan media video, antara lain:

- a) Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
- b) Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
- c) Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
- d) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

Sebuah media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video. Dalam penayangannya video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan media video hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru. 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.

9. Karakteristik Pembelajaran Makhorijul Huruf Hijaiyyah

a. Hakikat Pembelajaran Makhorijul Huruf Hijaiyyah

Membaca Al-Qur'an secara harfiah berarti melafalkan, mengujarkan, atau membunyikan hurufhuruf Al-Qur'an sesuai dengan bunyi yang dilambangkan oleh huruf-huruf itu dan sesuai pula dengan hukum bacaannya. Untuk itu, perlu mempelajari dan mengetahui tempat-tempat keluarnya huruf dan sifatsifatnya. Diimbangi juga dengan latihan praktik pengucapan secara terus menerus, agar dapat tepat sesuai dengan kaidah-kaidah pengucapan huruf yang benar. Dalam membaca Al-Qur'an tidak lepas dari ilmu Tajwid. Makhorijul huruf hijaiyyah merupakan bagian dari ilmu tajwid, Makhorijul huruf hijaiyyah sebagai dasar membaca ayat suci Al-Qur'an harus di kuasai oleh umat Islam. Pembelajaran makhorijul huruf hijaiyyah adalah bagaimana melafalkan atau mengucapkan atau membunyikan dengan benar. Melafalkan atau mengucapkan huruf-huruf itu menjadi bunyi-bunyi bahasa Al-Qur'an yang sangat terkandung dalam dua hal yaitu:

1. Tempat artikulasi (Makhorijul huruf hijaiyyah) yakni tempat dimana bunyi-bunyi itu dihasilkan.
2. Cara artikulasi, yakni cara mengucapkan bunyi-bunyi itu.

Sejalan dengan itu perlu diketahui bahwa ilmu tajwid itu adalah ilmu yang tidak hanya sekedar teori tetapi juga ilmu praktik. Jadi belajar makhorijul huruf hijaiyyah, jika hanya mempelajari dari buku-buku tanpa pernah praktik dan belajar langsung

dari orang yang menguasainya, bisa dipastikan hasilnya tidak akan maksimal. Dalam pembelajaran makhorijul huruf hijaiyyah memang harus berhadapan langsung dengan pendidik agar pendidik bisa meluruskan cara membacanya melalui pertemuan langsung dan pembetulan letak bibir saat membaca.

b. Tujuan Pembelajaran Makhorijul huruf Hijaiyyah

Seseorang yang sedang membaca ayat Al-Qur'an, tidak akan bisa membedakan huruf satu dengan huruf yang lain tanpa mengerti pelafalan huruf itu pada tempat keluarnya dan keaslian huruf-hurufnya. Karena itu sangat penting mempelajari makhorijul huruf hijaiyyah untuk meminimalisir dari hal-hal sebagai berikut:

1. Kurang lancarnya umat Islam baik ditingkat pendidikan dasar maupun tinggi, dalam membaca Al-Qur'an sesuai kaidah ilmu tajwid.
2. Kesalahan umat Islam dalam mengucapkan huruf yang mengakibatkan berubah makna.
3. Ketidak jelasan bentuk-bentuk bunyi huruf, sehingga tidak bisa dibedakan antara huruf satu dengan huruf yang lain.

Misalnya huruf *alif* (ا), dengan 'ain (ع), *ha* (ح) (dengan *ha* (ه), *kaf* (ك) dengan *qof* (ق).

10. Ruang Lingkup Pembelajaran Makhorijul huruf Hijaiyyah

1. Definisi Makhorijul huruf

Pengertian makhraj ditinjau dari morfologi, berasal dari kata Kharaj yang artinya keluar. Secara bahasa, makhraj adalah tempat keluar sedangkan menurut

istilah, makhraj adalah: “Suatu nama tempat, yang pada tempat tersebut huruf dibentuk (atau diucapkan)”.

Makhorijul huruf adalah tempat keluarnya huruf pada waktu huruf tersebut dibunyikan. Untuk mengetahui makhraj suatu huruf, hendaklah huruf tersebut disukunkan atau ditasydidkan, kemudian tambahkan satu huruf hidup di belakangnya, tatkala suara tertahan, maka tampaklah makhraj huruf dari huruf yang bersangkutan.

2. Pembagian Makhorijul Huruf Hijaiyyah

Imam Ibnul Jazzari (2002), Makhorijul Huruf Hijaiyyah terbagi menjadi 17. Ketujuh belas Makhorijul Huruf tersebut terbagi menjadi 5 tempatnya yaitu:

- (a) Al jauf = Kelompok rongga mulut
- (b) Al halqi = Kelompok tenggorokan
- (c) Al lisan = Kelompok lidah.
- (d) Al syafatain = Kelompok dua bibir
- (e) Al khoisyum = Kelompok rongga mulut

3. Karakteristik Pembelajaran Makhorijul Huruf Hijaiyyah

Karakteristik dari masing-masing huruf dilihat dari sifat dan tempat keluarnya masing-masing huruf hijaiyyah itu sendiri, lain huruf akan lain pelafalan dan juga sifatnya. Pembelajaran materi Makhorijul huruf hijaiyyah ini lebih ditekankan pada bunyi dan artikulasi pada perubahan bibir sebagai pelafalan huruf hijaiyyah yang sesuai makhraj. Selain itu belajar makhorijul huruf hijaiyyah merupakan dasar dalam membaca ayat Al-Qur'an dengan fasih dan tartil. Oleh karenanya dalam media yang nanti akan dikembangkan perlu audio sebagai suara dari huruf hijaiyyah, video dari

pakarnya agar terlihat artikulasi dan latihan berupa gambar langsung, sehingga akan lebih efektif bila materi ini di buat media pembelajaran.

11. Pengembangan Media Pembelajaran Makhoriul Huruf Hijaiyyah

a. Langkah Penulisan Naskah Video

Langkah-langkah penulisan naskah menurut Azis, (2011) dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Ide

Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada. Jadi misalnya, saudara sebagai dosen mata kuliah Pendidikan agama islam, ternyata siswa sulit sekali memahami pelajaran tentang makhoriul huruf, padahal pelajaran tersebut harusnya sudah dikuasai. Ini merupakan suatu masalah, hal ini terjadi mungkin karna sulit mencerna pelajaran tersebut karena ketiadaan bahan ajar yang mendukung.

2) Mengidentifikasi kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan berarti melakukan penelusuran terhadap kebutuhan penonton atau target dari program yang akan dikembangkan. Untuk itu ada beberapa pendekatan yang dapat ditempuh, antara lain: penelitian terhadap penonton, bila program yang akan dikembangkan bersifat umum. dan mengidentifikasi kebutuhan kurikulum, bila program yang akan dikembangkan bersifat pembelajaran.

Mengidentifikasi kurikulum adalah cara yang khusus digunakan untuk mengetahui kebutuhan program video dalam suatu kurikulum. Dari kegiatan identifikasi ini akan diketahui materi mana yang membutuhkan program video dan

materi mana yang membutuhkan program lain untuk mencapai kompetensinya. dengan demikian tidak lagi terjadi kesalahan dalam pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran tertentu.

3) Merumuskan tujuan

Merumuskan tujuan, dimaksudkan adalah agar target yang akan dicapai siswa setelah menyaksikan program dapat terukur dan perubahan tingkah laku yang diharapkan nantinya harus dapat diamati.

b. Menentukan format Naskah

Ada beberapa format penulisan yang dapat dipilih, namun dalam pelaksanaannya ada tiga yang sering digunakan yaitu: format instruksional, format multi kamera (studio) dan format cerita. Masing-masing format mempunyai tampilan yang berbeda satu sama lainnya. Berikut ini adalah uraian dari masing-masing format.

a. Format Naskah Instruksional

Dikatakan format instruksional karena kelaziman penggunaannya dalam penulisan naskah yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga format ini disebut format naskah instruksional. Secara teoretis tidak ada sebutan format naskah instruksional. Ini berarti format naskah instruksional bisa saja digunakan untuk jenis pesan lainnya. Ciri khas dari format ini adalah pencantuman ukuran gambar (size) dari setiap shot yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk menjamin ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan. Misalnya dikatakan FS (Full Shot) benda A dari depan. Mengapa? Karena yang ingin dijelaskan adalah tampak depan benda (A), bukan dari

sisi lainnya. Bila diambil dari sisi lainnya, maka tujuan yang diharapkan tidak tercapai.

b. Format Naskah Cerita

Format Naskah Cerita adalah format naskah yang digunakan untuk penulisan naskah secara umum. Format ini banyak dipakai karena kelenturannya dalam teknik penulisan. Tidak terlalu banyak menampilkan data teknis, karena data teknis nantinya akan dikembangkan oleh tim produksi. Kekuatan dari naskah cerita ini adalah pemaparan data visual yang rinci, sehingga mampu memberikan gambaran visual yang begitu akurat dengan kejadian yang diharapkan.

Berdasarkan format yang telah dicontohkan di atas dan tentunya masih banyak lagi format lainnya, sebab pada dasarnya naskah adalah acuan bagi pelaksana produksi untuk mewujudkan menjadi sebuah tontonan yang menarik. Alur visualisasi (cerita), ketepatan visual dan pesan, kualitas gambar dalam hal ini fokus, warna, dan sudut pengambilan adalah faktor-faktor yang harus dipertimbangkan saat pemilihan format penulisan naskah program video.

c. Editing

Kegiatan editing dalam produksi video adalah proses merangkai dan menyusun potongan-potongan adegan percakapan, menambahkan efek, transisi, serta musik ataupun narasi agar menjadi satu kesatuan sehingga sesuai dengan naskah. Adapun program atau aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran yaitu photoshop, sparkol video scribe, audacity dan filmora. Photoshop merupakan salah satu program untuk mengolah gambar atau foto dengan format bitmap. Fasilitas-

fasilitas pada program Photoshop tidak hanya berupa tool untuk memperbaiki pencahayaan maupun pewarnaan saja, akan tetapi juga tersedia tool untuk menambah efek-efek tertentu, menggabungkan dua gambar atau lebih, membuat teks efek yang sangat menarik dan sebagainya. (Hartoko:2015).

Wondershare Filmora adalah editor video sederhana yang menyatukan potongan-potongan video menjadi suatu cerita, menggabungkan efek transisi, teks dan juga audio. Desainnya sangat menarik dan software ini sangat cocok untuk pembuat video yang masih pemula. (acerid:2015). VideoScribe adalah perangkat lunak untuk membuat animasi whiteboard secara otomatis. Ini diluncurkan pada tahun 2012 oleh perusahaan Inggris Sparkol, VideoScribe dikembangkan dalam Adobe Flash dan menghasilkan film QuickTime dan video Flash. Audacity adalah aplikasi pemberi efek suara yang terbaik yang pernah ada di dunia sumber terbuka (open sourceI).

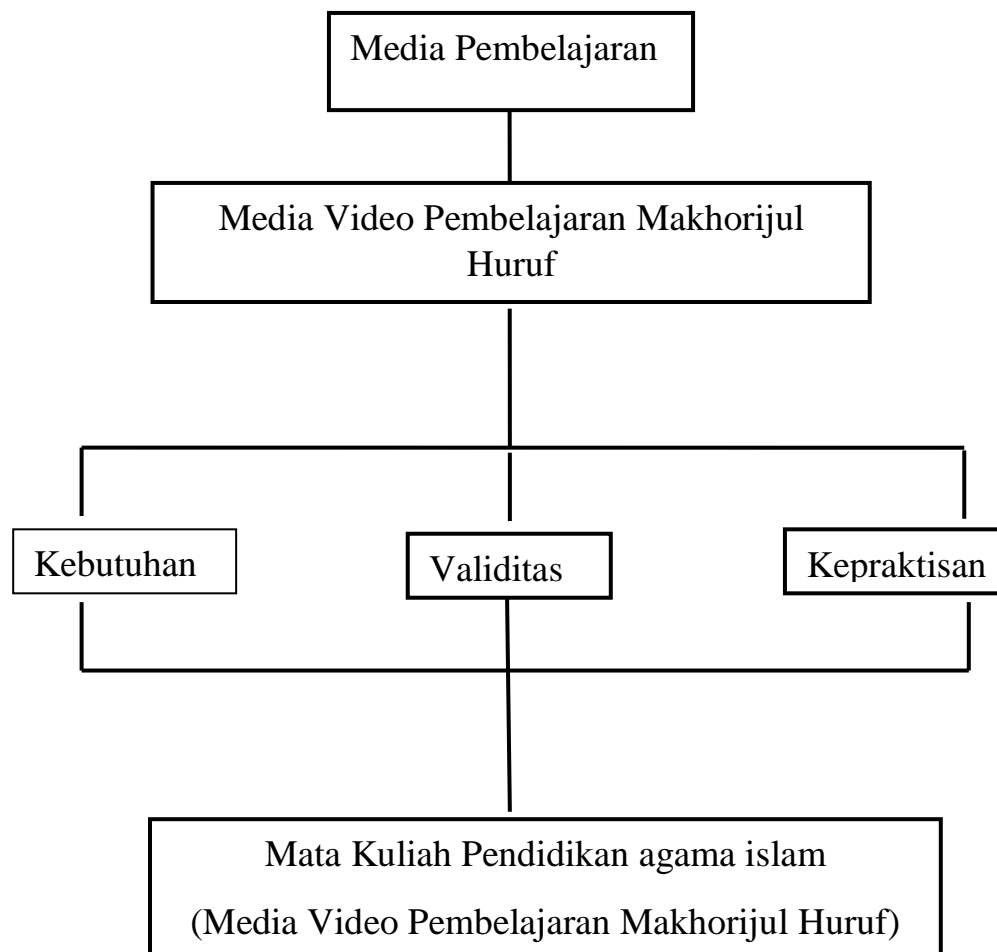
B. Kerangka Pikir

Pengembangan media pembelajaran *Video Pembelajaran* memberikan gambaran dan pandangan kepada guru untuk selanjutnya menggunakan media yang inovatif dalam hal ini 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 peserta didik untuk menguasai dan memahami bahan yang akan diajarkan, menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam belajar serta mendorong peserta didiknya untuk memperoleh hasil

belajar yang lebih baik dengan menghubungkan pengalaman dengan bahan yang akan diajarkan. Guru sebagai penggerak utama pembelajaran dan diharapkan mampu meminimalisir segala kemungkinan yang bisa terjadi dalam hubungannya dengan pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian guru diharapkan dapat menggunakan media yang inovatif yang siap pakai baik oleh guru sendiri maupun oleh siswa.

Adapun skema kerangka pikir pengembangan media pembelajaran program Video Pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan. 2.1 Skema kerangka pikir