

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media secara harfiah adalah perantara atau pengantar. Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) mengemukakan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi. Menurut Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Media adalah salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan Abi Hamid, Mustofa, dkk. (2020) menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Berdasarkan adanya interaksi tersebut maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

Media merupakan suatu yang sangat penting dalam pembelajaran karena menjadi perantara komunikasi antara guru dan siswa. Kosasih, E. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Menurut Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018) , media dalam proses pembelajaran memiliki dua peranan penting, yaitu :

- 1) Media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai *dependent* media karena posisi media di sini sebagai alat bantu (efektivitas).
- 2) Media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh siswa secara mandiri atau disebut dengan *independent* media. *Independent* media dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara seseorang guru dengan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran, karena dalam komunikasi antara guru dan siswa harus ada media yang dapat menjadi perantara supaya materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat beragam jenisnya sesuai dengan objek dan materi atau bahasan yang disampaikan. Media dapat dirancang sendiri oleh guru namun ada pula yang telah tersedia atau diproduksi oleh pihak lain. Berdasarkan

indera perangsang yang digunakan, media dibagi ke dalam empat kelompok, yaitu media *visual*, media *audio*, media *audio-visual* dan multimedia Lestari, Novia. (2020).

Penjelasan media-media tersebut seperti berikut.

a. Media *Visual*

Media *visual* adalah media yang melibatkan indra pengelihatan. Terdapat dua pesan dalam media visual yaitu pesan verbal dan non verbal. Media visual menampilkan gambar diam seperti media cetak berupa foto, lukisan, peta, jurnal dan lain-lain. Media visual dapat berupa diagram, grafik, poster.

b. Media *Audio*

Media *audio* adalah media yang digunakan dengan hanya melibatkan indra pendengaran. Pesan dan informasi yang diterima hanya berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain sedangkan pesan non-verbal dalam bentuk bunyi, seperti musik, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media *audio* yang umum digunakan adalah *tape recorder*, radio dan *CD player*.

c. Media *Audio-visual*

Media *audio-visual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengelihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Contoh media *audio-visual* adalah film, video, program TV dan lain-lain.

d. Multimedia

Multimedia adalah media yang penggunaannya melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran

Berdasarkan uraian diatas,jenis media pembelajaran yang dikategorikan menurut sudut pandangnya, sejatinya jenis media di atas memiliki kesamaan. Jenis-jenis media pembelajaran yang sering digunakan dan tidak asing dalam proses pembelajaran ada tiga, yaitu media berbasis visual, audio, dan audiovisual. Ketiga jenis media pembelajaran tersebut memiliki kekurangan dan kelebihanya masing-masing.

2. Media Video

Salah satu media yang mudah dan sukai oleh penggunanya adalah media video. Media video sendiri termasuk ke dalam jenis media audiovisual. Hills mengutarakan dalam Hamalik yang terdapat di Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan media audiovisual, yakni sebuah representasi melalui alat indera penglihatan dan pendengaran. Tujuannya untuk memperlihatkan pembelajaran pendidikan yang lebih realistis kepada peserta didik. Hal tersebut dipandang lebih tepat dan efektif, dibanding hanya melalui cerita yang disampaikan oleh Kustandi, dan Darmawan. (2020).

Adapun pengertian media visual yang diungkapkan Wina Sanjaya adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar yang dapat dilihat. Biasanya berbentuk video dalam berbagai ukuran film, *slide* suara dan sebagainya. Selain itu, Marlina. (dkk. 2021) juga mendefinisikan media video sebagai salah satu jenis media audiovisual, selain film. Video sendiri dapat dikembangkan untuk kebutuhan pembelajaran, biasa ditemukan dalam bentuk VCD.

Menurut Hamzah dan Nina, sebagai salah satu media audiovisual yang memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar di berbagai bidang studi. Kemampuan yang dimiliki video dalam

memanipulasi waktu dan ruang, dapat mengajak peserta didik untuk menjelajahi hal-hal yang belum pernah ditemui sebelumnya, meskipun dibatasi oleh ruang kelas.

