

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

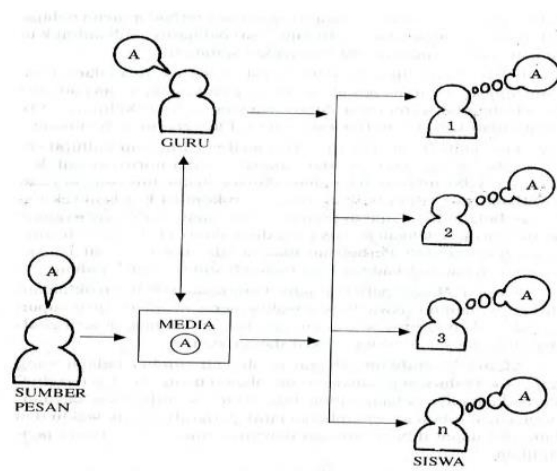
1. Pengertian Pembelajaran

Menurut (Hamzah, 2009: 54) belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Sedangkan menurut pendapat Baharudin dan Ersu NW (2007:11) belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.

Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Syaiful Sagala (61: 2009) adalah “membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik., sedangkan belajar oleh peserta didik. pembelajaran merupakan proses interaksi belajar mengajar yang melibatkan komponen-komponen pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, guru sebagai pengajar, peserta didik sebagai subyek yang menerima pelajaran, materi pelajaran, metode, media dan evaluasi.

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi atau penyampaian yang terjalin antara guru dengan siswa melalui alat atau media. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang terdapat dalam kurikulum, sumber pesannya adalah guru, siswa, orang lain, penulis buku, salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pembelajar.

Gambar 2.1 dibawah ini menggambarkan proses komunikasi yang berhasil. Karena dengan sumber yang sama penerima pesan dapat memahami dengan maksud yang sama pula.



Gambar 1. 1 Proses Komunikasi yang Berhasil

(Sumber: Sadiman 2002: 14)

2. Teori Pembelajaran

Menurut Hoy & Miskel (dalam Sugiyono, 2010:55), “Teori adalah seperangkat konsep, asumsi, dan generalisasi yang dapat

digunakan untuk mengungkapkan dan menjelaskan perilaku dalam berbagai organisasi”. Sedangkan menurut pendapat Emory Cooper (dalam Umar, 2004:50), mengatakan “Teori adalah suatu kumpulan konsep, definisi, proposisi, dan variabel yang berkaitan satu sama lain secara sistematis dan telah digeneralisasi sehingga dapat menjelaskan dan memprediksi suatu fenomena (fakta-fakta) tertentu”.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dalam proses belajar mengajar perlu memahami beberapa teori yang memungkinkan dapat memprediksi hasil belajar serta membuat hipotesis kemauan belajar siswa, menurut Suyanto (2010) ada tiga teori belajar yaitu :

a. Teori belajar Behaviorisme

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan m 2. Teori Belajar kognitivisme

b. Teori belajar kognitif

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Kontruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern.

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajarankonstektual yaitu bahwa pengetahuan dibangun

oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong.

Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

3. Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar” . Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2002).

Rohani (1997: 2) yang dikutip oleh (Rusydiyah) menulis beberapa pengertian media sebagai berikut.

- a. Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebarkan ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima (Santoso S. Hamijaya).
- b. Media adalah channel (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada (McLuhan).
- c. Media adalah medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan (Blake and Haralsen).
- d. *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) menyatakan, media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.
- e. *National Education Association* (NEA) berpendapat media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.
- f. Menurut Brigg, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang dan sesuai untuk belajar, misalnya: media cetak, media elektronik.

g. Menurut Donald P. Ely & Vernon S. Gerlach, pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit, bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memroses serta menyampaikan informasi. Menurut arti luas, yaitu: kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Menurut Ibrahim (2004) mengemukakan bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pebelajaran (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contoh: gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya.

Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan untuk proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran perhatian dan kemampuan atau ketrampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

4. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi diantaranya adalah untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan, meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi yang disajikan serta menyajikan data yang lebih kuat dan terpercaya. Klaisifikasi dan

pengelompokan media pembelajaran ini sangat beragam dan berbeda beda antar ahli. Menurut (Djamarah, 2002:40) media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis yaitu :

- a. Media auditif, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja (radio, kaset rekorder).
- b. Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam (bingkai, foto, gambar, atau lukisan).
- c. Media audiovisual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. Contoh : televise, film, video

Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin (dalam Arsyad, 2002: 79-101) adalah sebagai berikut :

- a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi

- b. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

- c. Media berbasis visual

Media berbasis visual (image) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media

visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

d. Media berbasis audiovisual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya.

e. Media berbasis computer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI). Modus ini dikenal sebagai Computer Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Azhari Arsyad 2011:33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan media tradisional

1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque, *proyeksi overhead, slides, filmstrips.*

- 2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- 3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, *cartridge*.
- 4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
- 6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
- 7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- 8) Media realia yaitu model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Pilihan media teknologi mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, *compact (video) disc*.

5. Fungsi Media Pembelajaran

Sudrajat (dalam Putri, 2011: 20) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu:

- a. media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa
- b. media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas

- c. media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan
- d. media menghasilkan keseragaman pengamatan
- e. media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis
- f. media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
- g. media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Kesimpulan yang dapat ditarik yang dipaparkan oleh Sudrajat yaitu media pembelajaran sebagai alat untuk mengatasi hambatan yang terjadi di dalam kelas.

Media pengajaran, menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2002:20-21) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- a) memotivasi minat dan tindakan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak.
- b) menyajikan informasi berfungsi sebagai pengantar ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.
- c) memberi instruksi dimana informasi yang terdapat dalam bentuk atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

6. Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad (2002 : 26) mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- a. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

7. Jenis Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam melaksanakan proses belajar. Pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan cara menarik yang mampu membangkitkan minat siswa untuk melaksanakan pembelajaran. Menurut Sutikno (2014: 33-34) metode secara harfiah berarti “cara”. Metode diartikan sebagai suatu cara atau

prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “pembelajaran” berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan.

Berikut merupakan beberapa metode pembelajaran menurut para ahli :

a. Metode ceramah

Dr. Hamdani, M.A. (2011: 278) mengemukakan bahwa “Metode ceramah adalah suatu cara mengajar yang paling tradisional dan telah lama dilaksanakan oleh guru. Dengan penyajian materi melalui penuturan dan penerangan lisan guru kepada siswa. Metode ini digunakan apabila pelajaran tersebut banyak mengandung hal-hal yang memerlukan penjelasan dari guru. Menurut Winarno Surahmad, M.Ed, ceramah adalah penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya, sedangkan peranan murid mendengarkan dengan teliti, serta mencatat yang pokok dari yang dikemukakan oleh guru.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan metode ceramah merupakan cara konvensional, yaitu dengan menyampaikan informasi secara lisan kepada siswa. Metode

ceramah dianggap sebagai metode yang paling praktis dan ekonomis.

b. Metode diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pembelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternative pemecahan atas sesuatu masalah (Suharjo, 2006). Diskusi ialah percakapan ilmiah yang responsive berisikan pertukaran pendapat yang dijalin dengan pertanyaan-pertanyaan problematic pemunculan ide-ide ataupun pendapat dilakukan oleh beberapa orang yang tergabung dalam kelompok itu yang diarahkan untuk memperoleh pemecahan masalah dan untuk mencari kebenaran. (Sagala, 2003).

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode diskusi adalah guru memberikan ruang terhadap mahasiswa untuk menyampaikan pendapat, bertukar pikiran dengan membicarakan suatu topik atau permasalahan untuk memperoleh pemecahan masalah.

c. Metode demonstrasi

Menurut Djamarah, (2000:2) bahwa metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk

memperlihatkan sesuatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan pelajaran. Menurut Muhibbin Syah (2006: 208) demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan yang dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas.

d. Metode resitasi

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 85) metode penugasan (resitasi) adalah “Metode penyajian bahan, dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar yang dapat dilakukan dalam kelas, di halaman sekolah, di laboratorium, di perpustakaan dan pada lingkungan sekolah lainnya yang mendukung”. Menurut Nana Sudjana (2011:81) Tugas atau resitasi tidak sama dengan pelajaran rumah tetapi jauh lebih luas dari itu. Tugas dapat merangsang anak untuk lebih aktif belajar baik secara individual maupun kelompok.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa metode resitasi adalah metode yang mengharuskan mahasiswa belajar mandiri dengan cara mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru untuk memperoleh pengetahuan seluas-luasnya.

B. Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

Definisi pengetahuan menurut Reber (2010) pengetahuan ialah kumpulan informasi yang dimiliki seseorang atau kelompok, atau budaya tertentu. Notoatmojo (2003), Mendefinisikan Pengetahuan berupa ide atau hasil dari sebuah aktivitas atau perilaku manusia yang telah terjadi setelah penginderaan dari objek tertentu.

Berdasarkan definisi diatas dapat ditarik kesimpulan pengetahuan merupakan informasi yang terkumpul karena pengalaman sejak lahir yang dimiliki individu sehingga seorang tersebut menjadi tahu akan sesuatu.

2. Pengertian Pemahaman

Menuru Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Pemahaman adalah sesuatu yang sudah kita pahami dan kita dan kita mengerti dengan benar : Pemahaman menurut Sudirman adalah suatu kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya, sedangkan suharsimi menyatakan bahwa pemahaman *Comprehension* adalah bagaimana seseorang

mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan.

3. Kategori Pengetahuan

Menurut Bloom (dalam Notoadmojo, 2007) pengetahuan yang mencakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan yaitu: tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi.

a) Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan, dan sebagainya.

b) Memahami (*Comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi harus dapat

menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, dan meramalkan terhadap objek yang dipelajari.

c) Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real.

d) Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan, membedakan, memisahkan, dan mengelompokkan.

e) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Misalnya, dapat menyusun, dapat merencanakan dan dapat meringkas terhadap teori-teori yang sudah ada.

f) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut notoatmojo (2003) adapun faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya pengetahuan yaitu :

a. Faktor Internal

Faktor internal mempengaruhi terbentuknya : pertama pendidikan, secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat melalui kegiatan untuk memberikan dan meningkatkan pengetahuan sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidik. Dari batasan ini tersirat unsur-unsur pendidikan yakni : input adalah sasaran pendidikan (individu, kelompok dan masyarakat) dan pendidik (pelaku pendidikan), proses (upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain), dan output (meningkatnya pengetahuan sehingga melakukan apa yang diharapkan) (Notoatmodjo, 2003). Pendidikan dapat mempengaruhi seseorang termasuk juga perilaku seseorang akan pola hidup terutama dalam memotivasi untuk sikap berperan serta dalam pembangunan (Nursalam, 2003).

Kedua pekerjaan, menurut Thomas yang dikutip oleh Nursalam (2003), pekerjaan adalah keburukan yang harus dilakukan terutama untuk menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarga. Pekerjaan bukanlah sumber kesenangan,

tetapi lebih banyak merupakan cara mencari nafkah yang membosankan, berulang dan banyak tantangan. Sedangkan bekerja pada umumnya merupakan kegiatan yang menyita waktu. Bekerja bagi ibu-ibu akan mempunyai pengaruh terhadap kehidupan keluarga.

Ketiga umur, menurut Elisabeth yang dikutip Nursalam (2003) usia adalah umur individu yang dihitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun. Sedangkan menurut Huclock yang dikutip Nursalam (2003) semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat seseorang yang lebih dewasa dipercayai dari orang yang belum tinggi kedewasaannya. Hal ini akan sebagai dari pengalaman dan kematangan jiwa.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal mempengaruhi terbentuknya: pertama faktor lingkungan, menurut Mariner yang dikutip dari Nursalam (2003) lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku orang atau kelompok. Kedua sosial budaya, sistem social budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi dari sikap dalam menerima informasi.

5. Pengukuran Pengetahuan

Menurut Arikunto, Suharsimi (2010) pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden ke dalam pengetahuan yang ingin diukur dan disesuaikan dengan tingkatannya. Secara umum adapun jenis pengukuran yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan ada dua yaitu :

a. Pertanyaan subjektif

Penggunaan pertanyaan subjektif dengan jenis pertanyaan *essay* digunakan dengan penilaian yang melibatkan faktor subjektif dari penilai, sehingga hasil nilai akan berbeda dari setiap penilai dari waktu ke waktu.

b. Pertanyaan objektif

Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (*multiple choise*), betul salah (*true or false*) dan pertanyaan menjodohkan (*matching*) dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

Menurut Arikunto Suharsimi (2010), pengukuran tingkat pengetahuan dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu:

- 1) Pengetahuan baik bila responden dapat menjawab 76-100% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
- 2) Pengetahuan cukup bila responden dapat menjawab 56-75% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.

- 3) Pengetahuan kurang bila responden dapat menjawab <56% dari total jawaban pertanyaan.

C. Video Pembelajaran

1. Pengertian Video Pembelajaran

Dengan berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pendidikan, khususnya media video sudah merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. 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 menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Azhar Arsyad (2011 : 49) 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. 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 pengertian video menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa video merupakan media audio-visual yang memuat objek benda bergerak dengan suara. Isi dari video dapat berupa penyajian materi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan.

2. Tujuan Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran

Ronal Anderson, (1987: 104) 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

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

- 2) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- 3) 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.

Dari tujuan diatas dapat disimpulkan beberapa manfaat video pembelajaran Video juga bisa dimanfaatkan untuk hamper semua topik, model - model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif,

dan psikomotorik. 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 di dalam video, peserta didik bias memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

3. Kriteria Video Pembelajaran

Video mampu menayangkan pesan pembelajar secara realistik. Video memiliki beberapa features yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu features tersebut adalah slow motion mampu memperlambat gerakan yang bergerak cepat sehingga siswa mudah untuk mempelajari. Slow motion adalah kemampuan teknis untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung cepat.

Kriteria media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2013:74):

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor
- b. Tepat untuk mendukung isi pengajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi. Agar dapat membantu proses pengajaran

secara afektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa

- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah sebagai media yang terbaik.
- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru menggunakannya.
- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama afektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun foto graf harus memenuhi persyaratan tertentu. Missal, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain.

4. Kelebihan dan Kelemahan Video Pembelajaran

- a. Kelebihan Media Video menurut Daryanto

Menurut Daryanto (2011:79), mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media video, antara lain :

- 1) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- 2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Sedangkan kekurangannya, antara lain :

- 1) Opposition

Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.

- 2) Material pendukung

Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.

- 3) Budget

Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

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.

Arsyad azhar (2013:50-51) mengungkapkan keuntungan film dan video, antara lain :

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya, langkahlangkah dan cara yang benar dalam berwudlu.
- 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya, film kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare atau eltor dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan, film dan video, seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.

- 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Misalnya, bagaimana kejadian mekarnya kembang mulai dari lahirnya kuncup bunga hingga kuncup itu mekar.

Menurut Arsyad Azhar (2013:51) disisi lain video memberikan manfaat namun ada juga keterbatasannya antara lain yaitu :

- 1) Pengaduan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- 3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

D. Pembuatan Video

1. Adobe Pre Adobe Premiere

Adobe Premiere Pro CS6 merupakan software untuk melakukan editing video. Menurut Razaq dan Ispantoro (2011), software keluaran Adobe Corporation ini memang sudah umum digunakan untuk mengedit video baik untuk keperluan film, iklan dan lain lain. Adobe Premiere Pro CS6 memiliki keunggulan bisa menerima hampir semua ekstensi video, seperti .avi, .mov, .wmv dan lain lain.

2. Adobe After Effects

Adobe After Effect CS4 adalah program aplikasi berbasis video editing yang diproduksi oleh perusahaan perangkat lunak yaitu Adobe System Incorporated. Dalam dunia pengolahan video editing, Adobe After Effects merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan karena kemudahan dalam pengolahan video sehingga objek apapun dapat dimanipulasi dengan perpaduan efek yang cantik dan profesional.

3. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah aplikasi yang menyediakan alat untuk digunakan untuk mengerjakan grafik vector, yang mencakup bentuk vector dan objek vector. Illustrator menyediakan drawing tools pada panel Tools yang pengguna dapat gunakan untuk membuat bentuk-bentuk yang bervariasi, seperti rectangles, rounded rectangles, ellipses,

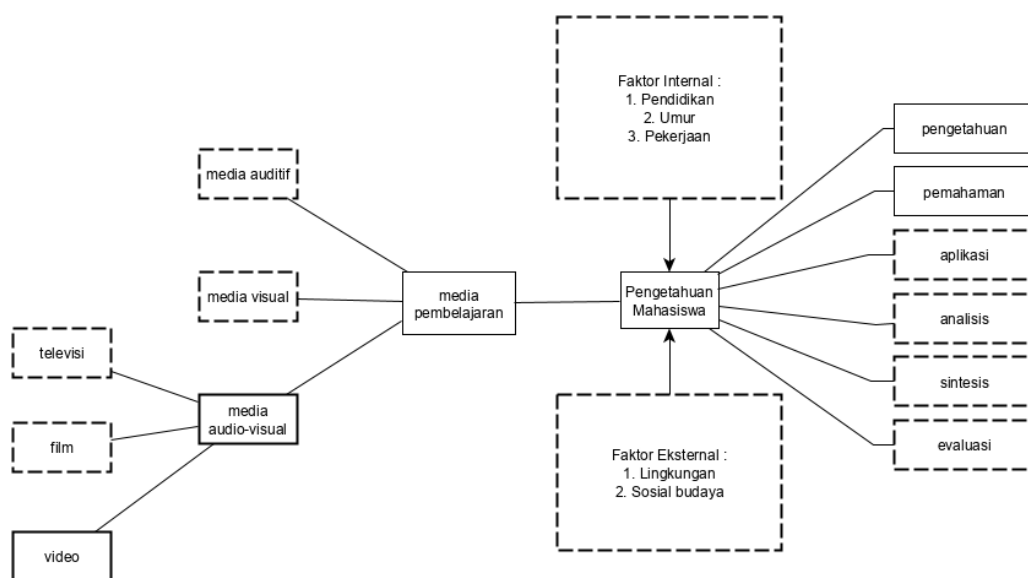
polygons, stars, flares, lines, arcs, spirals, rectangle grids, dan polar(circular) grids.(Johnson, 2012: 63).

E. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alek Kurniawan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2015 yang berjudul “KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA JERMAN PESERTA DIDIK KELAS X MIA SMA NEGERI 1 SEDAYU BANTUL”. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidak perbedaan Perbedaan prestasi belajar keterampilan menyimak bahasa Jerman peserta didik kelas X MIA SMA Negeri 1 Sedayu Bantul antara yang diajar menggunakan media video animasi dan yang diajar menggunakan media konvensional. Perbedaan penelitian ini terletak pada materi yang disajikan, waktu penelitian, dan tempat penelitian.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ilham Musyadat Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2015 yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEOSCRIBE* UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X MAN BANGIL” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas,

efisiensi, dan kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui *Videoscribe* terhadap guru dan siswa. Perbedaan penelitian ini terletak pada materi yang disajikan, waktu penelitian, dan tempat penelitian.

F. Kerangka Konsep



Gambar 1. 2 Kerangka Konsep

(Sumber : Modufikasi dari Djamarah (2002:40), Notoatmojo (2003), Notoatmojo (2007))

KETERANGAN :

————— : Variabel yang diteliti

----- : Variabel yang tidak diteliti

G. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah :

H_0 = Tidak ada perbedaan rata-rata pemahaman mahasiswa DIII RMIK antara kelompok mahasiswa A yaitu yang hanya diberikan *handout*

dengan mahasiswa kelompok mahasiswa B yaitu yang diberikan *handout* serta video pembelajaran.

H_1 = Ada perbedaan rata-rata pemahaman antara mahasiswa DIII RMIK antara kelompok mahasiswa A yaitu yang hanya diberikan *handout* dengan kelompok mahasiswa B yaitu yang diberikan *handout* serta video pembelajaran.

