

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer

2.1.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Suparman (2001:187) menyatakan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan, pengirim dan penerima pesan itu dapat berupa orang, atau lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat elektronik, gambar dan lain-lain. Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim yaitu instruktur atau guru kepada penerimanya sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012:29). Secara khusus Azhar (2011:3) mengatakan pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi verbal. Selanjutnya Heinich (dalam Rusman, 2011:169) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah “batas

medium sebagai perantara yang mengantar informasi antar sumber dan penerima". Jadi media pembelajaran mencakup segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Media bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan atau suasana belajar yang kondusif untuk pembelajar misalnya, bisa berupa bahan cetak seperti: handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart. Audio visual seperti: video/film, VCD. Audio seperti: radio, kaset, CD audio. Visual: foto, gambar, model/maket. Multimedia: CD interaktif, computer Based, Internet.

Kemudian Arsyad (2011:26) merumuskan manfaat dari media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu: Unila arsyad 2011:3

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan media informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar pada siswa.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
 - a. Objek atau benda yang amat besar untuk dapat ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b. Objek atau benda yang amat kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.

- c. Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan kembali melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video.
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung merapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik teknik rekaman seperti *time lapse* untuk film, video, *slide*, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke musium atau kebun binatang.

2.1.2 Jenis Jenis Media Pembelajaran

Rusman (2011:182) mengelompokkan media pembelajaran menjadi tiga yaitu media audio, visual, dan gabungan keduanya yaitu audio visual, dengan penjelasan sebagai berikut:

- (a) **Media audio:** adalah media yang hanya didengar dengan menggunakan pendengaran saja. Media ini mengandung pesan auditif sehingga dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, kreatifitas dan inovasi pembelajar. Media ini menuntut kemampuan daya dengar dan menyimak yang tinggi dari pembelajar. Penggunaan media ini dapat meringankan tugas guru, misalnya guru yang ingin mengajarkan aneka suara binatang, suara letusan gunung, dalam penyampaian bahasa baik bahasa Indonesia atau bahasa asing lainnya.
- (b) **Media Visual:** adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar mati ataupun gambar bergerak seperti:
- a) Gambar mati/diam adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik, seperti gambar atau tubuh manusia.
 - b) Media grafis adalah media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pembelajaran (bukan fotografik), termasuk di dalamnya adalah grafik, bagan, diagram, poster dan kartun.
 - c) Model dan realita merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman langsung. Realita merupakan model objek nyata dari suatu benda. Pembelajar dapat belajar secara langsung dari objek yang sedang dipelajari. Proses belajar yang dikembangkan dapat mengakomodasi tentang pembelajaran berbasis pengalaman.
- (c) **Media Audio Visual:** Media audio visual merupakan gabungan dari kedua jenis media yaitu alat bantu yang dapat digunakan melalui pendengaran dan

melalui penglihatan. Karena menggunakan lebih dari satu indra dalam pemanfaatannya, maka media audio visual sering juga dimasukkan ke dalam kelompok multimedia.

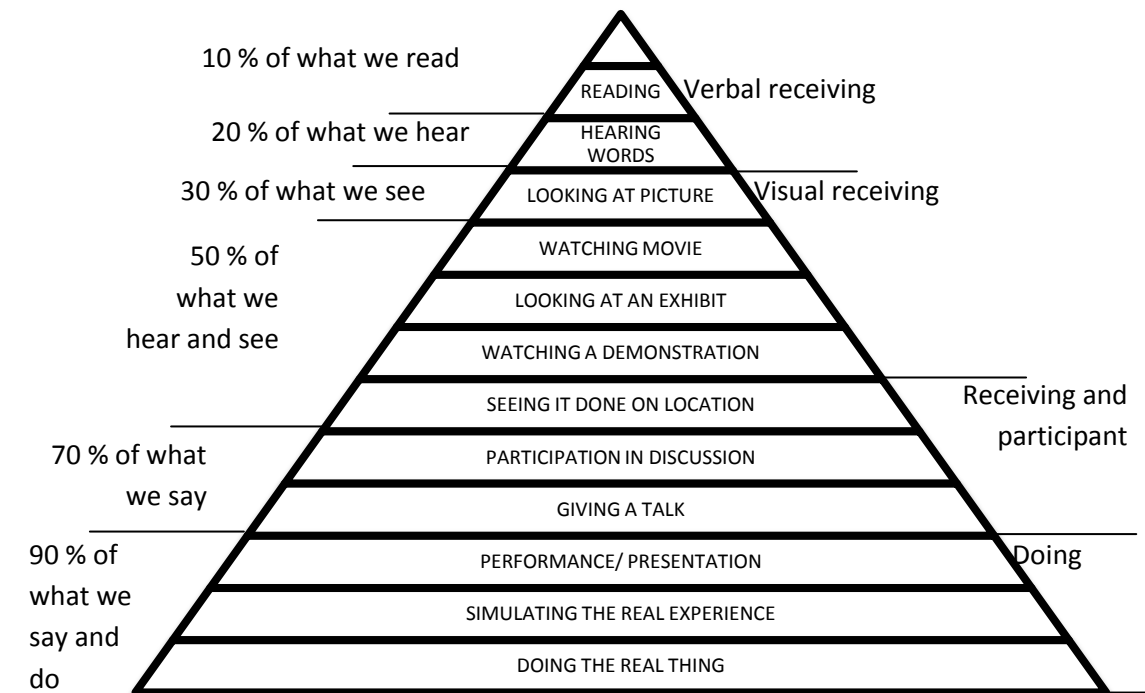
2.1.3 Pengertian Multimedia

Media sebagai salah satu alat sumber belajar menjadi salah satu komponen dari sistem pembelajaran. Menurut KBBI (2002:762) multimedia adalah penyedia informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi dan teks. Sedangkan dalam kamus *Oxford-Advance Learner's Dictionary* (Musfiquon 2012:186) disebutkan multimedia berarti "*involving several different methods of communication*" yaitu melibatkan berbagai metode berbeda dalam komunikasi. Jika diartikan dalam konteks pembelajaran maka multimedia adalah penggunaan berbagai macam media yang berbeda dalam penyampaian materi belajar agar materi dapat diterima secara optimal oleh pembelajar yang memiliki modalitas berbeda.

Multimedia merupakan penggabungan banyak unsur media, teks, suara, gambar, animasi, dan video, sehingga multimedia menjadi sarana yang tepat yang memenuhi semua unsur media untuk menjadi alat penyampai pesan dari guru kepada pembelajar. Dengan adanya kelengkapan unsur media yang ada dalam multimedia maka diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dan dengan adanya penggabungan dari unsur-unsur media tersebut akan menyempurnakan penjelasan materi. Penggunaan multimedia diorientasikan untuk membantu kegiatan belajar, multimedia biasanya digunakan sebagai media presentasi di kelas atau media yang membantu menjelaskan materi kepada pembelajar.

penggunaan multimedia dalam pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas pembelajar.

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi contohnya: TV, film, multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain lain. Pembelajaran multimedia dirancang secara sistematis untuk meningkatkan minat dan motivasi pembelajar, dan kualitas belajarnya semakin meningkat. Edgar Dale yang terkenal dengan kerucut pengalaman (*Dale's cone of experience*) mengemukakan bahwa kemampuan manusia memperoleh ilmu pengetahuan atau pengalaman belajar seseorang diperoleh dari indera lihat sebanyak 75%, 13% melalui indera dengar, dan selebihnya melalui indera lainnya (Arsyad dalam Sukiman, 2012:32). Gabungan dari berbagai media yang ada pada multimedia memanfaatkan gabungan dari indera pada manusia untuk pencapaian suatu kompetensi dan tingkat pemahaman peserta didik. Pembelajar akan belajar lebih banyak jika media yang digunakan adalah media audio visual, seperti yang terlihat pada gambar *Dale's cone of experience* berikut:



Gambar 2.1 Dale's Cone Experience (Sukiman,2012:32)

Urutan di atas tidak berarti proses pembelajaran harus selalu dimulai dengan pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan pembelajar dengan mempertimbangkan situasi belajarnya (Sukiman,2012:39).

(10 044 unila)

Multimedia dibedakan menjadi dua yaitu, multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan secara berurutan, contohnya TV dan Film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang hendak dipelajarinya. Contohnya multimedia interaktif dan software program, Ariani dan Haryanto (2010:25).

Karakteristik multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2010:53) adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian mampu mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, yaitu memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakannya tanpa bimbingan orang lain.

2.1.4 Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran

Multimedia dapat berfungsi sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), dan substitusi (pengganti) (Robbyler and Doering dalam Leni Fitriyani, 2010). Multimedia sebagai suplemen apabila pemanfaatannya digunakan secara bebas, apakah akan digunakan pada materi tertentu atau tidak. Meski bersifat sebagai tambahan tetapi penggunaan multimedia ini akan menambah wawasan dan pengetahuan bagi yang pembelajar. Multimedia sebagai komplemen atau pelengkap apabila diprogramkan untuk melengkapi atau menunjang materi pembelajaran yang diterima. Pelengkap ini dapat digunakan sebagai pengayaan bagi pembelajar dengan tujuan untuk memantapkan tingkat penguasaan materi yang berikan atau sebagai remedial apabila pembelajar mengalami kesulitan dalam kegiatan tatap muka di kelas. Multimedia sebagai substitusi atau pengganti apabila multimedia dapat menggantikan sebagian besar tugas guru.

2.1.4.1 Kelebihan Multimedia dalam Pembelajaran

Multimedia yang dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi pembelajaran. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar yang baik dapat ditingkatkan. Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, beberapa kelebihan multimedia berbasis komputer menurut Arsyad (2007 : 172), antara lain, merupakan dokumen hidup, dapat dilihat di layar monitor/diperbesar, dapat didengar suaranya, dan dapat dilihat gerakannya (video/animasi).

Pendapat senada diungkapkan oleh Ariasdi (2008:1):

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti Bulan, Bintang, Salju, dll.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Sedangkan keunggulan pembelajaran berbasis multimedia menurut Musfiquon (2012:189) adalah *“lebih menarik minat siswa, lebih efektif dan efisien, lebih praktis dan materi lebih banyak diserap pembelajar sesuai dengan modalitas belajarnya”*.

Menurut Susilana dan Riyana (2008:125) beberapa multimedia interaktif, yaitu:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera pembelajar.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, antara lain untuk meningkatkan motivasi belajar, memungkinkan pembelajar untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, dan meningkatkan kemampuan untuk dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Heinich dkk (dalam Rusman:109) mengemukakan kelebihan multimedia komputer sebagai berikut:

1. Mahasiswa dapat belajar sesuai kemampuan dan kecepatannya dalam memahami informasi yang ditayangkan karena mahasiswa dapat melakukan kontrol terhadap aktifitas belajarnya.
2. Dapat menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya sehingga sangat membantu mahasiswa *slow learner*.
3. Dapat memberikan umpan balik terhadap hasil belajar.

Sedangkan Miarso (2011:458) berpendapat bahwa keuntungan dari pembelajaran berbantuan komputer adalah:

- 1) Mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak.
- 2) Mampu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki pembelajar.
- 3) Mampu melampaui batas ruang kelas.

- 4) Memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung.
- 5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 6) Mampu membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Mampu membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- 8) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak.
- 9) Memberikan kesempatan untuk belajar mandiri.

Uraian diatas menunjukkan bahwa penggunaan multimedia sangat bermanfaat bagi pembelajaran karena dapat meningkatkan efektivitas terhadap pemahaman materi yang diberikan, efisiensi waktu karena dapat digunakan secara fleksibel, dan kemenarikan materi yang diberikan. Karena multimedia memiliki kemampuan mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik sehingga sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi (Rusman, 2011:110).

2.1.4.2 Kekurangan Multimedia dalam Pembelajaran

Selain keunggulan yang dimiliki di atas multimedia juga memiliki beberapa kelemahan menurut Musfiqon (2012:189) biaya lebih mahal, guru belum terampil mengoperasikan multimedia, dan ketersediaan perangkatnya masih terbatas. Senada dengan pendapat di atas Rusman (2011:110) menyatakan:

1. Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program yang dirancang khusus untuk pembelajaran.
2. Biaya perawatan yang meliputi *hardware* dan *software* relatif tinggi.

3. *Compatibility* dan *incompatibility* antara *hardware* dan *software*. Sebuah program komputer memerlukan spesifikasi perangkat keras yang sesuai.
4. Untuk merancang dan memproduksi sebuah program pembelajaran yang berbasis komputer memerlukan banyak waktu dan keahlian khusus.

Sedangkan keterbatasan menurut Susilana dan Riyana (2008: 125), yaitu:

1. Terbatasnya waktu bagi siswa untuk berkonsultasi dengan guru mengenai materi pelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
2. Jumlah siswa yang terlalu banyak menyebabkan kurang tersedianya komentar atau jawaban yang cukup jelas dari guru, atas pertanyaan yang diajukan oleh siswa secara individual.
3. Jumlah siswa yang terlalu banyak juga memiliki kecenderungan terjadinya penjiplakan oleh siswa pada saat mereka dihadapkan pada suatu masalah yang menuntut mereka menyelesaikan secara individual.

Kekurangan lain yang sering ditemui di lapangan antara lain:

1. Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya, misalnya diperlukan komputer atau laptop, speaker dan LCD.
2. Memerlukan tenaga listrik, Jika listrik padam maka multimedia ini tidak dapat digunakan.
3. Memerlukan keterampilan dan kerja tim dalam pembuatannya.

Keterbatasan ini dapat diminimalisir dengan merancang multimedia semenarik mungkin sehingga motivasi untuk belajar meningkat, serta diperlukan sarana yang mendukung pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran.

2.1.4.3 Video Sebagai Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi telah merambah kepada dunia pendidikan sebagai inovasi media pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Perkembangan ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi yang mampu menggabungkan visual (gambar bergerak) dengan audio (suara) yang kemudian disebut dengan video. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) membatasi media pendidikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Arsyad, 2011:3).^{Umla}

Menurut Anderson (Sukiman, 2012:28) media pembelajaran adalah media yang memungkinkan hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan para pembelajar. Menurut Briggs (Sadiman. dkk, 2009:6)^{uml} media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar, contohnya buku, film, kaset, video pembelajaran. Kemp & Dayton (Sukiman, 2012:39) meyakini media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar besar jumlahnya, yaitu:

- a. Memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.
- b. Menyajikan Informasi. Isi dan bentuk penyajiannya amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajiannya dapat berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Partisipasi yang diharapkan hanya terbatas pada persetujuan atau

ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak atau kurang senang, netral, atau senang.

- c. Memberi instruksi. Informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan peserta didik baik dalam benak mental ataupun aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Contoh, bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Untuk tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Untuk tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan. Video merupakan media yang cocok untuk kelas, kelompok kecil, bahkan personal. Kemudian video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pembelajar, dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal (Smaldino, 2011:405).

Pada ranah kognitif, pembelajar bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter terasa lebih hidup. Video dapat memperlihatkan proses, hubungan dan teknik. Selain itu menonton 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 yang berkaitan dengan emosional impact yang dimiliki oleh video, dimana ia mampu secara langsung sampai kepada sisi penyikapan personal dan sosial siswa. Membuat mereka tertawa terbahak-bahak (atau hanya tersenyum) karena gembira, atau sebaliknya menangis berurai air mata karena sedih.

Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya video yang dicontohkan Smaldino (2011:405) menampilkan seorang tukang kayu pada abad ke-18 sedang membuat gentong maka dapat ditampilkan tahap demi tahap saat itu juga, dapat memperlambatnya untuk memperlihatkan sesuatu yang spesifik atau mempercepatnya untuk membuat sebuah tinjauan. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun feedback dari teman-temannya. Sedangkan pada ranah meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan bersama. Dengan melihat sebuah tayangan video bersama sama maka akan dapat membangun kesamaan pengalaman, mereka bisa mengamati orang lain, dan mereka bisa mempraktekkan kemampuan interpersonal mereka di hadapan kamera, mengamati diri mereka sendiri dan menerima umpan balik dari sesama pembelajar.

Video sebagai media pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media video antara lain (Rusman, 2011:220):

1. Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
4. Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
5. Memberikan kesan yang mendalam.

Kekurangan video sebagai media pembelajaran antara lain (Rusman, 2011:221):

1. Jangkauannya terbatas.
2. Sifat komunikasi satu arah.
3. Setelah video direkam isinya tidak bisa diganti
4. Memerlukan biaya yang besar untuk membuat video pembelajaran.

Pada penelitian ini video pembelajaran yang dibuat menggunakan model simulasi yaitu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana tanpa resiko. (Rusman, 2011:120), atau dapat juga dikatakan simulasi adalah sebuah model hasil penyederhanaan suatu realitas yang menggambarkan proses yang sedang berlangsung (Musfiqon, 2012:98). Model simulasi adalah model CBI (*Computer based Instruction*) yaitu pembelajaran berbasis komputer yang menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk konten yang menarik dan menggabungkan unsur teks, gambar, audio, gerak dan warna yang serasi.

2.1.5 Model-Model Pembelajaran

(Ganti punya, Rusman buku mba IIN)

Model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran (Sukmawati, 2013:1). Sedangkan menurut Pribadi (2009:75) model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berfikir, pola berfikir dan komponen-komponen yang terdapat di dalam desain sistem pembelajaran biasanya digambarkan dalam bentuk model yang dituangkan dalam bentuk grafis atau *flowchart*. Model desain sistem pembelajaran biasanya menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang perlu ditempuh untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Model desain sistem pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu model berorientasi kelas, model berorientasi produk dan model berorientasi sistem.

Model berorientasi kelas ditujukan untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa yang perlu memperoleh aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan model berorientasi kelas ini pada umumnya didasarkan pada asumsi adanya sejumlah aktivitas pembelajaran yang akan diselenggarakan di kelas dengan waktu belajar yang telah ditetapkan sebelumnya. Model berorientasi produk pada umumnya didasarkan pada asumsi adanya program pembelajaran yang dikembangkan dalam kurun waktu tertentu. Para pengguna produk/ program pembelajaran yang dihasilkan ini biasanya tidak memiliki kontak langsung dengan pengembang programnya. Kontak langsung hanya terjadi saat pada proses evaluasi terhadap prototype program. Model pembelajaran berorientasi sistem dilakukan untuk mengembangkan sistem dalam skala besar, misalnya pelatihan,







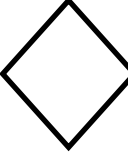
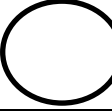
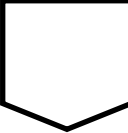
keseluruhan mata pelajaran atau kurikulum. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran berorientasi sistem yang berupa simulasi pelatihan.

2.1.6 Teori Algoritma

Algoritma adalah deskripsi dari suatu tindakan yang dinyatakan dengan sederhana dan berurutan. Melaksanakan algoritma berarti mengerjakan langkah-langkah yang telah disusun di dalam algoritma tersebut. Menurut Landa dalam Candiasa (2003:3) proses algoritmik adalah proses yang terdiri dari serangkaian operasi-operasi elementer yang terbentuk secara seragam dan reguler di bawah kondisi yang didefinisikan untuk memecahkan berbagai masalah. Langkah operasional dalam proses algoritmik dinamakan algoritma. Semua operasi harus dilaksanakan secara sistematis mengikuti urutan yang telah ditetapkan, jika ada langkah yang tidak dikerjakan, tidak urut, atau tidak cocok maka penyelesaian masalah tidak ditemukan.

Penyajian algoritma secara garis besar bisa dalam dua bentuk penyajian, yaitu tulisan dan gambar. Algoritma yang disajikan dengan tulisan yaitu dengan struktur bahasa tertentu (misalnya bahasa Indonesia), dan algoritma yang disajikan dengan gambar, misalnya dengan *flowchart*. *Flowchart* adalah gambar atau diagram alir yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta pernyataannya, disimbolkan dengan anak panah dan berbagai bentuk yang memiliki arti khusus seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Simbol Simbol *flowchart* (Anharku, 2009:2)

Simbol	Nama	Fungsi
	Terminator	Permulaan/ Akhir Program
	Garis Air (Flow Line)	Arah Ali Program
	Preparation	Proses Inisialisasi/ Pemberian Harga Awal
	Proses	Proses Perhitungan / Pengolahan Data
	(Input/Output Data)	Proses Input/Output Parameter Informasi
	Predefined Process	Permulaan Sub Program/Proses Menjalankan Sub Program
	Decision	Perbandingan Pernyataan, Penyeleksian Data Yang Memberikan Pilihan Untuk Langkah Selanjutnya
	On Page Connector	Penghubung Bagian- Bagian Flowchart Yang Berada Pada Satu Halaman
	Off Page Connector	Penghubung Bagian- Bagian Flowchart Yang Berada Pada Halaman Berbeda

2.1.7 *Storyboard*

Menurut Riyana (2007: 20), *storyboard* adalah uraian yang berisi visual dan audio penjelasan dari masing-masing alur dalam *flowchart*. Satu kolom mewakili satu tampilan di layar monitor. Sedangkan menurut Musfiqon (2012:172) *storyboard* adalah rangkaian kejadian yang dilukiskan dalam treatment (uraian alur penyajian suatu program tertentu dalam bentuk esai) tertentu lalu kemudian divisualisasikan sketsa sederhana pada kartu berukuran lebih kurang 8 x 12 cm.

Dalam membuat *storyboard* Lee & Owen (2004:182-186) menjelaskan bahwa Sebelum membuat *storyboard*, disarankan untuk membuat cakupan *storyboard* terlebih dahulu dalam bentuk rincian naskah yang kemudian akan dituangkan detail grafik dan visual untuk mempertegas dan memperjelas tema. Untuk mempermudah membuat proyek, maka harus dibuat sebuah rencana kasar sebagai dasar pelaksanaan. Outline dijabarkan dengan membuat point-point pekerjaan yang berfungsi membantu untuk mengidentifikasi material apa saja yang harus dibuat, didapatkan, atau disusun. Setiap *storyboard* memuat informasi berikut: (1) Sketsa atau gambaran layar, halaman atau frame, (2) Warna, penempatan dan ukuran grafik, (3) Teks asli, jika ditampilkan pada halaman atau layar, (4) Warna, ukuran dan tipe *font*, (5) Narasi, (6) Animasi, (7) Video, (8) Audio, (9) Interaktivitas.

2.2 Teori Belajar dan Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Belajar

Kimble dalam Karwono dan Mularsih (2010:2) menyebutkan belajar adalah perubahan yang relatif permanen di dalam *behavioral potentiality* (potensi behavioral) sebagai akibat dari *reinforced practice*.

Mayer menyebutkan bahwa belajar adalah menyangkut adanya perubahan perilaku yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman (Karwono dan Mularsih, 2010:2).

Menurut Gagne belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku (Karwono dan Mularsih, 2010:2). Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam [perilaku](#) atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Perubahan akibat belajar dapat terjadi dalam berbagai bentuk perilaku, dari ranah [kognitif](#), [afektif](#), dan/atau [psikomotor](#) tidak terbatas hanya penambahan [pengetahuan](#) saja. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya .

2.2.2 Teori Teori Belajar

Teori Belajar selalu bertolak dari sudut pandang psikologi belajar dengan tiga aliran besarnya yaitu psikologi behaviorisme, psikologi kognitif, dan psikologi

humanistik (Karwono dan Mularsih, 2010:41). Namun pada praktiknya berkembang pula teori belajar yang inovatif seperti teori belajar konstruktivisme, dan teori pengolahan informasi. Rujukan dalam penelitian ini adalah teori behaviorisme, teori kognitif, teori konstruktivisme, teori humanistik, teori pemrosesan informasi, dan teori perkembangan anak.

1. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme dengan menggunakan hubungan stimulus-respon. Teori ini lebih menekankan pada tingkah laku manusia dan memandang individu sebagai makhluk reaktif yang memberi respon pada lingkungan. Pengalaman dan latihan akan membentuk perilaku mereka. Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behaviorisme adalah penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*). Jika penguatan ditambahkan (*positif reinforcement*) respon yang diharapkan semakin kuat. Tokoh penting dalam teori ini behaviorisme ini antara lain adalah Pavlov, Skinner, Thorndike dan, E.R.Guthier (Karwono dan Mularsih, 2010:41).

2. Teori Kognitif

Teori belajar kognitif menekankan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia, dimana proses tersebut tidak dapat diamati. Belajar bukan hanya sekedar interaksi antara stimulus dan respon, tetapi melibatkan juga aspek psikologis (mental, emosi, persepsi) dalam memproses informasi yang tampak, yang menyebabkan orang memberikan respon terhadap sebuah stimulus belajar. Menurut teori kognitif, belajar dipandang sebagai suatu usaha untuk mengerti tentang sesuatu yang dilakukan secara aktif oleh pembelajar dan belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi. Informasi yang

masuk kedalam syaraf pusat tersebut kemudian direkan dan disimpan dalam memori jangka pendek dalam waktu yang amat singkat. Penyimpanan dalam waktu singkat ini juga mengalami pemrosesan, yaitu sebagian informasi yang tidak bermakna hilang dari sistem informasi (tidak berhasil dikodekan) dan yang bermakna diproses lebih lanjut (dikodekan). Proses pereduksian ini juga dikenal dengan persepsi selektif. Informasi jangka pendek yang diproses dalam bentuk kode-kode ini ditransformasi kedalam memori jangka panjang. Saat transformasi, informasi terbaru terintegrasi dengan informasi informasi yang lama yang sudah tersimpan dalam memori jangka panjang kemudian disiapkan untuk dapat digunakan dikemudian hari. Tokoh teori belajar kognitif diantaranya adalah: Piaget dengan teori perkembangan kognitif, Vygotsky dengan teori perkembangan kognitif sosial, Bandura dengan teori kognitif sosial melalui belajar dan pengamatan, Bruner dengan teori discovery, dan Ausubel dengan teori kebermaknaan (Karwono dan Mularsih, 2010:61).

3. Teori Konstruktivisme Piaget dan Vygotsky

Konstruktivisme menekankan agar individu secara aktif menyusun dan membangun pemahaman (Santrock, 2008:8). Teori ini dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, keduanya menyatakan bahwa perubahan kognitif kearah perkembangan terjadi ketika konsep-konsep yang sebelumnya sudah ada mulai bergeser karena adanya sebuah pengetahuan baru yang diterima melalui proses ketidakseimbangan (*disequilibrium*). Jean Piaget dan Vygotsky memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah sama-sama menganut aliran konstruktivis. Dalam belajar peserta didik harus membangun sendiri

pengetahuannya, karena proses belajar itu datang dari dalam individu bukan dari luar. Informasi yang datang merupakan stimulus yang harus diolah untuk mendapatkan pengetahuan baru. Perbedaan keduanya terletak pada proses pengolahan informasi. Piaget dikenal dengan istilah teori konstruktivisme individual (*individual constructivist theory*) yang menunjukkan keaktifan seseorang secara pribadi untuk mengkonstruksikan pengetahuannya ketika ia berhadapan dengan persoalan, bahan atau lingkungan yang baru. Menurut piaget proses mengkonstruksikan pengetahuan itu terjadi melalui asimilasi dan akomodasi sehingga sampai pada tahap ekuilibrium (Karwono dan Mularsih, 2010: 85). Asimilasi adalah suatu proses mental yang terjadi ketika seseorang memasukkan pengetahuan baru kedalam pengetahuan yang sudah ada. Akomodasi adalah Suatu proses mental yang terjadi ketika anak menyesuaikan diri dengan informasi baru. Ekuilibrium adalah pergeseran tahap pemikiran anak ketika terjadi konflik kognitif dalam usahanya memahami dunia (Santrock. 2008: 46). Sedangkan Vygotsky berpendapat bahwa seseorang aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain yang lebih berkompeten dengan memanfaatkan zona perkembangan proximalnya (ZPD) yang dikenal dengan teori konstruktivisme sosial (*social constructivist theory*) (Arends, 2008:47).

Peserta didik memiliki dua tingkatan perkembangan yang berbeda. Tingkat perkembangan aktual yang menentukan fungsi intelektual individu saat ini dan kemampuannya untuk mempelajari sendiri hal-hal tertentu. Tingkat perkembangan potensial merupakan tingkat yang dapat dicapai oleh individu dengan bantuan oranglain seperti guru, orangtua, atau teman yang berkompeten. Zona yang

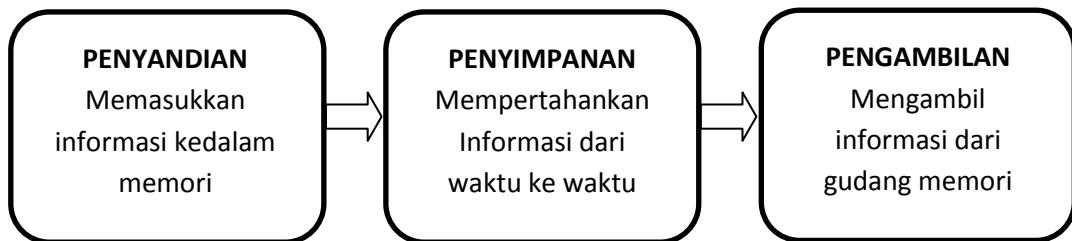
terletak diantara kedua perkembangan ini disebut *zona of proximal development* (ZPD) (Karwono dan Mularsih, 2010:88).

4. Teori Humanistik

Teori humanistik sejalan dengan pandangan konstruktivisme tentang belajar, bahwa makna menemukan pengetahuan atau membangun pengetahuan adalah melalui pusat belajar. Dalam aliran humanisme belajar berpusat pada pembelajar dan bersifat personal, dan peran pendidik adalah sebagai fasilitator. Aliran humanisme lebih melihat pada sisi perkembangan kepribadian manusia. Pendekatan ini melihat perkembangan bagaimana manusia membangun dirinya untuk melakukan hal-hal yang positif. Menurut teori humanisme, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia, proses belajar dianggap berhasil jika pembelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dengan demikian tujuan utama para pendidik adalah membantu peserta didik untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Penekanan dalam teori ini adalah menyelidiki efek emosi dan hubungan interpersonal terhadap terbentuknya perilaku belajar yang melibatkan perkembangan intelektual dan emosi sehingga tujuan akhir belajar adalah mengembangkan kepribadian peserta didik, nilai-nilai yang dianut, kemampuan sosial, dan konsep diri yang berkaitan dengan pencapaian prestasi akademik. Tokoh dalam teori humanisme ini antara lain adalah, Abraham Maslow, Arthur W. Combs, dan Carl Rogers (Karwono dan Mularsih, 2010).

5. Teori Pemrosesan Informasi

Memori atau ingatan adalah retensi informasi (Santrock, 2008:46). Informasi kita dapatkan melalui indera mata kita, telinga, hidung, lidah, kulit, dan sebagainya lalu disimpan di dalam memori untuk dipanggil kembali. Tanpa memori kita tidak akan dapat menghubungkan kejadian kejadian yang kita alami. Maka penting bagi kita untuk tidak memandang memori dari segi bagaimana anak menambahkan sesuatu dalam ingatan, tetapi harus dilihat dari segi bagaimana anak menyusun ingatan tersebut (Schater dalam Santrock, 2008). Menurut Santrock informasi diproses dalam tiga tahap yaitu *encoding* (penyandian), penyimpanan, dan *retrieval* (pengambilan) seperti dijelaskan berikut:



Gambar 2.2 Pemrosesan Informasi dalam Memori (Santrock, 2008: 46)

a. Penyandian

Penyandian disebut juga *encoding* atau pengkodean. Berkaitan dengan atensi dan pembelajaran. Saat murid mendengarkan penjelasan guru, menonton film, mendengarkan musik ataupun bicara dengan kawan, dia sedang menyandikan informasi kedalam memorinya.

b. Penyimpanan

Setelah murid menyandikan informasi maka ia akan menyimpannya. Ada tiga simpanan utama yang berhubungan dengan tiga kerangka waktu yang berbeda yaitu memori sensoris yang mempertahankan bentuk informasi dalam bentuk aslinya berlangsung hanya beberapa detik, *working memory* (memori jangka pendek) bertahan sekitar 30 detik kecuali jika informasi itu diulangi atau diproses lebih lanjut agar dapat disimpan lebih lama, dan memori jangka panjang yang menyimpan banyak informasi selama periode waktu yang lama secara relatif permanen bahkan bertahan sampai seumur hidup.

c. Pemanggilan

Informasi baru yang terintegrasi dengan informasi lama dalam memori jangka panjang bertahan lama dan disiapkan untuk digunakan kembali. Pemunculan kembali informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang disebut pemanggilan.

6. Teori Perkembangan Anak

Melalui Observasinya Piaget membagi tahap perkembangan kognitif menjadi empat tahap. Masing-masing tahap berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda. Tahap tersebut adalah fase sensori, pra opfrasional, opfrasional konkret dan operasional formal (Santrock, 2008: 47-58).

0 – 2 tahun periode sensomotorik. Bayi membangun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman melalui indra dan fisiknya. Bayi melangkah maju dari tindakan insting reflek saat baru lahir.

2-7 tahun tahapan praoperasional. Ciri khas dari tahapan ini anak belajar mempresentasikan obyek dengan kata-kata, namun masih bersifat egosentris.

Dalam tahapan ini anak mengembangkan ketrampilan berbahasanya, mereka mulai mempresentasikan benda dengan kata-kata dan gambar, penalaran masih bersifat intuitif bukan logis .

Usia 7 – 11 tahun tahapan operasional konkrit. Anak kini bisa bernalar dengan kejadian-kejadian konkret dan mampu mengklasifikasikan object ke dalam kelompok yang berbeda .

Usia 12 sampai dewasa, tahapan operasional formal. Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Ciri khas tahap ini adalah kemampuannya untuk mulai berpikir abstrak, menalar secara logis dan menarik kesimpulan. Dilihat dari faktor biologis tahap ini muncul saat mulai pubertas ditandai mulai masuknya kedunia dewasa secara fisiologis, kognitif, penalaran moral, perkembangan psikoseksual dan perkembangan sosial

7. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada usia dini yang sering kali disebut sebagai usia emas (*golden age*). Stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Tetapi dalam masa-masa golden age bukan berarti anak harus dijejali dengan berbagai pembelajaran

yang memberatkan, melainkan anak harus dibimbing dan dididik berdasarkan pada karakteristik belajarnya sebagai bentuk mempersiapkan diri untuk kehidupan selanjutnya. Karakteristik cara belajar anak harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini sehingga dapat dinyatakan bahwa pembelajaran untuk anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Belajar, Bermain, dan Bernyanyi.

Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi (Slamet Suyanto, 2005: 133). Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan sehingga dalam belajar anak menggunakan seluruh alat inderanya.

2. Pembelajaran yang Berorientasi Pada Perkembangan.

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan mengacu pada tiga hal penting, yaitu. 1) berorientasi pada usia yang tepat, 2) berorientasi pada individu yang tepat, dan 3) berorientasi pada konteks sosial budaya (Masitoh dkk, 2005: 3-12).

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar tersebut menantang untuk dilakukan anak diusia tersebut sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Manusia merupakan makhluk individu. Perbedaan individual juga harus menjadi pertimbangan guru dalam merancang, menerapkan, mengevaluasi kegiatan, berinteraksi, dan memenuhi harapan anak.

Pembelajaran berorientasi perkembangan harus mempertimbangkan konteks sosial budaya anak. Guru hendaknya melihat anak dalam konteks keluarga, masyarakat, faktor budaya yang melingkupinya.

8. Teori Teknik Bercerita Untuk Anak Usia Dini

Salah satu teori yang bisa digunakan untuk menjelaskan efektivitas metode bercerita ini adalah teori-teori Jean Piaget, ahli psikologi mengenai perkembangan anak. Metode bercerita dikembangkan sebab anak-anak masih berada pada tahap bermain, bukan belajar. Permainan memungkinkan anak-anak mempraktekkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan mereka yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan (Santrock, 2002: 273). Kemampuan yang harus dikuasai anak TK merupakan tugas perkembangan tahap masa kanak-kanak awal yang harus diselesaikan agar dapat hidup dengan baik dan dapat menyelesaikan tugas-tugas perkembangan berikutnya dan menyiapkan diri menjadi orang dewasa yang baik dan berguna bagi pribadi dan masyarakat.

Bercerita bisa dikategorikan sebagai salah satu aktivitas permainan, bercerita kepada anak dapat memberikan pengetahuan sosial, nilai moral dan keagamaan (Moeslichatoen, 2004:168). Pada saat bermain dan bercerita, fungsi otak kanan dan kiri terintegrasi seimbang, struktur syaraf terbentuk dan pilar-pilar syaraf

pemahaman berkembang. Kondisi otak yang aktif ini adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran. Intensitas emosi yang berlangsung selama proses bercerita juga berpengaruh terhadap penerimaan dan daya ingat. Inilah mengapa cerita si kancil yang pernah diceritakan saat kita masih anak-anak masih kita ingat hingga sekarang. Untuk menjadi guru TK yang pandai bercerita dengan baik diperlukan persiapan dan latihan. Persiapan yang harus dilakukan misalnya menguasai seluruh cerita secara tuntas dan keterampilan bercerita yang baik dan lancar (Moeslichatoen, 2004:166). Teknik bercerita kepada anak dapat menggunakan berbagai media dengan alat peraga ataupun tanpa alat peraga, misalnya dengan membaca langsung dari buku cerita, atau dengan dramatisasi. Kegiatan bercerita dengan menggunakan media atau alat peraga untuk memperjelas penyampaian cerita, sehingga menarik perhatian dan mempertahankan fokus perhatian anak dalam jangka waktu tertentu. Alat peraga atau media yang digunakan hendaknya aman bagi anak, menarik serta sesuai dengan tahap perkembangan anak. Misalnya cerita tentang si kancil dan buaya maka alat peraga yang digunakan boneka atau gambar kancil dan buaya. Teknik bercerita seperti ini sebaiknya dilakukan didalam ruangan agar memudahkan guru menggunakan alat peraga. Bercerita tanpa alat peraga kekuatannya terletak pada kepandaian guru dalam menuturkan cerita, seluruh isi cerita harus dihafalkan guru, keterampilan guru mengubah-ubah intonasi sesuai dengan karakter yang dimainkan, memainkan mimik atau ekspresi wajah, serta ketrampilan gerakan tubuh untuk menggambarkan perilaku suatu tokoh cerita atau gambaran suatu kejadian. Metode ini dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Ini akan memperkaya kemampuan anak dalam menyimak atau

mendengarkan cerita dari guru yang disampaikan. Sebelum bercerita, guru harus memahami dulu tentang cerita apa yang hendak disampaikan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dalam praktek bercerita, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut (Kemendikbud, 2012:1-20):

1. *Pemilihan tema dan judul yang tepat, anak-anak menyukai hal-hal yang fantastis, aneh, yang membuat imajinasinya “menari-nari”.*

Pemilihan tema dan judul yang tepat sangat penting bagi anak-anak karena hal-hal yang menarik berbeda pada setiap tingkatan usia, misalnya:

Sampai usia 4 tahun anak menyukai dongeng fable dan horor, seperti cerita si kancil yang cerdik, nenek sihir yang jahat, anak nakal yang tersesat di hutan. Pada rentang usia 4-8 tahun anak menyukai dongeng jenaka, tokoh pahlawan/hero, dan kisah tentang kecerdikan, seperti: kancil mencuri timun, robot, anak yang rakus. Pada Usia 8-12 tahun anak-anak menyukai dongeng petualangan (sage), seperti: persahabatan, si pintar dan si pikun, dan sebagainya.

2. *Waktu penyajian, anak-anak memiliki kemampuan yang masih terbatas sehingga dengan mempertimbangkan daya pikir, kemampuan berbahasa, dan daya tangkap anak, maka para ahli menyimpulkan sebagai berikut:*
 - a. *Usia 4 tahun, waktu bercerita hingga 7 menit*
 - b. *Usia 4-8 tahun waktu bercerita 10-15 menit*
 - c. *Usia 8-12 tahun waktu bercerita hingga 25 menit*

Waktu penyajian ini tidak mutlak, tapi tidak menutup kemungkinan waktu bercerita menjadi lebih panjang apabila anak tertarik karena penampilan guru bercerita yang sangat baik, atraktif, komunikatif dan humoris. Kosakata yang dipilih juga harus disesuaikan dengan daya pikir dan usia anak sehingga anak-anak tidak kesulitan mengikuti cerita.

3. *Suasana yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi, misalnya ketika menjelang tidur, ulang tahun, hari besar keagamaan, hari nasional, murid baru, pengenalan profesi, program sosial dan sebagainya.*

Guru dituntut untuk memperkaya diri dengan materi cerita yang sesuai bukan satu cerita untuk segala suasana sehingga guru diharapkan untuk dapat membuat cerita sendiri sesuai dengan kondisi yang ada.

4. *Teknik bercerita, guru harus mengasah keterampilannya dalam bercerita, baik dalam olah vocal, olah gerak, bahasa, komunikasi, dan ekspresi. Secara garis besar unsur unsur penyajian cerita yang harus dikombinasikan secara proporsional adalah sebagai berikut: narasi, dialog, ekspresi (terutama mimik muka), visualisasi gerak/ peragaan (acting), ilustrasi suara, baik suara lazim maupun tak lazim, media/alat peraga jika menggunakan alat bantu, teknik ilustrasi lainnya, misalnya lagu, music dan sebagainya.*

Keterampilan ini harus dimiliki guru dengan cara selalu berlatih dan tidak malu berekspresi sesuai dengan karakter dalam cerita yang dibawakan, dengan penghayatan yang baik maka anak-anak akan tertarik mendengarkan cerita guru sampai selesai.

5. *Mengkondisikan anak, konsentrasi merupakan syarat tercapainya tujuan bercerita, sehingga suasana konsentrasi harus diciptakan sebelum dan selama anak-anak mendengarkan cerita.*

Pengkondisian anak dapat dilakukan misalnya dengan bernyanyi lagu bertema cerita, permainan aneka tepuk tangan, lomba duduk tenang atau membuat kesepakatan dengan anak agar tidak mengganggu teman, tidak berebut alat peraga, tidak berlarian, dan sebagainya sehingga acara bercerita tertib dan menyenangkan. Pengkondisian ini bukan berarti anak-anak tidak boleh berkomentar atau bertanya, anak-anak tetap dilibatkan dalam cerita bahkan sesekali karakter yang diperankan guru boleh menyapa beberapa orang anak untuk menarik perhatiannya.

6. *Tahap membuka cerita, yaitu dengan menimbulkan rasa ingin tahu dan minat anak terhadap cerita.*

Teknik yang dapat dilakukan antara lain:

- a. Pernyataan kesiapan, “ anak-anak, hari ini ibu telah siapkan sebuah cerita yang sangat menarik...” dan seterusnya.
- b. Potongan cerita, “ pernahkah kalian mendengar, kisah tentang seorang anak yang terjebak di tengah banjir? Kemudian terdampar di pantai?
- c. Sinopsis (ringkasan cerita), “ cerita ibu guru hari ini adalah cerita tentang seorang nabi yang membuat kapal besar (kisah nabi Nuh)”. “ Mari kita dengarkan bersama-sama!”
- d. Munculkan tokoh dan visualisasi,
- e. Mengawali cerita dengan menggambarkan tempat, misalnya “ Disebuah desa yang makmur...”.
- f. Mengawali cerita dengan menggambarkan waktu, misalnya ” Pada Suatu malam...”.
- g. Ekspresi emosi misalnya sedang marah, menangis, gembira, berteriak.
- h. Musik dan nyanyian , menyanyikan kalimat awal cerita dengan mengambil nada sebuah lagu populer.
- i. Suara tak lazim, misalnya suara ledakan, suara aneka binatang, suara bedug, atau tembakan dan lain lain.
- j. Perlihatkan alat peraga edukasi misalnya sampul buku cerita jika menggunakan media buku cerita, atau memperlihatkan boneka jika menggunakan boneka, dan mendorong anak-anak untuk menebak ceritanya.

7. *Tahapan saat bercerita, saat cerita berlangsung anak-anak harus terlibat di dalamnya sehingga mereka dapat menyimpan pesan dari cerita dalam benak mereka. Cara yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:*
 - a. Jika anak mencari perhatian sampaikan kepada anak tersebut bahwa kita dan teman-temannya terganggu, kemudian mintalah anak tersebut untuk tidak mengulanginya.
 - b. Jika anak mencari kekuasaan. pendidik lebih mendekat secara fisik dan lebih sering melakukan kontak mata dengan hangat.
 - c. Jika anak gelisah. pendidik lebih dekat secara fisik dan lebih sering melakukan kontak mata dengan hangat, kemudian mengalihkan perhatiannya kepada aktivitas bersama seperti tepuk tangan dan penyanyi yang mendukung penceritaan.
 - d. Memantau anak dengan pertanyaan untuk memperdalam pemahaman.
 - e. Mengajak anak membuat praduga, apa yang akan terjadi kemudian sebelum cerita dilanjutkan.
 - f. Memberi kesempatan pada anak untuk menginterpretasi cerita.
 - g. Menterjemahkan kata-kata yang masih dirasa sulit diterima oleh anak-anak.
8. *Mengakhiri cerita dan evaluasi, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana anak menangkap cerita yang telah diberikan. Bisa dilakukan dengan cara:*
 - a. Tanya jawab seputar nama tokoh dan perbuatan mereka yang harus dicontoh maupun ditinggalkan.

- b. Mengajak anak berdoa memohon agar terhindar dari kebiasaan yang buruk seperti tokoh jahat, dan agar diberi kemampuan untuk dapat meniru kebaikan tokoh yang baik.
- c. Mengajak anak berjanji untuk berubah, contohnya “ Mulai hari ini aku tak akan malas lagi, aku anak rajin dan taat kepada guru”.
- d. Bernyanyi dengan tema yang selaras dengan cerita, menggunakan lagu populer, nasional, maupun tradisional.

Untuk menguasai keterampilan teknis bercerita seperti diatas tentu sangat dibutuhkan persiapan yang matang.

9. Teori Andragogi

Tujuan belajar orang dewasa pada umumnya lebih jelas yaitu mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja, atau mengembangkan karir di masa depan sesuai dengan potensi dan bakat serta minatnya. Pengalaman belajar masa lalu serta pengalaman kehidupan masa kini juga lebih tampak menyertai dan mempengaruhi kegiatan belajar yang ditempuhnya. Pembelajaran orang dewasa mencerminkan suatu proses dimana mereka belajar untuk menjadi lebih peduli dan mengevaluasi pengalamannya. Sehingga pembelajaran orang dewasa tidak dimulai dengan mempelajari materi pelajaran, tetapi dimulai dengan memberikan perhatian pada masalah-masalah yang terjadi atau ditemukan dalam kehidupannya, misalnya dalam lingkungan pekerjaan dan masyarakat (Uno, 2011:56).

Dalam Artikelnya, Sidjabat (2008:1) menyatakan salah satu teori belajar dan pembelajaran orang dewasa yang cukup terkenal adalah gagasan andragogi dari

Malcom S.Knowles. Pada tahun 1970 Knowles membedakan cara mengajar kepada anak yang disebut pedagogi dengan cara mengajar kepada orang dewasa yang dinamakan andragogi. Knowles berkeyakinan bahwa cara orang dewasa belajar sangat berbeda dengan cara anak belajar. Kemudian di tahun 1980 Knowles merubah pemahamannya bahwa pedagogi dan andragogi tidak harus dipertentangkan, tetapi saling melengkapi dalam pendidikan orang dewasa. Pendapat Knowles dalam Uno (2011:58) tentang cara belajar orang dewasa adalah sebagai berikut:

1. Orang dewasa perlu mengetahui mengapa mereka harus mempelajari sesuatu. Maka tugas fasilitator adalah membantu pembelajar menyadari kebutuhannya. Sarana yang paling ampuh adalah pengalaman sesungguhnya atau pengalaman yang dirancang untuk meniru keadaan yang sesungguhnya sehingga pembelajar menemukan kesenjangan antara kemampuan yang mereka miliki dan kemampuan yang seharusnya dimiliki.
2. Orang dewasa memiliki konsep diri bahwa mereka bertanggung jawab atas keputusan yang mereka buat sendiri.
3. Pengalaman orang dewasa dapat dijadikan sebagai sumber di dalam kegiatan belajar untuk memperkaya dirinya dan sesamanya karena tiap individu memiliki pengalaman belajar yang berbeda.
4. Kesiapan belajar orang dewasa tumbuh dan berkembang terkait dengan tahap perkembangan orang dewasa, tugas, tanggung jawab dan masalah kehidupannya.
5. Orientasi belajar orang dewasa harus diarahkan dari berpusat pada bahan pengajaran kepada pemecahan-pemecahan masalah. Orang dewasa akan

menjadi termotivasi menggunakan energinya untuk mempelajari sesuatu asalkan mereka merasa bahwa sesuatu yang dipelajari itu akan dapat menolong dirinya melaksanakan tugas atau menghadapi dan menyelesaikan masalah yang mereka temui dalam kehidupannya.

6. Motivasi belajar orang dewasa ada yang bersifat eksternal seperti kenaikan gaji, pangkat atau posisi kerja yang baik, sedangkan yang bersifat internal dan biasanya merupakan dorongan yang paling kuat adalah meningkatkan mutu hidup, kebanggaan diri, dan kepuasan kerja.

Andragogi mengsumsikan bahwa orang dewasa sebagai peserta didik dapat belajar dengan efektif apabila kebutuhannya dikenali dan dipenuhi. Menurut Knowles dalam Sidjabat (2008:1) ada dua jenis kebutuhan peserta didik, yaitu kebutuhan pribadi dan kebutuhan pendidikan. Kebutuhan pribadi itu adalah:

1. *Physical needs - to see, to hear, to be comfortable, for rest at a minimum.*
Yaitu Kebutuhan fisik, untuk melihat, mendengar, merasa nyaman, minimal untuk beristirahat.
2. *Growth needs - they are development in knowledge, understanding, skills, attitudes, interests and appreciation.*

Pertumbuhan kebutuhan adalah pengembangan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, minat dan apresiasi. Ketika orang menyadari bahwa mereka memiliki kompetensi baru mereka termotivasi untuk mempelajari hal baru tersebut sampai mahir. Kesadaran terhadap kompetensi yang dimiliki juga berperan besar dalam keberhasilan belajar karena kepercayaan diri menjadi bertambah.

3. *The need for security - protection against threat to healthy self-respect and self-image. "It is this need that motivates people to be cautious and reserved in a strange setting"*

Kebutuhan untuk keamanan, perlindungan terhadap ancaman bagi kesehatan diri dan citra diri. Ketika kebutuhan ini tidak terpenuhi orang mungkin menarik diri dari berpartisipasi belajar, atau mereka mengambil alih, mengendalikan dan mendominasi pembelajaran sebagai langkah untuk melindungi pencitraan diri mereka sehingga mereka akan mengambil langkah yang menyebabkan resiko paling kecil.

4. *The need for new experience - adventure, excitement, and risk; new friends, new ways of doing things and new ideas. New experience brings people to find new friends, new interests, new ideas and new thing to do their tasks. "People tend to become bored with too much routine, too much security. When their need for new experience is frustrated, they tend to develop such behavioral symptoms as restlessness, irritability, impulsiveness, or indifference."*

Kebutuhan untuk pengalaman baru petualangan, kegembiraan, dan risiko, teman-teman baru, cara-cara baru melakukan hal-hal dan ide-ide baru. Pengalaman baru membawa orang-orang untuk mencari teman baru, minat baru, ide-ide baru dan hal baru untuk melakukan tugas-tugas mereka. Orang-orang cenderung menjadi bosan dengan terlalu banyak rutinitas. Ketika mereka sangat jenuh, mereka cenderung mengembangkan gejala perilaku seperti gelisah, lekas marah, impulsif, atau ketidakpedulian. Prilaku negatif ini akan terlihat saat orang-orang merasa semakin jenuh dengan lingkungan dan diri mereka sendiri sehingga dibutuhkan pengalaman baru atau kegiatan yang berbeda dari rutinitas sehingga dapat memberikan kenyamanan dan kepuasan tersendiri.

5. *The need for affection or social needs - close relationship with people who will listen to ideas and feelings, as well as expectations. When people realized they are liked by others, they are motivated for self sacrifice, and cause them to cooperate with those with similar interests and needs.*

Kebutuhan kasih sayang atau kebutuhan sosial. Hubungan dekat dengan orang-orang yang akan mendengarkan ide-ide dan perasaan, serta harapan. Ketika orang menyadari mereka disukai oleh orang lain, mereka termotivasi untuk pengorbanan diri, dan menyebabkan mereka untuk bekerja sama dengan orang-orang dengan kepentingan dan kebutuhan yang sama. Karena manusia tidak dapat hidup sendiri maka interaksi sosial sangat dibutuhkan, orang yang tidak disukai akan dikucilkan oleh masyarakat sehingga orang akan berusaha agar berguna bagi orang lain dan disukai masyarakat dilingkungannya.

6. *The need for recognition - the need to have status, position in group; the need to be admired, or respected by people for what one's is doing.*

Kebutuhan untuk pengakuan. Kebutuhan untuk memiliki status, posisi dalam kelompok, kebutuhan untuk menjadi dikagumi, dan dihormati oleh orang-orang untuk apa yang telah mereka lakukan.

Sedangkan kebutuhan pendidikan menurut Knowles ialah kesenjangan antara kompetensi yang dimiliki peserta didik dengan kompetensi yang seharusnya dituntut oleh masyarakat atau lapangan kerja. Kesenjangan itulah yang harus dipenuhi melalui kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Pengetahuan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik?. Seberapa banyak pengetahuan yang dibutuhkan itu?. Sikap dan nilai hidup apa yang diperlukannya?. Kompetensi kepribadian, kecakapan dan keterampilan apa yang dibutuhkan untuk

menunaikan tugasnya?. Kalau kesenjangan kompetensi itu tidak diketahui, atau diabaikan, maka kegiatan belajar menjadi tidak relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Belajar dapat dilakukan dengan latihan yang didefinisikan sebagai pengalaman atau disiplin, yang menyebabkan orang memperoleh perilaku baru yang telah ditentukan. Belajar dipandang sebagai elemen kunci dalam membantu individu dapat mengaktualisasikan dirinya dan meningkatkan kinerjanya dengan lebih baik.

10. Teori Belajar Mandiri

Orang dewasa dituntut untuk dapat belajar mandiri yaitu belajar atas prakarsa sendiri dalam menginternalisasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan, tanpa tergantung atau tanpa mendapat bimbingan langsung dari orang lain. Miarso (2011: 267) mengemukakan bahwa belajar mandiri erat hubungannya dengan belajar menyelidik, yaitu berupa pengarahan dan pengontrolan diri dalam memperoleh dan menggunakan pengetahuan. Pendidikan dengan sistem belajar mandiri menurut *Institut for Distance Education of Maryland University* dalam Sugiarto (2013:15) merupakan strategi pembelajaran yang memiliki karakteristik tertentu yaitu :

1. Membebaskan pembelajar untuk tidak harus berada pada satu tempat dalam satu waktu.
2. Disediakan berbagai bahan termasuk panduan belajar dan silabus rinci serta akses ke semua penyelenggara pendidikan yang memberi layanan, bimbingan

menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pembelajar, dan mengevaluasi karya-karya pembelajar.

3. Komunikasi diantara pembelajar dengan instruktur atau tutor dicapai melalui suatu kombinasi dari beberapa teknologi komunikasi seperti telepon, *voice-mail*, konferensi melalui komputer, surat elektronik ataupun surat menyurat secara reguler.

Miarso (2011: 267) menyatakan paling sedikit ada dua hal yang dapat melaksanakan belajar mandiri yaitu : 1) digunakannya program belajar yang mengandung petunjuk untuk belajar sendiri oleh peserta didik dengan bantuan pendidik yang minimal, dan 2) melibatkan peserta didik dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan uraian di atas belajar mandiri merupakan belajar terprogram atau terencana secara matang. Pada prinsipnya belajar mandiri didasarkan pada kebutuhan pembelajar yang harus dipenuhi dengan motivasi instrinsik pada diri peserta didik dan minimalisasi keterlibatan pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran. Belajar dengan menggunakan video pembelajaran sebagai panduannya merupakan salah satu contoh belajar mandiri. Guru dapat belajar secara mandiri untuk memperoleh pengetahuan melalui serangkaian latihan yang dilakukan dilakukan dari simulasi bercerita yang terdapat pada video pembelajaran. Belajar mandiri hanya dapat dilakukan oleh orang yang sudah dewasa. Dalam tahap perkembangan menurut Piaget seseorang telah dikatakan dewasa apabila telah mencapai tahapan operasional formal. Tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget dengan rentang usia Usia 12 sampai dewasa.

2.2.3 Teori Pembelajaran

1. Tiga Variabel Pembelajaran

Menurut Reigeluth dalam Uno (2008:16-21) ada 3 variabel pembelajaran yaitu kondisi, metode dan hasil belajar. Kondisi pembelajaran didefinisikan sebagai faktor yang mempengaruhi efek sebuah metode dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Variabel yang termasuk dalam kondisi pembelajaran adalah (1) tujuan dan karakteristik bidang studi yaitu tentang pernyataan tentang hasil belajar yang diharapkan bisa bersifat sangat umum ataupun sangat khusus, (2) kendala dan karakteristik bidang studi seperti keterbatasan sumber, waktu, media, personalia, dan uang, (3) karakteristik si pembelajar seperti kualitas pembelajar seperti bakat, motivasi dan hasil belajar yang telah dimilikinya.

Metode pembelajaran adalah cara-cara yang berbeda untuk untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi pembelajaran yang berbeda pula. Variabel yang termasuk dalam metode pembelajaran adalah (1) strategi pengorganisasian adalah metode untuk mengorganisasi isi materi yang telah dipilih untuk pembelajaran seperti pemilihan isi, penataan isi, pembuatan diagram dan format lain setingkat, (2) strategi penyampaian adalah metode untuk menyampaikan materi pada pembelajaran, media merupakan hal pokok dalam strategi ini, (3) Strategi pengelolaan adalah metode untuk menata interaksi antara pembelajar dengan strategi pengorganisasian dan penyampaian isi pembelajaran.

Hasil pembelajaran merupakan semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan pembelajaran dibawah kondisi yang berbeda.

Variabel hasil pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga yaitu (Uno, 2008:21):

1. Efektifitas yang biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si pembelajar meliputi 4 aspek yaitu (a) kecermatan penguasaan prilaku yang dipelajari atau sering disebut “ tingkat kesalahan“, (b) kecepatan unjuk kerja, (c) tingkat alih belajar, (d) tingkat retensi dari apa yang dipelajari.
2. Efisiensi, yang diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai pembelajar dan/ atau jumlah biaya pembelajaran yang digunakan.
3. Daya Tarik diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar

UU no 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Gagne, Brigs, dan Wagner pengertian pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik (Karwono dan Mularsih: 2010:11). Menurut Prawiradilaga (2008:4) pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai fokus perhatian (*learner centered*). Tercapai atau tidaknya suatu tujuan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu terdiri dari faktor eksternal dan faktor internal. Gagne, Brigs, dan Wager (dalam Prawiradilaga, 2008:15). Proses belajar terjadi karena adanya kondisi belajar, internal dan eksternal. Kondisi internal adalah kemampuan dan kesiapan diri pebelajar, kondisi eksternal adalah pengaturan lingkungan yang didesain.

Dari pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa cara mengajar pendidik memegang peranan penting dalam menentukan prestasi pembelajar karena cara mengajar guru adalah faktor eksternal. Jika selama ini pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan penggunaan buku sebagai panduan satu-satunya, dimana hal tersebut sering membuat pembelajar kesulitan maka, sebaiknya dipilih strategi dan media yang lain. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa adalah adanya motivasi belajar. Motivasi merupakan faktor yang penting dalam belajar, karena dengan adanya minat akan dapat menimbulkan semangat untuk belajar. Motivasi adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu, bila seseorang mempunyai motivasi terhadap pelajaran tersebut maka, ia akan berusaha mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Motivasi juga merupakan motif yang menyebabkan seseorang berhubungan secara aktif dengan obyek yang menariknya. Motivasi merupakan dorongan untuk menentang rasa malas dan untuk belajar terus. Motivasi berhubungan erat dengan tingkah laku seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

Desain Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Video (penggunaan flash dan pinacienya

2. Experiential Learning

John Dewey sangat menekankan pentingnya belajar lewat pengalaman (learning by doing). Pembelajar dimotivasi untuk melakukan sesuatu dan mendapatkan pelajaran dari hal telah dilakukan. Keadaan dimana pembelajar hanya mendengarkan dirubah menjadi kegiatan menyelidiki dan mengamati sendiri, berfikir dan menarik kesimpulan sendiri, membangun dan menghiasi sendiri sesuai dengan logika yang ada padanya. Menurut John Dewey (dalam Iman, 2004: 33), pendekatan yang dilakukan pada aspek guru untuk mengkondisikan siswa

dengan menggunakan bentuk bentuk pembelajaran dalam konteks *learning by doing*, diantaranya: a).Menumbuhkan motivasi belajar, b). Mengajak pembelajar beraktivitas, c).Pembelajaran yang memperhatikan perbedaan individual, d). Pembelajaran dengan umpan balik, e). Pembelajaran dengan pengalihan, f). Penyusunan pemahaman yang logis dan psikologis.

Perubahan ini dapat dilihat dari gagasannya tentang laboratorium sekolah, dimana setiap anak dibagi dalam sebuah kelompok usia dan mengikuti suatu variasi proyek. Misalnya anak-anak yang belajar membuat kebun contoh mendapat kesempatan untuk sedikit belajar matematika karena mereka harus membagi lahan pertanian diatas meja menjadi beberapa bagian , anak-anak tersebut terpaksa menggunakan mistar untuk mengukur yang walaupun hasilnya belum tepat tetapi setelah mereka terbiasa menggunakan mistar dan belajar mengenai ukuran maka pekerjaan yang lebih baik dapat diharapkan dan berhasil (Santo,2008:116-119). Pembelajaran ini kemudian dikenal dengan model *experiential learning* yaitu sebuah model pembelajaran agar pembelajar dapat mengasah kemampuannya sendiri melalui pengalaman yang telah mereka lalui dan kemudian dikembangkan untuk menjadi solusi dalam penyelesaian masalah.

Experiential learning menurut Kolb (Sternberg dan Zhang, 2000:2) adalah "*the process whereby knowledge is created through the transformation of experience. Knowledge results from the combination of grasping and transforming experience*" (proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Pengetahuan hasil dari kombinasi menciptakan dan transformasi pengalaman). Sedangkan menurut Sudjana (2005:20) model pembelajaran

disusun dan dilaksanakan dari hal-hal yang dimiliki oleh peserta didik, prinsip ini berkaitan dengan pengalaman dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan serta dalam cara belajar yang biasa dilakukan oleh peserta didik.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *experiential learning* adalah sebuah proses dimana manusia belajar, tumbuh dan berkembang yang menekankan bahwa pengalaman berperan penting dalam proses pembelajaran yang meliputi proses perubahan, pemaknaan dan bersifat individu. Juga mengaktifkan pembelajar untuk untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya.

3. Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*)

Model pembelajaran ini sebuah cara untuk mengaitkan setiap materi atau topik pembelajaran dengan kehidupan nyata. Menurut Elaine B.Johnson (dalam Rusman 2012:187) pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna yang menghubungkan muatan akademis dengan konteks kehidupan sehari-hari pembelajar. Pendapat ini senada dengan pendapat Sagala (2010:87) yang menyatakan belajar akan lebih bermakna jika pembelajar mengalami apa yang dipelajarinya bukan hanya sekedar mengetahuinya. Jadi pembelajaran kontekstual bukanlah transformasi pengetahuan dari pengajar kepada pembelajar tetapi lebih kepada upaya untuk mengasah kemampuan (*life skill*).

Salah satu ciri khas pembelajaran kontekstual adalah komponen permodelan (*modelling*). Dalam sebuah pembelajaran keterampilan tertentu ada model yang

bisa ditiru, misalnya pengajar mendemonstrasikan cara membaca cepat dan pembelajar memperhatikan gerak mata pengajar. Pengajar yang mendemonstrasikan disebut dengan model sedangkan kegiatan tersebut disebut permodelan (Sagala, 2010:90).

Perkembangan ilmu dan teknologi menuntut sumber belajar yang semakin beragam, sehingga permodelan ini juga berlaku untuk video pembelajaran. Guru yang memperagakan simulasi bercerita disebut dengan model dan simulasi bercerita yang dilakukan dalam video tersebut disebut permodelan.

2.3 Desain Pendidikan dan Latihan (Diklat)

a. Pendidikan dan Latihan

Program diklat pada dasarnya diselenggarakan sebagai sarana untuk menghilangkan atau setidaknya mengurangi gap (kesenjangan) antara kompetensi yang ada saat ini dengan kompetensi standar atau yang diharapkan untuk dilakukan oleh seseorang. Demikian pula dengan guru TK yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bercerita dengan berbagai latihan, salah satunya adalah berlatih dengan menggunakan video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bercerita. Jika selama ini guru bercerita dengan langkah-langkah yang belum tepat diharapkan dengan adanya video pembelajaran ini keterampilan guru akan lebih baik. Maka dibuatlah desain pendidikan dan latihan menggunakan video pembelajaran bercerita.

Desain pendidikan dan latihan ini menggunakan model pembelajaran ADDIE yang merupakan suatu model desain pembelajaran yang digunakan untuk pelatihan. Pemilihan model ADDIE ini dengan pertimbangan konsepnya yang sederhana tetapi mewakili keseluruhan sistem proses pembelajaran. Ada lima langkah yang dilakukan berpedoman pada desain pembelajaran model ADDIE (Priyadi, 2009:106-114) yaitu sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisa), yaitu melakukan *Performance analysis* (analisis kinerja), *need analysis* (analisis kebutuhan). Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar. Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran (misalnya kurang keterampilan yang menyebabkan rendahnya kinerja) atau perbaikan manajemen (misalnya rendahnya, motivasi, prestasi, kejenuhan dalam bekerja). Sedangkan analisis kebutuhan untuk mengetahui kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari untuk meningkatkan kinerja atau prestasi, hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang dihadapi. Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau *profile* calon peserta belajar, pengetahuan awal pembelajar, kompetensi apa yang perlu dimiliki pembelajar, indikator apa yang digunakan untuk menentukan bahwa pembelajar telah mencapai kompetensi yang ditentukan, kondisi apa yang diperlukan pembelajar agar dapat memperlihatkan kompetensi yang telah dipelajari.

Dalam penelitian ini analisis kinerja dan analisis kebutuhan dilakukan dengan melihat langsung kemampuan bercerita guru TK yaitu di TKIT Rabbani, TK Kartika II-27 dan TK Kuntum Mekar-2. Dalam analisis kinerja didapatkan kenyataan bahwa guru belum memiliki keterampilan tentang tehnik bercerita yang benar, dan pada analisis kebutuhan didapatkan bahwa kebutuhan guru adalah pelatihan untuk meningkatkan keterampilan tehnik bercerita. Guru-guru TK yang diteliti belum semuanya sarjana dan sebagian besar bukan sarjana dari pendidikan TK/PAUD, sehingga pengetahuan tentang tehnik bercerita didapat dengan otodidak. Hal ini menyebabkan anak TK tidak tertarik untuk mendengarkan cerita.

2. *Design* (desain/perancangan). Pada langkah ini perhatian difokuskan untuk menyelidiki masalah pembelajaran yang sedang terjadi, yaitu mempelajari masalah dan menemukan alternatif solusi yang akan ditempuh untuk mengatasi masalah pembelajaran yang telah diidentifikasi pada langkah analisis kebutuhan. Langkah yang harus dilakukan pada tahap desain adalah menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki pembelajar selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Desain yang dibuat harus dapat menjawab pertanyaan apakah desain yang dibuat dapat digunakan untuk mengatasi masalah kesenjangan yang terjadi yaitu antara kemampuan yang harus dimiliki dengan kemampuan yang telah dimiliki dengan, (1) Menentukan SK-KD. (2) Indikator untuk mengukur keberhasilan dalam mengikuti program pembelajaran. (3) Kondisi bagaimana yang diperlukan agar dapat melakukan unjuk kompetensi-pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah mengikuti program pembelajaran. (4) Bahan ajar dan kegiatan seperti apa yang dapat

digunakan dalam mendukung program pembelajaran. Maka dibutuhkan latihan yang tepat bagi guru tanpa harus menunggu pelatihan diadakan yaitu dengan dikembangkannya video pembelajaran bercerita.

3. *Development* (pengembangan). Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Langkah ini merupakan tahap produksi dimana segala sesuatu yang ada pada langkah desain dibuat menjadi nyata misalnya pengadaan bahan ajar perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang spesifik yang telah dirumuskan oleh desainer atau perancang program pembelajaran. Dalam melakukan langkah pengembangan ada dua tujuan penting yang perlu dicapai antara lain adalah:

- 1) Memproduksi, membeli, atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.
- 2) Memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Langkah pengembangan dalam penelitian ini adalah membandingkan bahan ajar yang ada dengan bahan ajar yang diperlukan oleh guru. Bahan ajar yang ditemukan adalah buku pedoman teknik bercerita dari kemedikbud tahun 2012, tetapi sayangnya buku ini belum dimiliki oleh semua TK. Selain itu dengan hanya membaca buku belum dapat memenuhi kebutuhan guru karena adanya perbedaan kecepatan cara belajar oleh masing masing individu. Sehingga buku ini dimodifikasi menjadi sebuah video pembelajaran bercerita.

4. *Implementation*. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat yaitu penyelenggaraan program pendidikan dan pelatihan itu sendiri. Tiga Tujuan utama dari langkah ini antara lain:

- 1) Membimbing pembelajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi.
- 2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah/solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh pembelajar.
- 3) Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, pembelajar memiliki kompetensi keterampilan, dan sikap yang diperlukan.

Implementasi yang dilakukan setelah mendesain video pembelajaran adalah memberikan video ini pada guru TKIT Rabbani, TK Kartika II-27 dan TK Kuntum Mekar 2 untuk dipelajari secara mandiri dan dilihat kemajuan guru-guru tersebut.

5. *Evaluation* (evaluasi). Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran, yaitu proses untuk melihat apakah desain pembelajaran yang sedang dibangun berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi dapat dilakukan dengan membandingkan antara hasil pembelajaran yang telah dicapai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu:

- 1) Sikap guru dalam menggunakan video pembelajaran secara keseluruhan.
- 2) Peningkatan kompetensi guru, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.

Beberapa pertanyaan penting yang harus dikemukakan perancang program pembelajaran dalam melakukan langkah-langkah evaluasi, antara lain:

- 1) Apakah guru menyukai video pembelajaran dibelajarkan?
- 2) Seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh guru dalam mengikuti program pembelajaran?
- 3) Seberapa besar guru mampu mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dipelajari?

b. Desain Diklat

A. LATAR BELAKANG

Peningkatan keterampilan bercerita guru taman kanak-kanak maka memerlukan diklat bercerita. Tetapi ternyata tidak semua sekolah mengadakan pelatihan bercerita atau mengirimkan utusannya karena keterbatasan dana dan jumlah guru di TK sehingga jika mengirimkan guru maka ia akan meninggalkan kelasnya. Waktu diadakan pelatihan juga tidak tetap, dan harus menunggu undangan pelatihan sedangkan guru yang telah mengikuti pelatihan belum bisa melatih teman-teman sejawat seperti yang didupatkannya karena keterbatasan waktu. Berdasarkan hal tersebut maka guru memerlukan video pembelajaran bercerita untuk memperbaiki cara bercerita yang dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok dan waktu yang fleksibel. Video pembelajaran ini bersifat komplemen dan perlu diadakan diklat cara menggunakan video ini kepada guru agar didapatkan hasil yang maksimal.

B. Permasalahan

1. Belum semua guru TK memiliki kemampuan teknik bercerita yang baik.
2. Belum tersedianya media pembelajaran yang memungkinkan guru berlatih secara mandiri.
3. Belum semua TK mengadakan pelatihan bercerita untuk guru disekolah.

C. Tujuan

Tujuan diadakan diklat ini adalah untuk :

1. Membelajarkan pada guru cara menggunakan video pembelajaran.
2. Memotivasi guru untuk selalu melatih keterampilannya bercerita.
3. Meningkatkan keterampilan bercerita.

D. Peserta Diklat

Peserta pendidikan dan pelatihan ini adalah guru TK yang berasal dari TK Kartika II-27, Kuntum Mekar 2 dan Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (TKIT) Rabbani dengan jumlah 12 orang guru.

E. Hasil Yang Diharapkan

Hasil yang diharapkan dari pelatihan ini adalah :

1. Guru dapat menggunakan video pembelajaran bercerita.
2. Guru termotivasi untuk berlatih bercerita secara mandiri.
3. Meningkatnya keterampilan bercerita.

F. Mata Diklat

Petunjuk penggunaan video pembelajaran, dengan sub materi keterampilan bercerita

G. Nara Sumber

Nara sumber dalam pendidikan dan pelatihan ini adalah:

1. Iin Muthmainah (Pelatih Bercerita se- Provinsi Lampung)
2. Mei Setiarini (Juara 1 Bercerita se-Provinsi Lampung)
3. Amna Hasnawati

H. Metode Diklat

Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, diskusi dan simulasi, yang diawali dengan pemberian *pre test* dan diakhiri dengan *post test*.

I. Media dan Alat Bantu

1. LCD
2. Laptop
3. *Speaker*
4. CD Video Pembelajaran

J. WAKTU DAN TEMPAT

Kegiatan pendidikan dan latihan menggunakan video pembelajaran bercerita dilaksanakan selama 1 (satu) hari yaitu tanggal 7 Juni pukul 13.00 – 15.00 di TK Kartika II-27 Bandar Lampung

K. Jadwal Kegiatan Diklat

No	Hari/ Tanggal	Waktu	Materi	Nara Sumber
1	Sabtu 7 Juni 2014	13.00-13.15	Pre test	Amna Hasnawati
2		13.15-13.45	Perangkat yang dibutuhkan untuk menggunakan video pembelajaran	Amna Hasnawati
		13.45-14.00	Petunjuk penggunaan video pembelajaran	Amna Hasnawati Iin Mutmainah
		14.00-14.30	Guru diberi kesempatan untuk memutar ulang yang materi diinginkan dalam video pembelajaran.	Amna Hasnawati, Iin Mutmainah
		14.30-14.45	Simulasi bercerita oleh guru TK berdasarkan video yang telah dilihat	Iin Mutmainah, Mei Setiarini
3		14.45-15.00	Post test	Amna Hasnawati

2.4 Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran

2.4.1 Karakteristik Video Pembelajaran yang Dikembangkan

Video adalah media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran baik secara individu maupun berkelompok. Kemampuan video untuk memvisualisasikan materi yang bersifat dinamis sangat baik, misalnya materi yang membutuhkan visualisasi ekspresi wajah, gerakan motorik tertentu maupun suasana lingkungan tertentu (Daryanto, 2010:88).

Produk penelitian ini berupa video pembelajaran yang akan digunakan guru untuk berlatih, dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok agar keterampilan dan teknik bercerita semakin baik. Video pembelajaran ini berupa DVD yang dapat diputar di komputer dengan spesifikasi minimal pentium 4. Dilihat dari interaksi pemateri dan guru, dimana pemateri dan guru tidak berada disatu tempat dan waktu yang bersamaan. Belajar mandiri bukan berarti belajar sendiri. Belajar mandiri adalah kegiatan atas prakarsa sendiri dalam menginternalisasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan, tanpa tergantung atau tanpa mendapat bimbingan langsung dari orang lain (Permendiknas No. 22: 2006).

2.4.2 Kriteria Kualitas Video Pembelajaran yang Dikembangkan

Penggunaan multimedia sangat bermanfaat bagi pembelajaran karena dapat meningkatkan efektivitas terhadap pemahan materi yang diberikan, efesiensi waktu karena dapat digunakan secara fleksibel, dan kemenarikan materi yang diberikan. Hal ini senada dengan pendapat Reigeluth dalam Uno (2011:138) yang menyatakan bahwa hasil pengajaran dilihat dari 3 aspek yaitu efektivitas, efesiensi dan daya tarik pengajaran.

b. Efektivitas

Empat aspek efektifitas menurut Uno (2008:16-21) yaitu, (a) kecermatan penguasaan prilaku yang dipelajari atau sering disebut “ tingkat kesalahan“, (b) kecepatan unjuk kerja, (c) tingkat alih belajar, (d) tingkat retensi (memori) dari apa yang dipelajari. Sedangkan empat indikator yang termasuk dalam keefektifitas menurut Degeng (Uno, 2011:138) adalah:

1. Kecermatan penguasaan perilaku, yaitu dengan melihat tingkat kesalahan. Semakin sedikit kesalahan yang dilakukan maka efektifitasnya semakin tinggi.
2. Kecepatan unjuk kerja, yaitu berhubungan dengan waktu yang digunakan untuk menampilkan pekerjaannya.
3. Kesesuaian unjuk kerja, yaitu dapat menampilkan unjuk kerja sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan
4. Kuantitas unjuk kerja, yaitu seberapa banyak unjuk kerja yang dapat ditampilkan atau dilakukan dalam kurun waktu tertentu.

Menurut Siagian (2000:24) efektifitas adalah keberhasilan dari segi tercapai atau tidaknya sasaran yang ditetapkan. Jika kegiatan belajar hasilnya mendekati sasaran maka dapat dikatakan efektifitasnya tinggi dan efektifitas mengacu pada indikator belajar yang tepat untuk mengukur hasil pembelajaran. Miarso (2011: 517) menyatakan efektifitas pendidikan sering diukur dengan tercapainya tujuan dengan ciri:

1. Sistematis, yaitu dilakukan melalui tahap perencanaan, pengembangan, pelaksanaan, penilaian, dan penyempurnaan.
2. Sensitifitas terhadap kebutuhan akan tugas belajar dan kebutuhan pembelajar.
3. Kejelasan akan tujuan dan karena itu dapat dihimpun usaha untuk mencapainya.
4. Bertolak dari kemampuan mereka yang bersangkutan (peserta didik, pendidik, masyarakat dan pemerintah).

Dengan kata lain, efektifitas adalah pencapaian prestasi dalam pembelajaran yang mengacu pada indikator belajar yang telah ditentukan.

c. Efisiensi

Efisiensi adalah penggunaan waktu dan uang untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pendapat ini sesuai dengan Miarso (2011:517), efisiensi pendidikan adalah kesepadanan antara waktu, biaya dan tenaga yang digunakan dengan hasil yang dibutuhkan. Sehingga faktor waktu dalam keberhasilan belajar diperoleh dengan cara membagi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan sebuah proses pembelajaran dengan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan sebuah proses pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa efisiensi pembelajaran tercipta dengan cara meminimalkan penggunaan waktu, biaya dan usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini efisiensi pembelajaran mengacu pada penggunaan waktu dan biaya.

d. Daya Tarik

Daya tarik pembelajaran adalah sejauh mana peserta didik menikmati pembelajaran dan ini sangat efektif untuk memotivasi pembelajar agar tetap terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menguji kemenarikan video pembelajaran ini maka dibuat angket yang menggunakan skala peringkat.

2.5 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar kompetensi dan kompetensi dasar dibuat berdasarkan teori teknik bercerita yang dibuat oleh Kemendikbud tahun 2012.

Tabel 2.2 Standar Kompetensi-Kompetensi Dasar Kemampuan Guru Bercerita

SK	KD	INDIKATOR
Keterampilan bercerita untuk anak TK <i>kognitif</i>	1. Menerapkan teknik dasar bercerita (C3)	1. Mengatur kondisi anak untuk mendengarkan cerita 2. Menyesuaikan suara dengan karakter dalam cerita. (p1) 3. Menggunakan intonasi dalam dialog cerita. (c3) 4. Menyesuaikan gerak tubuh sesuai karakter. (p1) 5. Menggunakan APE (alat peraga edukasi) sesuai cerita. (c3) 6. Melibatkan anak dalam cerita 7. Menyatakan pesan moral saat menutup cerita. (c1)
	2. Menghayati cerita (a2) <i>semua</i>	1. Menampilkan emosi marah sesuai cerita. 2. Menampilkan emosi sedih sesuai cerita. 3. Menampilkan emosi gembira sesuai cerita. (a2)
<i>psikomotor</i>	3. Bercerita menggunakan alat peraga	1. Melatih bercerita menggunakan alat peraga. (p2)
	4. Bercerita tanpa alat peraga	1. Melatih bercerita tanpa menggunakan alat peraga. (p2)

2.6 Software Pendukung

1) Format Factory

Perangkat lunak pengolah video ini digunakan untuk mengkonversikan format rekaman dari beberapa video yang direkam karena perekaman menggunakan tiga kamera yang memiliki format yang berbeda yaitu *MTS*, *AVI* dan *MPEG-4*. Setelah format video disetarakan maka video baru dapat digabungkan menjadi video pembelajaran.

2) *Adobe Photoshop*

Digunakan untuk mengolah gambar-gambar yang digunakan sebagai latar dan visualisasi pendukung dalam video pembelajaran.

3) *Ulead Video Studio*

Perangkat lunak pengolah video ini digunakan untuk menggabungkan berbagai rekaman yang sudah dibuat sebelumnya untuk selanjutnya akan dilakukan tahap pengeditan dan penyatuan semua gambar hasil rekaman. Hasil rekaman gambar akan diberikan efek animasi dan lainnya agar video yang dihasilkan akan lebih menarik.

2.7 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Oktabaradinata, 2010. Pembuatan Video Keterampilan Menggunakan Variasi Media dan Metode Pembelajaran Pada Mata Kuliah Mesin Listrik. Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat Video keterampilan menggunakan variasi media dan metode pembelajaran untuk mata kuliah Mesin Listrik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yang digunakan adalah metode eksperimen laboratorium. Eksperimen laboratorium adalah proses pembelajaran yang dilakukan di laboratorium dimana setiap siswa dapat mencoba sendiri apa yang akan dilakukannya yang sesuai dengan lembar kerja yang dibagikan oleh guru. Dalam statistika, ada tiga indeks yang dapat dipakai untuk itu. Indeks tersebut disebut ukuran kecenderungan memusat atau rata-rata (*average*) yang dikenal sebagai mean, atau salah satu dari dua

ukuran memusat lainnya, yang dikenal sebagai modus dan median. Masing-masing dari ketiga ukuran ini dapat berfungsi sebagai indeks yang mewakili kelompok secara keseluruhan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa, a) Media Pembelajaran video keterampilan menggunakan variasi media dan metode pembelajaran pada mata kuliah mesin listrik ditujukan untuk pembelajaran *mikro teaching* yang didasarkan pada kegiatan pembelajaran Rencana Program Kegiatan Pembelajaran Semester (RPKPS), b) Peserta didik akan dapat memperoleh tingkat *mastery* dalam pembelajaran apabila guru mampu menyajikan proses pembelajaran yang menarik yaitu diantaranya dengan penggunaan media dan metode pembelajaran, c) Video ini dibuat dengan menggunakan *software Adobe premiere CS3* dan dibentuk kedalam format *DVD* menggunakan *software DVD Movie Factory for Toshiba*. d) Pembentukan ke dalam format *DVD* membuat tampilan video ini lebih baik.

2. Penelitian oleh Andi Kristanto, 2011. Judul Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/TV. Keadaan belajar mengajar pada mata kuliah pengembangan media video dan televisi adalah: a) Dosen dalam menyampaikan materi dengan metode ceramah. b) Bahan ajar masih terbatas pada buku teks saja. c) Media pembelajaran yang mendukung pembelajaran secara mandiri masih kurang. d) Belum dimanfaatkan video pembelajaran sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pada keadaan tersebut di atas, maka mahasiswa relatif mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan asumsi ini, ditawarkan pengembangan media video pembelajaran yang memiliki spesifikasi dan diperkirakan dapat mengatasi masalah belajar mahasiswa baik

dari segi teori maupun praktek. Metode pengembangan media video pembelajaran pokok bahasan bahasa visual pada mata kuliah pengembangan media video/tv menggunakan model rancangan pembelajaran Dick dan Carey, dan model pengembangan Borg & Gall. Kesimpulan dari penelitian ini setelah melewati beberapa tahapan uji coba, baik uji coba ahli isi/materi dan uji coba ahli rancangan dan media pembelajaran, maupun uji coba kepada mahasiswa, produk media video pembelajaran hasil pengembangan tersebut sudah layak menjadi produk akhir yang dapat disebarluaskan dan diimplementasikan kepada para pengguna. Pemanfaatannya disarankan sebagai berikut: a) Dalam pelaksanaan perkuliahan, baik bagi pengajar maupun mahasiswa diharapkan mempelajari dan memahami terlebih dahulu bahan penyerta yang merupakan bagian dari produk pengembangan ini. b) Untuk keperluan perkuliahan tatap muka diupayakan seluruh mahasiswa dapat melihat dan mendengarkan dengan jelas tayangan program. Hal ini dilakukan agar masing-masing mahasiswa berkesempatan memperoleh informasi pembelajaran secara memadai. c) Sebaiknya untuk penayangan program pertama kali dilakukan secara keseluruhan, jika diinginkan adanya pengulangan atau pemberhentian pada bagian tertentu dilakukan setelah penayangan pertama selesai. Hal ini dilakukan agar mahasiswa memperoleh gambaran secara menyeluruh terlebih dahulu sebelum hal yang lebih detail. d) Pemanfaatan media ini tidak terbatas pada kegiatan perkuliahan tatap muka. e) Media video pembelajaran ini hendaknya dipergunakan dalam proses pembelajaran mengingat media

pembelajaran ini dapat menarik minat mahasiswa untuk belajar dan menjadikan pembelajaran tidak membosankan

3. Penelitian Hatice Sancar Tokmak. 2011. Judul *The First Step In Developing Expertise-Based Training On Story Telling In Kindergartens*. Bercerita dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengar anak TK, meskipun demikian strategi yang digunakan untuk anak TK berbeda dengan anak sekolah dasar. Anak TK memerlukan strategi bicara dengan penghayatan bukan pada menulis dan membaca karena mereka belum memiliki kemampuan tersebut, dan orang dewasa harus membantu mereka bercerita dengan ekspresi verbal. Jadi para peneliti berharap guru TK dapat menggunakan metode bercerita sebagai strategi pengajaran yang efektif. Penelitian ini menggunakan cerita *The Snow-White Rabbit*, dengan dramatisasi oleh guru dan penggunaan alat peraga yang berbeda untuk tiap karakter dalam cerita. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data kualitatif. Instrumen yang digunakan adalah Dramatisasi dan boneka tangan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bagaimana guru TK dapat menggunakan metode bercerita secara efektif dan mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dengan pelajaran. Hasil penelitian ini saran kepada guru TK sebagai berikut:

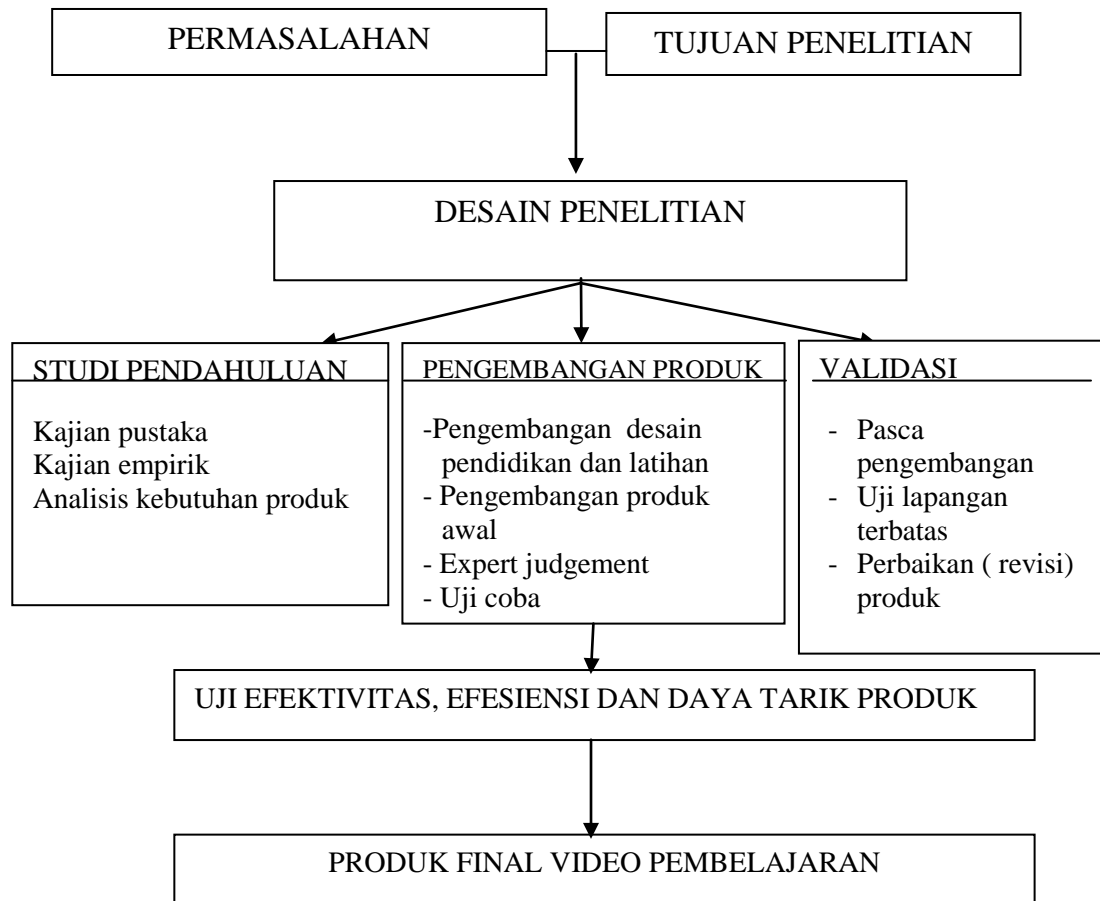
- Para guru TK dapat berperan menjadi karakter yang berbeda dalam cerita yang mereka bawa. Mereka dapat menggunakan boneka tangan, mainan atau gambar untuk meniru karakter.
- Mereka dapat menggunakan aksesoris untuk menarik perhatian anak-anak. Aksesoris ini harus memiliki karakteristik yang mengingatkan mereka tentang

karakter dalam cerita. Misalnya, jika cerita tentang seorang gadis kecil yang menggunakan topi merah maka guru harus mengenakan topi merah.

- Mereka dapat mengajukan pertanyaan kepada anak-anak tentang elemen dalam cerita atau pendapat mereka tentang cerita itu.
- Mereka dapat mendorong anak-anak menceritakan kisah mereka sendiri.
- Mereka dapat meminta anak-anak untuk meniru karakter dalam cerita
- Mereka dapat memilih cerita yang memiliki lagu atau permainan untuk dilakukan bersama-sama.
- Mereka dapat mengatur lingkungan sesuai cerita.
- Mereka dapat merubah akhir cerita.
- Mereka dapat memulai cerita dengan menyanyikan lagu yang dikenal anak TK jika ada anak yang tidak tertarik pada cerita.
- Dan video contoh bercerita yang baik ini dapat disebarluaskan melalui teknologi, selain itu para peneliti ingin mengajarkan konsep bercerita secara digital

2.8 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dapat dilihat pada alur sebagai berikut:



Gambar 2.3 Diagram Kerangka Berpikir

2.9 Hipotesis

Berdasarkan tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan bercerita guru taman kanak-kanak di Bandar Lampung maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut. Keterampilan bercerita guru taman kanak-kanak di Bandar Lampung meningkat setelah menggunakan video pembelajaran.