Berdasarkan uraian diatas, definisi media audiovisual (video) yang telah dipaparkan, dapat dikatakan bahwa, media audiovisual adalah media yang teradapat unsur gambar dan suara di dalamnya. Media tersebut lebih mudah dimengerti oleh penerima pesan, karena penerima dapat secara langsung melihat dan mendengar penjelasan secara lebih jelas. Video menjadi salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran dan juga disukai oleh peserta didik. Oleh karena itu, media audiovisual dapat dikatakan sebagai media yang lebih efektif dan baik dalam proses pembelajaran

a. Kelebihan Media Video

Menjadi salah satu media yang paling disukai peserta didik dan diminati oleh guru, media video memang memiliki keunggulan. Penggunaan media video untuk proses pembelajaran memiliki sisi positif, di antaranya sebagai berikut Apriansyah, M. R. (2020):

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan sebagainya.
- 2) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat ditayangkan berulang-ulang kali, 3).Video dapat menanamkan sikap afektif.
- 3) Video mengandung nilai positif yang dapat memicu peserta didik untuk berpikir dan berdiskusi.
- 4) Video dapat menyajikan peristiwa berbahaya bila dilihat secara langsung, seperti letusan gunung berapi.

- 5) Video dapat ditunjukkan ke kelompok kecil, besar, individu, dan kelompok yang heterogeny.
- 6) Melalui kemampuan dan teknik pengambilannya yang dapat menghabiskan banyak waktu, tetapi video dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Kelebihan yang dimiliki media video memang dapat membuat efektif proses pembelajaran. Pemutaran video saat belajar dapat memudahkan peserta didik memahami isi dari materi yang disampaikan. Selain itu, peserta didik juga dapat melihat hal-hal yang lebih luas; sesuatu yang belum pernah dilihat sebelumnya atau tidak bisa dilihat secara langsung oleh mata. Media video juga dapat menampilkan sesuatu secara singkat, namun hal yang disampaikan jelas dan mudah dipahami. Oleh karena itu, keunggulan penggunaan media video di atas dapat dijadikan alasan mengapa media tersebut lebih efektif daripada media lainnya.

b. Kekurangan Media Video

Kelebihan yang dimiliki media video bukan berarti menjadikan media ini tidak memiliki kekurangan. Keefektifan media video juga dapat memungkinkan terjadinya kekurangan dalam proses pembuatan video atau selama proses pembelajaran. Berikut kekurangan media video Apriansyah, M. R. (2020) :

- 1) Pembuatan video membutuhkan biaya yang mahal.
- 2) Pada saat video ditayangkan, gambarnya bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan.
- 3) Tidak semua video sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar, kecuali video yang dibuat khusus untuk kebutuhan pribadi.

- 4) Pada saat video di putar tidak bisa berhenti saat penjelasan dan harus sampai selesai.
- 5) Jika terjadi lampu mati pada sekolah tidak bisa ditayangkan pada proyektor.

Kekurangan yang ada dalam media video memang tidak terlalu banyak daripada keunggulannya. Namun, kekurangan media pembelajaran memang harus diperhatikan. Media video membutuhkan biaya yang tidak murah untuk proses produksinya, butuh orang-orang yang andal untuk membuat sebuah video.

Selanjutnya, selama pemutaran video peserta didik dapat tidak fokus, karena proses penyayangan yang singkat dan durasi yang terlalu cepat. Jadi, peserta didik tidak dapat menangkap seutuhnya pesan-pesan yang disampaikan.

Berdasarkan uraian diatas media video memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media video adalah memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan media video penyampaiannya singkat tetapi jelas dan mudah dipahami. Sedangkan kekurangannya membuat media video membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan butuh orang-orang yang handal.

3. Video Animasi

a. Hakikat Video Animasi

Video animasi sebagai teknik untuk membuat sebuah karya yang berbentuk audiovisual, supaya menghasilkan urutan gambar yang membentuk suatu adegan. Menurutnya, animasi sangat memiliki hubungan yang erat dengan ide yang dibuat dan ide tersebut harus dapat dipahami oleh penonton Apriansyah, M. R. (2020). Definisi animasi juga pernah disampaikan oleh Vaughan dalam Iwan Binanto, yaitu usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan

perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat.

Perlunya manipulasi untuk memaksimalkan hasil dari animasi, agar pesannya dapat sampai kepada penonton. Banyak hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan animasi, seperti pencocokan audio dengan visualnya, penggunaan video, gambar pendukung, dan bahkan gambar-gambar detail lainnya Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018).

Berdasarkan berbagai pengertian animasi di atas, animasi adalah kumpulan gambar yang dimanipulatif seakan-akan menjadi hidup dan bergerak. Gambar - gambar yang dibuat tersebut disorot secara secepat, yang akhirnya menjadikan gambar tersebut menghasilkan sebuah video yang dapat bergerak. Pembuatan animasi juga harus memaksimalkan gambar-gambar yang dijadikan objek, agar hasilnya dapat maksimal dan baik.

b. Jenis-Jenis Animasi

Secara umum menurut Apriansyah, M. R. (2020), animasi terbagi dalam tiga kategori, yaitu *animasi tradisional (2D animation)*, *stop motion*, dan *computer graphics animation (3D animation)*. Berikut penjelasan terkait jenis-jenis animasi, di antaranya:

2) Animasi Tradisional

Animasi tradisional ialah animasi yang sudah lama. Disebut tradisional karena, teknik animasi ini digunakan untuk pengembangan awal animasi di media layar kaca dan layar perak. Jenis animasi ini juga kerap disebut, *cell animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada kertas *celluloid transparent* yang sekilas terlihat sama dengan kertas transparansi untuk OHP.

Celluloid transparent merupakan kertas tembus pandang, sehingga animator dapat dengan mudah membuat gambar yang berurutan dan menciptakan animasi yang halus pergerakannya.

3) *Stop Motion Animation*

Stop motion animation adalah animasi yang menggunakan media perekam, misalnya kamera, untuk menangkap pergerakan objek yang digerakan sedikit demi sedikit. Objek pada animasi ini akan diatur untuk memperlihatkan pose tertentu dan kamera akan merekam pose objek tersebut. Proses gerak objek dan rekam pose akan terjadi berulang kali. Hasilnya, ketika kamera memutar pose-pose objek secara cepat, terciptalah ilusi pergerakan animasi.

4) *Computer Graphic Animation (3D Animation)*

Computer graphic animation ialah jenis animasi yang prosesnya dikerjakan dengan media komputer. Animasi ini dapat berupa animasi 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Perkembangan *computer graphic animation* sangat cepat melalui pendekatan 3D yang sangat revolusioner dan bahkan mampu mendekati bentuk objek aslinya (*hyperreality*) sehingga pada akhirnya, animasi jenis ini menjadi identik dengan animasi 3D (*3D animation*).

Berdasarkan uraian diatas ketiga jenis animasi tersebut, dapat dikatakan bahwa, animasi berkembang dengan baik dan pesat. Jenis-jenis animasi dikategorikan sesuai cara pembuatan dan objek yang dituju animatornya. Namun, secara garis besar animasi dibuat dengan menggunakan teknologi yang telah mumpuni. Terlebih animasi 2D dan 3D yang dioperasikan dengan menggunakan komputer.

4. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab secara lisan anatar dua orang atau lebih secara langsung. Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber yang terpercaya. Wawancara dilakukan dengan cara penyampaian sejumlah pertanyaan dari pewawancara kepada narasumber.

Sebagian orang melakukan wawancara dengan asal bertanya, sehingga hasil wawancaranya pun tidak sesuai dengan topik yang ingin dibahas. Selain itu, banyak orang yang melakukan kegiatan wawancara tanpa berlatih, sehingga keterampilan dan sikapnya terlihat kurang baik. Agar hasil wawancara maksimal, maka pewawancara perlu memperhatikan hal-hal penting berikut, baik sebelum melakukan wawancara, ketika melakukan wawancara, maupun setelah melakukan wawancara.

a. Tujuan Wawancara

Dikutip dari (Febrianto, 2020), menjabarkan beberapa tujuan dari wawancara yaitu: Menciptakan hubungan baik di antara dua pihak yang terlibat
Meredakan ketegangan yang terdapat dalam subyek wawancara
Menyediakan informasi yang dibutuhkan
Mendorong ke arah pemahaman diri pada pihak subyek wawancara
Mendorong ke arah penyusunan kegiatan yang konstruktif pada subyek wawancara.

b. Sebelum Melakukan Wawancara

- 1) Tentukan tema/topik wawancara.

