

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Kata *media* berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti *media* dalam penyampaian pesan, *media* pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik.

Ada beberapa definisi *media pembelajaran*. Heinich (Hendriana, 2005: 12) mengemukakan bahwa “*Media* secara harfiah yang berarti perantara sumber pesan dengan penerima pesan”. Gagne (Sadiman, 2003: 6) menyatakan bahwa “*media* adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Sementara Briggs (Sadiman, 2003: 6) berpendapat bahwa “*media* adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”.

2. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Di bawah ini terdapat beberapa manfaat dari *media pembelajaran* :

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam mata diklat.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain (Sudjana,2002:2).

Media pembelajaran sangat bermanfaat pada saat proses belajar mengajar berlangsung, sehingga pembelajaran pun akan lebih beragam tidak monoton, dengan begitu motivasi belajar pada siswa akan semakin bertambah, selain itu media pembelajaran pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Klasifikasi media pembelajaran

Berdasarkan perkembangan yang terjadi, jumlah dan jenis media pembelajaran yang ada pada saat ini sangat banyak dan bervariasi baik berupa media yang sengaja dirancang (*by design*) maupun yang tidak

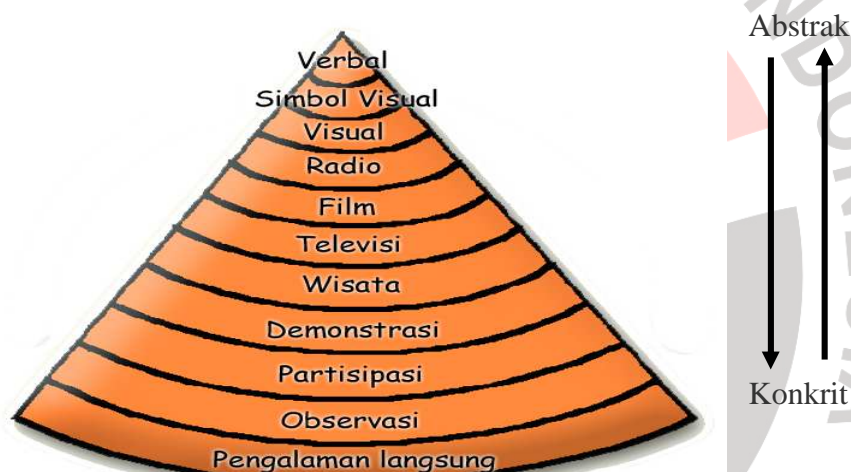
dirancang secara khusus namun dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran (*by utilization*).

Klasifikasi media berdasarkan adanya tiga ciri yaitu suara (*audio*), bentuk (*visual*), dan gerak (*motion*) diantaranya seperti di bawah ini:

- a) *Media audio-motion-visual*, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan objek dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media yang termasuk kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.
- b) *Media audio-still-visual*, yakni media yang mempunyai suara, objeknya dapat dilihat namun, tidak ada gerakan seperti film strip bersuara, *slide* bersuara, dan rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak (*television still recordings*).
- c) *Media audio-semi motion*, mempunyai suara dan gerakan namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh. Salah satu contoh dari media jenis ini adalah papan tulis jarak jauh dan *tele blackboard*.
- d) *Media motion-visual*, yakni media yang mempunyai gambar objek gerak, tapi tanpa mengeluarkan suara seperti film bisu yang bergerak.
- e) *Media still-visual*, yakni ada objek namun tidak ada gerakan seperti *film strip* dan *slide* tanpa suara.
- f) *Media audio*, hanya menggunakan suara seperti *radio*, telepon, dan *audio tape*

g) Media cetak yang ditampilkan dalam bentuk bahan tercetak atau tertulis seperti buku, modul, dan pamflet (Brets dalam Ayip,203:16).

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini, Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit hingga hal yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), berikut gambarnya :



Gambar 1.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale
Dikutip dari Susilana dan Riyana (2008:7)

Dan menurut Edgar Dale pula, secara umum media mempunyai kegunaan :

- a) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.

- d) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
- e) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

B. Media Video Pembelajaran

Media Video Pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media *audio visual aids (AVA)* atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekaman video dimana signal audio visual direkam pada *disk plastic* bukan pada *pita magnetic* (Arsyad,2004:36).

Menurut Heinich, Molenda, dan Russel (Alawiah,2006:13) Video diartikan sebagai berikut:

The primary meaning of video is the display of pictures on a television type screen (the latin word video literally means "I see") Any media format that employs a cathode-ray screen to present the picture portion of the message can be referred to as video.

Apabila diterjemahkan dapat diartikan bahwa pada awalnya video diartikan sebagai tampilan dari berbagai gambaran dalam sebuah televisi atau sejenis layar. Dalam bahasa latin video diartikan sebagai "Saya lihat (*I See*)". Setiap format media yang menggunakan sinar katoda untuk menampilkan bagian gambar dari sebuah pesan dapat dikategorikan sebagai video.

Pemancaran gambar yang bercahaya dari sebuah tampilan video ternyata tersusun dari titik-titik yang sangat rapat yang ditampilkan pada sebuah layar. Seperti halnya film, berbagai *frame video* tersebut pada dasarnya adalah gambaran diam. Hanya saja, pergantian setiap *frame* ke *frame* selanjutnya itu berlangsung sangat cepat, sehingga berbagai *frame* tersebut terlihat sebagai gambar yang bergerak. Hal ini berlangsung secara terus-menerus hingga mampu menciptakan daya lihat yang menakjubkan dari sebuah tampilan video. Suara yang tersaji didalam tampilan video dibuat dengan cara direkam secara *magnetic* pada sebuah pita video seperti halnya perekaman *audio*.

C. Media Video Tutorial

1. Pengertian Tutorial

Menurut Wikipedia Video Tutorial adalah salah satu cara mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari pembelajaran (http://en.wikipedia.org/wiki/video_tutorial, 2009). Lebih interaktif dan spesifik dari sebuah buku atau kuliah, dengan menggunakan video tutorial ini berupaya untuk mengajar dengan teladan dan memasok informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu.

2. Karakteristik Video Tutorial

Video tutorial memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Sebuah presentasi isi, biasanya dengan contoh atau contoh-contoh, sering dipecahkan menjadi modul atau bagian terpisah.

- b. Beberapa metode peninjauan yang memperkuat atau tes pemahaman tentang konten dalam modul atau bagian yang terkait.
- c. Sebuah transisi ke modul tambahan atau bagian yang dibangun berdasarkan pada petunjuk yang sudah disediakan. Tutorial dapat *liner* atau bercabang.

Ada dua jenis bentuk video tutorial: Flim tutorial yang siswa tonton, dan tutorial interaktif di mana siswa mengikuti petunjuk dilayar (dan dalam beberapa kasus instruksi menonton film pendek), dimana siswa melakukan latihan tutorial dan mendapatkan umpan balik tergantung pada tindakan siswa.

3. Manfaat penggunaan video tutorial

- a. Baik untuk semua yang sedang belajar mendengar dan melihat
- b. Bisa menampilkan gambar, grafik atau diagram
- c. Bisa dipergunakan dirumah atau di luar kelas
- d. Bisa diperlambat dan diulang
- e. Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang
- f. Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik
- g. Materi yang diberikan dapat lebih dipahami siswa
- h. Ukuran tampilan media video sangat fleksibel sehingga dapat diatur sesuai dengan kebutuhan
- i. Menambah suatu dimensi terhadap pembelajaran

- j. Merupakan bahan non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung.

D. Media Video Simulasi

1. Pengertian Simulasi

Simulasi merupakan suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata. simulasi dapat dibuat dengan memrogram sebuah model dari sistem komputer. Pemrograman model simulasi, dapat dilakukan menggunakan bahasa umum komputer (general purposes language) atau menggunakan bahasa simulasi.

Dua model simulasi yang terdapat yaitu Simulasi Analog dan Simulasi Simbolik. Simulasi Analog yaitu tehnik simulasi yang mempergunakan representasi fisik untuk menjelaskan karakteristik penting dari suatu masalah. Simulasi Simbolik yaitu model matematik yang penyelesaiannya dipermudah dengan menggunakan computer. Simulasi simbolik disebut juga dengan Simulasi Komputer.

Tahapan dalam proses mensimulasikan suatu masalah adalah pertama kita harus memformulasikan terlebih dahulu masalah yang akan dibuat simulasinya. Kemudian apakah masalah tersebut layak digunakan. Setelah itu disusun model dan dilakukan validasi model. Kemudian dilakukan penerapan simulasi dan setelahnya dilakukan analisis hasil. dikutip dari (<http://blog.its.ac.id/novia/category/kuliah-simulasi>)

2. Kelebihan Simulasi

- a. Simulasi memungkinkan studi sistem dengan kerangka waktu lama dalam waktu yang lebih singkat, atau mempelajari cara kerja rinci dalam waktu yang diperpanjang.
- b. Simulasi memungkinkan estimasi kinerja sistem yang ada dengan beberapa kondisi operasi yang berbeda.

3. Kelemahan Simulasi

- a. Membuat suatu model simulasi yang baik bisa jadi memerlukan biaya yang sangat mahal, bahkan sering dibutuhkan waktu bertahun-tahun untuk mengembangkan model yang sesuai.
- b. Teknik simulasi bukan proses optimisasi dan tidak menghasilkan sebuah jawaban tetapi hanya menghasilkan sekumpulan output dari sistem pada berbagai kondisi yang berbeda. Oleh karena itu, dalam beberapa kasus ketelitiannya sulit diukur.
- c. Simulasi tidak dapat digunakan untuk menggambarkan semua kasus. Hanya situasi yang mengandung ketidak-pastian yang dapat dievaluasi dengan simulasi.

<http://simulasi-niezz.blogspot.com/2009/08/kelebihan-dan-kekurangan-simulasi.html>

E. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang dapat diukur ketika proses belajar sudah mencapai periode tertentu.

Nana Sudjana (1991:22) menyatakan bahwa hasil belajar sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Istilah hasil belajar berasal dari bahasa Belanda "*prestatie*" dalam bahasa Indonesia menjadi *prestasi* yang berarti hasil usaha. Dalam *literature*, prestasi selalu dihubungkan dengan aktivitas tertentu, seperti dikemukakan oleh Robert M. Gagne (Alawiah,2006 : 21) bahwa dalam setiap proses akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar (*achievement*) seseorang.

Sedangkan Soedijarto (2007: 49) mendefinisikan hasil belajar adalah "tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar-mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan".

Perubahan sebagai hasil belajar bersifat menyeluruh. Menurut pandangan ahli jiwa Gestalt, bahwa perubahan sebagai hasil belajar bersifat menyeluruh baik perubahan pada perilaku maupun kepribadian secara keseluruhan. Belajar bukan semata-mata kegiatan mekanis stimulus respon, tetapi melibatkan seluruh fungsi *organisme* yang mempunyai tujuan-tujuan tertentu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. Dalam proses pendidikan prestasi dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar yakni, penguasaan, perubahan

emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu.

Pada umumnya, untuk menilai hasil belajar murid, guru dapat menggunakan bermacam-macam *achievement test* seperti *oral test*, *essay test* dan *objective test* atau *short-answer test*. Sedangkan untuk nilai proses belajar dan hasil belajar murid yang bersifat keterampilan (*skill*), tidak dapat dipergunakan hanya dengan tes tertulis atau lisan, tapi harus dengan *performance test* yang bersifat praktek.

Selanjutnya Davis mengatakan bahwa dalam setiap proses belajar akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur. Hasil nyata yang dapat diukur dinyatakan sebagai prestasi belajar seseorang. Hasil belajar yang diidentifikasi dalam penelitian ini mengacu pada ranah kognitif aspek pemahaman dan penerapan.

F. Asumsi Dasar

Asumsi atau anggapan dasar menurut Suharsimi Arikunto (2006:65) adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas.

Dalam proses pembelajaran, peserta diklat merupakan subjek belajar yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode dan media merupakan upaya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik yang berupa perangkat keras maupun lunak yang

mengandung pesan yang dapat menunjang terjadinya proses belajar, sehingga menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Asumsi penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media video pembelajaran model tutorial sangat efektif digunakan untuk pencapaian tujuan pembelajaran.
- b. Penggunaan media yang tepat oleh Widyaiswara akan meningkatkan hasil belajar peserta diklat.
- c. Media video memiliki peranan yang besar dalam merangsang motivasi belajar peserta diklat.

G. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan dugaan (*conjectural*) tentang hubungan dua variabel atau lebih. Jadi, hipotesis merupakan pernyataan atau jawaban tentatif atas masalah dan kemudian dapat diverifikasi hanya setelah hipotesis diuji secara empiris.

Hipotesis Umum:

Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta diklat yang menggunakan media video pembelajaran model tutorial dengan peserta diklat yang menggunakan video pembelajaran model simulasi pada mata diklat peneraan ukuran massa dan timbangan.

Hipotesis Khusus:

- a. **Hipotesis Nol** ($H_0: \mu_1 = \mu_2$)

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta diklat yang menggunakan media video pembelajaran model tutorial dengan peserta diklat yang menggunakan video pembelajaran model simulasi pada aspek pemahaman mata diklat peneraan ukuran massa dan timbangan.

Hipotesis Kerja ($H_1: \mu_1 \neq \mu_2$)

Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta Diklat yang menggunakan media pembelajaran model video tutorial dengan peserta Diklat yang menggunakan video pembelajaran model simulasi pada aspek pemahaman mata diklat peneraan ukuran massa dan timbangan

b. Hipotesis Nol ($H_0: \mu_1 = \mu_2$)

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta diklat yang menggunakan media video pembelajaran model tutorial dengan peserta diklat yang menggunakan video pembelajaran model simulasi pada aspek peneraan mata diklat peneraan ukuran massa dan timbangan

Hipotesis Kerja ($H_1: \mu_1 \neq \mu_2$)

Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta diklat yang menggunakan media video pembelajaran model tutorial dengan peserta diklat yang menggunakan video pembelajaran model simulasi pada aspek peneraan mata diklat peneraan ukuran massa dan timbangan.