

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pendidikan

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari guru sebagai sumber pesan kepada siswa yang menerima pesan. Hubungan komunikasi ini akan berjalan lancar dan tercapai tujuan secara maksimal apabila proses belajar mengajar ditingkatkan.

Peningkatan tersebut sebagian besar tergantung pada faktor penunjang, yaitu alat bantu pendidikan yang disebut sebagai media pendidikan. Media pendidikan adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara, dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional, meliputi kaset, audio, slide, film-strip, OHP, film, radio, televisi dan sebagainya (Rohani, 2004: 1-4). Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne dalam Sadiman, dkk, 1986:7)

Menurut Arsyad (2000: 6) media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindera. Media

pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne dalam Sadiman, dkk, 1986:7). Sementara itu Briggs (dalam Sadiman, dkk, 1986:7) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, dan film bingkai adalah contoh-contohnya.

Media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana. Media pembelajaran tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga bentuk sederhana, seperti *slide*, foto, diagram buatan guru, objek nyata, dan kunjungan ke luar kelas. Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain : (1) bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa, dan tidak bersifat verbalistik; (2) metode pembelajaran lebih bervariasi; (3) siswa menjadi lebih aktif melakukan beragam aktifitas; (4) pembelajaran lebih menarik; (5) mengatasi keterbatasan ruang (Trianto, 2010:234).

B. Media pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Apabila media itu membawa pesan-pesan

atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud

pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Menurut Arsyad (2000:

3-4), media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media (Djamarah dan Aswan, 1995: 120)

Menurut Trianto (2010: 235), keuntungan dari media pembelajaran antara lain:

- 1) Gairah belajar meningkat ,(2) Siswa berkembang menurut minat dan kecepatannya,(3)Interaksi langsung dengan lingkungan,(4) Memberikan perangsang dan mempersamakan pengalaman,(5) Menimbulkan persepsi akan sebuah konsep yang sama.

C. Media Video

Video dianggap tepat untuk membantu siswa dalam memecahkan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang materi pokok Ciri-Ciri Makhluk Hidup karena siswa dapat berinteraksi dengan video secara langsung untuk melihat bagian-bagian dan mekanisme ciri-ciri makhluk hidup melalui gambar, audio dan animasi pada video tersebut. Sehingga, video diduga dapat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa, hal ini diungkapkan oleh Puspita (2010:12).

Media adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu anda menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video. Misalnya tentang perubahan kepompong menjadi kupu-kupu, akan terlihat detail dan dramatis kalau hal itu divisualisasikan lewat teknologi video (Daryanto, 2010:88).

Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan format sajian video dapat bermacam-macam, mulai dari kaset, CD (*compact disc*), dan DVD

(*Digital Versatile Disc*). Hal ini dapat mempermudah kita dalam menontonnya bisa lewat video player, VCD, DVD, juga bisa didistribusikan melalui siaran televisi. Oleh karena itulah suatu materi yang telah direkam dalam bentuk video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru. Karena kemampuan itulah maka teknologi video banyak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran utama dalam sistem pendidikan, terutama di negara-negara maju (Daryanto, 2010:88). Keuntungan menggunakan media video antara lain ; ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Kelemahan media video antara lain :

- 1) *Fine details* artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.
- 2) *Size information* artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- 3) *Third dimention* artinya gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk 2 dimensi.
- 4) *Opposition* artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- 5) *Setting* artinya kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk

menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan dipasar, di stasiun, atau tempat keramaian lain.

- 6) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.

Budget artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit (Daryanto, 2010:90).

Menurut Arsyad, (2000:48) Video dapat menggambarkan suatu obyek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan –tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Menurut Arsyad (2000: 48-50) Keuntungan video antara lain :

1. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek, dan lain-lain.
2. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan berulang-ulang jika dinilai perlu. Misalnya, langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu.
3. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.

4. Video mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
5. Video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi tau perilaku binatang buas.
6. Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.

Kekurangan video antara lain : (1) Video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak, (2) Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri, (3) Video yang dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin di sampaikan melalui video tersebut (Arsyad, 2000: 48-50).

D. Aktivitas Belajar

Keberhasilan belajar tidak akan tercapai begitu saja tanpa adanya aktivitas belajar. Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing siswa untuk mencapai perubahan tingkah laku. Sardiman (dalam Evi 2008:21) mengungkapkan sebagai berikut.

“Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau azas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, itu tidak akan mungkin berlangsung dengan baik”.

Aktivitas pembelajaran merupakan kegiatan yang disadari untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ditentukan dari kegiatan interaksi dalam pembelajaran, apabila semakin aktif siswa dalam proses pembelajaran maka siswa tersebut akan lebih mudah mengingat pembelajaran itu dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan dalam benak anak didik (Djamarah, 2000: 67). Sedangkan Hamalik (2004:171) menyatakan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.

Jadi, aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah penting karena dengan adanya aktivitas, pembelajaran akan lebih efektif dan mendatangkan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa.

Dierich (dalam Hamalik, 2004: 172) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual

membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral)

mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan

mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, dan mendengarkan suatu permainan.

4. Kegiatan-kegiatan menulis

menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

5. Kegiatan-kegiatan menggambar

menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.

kegiatan-kegiatan metrik melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.

6. Kegiatan-kegiatan mental

merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor faktor, melihat hubungan dan mengambil keputusan.

7. Kegiatan-kegiatan emosional

minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Menurut Risk (dalam Rohani, 2004:6-7) mengemukakan "*Teaching is guidance of learning experiences*" yang mengandung arti mengajar adalah proses membimbing pengalaman belajar. Pengalaman belajar itu sendiri hanya mungkin diperoleh jika peserta didik itu, dengan kkeaktifannya sendiri bereaksi terhadap lingkungannya. Sehingga menurut (Rohani, 2004:6) belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktifitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Sedangkan peserta didik yang

memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah, jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran.

Berdasarkan kutipan diatas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan serangkaian dari proses kegiatan pembelajaran untuk untuk menunjang prestasi belajar. Adapun aktivitas yang diamati pada penelitian ini adalah siswa memperhatikan penjelasan guru, bertanya atau berdiskusi antar siswa dalam setiap kelompoknya, bertanya kepada guru mengerjakan LKK, bertanya dan memberikan tanggapan dalam kegiatas presentasi.

E. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004 : 22). Sedangkan Soedijanto (dalam Supartini 2008:14) mendefinisikan, Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh belajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dan menurut (Hamalik, 2009: 159) hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya perubahan derajat tingkah laku siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa akibat adanya kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana tujuan-tujuan dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa setelah menempuh kegiatan pembelajaran. Peranan hasil belajar sangat penting karena dengan adanya hasil belajar dapat mengetahui tingkat ketercapaian pembelajaran yang telah dikuasai oleh siswa.

Hasil belajar yang dicapai dikelompokkan menjadi 3 ranah, kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, mengetahui dan pemecahan masalah. Terdapat enam tingkatan kemampuan kognitif, yaitu : Pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*understand*), penerapan (*apply*), analisis (*analyze*), sintesis (*synthesis*) dan penilaian (*evaluation*) (Hamalik, 2009: 159).