

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Konsep Pengembangan Media

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 94) Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lain-lain.

Untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dalam arti efektif meningkatkan mutu pembelajaran, diperlukan suatu perancangan yang baik. Menurut Sadiman, dkk (dalam Rayandra Asyhar 2012: 94), perancangan media pembelajaran dapat melalui enam tahap, antara lain: menganalisis media pembelajaran siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan butir-butir materi, menyusun instrument evaluasi, menulis naskah media, dan melakukan evaluasi. Disamping itu, tahap validasi ahli sebaiknya dilakukan terhadap naskah atau materi pada media yang sudah disusun, yang dilakukan sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 110) Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan, baik secara individual, bersama-sama dan atau

melibatkan pihak eksternal karena ketersediaan media pembelajaran di sekolah-sekolah, perguruan tinggi dan lembaga-lembaga pendidikan masih sangat terbatas.

2.1.2 Konsep Media Pembelajaran

Kata media merupakan jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut Gagne (Rayandra Asyhar, 2012: 7) media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar. Briggs (Rayandra Asyhar, 2012: 7) mendefinisikan bahwa media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar.

Media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (Rayandra Asyhar, 2012: 8), memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bias berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu.

Jadi, berdasarkan pengetahuan menurut ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan sebuah pesan dari penyampai ke penerima pesan secara terencana, sehingga penerima pesan dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media dibutuhkan dalam proses pembelajaran, Menurut Daryanto (2013:5) secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Selain itu, adapun tiga kelebihan kemampuan media menurut Gerlach dan Ely dalam Ibrahim (*et.al.*,2001) adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
2. Manipulatif (*manipulative property*), kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.
3. Distributif (*distributive property*), memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegrasi dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Dari pernyataan menurut ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki tiga kemampuan, diantaranya yaitu: fiksatif yaitu dapat merekam suatu objek yang kemudian dapat ditampilkan kembali saat dibutuhkan, kemudian manipulative yaitu dapat menyajikan waktu yang lama menjadi singkat, dan yang terakhir yaitu distributive yaitu menggabungkan objek menjadi suatu tampilan yang terintegrasi.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 44) berdasarkan indera yang dirangsang dalam proses pembelajaran, jenis media dapat dibagi ke dalam empat kelompok, yaitu media visual, media audio, media audiovisual dan multimedia. Media pembelajaran dimungkinkan akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran sebab dengan adanya media siswa dapat berinteraksi secara audio dengan rekaman, visual dengan gambar diam atau gambar bergerak dan secara audio visual dengan video atau film.

2.1.3 Konsep Media Powerpoint

Semakin berkembangnya teknologi yang ada, saat ini telah tersedia aplikasi untuk mendukung pembuatan bahan ajar berbasis multimedia terutama bahan ajar multimedia interaktif diantaranya yaitu *Microsoft Powerpoint*. *Microsoft Powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi yang sangat populer dan paling banyak digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran. Dengan menggunakan powerpoint guru dapat membuat media presentasi dengan mudah.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 86) program powerpoint adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 86) powerpoint dapat digunakan melalui beberapa tipe penggunaan, antara lain:

1. *Personal Presentation*: pada umumnya powerpoint digunakan untuk presentasi dalam *classical learning*. Seperti kuliah, seminar dll. Pada penyajian ini powerpoint sebagai alat bantu bagi guru untuk presentasi menyampaikan materi dengan bantuan media powerpoint. Dalam hal ini kontrol pembelajaran terletak pada guru.
2. *Stand Alone*: pada pola penyajian ini, powerpoint dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individu yang bersifat interaktif, meskipun kadar interaktifnya tidak terlalu tinggi namun powerpoint mampu menampilkan *feedback* yang sudah diprogram.
3. *Web Based*: pada pola ini powerpoint dapat diformat menjadi file web sehingga program yang muncul berupa *browser* yang dapat menampilkan internet. hal ini ditunjang dengan adanya fasilitas dari powerpoint untuk *mempublish* hasil pekerjaan anda menjadi web.

Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa media pembelajaran powerpoint adalah termasuk media presentasi. Sebenarnya, hampir semua jenis media yang pada dasarnya dibuat untuk dipresentasikan kepada peserta didik atau sasaran. Yang membedakan antara media presentasi dengan media yang lain adalah pada media presentasi materi yang ingin disampaikan dibuat dalam sebuah program computer yang dipresentasikan melalui proyektor, kemudian materi dapat diubah kedalam teks, gambar, animasi, dan video yang dikombinasikan dalam satu kesatuan yang utuh. Dan ini termasuk kedalam pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan media perlu dilakukan agar ketersediaan media pembelajaran bertambah. Menurut Rayandra Asyhar (2012: 93) media pembelajaran yang tersedia diberbagai sekolah masih belum merata. Ada sekolah yang mampu menyediakan beragam media pembelajaran dalam jumlah yang relatif banyak, ada juga yang masih belum memiliki ragam dan jumlah media yang diperlukan. Menurut Rayandra Asyhar (2012: 94) pengembangan media pembelajaran sangat penting artinya untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media yang ada.

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya.

2.1.4 Konsep Media Video

Video adalah suatu media pembelajaran yang efektif dalam membantu proses pembelajaran, baik pembelajaran individu maupun kelompok. Menurut Daryanto (2013: 87) video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.

Menurut Daryanto (2013: 88) media video 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.

Menurut Cheppy Riyana (2007:6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

1. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Keuntungan menggunakan media video menurut Daryanto (2013: 90) antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

2.1.5 Konsep Sejarah

Kata “Sejarah” berasal dari bahasa Arab yaitu Syajaratun yang berarti pohon. Kata ini kemudian mengalami perkembangan arti menjadi akar, keturunan, dan silsilah. Dalam bahasa Inggris, kata “Sejarah” dikenal dengan sebutan *history*, yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *istoria* yang berarti ilmu.

Menurut Henry Pirenne sejarah adalah studi tentang perkembangan manusia atau kehidupan masyarakat manusia atau sejarah perkembangan kisah tentang perbuatan dan hasil usaha manusia yang hidup dalam masyarakat (Maskun, 2010:19). Hugiono dan Poerwantana (1987:10) berpendapat bahwa sejarah adalah gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia, disusun secara ilmiah, meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis, sehingga mudah dimengerti dan dipahami.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah “Pengembangan media video pembelajaran untuk siswa kelas X pada kompetensi mengolah soup kontinental di SMK N 2 Godean” oleh Fiskha Ayuningrum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) dihasilkannya media video pembelajaran Mengolah Soup Kontinental dengan kelayakan berdasarkan dari ahli materi diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100%, penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100% sehingga dapat digunakan dan diuji cobakan kepada peserta didik. (2) hasil pengujian kelayakan dari peserta didik kelas X SMK N 2 Godean meliputi aspek materi pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 61,1% dan kategori layak sebesar 38,9%. Aspek media pembelajaran pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Aspek luaran/output pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 63,8% dan kategori layak sebesar 36,2%. Sedangkan penilaian kelayakan media secara keseluruhan pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 58,3% dan kategori layak sebesar 41,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran Mengolah Soup Kontinental sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMK Negeri 2 Godean.

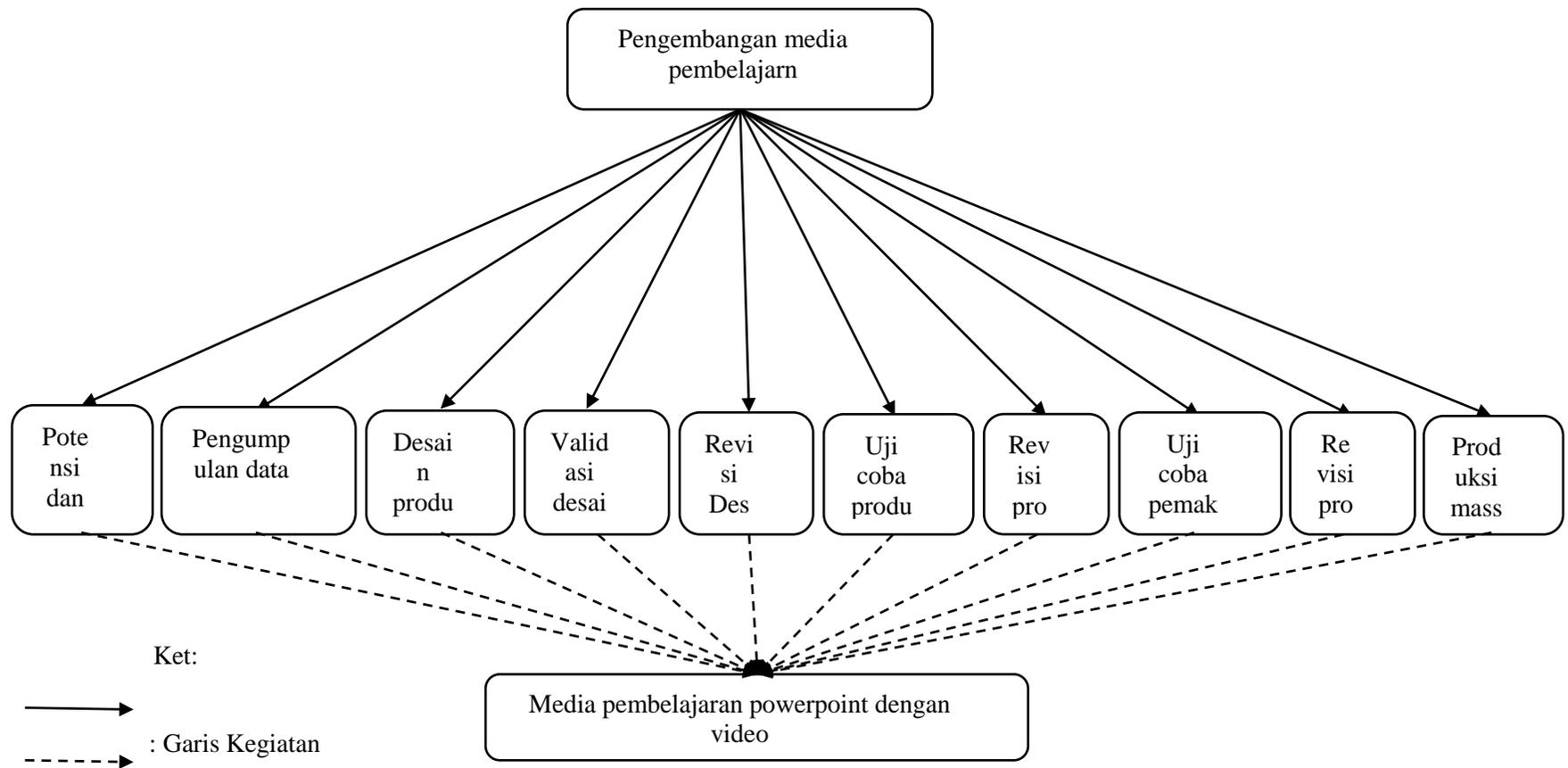
2.3 Kerangka Berfikir

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan agar adanya inovasi media pembelajaran. Pengembangan media ini dilakukan pada media *slide* yang lebih

kenal dengan media powerpoint, dimana powerpoint yang telah dibuat diubah kedalam sebuah video.

Dalam pengembangan ini dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) potensi dan masalah yang muncul, 2) pengumpulan data yang diperlukan dalam pembuatan media yang dikembangkan, 3) desain produk media pembelajaran yang dikembangkan, 4) validitas desain oleh ahli media pembelajaran, 5) revisi desain media pembelajaran yang dikembangkan, 6) uji coba produk, 7) revisi media kembali, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, dan tahap akhir yaitu 10) produksi secara massal.

2.4 Paradigma



REFERENSI

- Rayandra Arsyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta. Halaman. 7
- Ibid.* Halaman. 8
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. Halaman. 5
- Ibrahim R dan Nana Syaodih. 1993. *Perencanaan Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rayandra Arsyar. *Op.cit.*, Halaman 44
- Rayandra Arsyar. *Op.cit.*, Halaman 86
- Rayandra Arsyar. *Op.cit.*, Halaman 93
- Rayandra Arsyar. *Op.cit.*, Halaman 94
- Rayandra Arsyar. *Op.cit.*, Halaman 94
- Daryanto. *Op.cit.*, Halaman 87
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- Daryanto. *Op.cit.*, Halaman 88
- Cheppy Riyana, *Op.cit.*, Halaman 6
- Daryanto. *Op.cit.*, Halaman 90
- Maskun. 2010. *Manusia dan Sejarah*. Bandar Lampung: Universitas Lampung. Halaman 19
- Hugiono dkk. 1897. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Bina Aksara. Halaman 10
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Halaman 64