- 2) Pilihlah narasumber yang tepat, Buat janji dan minta kesediaan narasumber untuk diwawancarai.
- 3) Tunjukkan kesan yang baik , misalnya datang tepat waktu.
- 4) Berpakaian dengan sopan, Berbicara dan Bersikap santun.
- 5) Menyiapkan daftar pertanyaan yang sesuai dengan pokok permasalahan.
- 6) Pertanyaan yang baik mengandung unsur ADIK SIMBA (Apa, Dimana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana).
- 7) Berlatih agar tidak selalu membaca pertanyaan yang telah disusun.

c. Wawancara memiliki 7 jenis, yaitu:

- 1) wawancara bebas, yaitu wawancara yang susunan pertanyaannya tidak ditentukan lebih dulu dan pembicaraannya tergantung kepada suasana pembicara.
- 2) Wawancara terpimpin, yaitu wawancara dengan memakai daftar pertanyaan yang sudah disiapkan terlebih sebelumnya.
- 3) Wawancara individual, yaitu wawancara yang dilakukan seseorang dengan responden Tunggal.
- 4) Wawancara kelompok, yaitu wawancara yang dilakukan terhadap sekelompok orang dalam waktu bersamaan.
- 5) Wawancara konferensi, yaitu wawancara antara seorang pewawancara dengan sejumlah responden atau sejumlah pewawancara dengan seorang responden.
- 6) Wawancara terbuka, yaitu wawancara yang berdasarkan pertanyaan yang tidak terbatas jawabannya.

7) Wawancara tertutup, yaitu wawancara berdasarkan pertanyaan yang terbatas jawabannya.

d. Wawancara berdasarkan pelaksanaannya dapat dibedakan menjadi sebagai berikut:

1) Wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilaksanakan secara terencana dengan berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah disiapkan.

2) Wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang tidak berpedoman pada daftar pertanyaan.

e. Ketika sedang melakukan wawancara

1) Perkenalkan diri sebelum wawancara.

2) Sampaikan Tujuan Wawancara.

3) Mulai wawancara dengan pertanyaan yang ringan.

4) Cairkan suasana dengan menanyakan tentang kegemaran tokoh. Jika suasana sudah cair, baru hubungkan dengan persoalan yang menjadi topic wawancara.

5) Sebutkan nama narasumber secara lengkap.

6) bawa buku catatan, alat tulis, ata alat perekam saat melakukan wawancara.

7) Dengarkan pendapat dan informasi dari narasumber secara seksama.

8) Hindari memotong ucapan narasumber agar keterangan tidak terputus.

9) Hindari minta pengulangan jawaban dari narasumber.

10) Hindari pertanyaan yang berbelit-belit.

11) Hormati petunjuk narasumber.

12) Hindari pertanyaan yang menyinggung dan menyudutkan narasumber

13) Mampu mengambil kesimpulan dan tidak semua jawaban di catat.

f. Setelah Melakukan Wawancara

Mohon diri dengan sopan, ucapkan Terimakasih, sampaikan permohonan maaf jika selama wawancara ada hal yang kurang berkenan.

g. Macam-Macam Wawancara

Wawancara terbagi menjadi beberapa macam, yaitu: Menurut tujuan dari pelaksanaan wawancara Wawancara menurut tujuan dari pelaksanaannya terbagi menjadi: Employment interview Merupakan wawancara yang ditujukan untuk mendapatkan gambaran mengenai seseorang untuk dipekerjakan.

Contoh: Wawancara kerja di perusahaan A. Information interview Yaitu wawancara yang ditujukan untuk mendapatkan informasi sebagai data sebuah berita maupun penelitian Contoh: Wawancara oleh peneliti kepada narasumber di lingkungan sosial.

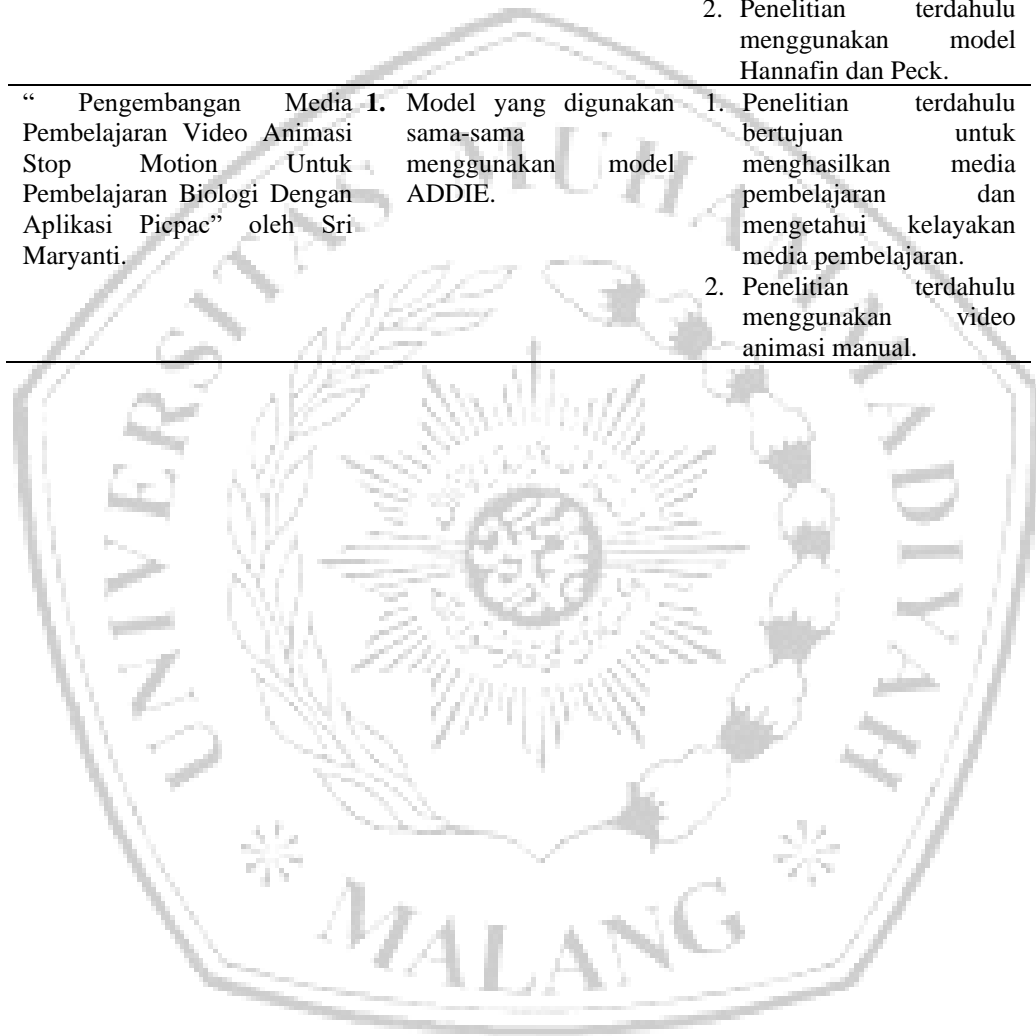
h. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah tahap kedua setelah keterampilan menyimak. Jika hasil penyimakian baik maka dapat menunjang keterampilan berbicara seseorang. Keterampilan berbicara pada umumnya dapat dipraktikkan oleh semua orang, tetapi berbicara yang terampil yang dapat menghipnotis pendengaranya hanya sebagian orang melakukan itu. Keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik di manapun berada.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

Nama Penulis dan Judul	Persamaan	Perbedaan
“ Pengembangan Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika” oleh Wisnu Ady Prasetya.	1. Media yang digunakan sama-sama menggunakan video animasi	1. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil validasi pengembangan animasi video pembelajaran. 2. Penelitian terdahulu menggunakan model Hannafin dan Peck.
“ Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac” oleh Sri Maryanti.	1. Model yang digunakan sama-sama menggunakan model ADDIE.	1. Penelitian terdahulu bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran. 2. Penelitian terdahulu menggunakan video animasi manual.



C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir