

2.3.3 Pengertian Media Video Pembelajaran

2.3.3.1 Media

Secara etimologis media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti tengah, perantara atau pengantar (Asyhar, 2011:4). Sadiman (2014) mengemukakan pengertian media secara harfiah bahwa media merupakan perantara atau pengantar. Para ahli media dan pendidikan pun banyak yang memberikan definisi terminologis mengenai media.

The Association for Education Communication and Technology (AECT, 1977) dikutip dalam Asyhar 2011:4) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sementara menurut Suparman (1997 dikutip dalam Asyhar 2011:4) media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Gagne (1970 dikutip dalam Sadiman 2014:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sementara Briggs (1970 dikutip dalam Sadiman, dkk, 2014:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Sadiman, dkk, (2014:7) berpendapat bahwa Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audiovisual* serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Berdasarkan definisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara yang dapat digunakan untuk memberikan informasi atau pesan kepada

penerima, sehingga terjadilah komunikasi yang baik antara pengirim dan penerima.

Asyhar (2011:5) mengatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Asyhar mengutip dari Barlo, bahwa proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama yakni pengirim atau sumber pesan (*source*), perantara (*media*), dan penerima (*receiver*).

2.3.3.2 Video 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. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalaui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono 2003:65). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam 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 perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic (Arsyad 2004:36).

2.3.3.3 Tujuan Media Video

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.

2.3.3.4 Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran

a) Kerangka (out line) media video

- 1) Pendahuluan
- 2) Tayangan pembuka
- 3) Pengantar
- 4) Isi video
- 5) Penutup

Di dalam pendahuluan perlu disajikan pengantar mengapa materi itu penting untuk dipelajari, dan bagaimana kaitannya dengan materi-materi lainnya. Selain itu, sajian tujuan pembuatan perlu ditayangkan untuk memberikan motivasi kepada siswa dalam mempelajari materi lebih lanjut.

Pada tayangan pembuka dan pengantar dijelaskan pengertian makanan daerah serta contoh-contohnya, kemudian disampaikan pilihan makanan yang akan dibuat, dan mengajak peserta didik untuk menyimak langkah-langkahnya yang akan ditampilkan pada isi video inti.

Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap mengenai kompetensi materi yang akan diajarkan, hal ini dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi dan demonstrasi atau peragaan. Kuantitas durasi waktu yang tersedia di dalam video inti ini lebih banyak dan berlangsung cukup lama.

Terakhir kegiatan penutup berisi kesimpulan/rangkuman dari semua materi yang disampaikan, dan juga kegiatan lanjutan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mempraktikannya secara langsung pada pertemuan berikutnya.

b) Keterlibatan Tim

Pengembangan video pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian/keterampilan (Course Team Aproach) yang secara sinergi menghasilkan produk media video, sesuai dengan kebutuhan rancangan tersebut. Secara umum pembuatan suatu video membutuhkan kemampuan/keterampilan pada bidang-bidang sebagai berikut:

1) Ahli Substansi (*subject matter expert*)

Yaitu orang yang menguasai materi kompetensi dan bertanggung jawab menulis *script* (naskah) materi.

2) Ahli Media Instruksional (Media Spesialis)

Yaitu orang yang merancang dan mengembangkan spesifikasi media (teks, grafis, animasi, dan audio) yang sesuai dengan materi yang sedang dikembangkan.

3) Ahli Metode Instruksional (*Instructional Methods Spesialis*)

Yaitu orang yang memiliki kemampuan merancang dan menetapkan metode yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang dikembangkan.

4) Sutradara

Yaitu orang yang bertanggung jawab secara konsep dan teknis terhadap jalannya kegiatan produksi. Baik buruknya hasil video tergantung peran sutradara.

5) Ahli Komputer Edit Video dan Desain Grafis (*Computer Graphics Specialist*)

Yaitu orang yang memiliki kemampuan mengedit video menyusunnya sehingga menjadi sajian yang utuh juga bertugas merancang, menetapkan, dan membuat grafis yang tepat untuk materi pembelajaran yang dikembangkan.

6) *Sound Director*

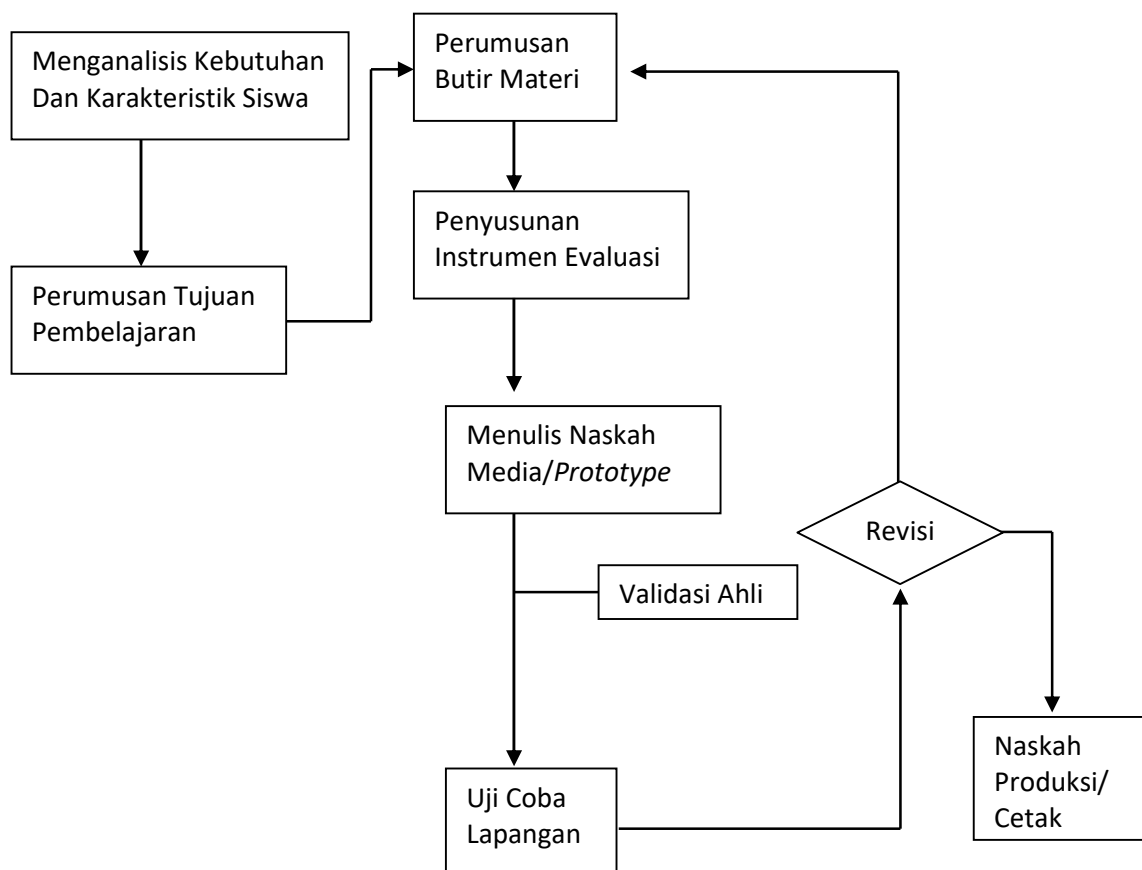
Yaitu orang yang bertanggung jawab untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, termasuk pemilihan musik. Dalam video pembelajaran, sound sangat berperan karena pesan pembelajaran didominasi oleh visual dan suara. Suara cukup berpengaruh terhadap kualitas video. Cheppy Riyana (2007:17-20).

2.3.4 Pengembangan Media Pembelajaran

Asyhar (2011:94) menyebutkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lain-lain.

Menurut Sadiman, dkk (2007, dalam Asyhar 2011:94), desain pengembangan terdiri dari enam tahap kegiatan, yaitu: (1) analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik; (2) perumusan tujuan pembelajaran; (3) perumusan butir – butir materi; (4) penyusunan instrumen evaluasi; (5) penyusunan naskah media/*prototype*; (6) melakukan uji coba produk. Disamping enam tahap ini, langkah kegiatan yang juga perlu dilakukan ialah validasi produk media.

Secara umum, prosedur perancangan media dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

1. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Munadi (2008) menyatakan bahwa karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita – citanya.

Setidaknya ada tiga hal yang berkaitan dengan karakteristik siswa, yaitu:

- a. Karakteristik atau keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal atau *prerequisite skills*, yakni kemampuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang, lingkungan hidup dan status sosial (*sociocultural*).
- c. Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian, menurut Winkel (1989 dikutip dalam Munadi 2008) meliputi (1) fungsi kognitif mencakup taraf integrasi dan daya kreatifitas, bakat khusus, organisasi kognitif, taraf kemampuan berbahasa, daya fantasi, gaya belajar, teknik-teknik belajar, (2) fungsi konatif-dinamika mencakup karakter-hasrat-berkehendak, motivasi belajar, perhatian-konsentrasi; (3) fungsi afektif mencakup tempramen, perasaan, sikap, minat; (4) fungsi sensori-motorik; (5) dan beberapa hal lain yang menyangkut kepribadian siswa seperti individualitas biologis, kondisi mental, vitalitas psikis, dan perkembangan kepribadian.

2. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan adalah tahap yang sangat penting dalam merencanakan media pembelajaran, karena tujuan merupakan arah dan target kompetensi akhir

yang ingin dicapai dari suatu proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran juga menjadi dasar bagi pendidik dalam memilih metode pembelajaran, bentuk dan format media serta menyusun instrumen evaluasinya.

Baker (1971 dikutip dalam Munadi 2008) membuat suatu formula teknik perumusan tujuan pembelajaran dengan rumus ABCD dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. *Audience* (A), yaitu sasaran sebagai pembelajar yang perlu disebutkan secara spesifik agar jelas untuk siapa tujuan itu diberikan. Misalnya siswa kelas 1, kelas 7, kelas 12, semester 1 dan lain lain.
- b. *Behavior* (B), yaitu perilaku spesifik yang diharapkan dilakukan atau dimunculkan siswa setelah pembelajaran berlangsung. Behavior ini dirumuskan dalam bentuk kerja keras. Contohnya menjelaskan, menyebutkan, mengklasifikasi, mengidentifikasi, memberikan contoh dan sebagainya.
- c. *Condition* (C), yaitu keadaan yang harus dipenuhi atau dikerjakan siswa pada saat dilakukan pembelajaran, misalnya dengan cara mengamati, tanpa membaca kamus, dengan menggunakan kalkulator yang benar dan sebagainya.
- d. *Degree* (D), adalah batas minimal tingkat keberhasilan terendah yang harus dipenuhi dalam mencapai perilaku yang diharapkan. Penentuan ini tergantung pada jenis bahan materi, penting tidaknya materi. Contohnya minimal 4 jenis, 3 buah, minimal 80%, 4 jenis dan sebagainya

3. Merumuskan Butir-Butir Materi

Materi untuk media pembelajaran harus sinkron dengan tujuan pembelajaran. Di dalam sebuah program media haruslah berisi materi yang harus