

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Media Pembelajaran**

Menurut KBBI media memiliki beberapa arti seperti alat, sarana komunikasi, dan perantara atau penghubung. Rohani menjelaskan bahwa media merupakan sebuah alat yang dalam konteks ini digunakan sebagai pembawa pesan dalam proses pembelajaran. Pesan yang dimaksud oleh Rohani adalah materi pelajaran, dimana media hadir agar pesan atau materi pelajaran lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik (Rohani, 2019). Rudy Bretz (2004) dalam (Rohani, 2019:26-27). Membagi media kedalam delapan klasifikasi yang terdiri atas:

- a. Media audio visual gerak,
- b. Media audio visual diam,
- c. Media audio semi gerak,
- d. Media visual gerak,
- e. Media visual diam,
- f. Media audio,
- g. Media cetak.

Arsyad (2002) dalam (Rohani, 2019:27). Mengemukakan bahwa setiap media memiliki karakteristik yang berbeda dan dapat dilihat dari segi kemampuan, cara pembuatan, maupun cara penggunaannya. Merujuk dari pendapat Arsyad dan klasifikasi media yang dijabarkan oleh Rudy Bretz, Rohani berpendapat bahwa guru atau pendidik harus memahami karakteristik dari media terlebih dahulu sebelum menggunakannya dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar guru atau pendidik dapat mengevaluasi terlebih dahulu apakah media yang digunakan dapat memberikan nilai positif atas kualitas pembelajaran yang akan diberikan. (Rohani, 2019).

#### **2.1.1. Belajar dan Pembelajaran**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Menurut Sumantri, belajar merupakan perubahan perilaku hasil dari pengalaman masa lalu atau proses pembelajaran

yang direncanakan (Sumantri, 2015). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan individu dalam usahanya untuk mendapatkan pengetahuan, kemampuan positif, maupun keterampilan melalui berbagai sumber untuk belajar (Susilana & Riyana, 2009). Pembelajaran merupakan kegiatan yang terencana untuk memanipulasi berbagai sumber belajar agar terjadinya proses belajar dalam diri siswa (Sadiman et al., 1984).

Menurut Suardi, pembelajaran adalah sebuah proses yang memiliki tujuan untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Suardi juga menambahkan bahwa proses pembelajaran akan terus berlangsung sepanjang hidup setiap individu. (Suardi, 2018).

### **2.1.2. Strategi Pembelajaran**

Kata strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos* yang memiliki arti sebuah usaha untuk meraih kemenangan dalam konteks peperangan. Susanti menggambarkan strategi pembelajaran sebagai kendaraan yang digunakan oleh guru atau pendidik agar dapat mencapai tujuannya yaitu pembelajaran. (Susanti, 2019:41). Selain itu Susanti menambahkan dengan strategi pembelajaran yang tepat, maka akan besar peluang siswa atau peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Susanti, 2019:41). Nasution menjelaskan strategi pembelajaran sebagai pola pembelajaran yang dipilih serta digunakan oleh guru dengan menyesuaikan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar, dan faktor lain dalam proses pembelajaran (Nasution, 2017:3). Nasution juga menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan pendekatan dalam mengelola kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran secara efektif dan efisien. (Nasution, 2017:4).

### **2.1.3. Video Pembelajaran**

Video pembelajaran merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran yang termasuk dalam kategori media audio visual. Sofianah dalam jurnalnya mendefinisikan *Video-Based Learning* atau pembelajaran berbasis video sebagai metode pembelajaran yang memanfaatkan video yang sudah direkam terlebih dahulu untuk membantu proses pembelajaran. Sofianah juga menambahkan

penggunaan *Video-Based Learning* dapat membantu memberikan stimulus dalam pembelajaran yaitu *emotional* (emosi), *intellectual* (kecerdasan), dan *psicomotoric* (psikomotorik). (Sofianah, 2020). Serupa dengan pendapat Sofianah, (Anderson, 1987) dalam (Yuanta, 2020) menjabarkan tujuan dari penggunaan video sebagai media pembelajaran mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tiga tujuan penggunaan video sebagai media pembelajaran dijabarkan lebih dalam lagi sebagai berikut:

1. Tujuan Kognitif:
  - a. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan mengingat dan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
  - b. Dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara seperti media foto dan film bingkai.
  - c. Video dapat dijadikan contoh untuk menunjukkan bagaimana cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan.
2. Tujuan Afektif:

Penggunaan teknik dan efek seperti *pacing video* dan *tone* warna merupakan media yang baik untuk mempengaruhi sikap dan emosi.
3. Tujuan Psikomotorik:
  - a. Video merupakan media yang tepat untuk menunjukkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak.
  - b. Media dapat memberikan umpan balik secara visual kepada audiens yang dapat membuat audiens mencoba keterampilan yang ditunjukkan tadi.

#### **2.1.3.1. Video Pembelajaran Selama Masa Pandemi**

Sebuah penelitian dibuat untuk melihat efektivitas pemanfaatan media video sebagai media pembelajaran di masa pandemi *COVID-19*. Dalam penelitian tersebut ditemukan dari 60 responden yang merupakan pendidik di Sumatra

Barat, mayoritas responden menyatakan bahwa penggunaan media video cukup efektif namun terdapat beberapa kendala selama pelaksanaannya. Mayoritas responden dalam penelitian tersebut dengan persentase sebesar 51,7% setuju dengan pernyataan media video pembelajaran efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran selama masa pandemi *COVID-19*. Namun mayoritas responden dalam penelitian yang dilakukan oleh Ridha, dkk, menemukan bahwa kendala sinyal menjadi faktor utama penghambat pembelajaran menggunakan media video. (Ridha et al., 2021).

Sofianah menemukan permasalahan pada proses pembelajaran murid tunarungu selama masa pandemi *COVID-19* yaitu murid yang merasa bosan dan jenuh dengan cara penyampaian materi berupa mencatat dan mengerjakan LKS. Berdasarkan temuan tersebut, Sofianah melakukan penelitian atas perbandingan penggunaan media pembelajaran LKS dengan media video pembelajaran. Dari penelitian tersebut, Sofianah menemukan hasil penggunaan media video pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa di tengah batasan pandemi. (Sofianah, 2020). Dari penelitian yang dilakukan oleh Sofianah dan Ridha, dkk. Dapat terlihat pergeseran strategi pembelajaran dimana terjadi peningkatan dalam penggunaan media video sebagai media pembelajaran.

Pada tahun 2020, Annita melakukan penelitian terhadap 162 mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara untuk melihat kemungkinan metode pembelajaran yang lain untuk program studi film. Dari penelitian yang dilakukan, ditemukan dari 53 siswa yang ikut serta dalam penelitian, 90.5% respondens menemukan transisi dari pembelajaran *offline* ke *online* berjalan dengan baik. Sistem dari *e-learning* (portal materi pembelajaran *online*) sangat membantu migrasi dari *offline* menuju *online*. Penelitian yang dilakukan Annita juga menemukan sebagian besar mahasiswa/i dapat beradaptasi dengan baik pada pembelajaran *online*. Mahasiswa/i tetap mendapatkan pengetahuan walaupun terjadi perubahan cara pembelajaran ke *online*. (Annita, 2020).

### 2.1.3.2. Kriteria Video Pembelajaran

Menurut Achsan (2010:20) dalam (Nugraha, 2021:8-10) pengembangan media pembelajarna perlu mempertimbangkan beberapa kriteria seperti:

- a. Tipe Materi: Tidak semua pelajaran cocok disampaikan menggunakan media video. Media video cocok untuk menjelaskan proses seperti alur demonstrasi sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu.
- b. Durasi Waktu: Media video memiliki durasi berkisar antara 20-40 menit. Hal ini berkaitan dengan kemampuan daya ingat serta konsentrasi manusia yang terbatas antara 15-20 menit.
- c. Format Sajian: Video pembelajaran lebih mengutamakan kejelasan serta penguasaan materi
- d. Ketentuan Teknis: Pembelajaran menekankan pada kejelasan pesan, hal tersebut membuat sajian-sajian yang komunikatif sangat memerlukan dukungan teknis, seperti:
  - i. Gunakan teknik *Zoom* atau *Extreme Close Up* untuk memperlihatkan objek secara detail.
  - ii. Gunakan teknik *Out of Focus* atau *In Focus* dengan pengaturan *depth of field* untuk mengatur fokus audiens terhadap objek yang dikehendaki.
  - iii. Gunakan objek sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan objek secara berlebihan akan mengganggu pesan yang ingin disampaikan.
  - iv. Bisa menggunakan tulisan dengan ukuran proporsional. Lebih baik lagi jika bisa menggunakan ukuran tulisan yang cukup besar sehingga audiens lebih mudah dan fokus melihat tulisan yang disajikan.
- e. Penggunaan Musik atau *Sound Effect*: Video akan menjadi lebih menarik jika didukung dengan sajian *sound* yang tepat. Beberapa ketentuan *sound* diantaranya:
  - i. Musik yang digunakan sebagai pengiring lebih baik menggunakan intensitas suara yang lemah (*soft*).

- ii. Musik yang akan digunakan sebagai *background* sebaiknya menggunakan musik instrumen.
- iii. Hindari penggunaan musik populer karena dapat memecah konsentrasi audiens.
- iv. Penggunaan *sound effect* dapat membantu menambah suasana dan menjadi pelengkap sajian.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA