

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantar, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2014: 3). Menurut Sadiman, dkk (2012: 7) mengemukakan bahwa “ Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Maksud dari menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pada kutipan tersebut ialah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran) ke siswa agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Media menurut Donald P. Ely & Vernon S. Gerlach (Rohani, 1997: 4) memiliki 2 bagian, yaitu arti sempit dan arti luas.

(1). Arti sempit, bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. (2). Menurut arti luas, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Jadi dari pendapat di atas dapat menarik kesimpulan dari beberapa pendapat diatas media merupakan segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau materi dari pengirim ke penerima pesan.

Proses pembelajaran yang terjadi pada siswa dan guru dan di jelaskan oleh Syaiful Sagala (2007) (Sumantri, 2015: 2) “pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik”. Dalam proses pembelajaran suatu hal yang perlu disiapkan oleh guru ini berhubungan Menurut sugiyar. Dkk (2009) (Sumantri, 2015: 2) “pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan, perlu direncanakan oleh guru berdasarkan kurikulum yang berlaku”. Dan diperjelas oleh Sumantri (2015: 2) “pembelajaran ini terdapat komponen-komponen yang meliputi: siswa, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur serta alat atau media yang harus disiapkan. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu hal yang harus dipersiapkan sebelum belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang proses belajar mengajar hal tersebut sependapat dengan Gegne (Rusman, 2011: 170), “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”. Kemudian pendapat Gagne dikuatkan oleh pendapat miarso (Rusman, 2011: 170) bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat mengsang pikiran, perasaan,

perhatian, kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru sebagai komunikator ke komunikan.

2. Karakteristik Media Pembelajaran

Pembuatan media memiliki karakteristik, menurut Rohani (1997: 8) ciri-ciri umum media instruksional edukatif adalah:

- (1). Media instruksional edukatif identik dengan alat peraga langsung.
- (2). Media instruksional edukatif digunakan dalam proses komunikasi instruksional.
- (3). Media instruksional edukatif merupakan alat yang efektif dalam insrtuksional.
- (4). Media instruksional edukatif memiliki muatan normatif bagi kepentingan pendidikan.
- (5). Media instruksional edukatif erat kaitannya dengan metode mengajar khususnya komponen-komponen sistem instruksional lainnya.

Sependapat dengan hal tersebut, Gerlach & Ely (1971) (Arsyad, 2014: 15) mengungkapkan media pembelajaran yang baik pada umumnya memiliki 3 ciri utama, yaitu bersifat fiksatif, *manipulative* dan *distributive*. Ciri fiksatif ditandai dengan kemampuan media untuk menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa. Ciri manipulatif ditandai dengan kemampuannya untuk mentransfer beragam peristiwa dalam konteks atau waktu yang beragam dalam satu alur yang menarik dan tidak bertele-tele. Sedangkan ciri distributif ditandai dengan kemampuan media untuk menampilkan suatu hal atau peristiwa secara merata kepada siswa tanpa pengecualian dan dapat disajikan secara berulang-ulang tanpa kehilangan esensi dari hal yang hendak disampaikan. Sementara itu kelayakan media pembelajaran menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006) (Hidayati, 2013: 6), kriteria kelayakan media yang baik

dapat di tinjau dari : “(1) Kelayakan isi, (2) Kelayakan kebahasaan, (3) Kelayakan penyajian”. Dengan demikian dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kriteria kelayakan suatu media pembelajaran yaitu mengandung isi/materi sesuai dengan pembelajaran yang diajarkan selain itu bahasa yang digunakan dapat dimengerti sesuai dengan kaidah bahasa yang tepat dan benar serta penyajiannya tdk menyulitkan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangatlah berperan penting untuk membantu siswa dalam menerima materi yang diajarkan ini di dukung menurut Riyana (2012: 13) mengatakan kegunaan media secara umum yaitu

- (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis,
- (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra,
- (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung terhadap sumber belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berhubungan dengan di atas menurut Kemp & Dayton dalam Ryana (2012: 14) mengatakan kontribusi media pembelajaran yaitu

- (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar,
- (2) pembelajaran dapat lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, (7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, (8) peran guru merubah kearah yang positif.

Dari beberapa pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa peran media sangatlah penting dikarenakan peran media dapat mengefektifkan pembelajaran dan efisien sehingga penggunaan media ini sangatlah penting dalam proses pembelajaran.

4. Pemilihan Media

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Begitupun dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan perlu dirancang dengan baik-baiknya, hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran. Berkenaan dengan proses pembelajaran sudah banyak sekali tersedia jenis dan macam media yang bisa digunakan dengan secara tepat dan bervariasi. Sumantri (2005: 312) mengemukakan bahwa

Media pembelajaran dapat dipilih dengan pertimbangan akan memberi dukungan terhadap isi bahan pembelajaran dan kemudahan untuk memperolehnya. Tetapi jika media pembelajaran yang sesuai belum tersedia maka guru perlu mengembangkannya sendiri.

Adapun pertimbangan dalam pemilihan media menurut Rohani (1997) yaitu 1). Relevan, 2). Kelayakan, dan 3). Kemudahan. Begitupun dengan Arsyad (2014) mengemukakan pertimbangan dalam pemilihan media ialah (1) Motivasi, (2) Perbedaan individual, (3) Tujuan pembelajaran (4) Organisasi isi, (5) Persiapan sebelum belajar, (6) Emosi, (7) Partisipasi, (8) Umpan balik, (9) Penguatan, (10) Latihan dan pengulangan, (11) Penerapan.

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pemilihan media perlu perencanaan yang baik agar siswa dapat memahami materi pelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi sekarang media pembelajaran dapat di kelompokkan ke dalam 4 kelompok menurut Arsyad (2014: 31) yaitu : (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi *audio visual*, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Sedangkan menurut Rusman, dkk (2012: 63) mengemukakan ada 5 jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yakni (1) media *visual*, (2) media *audio*, (3) media *audio visual*, (4) kelompok media penyaji, (5) media objek dan media interaktif berbasis komputer.

Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran dapat digolongkan menjadi beberapa bagian: media berbasis manusia (dimana media tersebut langsung dibawakan oleh manusia, seperti guru, tutor, dll); berbasis cetakan (dimana media yang kita gunakan diperoleh dari majalah, koran, dll); berbasis komputer (yang menggunakan langsung komputer sebagai media).

6. Media Audio Visual

Media *audio visual* merupakan media yang menggunakan dua indra manusia yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif lagi, menurut Edgar Dale (Karim, 2007) bahwa pengalaman belajar manusia sebanyak 75 persen diperoleh melalui indera lihat, 13 persen melalui indera dengar, dan 12 persen melalui indera lainnya. Sependapat dengan Geofery Wilson (Karim, 2007), mengemukakan angka-angka yang perbandingannya hampir sama dengan angka-angka yang dikemukakan para ahli di atas. Ia mengatakan sekitar kurang lebih 82

persen pengetahuan seseorang masuk melalui indera lihat, 12 persen melalui indera dengar, dan 6 persen melalui indera lainnya.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan indra lebih dari satu dapat meningkatkan pemahaman materi dalam proses pembelajaran. Media *audio visual* juga dapat dikatakan adalah multimedia, dimana multimedia menggunakan 2 atau lebih panca indra sehingga pendapat dengan menurut Robin dan Linda (2001) dalam Darmawan menyebutkan “multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio*, dan *video*”. Dari pernyataan sebelumnya dapat disimpulkan *audio visual* dan multimedia adalah penggunaan dua panca indra yang bertujuan untuk memaksimalkan proses pembelajaran.

a. *Video Tutorial*

Video tutorial merupakan *video* tentang panduan cara menjelaskan sesuatu, baik materi pembelajaran atau pelatihan (*training*) maupun proses pengoperasian suatu sistem (*hardware* dan *software*). *Video tutorial* ini merupakan sajian multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materi dilakukan secara *tutorial*, sebagaimana layaknya *tutorial* yang dilakukan oleh guru atau instruktur.

Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar diam ataupun gerak, dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian dan tugas. Jika jawaban atau respon siswa benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon siswa salah, maka siswa harus mengulang memahami konsep tersebut secara

keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman siswa atas konsep atau materi yang disampaikan.

Tutorial atau *tutoring* bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh *tutor* kepada siswa untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri siswa secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar. *Tutorial* dilaksanakan secara tatap muka atau jarak jauh berdasarkan konsep belajar mandiri.

Konsep belajar mandiri dalam tutorial mengandung pengertian, bahwa tutorial merupakan bantuan belajar dalam upaya memicu dan memacu kemandirian, disiplin, dan inisiatif diri siswa dalam belajar dengan minimalisasi intervensi dari pihak pembelajar yang dikenal sebagai tutor. Menurut Darmawan (2011: 139) bahwa “pembelajaran tutorial bertujuan untuk memberikan kepuasan/pemahaman secara tuntas (*mastery*) kepada peserta didik mengenai materi atau bahan pelajaran yang sedang dipelajarinya”. Prinsip pokok tutorial adalah kemandirian siswa.

Video tutorial adalah salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu siswa dalam belajar mandiri ataupun kelompok sehingga materi pelajaran yang diajarkan dapat dipahami sehingga terjadinya pertukaran informasi antara pengirim ke penerima sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Berikut ini langkah-langkah sederhana untuk membuat *video tutorial*.

1) Membuat Naskah *Video Tutorial*

Sebelum membuat *video tutorial*, kita memahami tujuan pelajaran yang akan dicapai dengan menggunakan media *video tutorial* dan materi ajar yang akan dimasukkan kedalam *video tutorial*. Setelah itu kita membuat naskah, *scenario* atau *draft* dari *video tutorial* kita. Naskah ini nantinya akan berupa format teks yang didalamnya ada *opening video, narration, sound effects, pictures, animation, text, transitions, cursor effects, and closing video*.

2) Melakukan Proses *Recording*

Setelah membuat langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat *video tutorial*, selanjutnya adalah melakukan proses *recording* (rekaman). Proses ini dilakukan dengan menggunakan kamera DSLR untuk merekam gerakan atau aktivitas dalam pembuatan *video tutorial*.

3) Mengedit *Video Hasil Recording*

Tahap selanjutnya, video rekaman sebaiknya kita edit terlebih dahulu sebelum diproduksi. Dalam hasil *recording*, tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa kesalahan atau bagian yang kurang sesuai dengan keinginan kita. Hal ini akan berguna dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas *video*, baik dengan menambah efek-efek maupun menambah fitur lainnya sehingga *video* akan lebih baik, unik, dan menarik.

4) Memproduksi atau *Publishing Video*

Apabila tahapan pembuatan naskah, merekam, dan mengedit *video tutorial* telah selesai, tahap berikutnya adalah memproduksi atau mempublikasikan *video tutorial* tersebut ke format media, CD/DVD, dan *web*.

b. *Camtasia Studio*

Camtasia studio merupakan perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan oleh *TechSmith Corporation* khusus bidang multimedia. Dahtul dalam Wirasmita dan Putra (2015: 268) menjelaskan bahwa *camtasia studio* sebuah *studio video* yang berisi beberapa konversi mengedit, merekam, dan menangkap alat untuk desain *professional video, demo* dan presentasi.

Software Camtasia Studio memiliki kelebihan maupun kekurangan dalam penggunaannya hal ini sangatlah wajar dalam sebuah *software* komputer, Menurut Arista (2014) Kelebihan *camtasia studio* ialah (1) *Webcam, Record video*, dan *audio, software* ini memiliki kemampuan untuk merekam aktivitas layar dan juga mampu menggunakan *webcam* disamping itu juga dilengkapi *merekam audio* yang sangat jernih. (2) Mengedit *video, camtasia studio* menyediakan edit *video* hasil rekaman, tidak tanggung-tanggung bias menambah sampai puluhan layar edit, baik itu *video, audio*, dan tulisan. (3) Ringan, ukuran yang cukup ringan tetapi desain dari *software* yang mewah sehingga tidak membuat mudah merasa bosan untuk menggunakannya. (4) Fitur *render* tanpa perlu menyimpan hasil/outputnya di laptop/pc dan bisa langsung menguploadnya ke screencast, vimeo, google drive, dan youtube. Adapun kelemahan dari *software* ini yaitu (1) jika dibandingkan dengan *adobe premiere* fitur pada *camtasia* masih kurang

lengkap, tetapi sebenarnya fitur camtasia studio itu sendiri sudah cukup standar. (2) aktifasinya masih bisa dibobol dengan *crack* dan *patch*. (3) terkadang kurang *support*, ada beberapa *file* yang dalam format lain kurang mendukung jika dimasukkan dalam edit *video* ini. (3) tidak dapat merekam game walaupun bisa hanya *game* tertentu.

7. Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pengertian Pendidikan Jasmani telah disepakati oleh para ahli merupakan terjemahan dari istilah asing *Physical Education*. Menurut Sumanto dan Sukiyo dalam Subekti (2004) Pendidikan Jasmani diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan lingkungannya yang dikelola dengan aktivitas jasmani secara sistematis menuju pada pembentukan manusia Indonesia seutuhnya. Pendapat serupa dikemukakan oleh Edwar L Fox dkk dalam Subekti (2004) pengertian Pendidikan Jasmani adalah proses yang membawa perubahan individu melalui perkembangan pengalaman. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan pembentukan manusia melalui interaksi

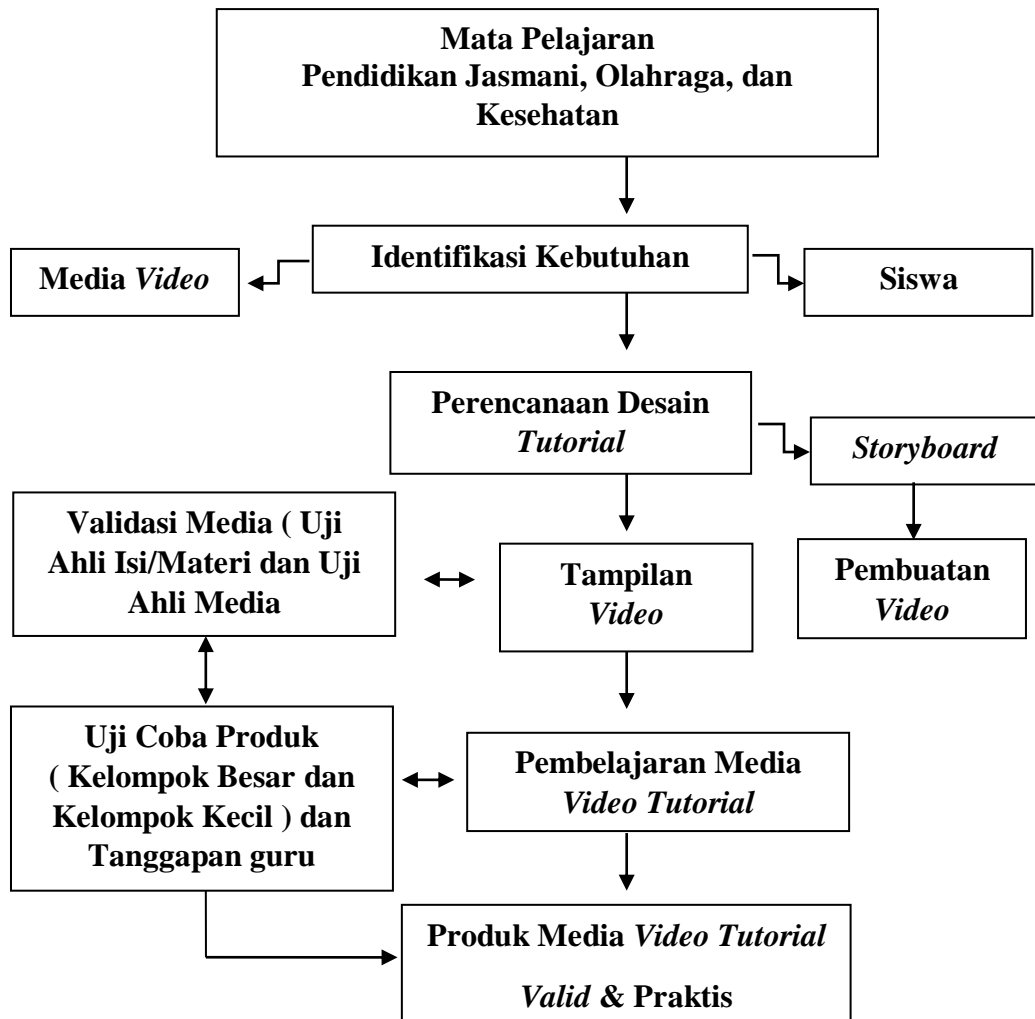
yang dikelola secara sistematis antara siswa dengan lingkungan untuk menuju .pada manusia seutuhnya.

B. Kerangka Pikir

Pengembangan media pembelajaran *video tutorial* pembelajaran memberikan gambaran dari pandangan kepada guru untuk selanjutnya menggunakan media yang inovatif dalam hal ini media *video tutorial* pembelajaran, yang dimana media ini tentunya tidak hanya dipergunakan semata untuk hiburan, tetapi juga dipergunakan dalam dunia pendidikan.

Guru sebagai penggerak utama dalam pembelajaran dan diharapkan mampu meminimalisir segala kemungkinan yang bisa terjadi dalam hubungan dengan pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian guru diharapkan dapat menggunakan media yang inovatif yang siap pakai baik guru sendiri maupun oleh siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Skema kerangka pikir pengembangan media pembelajaran yang menjelaskan kaitan media dengan proses pembelajaran *video tutorial*. Pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian.