

BAB II

DESKRIPSI TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENELITIAN YANG RELEVAN

A. Deskripsi Teoritik

1. Hakikat Pembelajaran Masyarakat

1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan.³ Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangkan mencapai tujuan yang diharapkan.

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pembelajaran, guru mengajar supaya peserta

³Trianto.Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif.PT Kencana.2009.hal.52

didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

1.2 Pembelajaran Masyarakat

Pembelajaran berbasis masyarakat adalah pembelajaran yang diselenggarakan dengan menggunakan berbagai potensi (sumber daya) yang ada pada lingkungan masyarakat, yang terdiri atas sumber daya alam, sumber daya manusia, sumber daya budaya, dan sumber daya teknologi dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dalam dirinya dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Adapun tujuan pembelajaran masyarakat ini adalah diantaranya untuk melatih kemampuan akademis peserta didik, memperkenalkan tanggung jawab, membangun jiwa sosial, memperkuat mental fisik dan disiplin, dan sarana mengembangkan diri dan berkreatifitas.

Terdapat beberapa metode pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran masyarakat ini diantaranya :

a. Metode Pendekatan Massal

Metode ini tepat di dalam menggugah kesadaran dan ketertarikan khalayak sasaran terhadap suatu inovasi. Yang termasuk metode ini adalah ceramah atau rapat, siaran pedesaan, pertunjukan film, penyebaran brosur dan pameran.

b. Metode Pendekatan Kelompok

Metode ini tepat di dalam menumbuhkan kemampuan evaluatif atau penilaian dan dalam memberikan rangsangan pada khalayak sasaran pembelajaran agar mencoba suatu inovasi. Contoh dari metode ini adalah diskusi kelompok, kursus tani, demonstrasi plot (demplot), karyawisata, temu lapang.

c. Metode Pendekatan Perorangan

Metode ini tepat di dalam memberikan keyakinan kepada khalayak sasaran agar mau menerapkan suatu inovasi. Contoh dari metode ini adalah kunjungan rumah atau anjangsana, anjangkarya, surat-menyurat dan hubungan telepon.

2. Hakikat Media Pembelajaran

2.1 Pengertian Media

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sadiman (1993:6) mengemukakan, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gagne (dalam Sadiman dkk, 1993:1) menyatakan, bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Dijelaskan pula oleh Raharjo (1989:25), bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan instruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.⁴

Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach dan Ely (1971) mengatakan, apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan belajar merupakan media.⁵

Secara garis besar, peneliti mengartikan media sebagai alat yang digunakan untuk mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dapat pula diartikan sebagai perantara yang mana dapat memberikan pesan secara satu arah maupun dua arah.

2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat besar dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media

⁴ Kustandi, C. dan Sutjipto, B. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Ghalia Indonesia. 2011. hal.7

⁵ *Loc.cit.*

pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran .

Ruang lingkup media pembelajaran adalah meliputi segala alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media tersebut dapat memberikan suatu rangsangan pada peserta didik untuk belajar, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan dapat menyampaikan pesan secara sempurna serta dapat mengatasi kebutuhan dan kendala peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran pada hakikatnya sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima . Pesan atau bahan ajar yang disampaikan berupa materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai sub sistem pembelajaran.

2.3 Fungsi dan Manfaat Media

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Seringkali, terjadi banyaknya peserta didik yang kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh tenaga pendidik atau pembentukan kompetensi yang

diberikan pada peserta didik dikarenakan ketiadaan pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran diantaranya :

- 1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran
- 2) Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran
- 3) Sebagai pengarah dalam pembelajaran
- 4) Sebagai persangsang perhatian dan motivasi
- 5) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran
- 6) Mengurangi terjadinya verbalisme
- 7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (cone of experience) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari gambar tersebut dapat terlihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat konkret ke abstrak, dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan Teknologi Pembelajaran. Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audio-visual.

Levie & Lents (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan cara seperti itu, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami

dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985:28), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

1. Memotivasi minat atau tindakan,
2. Menyajikan informasi,
3. Memberi instruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang

para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan subangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus

dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorang siswa.

Dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk membatu meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran, selain itu media pembelajaran merupakan upaya meningkatkan hasil belajar dengan maksud semua materi dapat tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah.

2.4 Jenis-jenis Media

Dalam dunia pembelajaran, berbagai macam bentuk, berbagai macam sifat, dan berbagai macam fungsi dari media-media yang ada, terbagi menjadi enam tipe, yaitu:

1. Text (teks), yaitu karakter alphanumeric yang memungkinkan untuk ditampilkan dalam berbagai format, seperti buku, poster, papan tulis, layar computer , dsb.
2. Audio (suara), meliputi semuanya yang dapat anda dengar seperti suara orang, music, suara mesin, dsb.
3. Visuals (visual), yang biasa digunakan untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran yang meliputi poster, gambar pada papan tulis, foto, gambar dalm buku, ilustrasi, dsb.
4. Motion media (media gerak), yaitu dengan menampilkan gerak dan meliputi videotape, animasi, dsb.
5. Manipulatives (objek), yaitu yang bersifat tiga dimensional dan dapat disentuh dan diamati oleh pembelajar.
6. People (orang), seperti guru, siswa, atau ahli bidang studi .⁶

Bentuk-bentuk media pembelajaran di atas terus berkembang dalam format yang beragam dan cenderung

⁶ Azhar Arsyad. Media Pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada. 2007. hal 46

menjadi kombinasi-kombinasi antara semuanya, rasanya memang harus seperti itu. Dukungan multimedia yang kini terus berkembang sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya, yang diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan belajar semua orang.

2.5 Pengertian Media Video Pembelajaran

Secara umum media video adalah media yang dalam penyampaiannya terdapat gambar dan suara. Media video dapat juga disebut dengan media audio visual, ini dikarenakan penggabungan dari gambar dan suara dalam penggunaannya.

Media video adalah media yang sudah cukup lama muncul dan hadir dalam dunia pendidikan. Istilah video sendiri berasal dari bahasa latin yang artinya “Saya Melihat”. Sedangkan menurut Amir Hamzah (1985) alat audio visual adalah alat-alat yang audible atau dapat didengar dan alat-alat yang visible atau dapat terlihat.⁷

Media video merupakan perangkat elektronik yang dapat menyajikan pesan atau informasi audio visual dengan menyayangkannya melalui televisi.⁸

Menurut Briggs dikutip dari Ahmad Rohani, media video adalah suatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang

⁷ Amir H. Sulaiman , *Media Audio Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*, (Jakarta: Era Media, 1985), h. 12.

⁸ Tarsis Tarmudji, *Metode dan Media Penyajian Materi*, (Yogyakarta: Lyberty, 1987), h. 52.

merangsang yang sesuai untuk belajar.⁹ Jadi, dengan segala keunggulannya video bisa dijadikan sebuah alternative dalam pembelajaran dan juga berguna untuk merangsang siswa dalam menerima pesan atau materi bahan ajar.

Dari pendapat para ahli mengenai media video di atas, media video dapat diartikan sebagai perangkat lunak atau alat yang dapat berisi pesan atau informasi berupa audio visual yang dapat merangsang otak dan sesuai digunakan untuk belajar, dan dalam penyajiannya ditayangkan melalui televisi dan VCD/DVD player. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, video juga dapat ditayangkan melalui komputer/laptop dan LCD proyektor.

Video ini juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.¹⁰

2.6 Manfaat Penggunaan Video

Video pembelajaran dapat disebut media pembelajaran selama media tersebut membawa pesan yang bertujuan untuk membelajarkan siswa, merangsang siswa dalam perubahan

⁹ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 1997), h. 2

¹⁰ Kustandi, C. dan Sutjipto, B. *op. cit.*, h. 73.

perilaku baik secara kognitif, psikomotorik, dan afektif melalui pengalaman belajar, hasil ini tentu hanya dapat dicapai melalui penganalisaan penonton dan perencanaan yang cermat, serta (biasanya) dengan biaya yang cukup mahal.

Seperti yang dijelaskan di atas, video pembelajaran dapat mengubah perilaku peserta didik secara kognitif, psikomotorik dan afektif.

a. Untuk tujuan kognitif

Dengan menggunakan video, mata kognitif dapat dikembangkan, yakni yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi. Misalnya: pengamatan terhadap kecepatan relative suatu objek atau benda yang bergerak, penyimpangan dalam gerak interaksi antara objek dan benda. Dengan video dapat pula dipertunjukkan serangkaian gambar diam, dengan atau tanpa suara, sebagaimana yang biasanya dapat dilakukan dengan foto, film bingkai, atau film rangkai.

b. Untuk tujuan psikomotorik

Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh upaya pencegahan dan penanggulangan demam berdarah. Apa saja kegiatan yang

dapat termasuk ke dalam upaya pencegahan dan upaya penanggulangan.

c. Untuk tujuan afektif

Dengan menggunakan berbagai teknik dan efek, video dapat menjadi media yang sangat ampuh untuk mempengaruhi sikap dan emosi. Video merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dan matra afektif.

Jadi bisa dilihat di sini, video adalah media yang menggabungkan unsur audio dan visual yang bisa mempengaruhi siswa secara kognitif, psikomotor, dan afektif. Sehingga media ini akan mempermudah peserta belajar dalam memahami dan mencerna materi bahan ajar yang diberikan oleh pembelajar.

2.7 Kelebihan Media Video

Kelebihan akan media video ini diantaranya ialah :

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar peserta belajar ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain. Video merupakan pengganti alam sekitar, dan bahkan dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung saat berdenyut.
- 2) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat.
- 3) Video mempunyai beberapa karakteristik audio-visual, dengan adanya kombinasi antara gambar, suara, animasi, teks, dan komposisi warna.
- 4) Video ini dalam penggunaannya tidak terlalu memerlukan ruangan yang gelap.

- 5) Saat penggunaannya video ini bisa diperlambat atau dipercepat sesuai dengan kebutuhan pada saat pembelajaran.
- 6) Video dapat diulang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pembelajaran.
- 7) Video dapat diputar di komputer.¹¹

2.8 Kekurangan Media Video

Dilain sisi, kekurangan akan media video ini diantaranya ialah :

- 1) Dalam pembuatannya video masih dianggap mahal.
- 2) Video masih bersifat satu arah.
- 3) Saat penggunaannya, video memerlukan listrik.
- 4) Walaupun bisa diperlambat, dipercepat dan diulang, tapi tetap saja diperlukan kecermatan dalam memahami isi dari program video.¹²

2.9 Langkah Pembuatan Media

Dalam memproduksi media video harus melalui langkah-langkah sistematis, berikut adalah urutan produksi dalam sebuah urutan produksi media video :

a. Praproduksi

Pada tahapan pra produksi ini kegiatan yang dilakukan adalah menyusun tujuan pembelajaran, mengembangkan ide untuk membentuk sebuah naskah yang akan dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah media video.

¹¹ Kustandi, C. dan Sutjipto, B., *ibid*

¹² Kustandi, C. dan Sutjipto, B., *ibid*

b. Produksi

Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah mempersiapkan peralatan dan memulai memproduksi sebuah media video berdasarkan naskah yang sudah dibuat sebelumnya pada tahap pra produksi.

c. Pascaproduksi

Pada tahapan terakhir ini dilakukan kegiatan editing untuk melakukan penyempurnaan dan memberi sentuhan terakhir sebelum prototipe diujicobakan.

3 Hakikat Pengetahuan

3.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil mengingat suatu hal, termasuk mengingat kembali kejadian yang pernah dialami baik secara sengaja maupun tidak sengaja dan terjadi setelah orang melakukan kontak atau pengamatan terhadap suatu objek tertentu (Mubarak, 2007).

Dalam buku karya Christina Evans berjudul "*Managing for Knowledge : HR's Strategic Role*" dijelaskan definisi pengetahuan menurut Davenport dan Prusak (1998) yaitu sebagai berikut:¹³

¹³ Evans, Christina, *Managing for Knowledge : HR's Strategic Role*, (Oxford: Biddles, 2003) hal. 13

Knowledge is a fluid mix of framed experience, values, contextual information, and expert insight that provides a framework for evaluating and incorporating new experiences and informations. It originates and is applied in the minds of knowers. In organisations, it often becomes embedded not only in documents or repositories but also in organisational routines, processes, practices and norms.
-(Davenport and Prusak, 1998)

Pengertian tersebut berarti bahwa pengetahuan merupakan gabungan dari pengalaman, nilai, informasi kontekstual serta pandangan para ahli yang akan menghasilkan suatu kerangka berpikir dan strategi untuk mengevaluasi dan menggabungkan pengalaman yang dialami oleh seseorang dengan informasi yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan. Menurut pengertian tersebut, pengetahuan merupakan hasil penggabungan banyak elemen yang dimiliki oleh individu secara subjektif sehingga dapat merumuskan suatu pengetahuan sesuai persepsi individu tersebut.

Berdasarkan pengertian pengetahuan menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan gabungan dari pengalaman yang memberikan informasi yang telah terorganisasi, tersintesis dan telah diringkas untuk meningkatkan pemahaman seseorang terhadap sesuatu melalui kerangka berpikir dan strategi dalam mengevaluasi dan menggabungkan pengalaman yang dialaminya dengan

informasi yang didapat sehingga dapat menjadi suatu pengetahuan.

3.2 Tingkatan Pengetahuan

Bloom dalam Potter & Perry (2005) domain pengetahuan dibagi menjadi enam tingkatan yaitu:

- a. Tahu (*know*), diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh materi yang telah diterima.
- b. Memahami (*comprehension*) adalah kemampuan untuk memahami materi yang telah dipelajari. Kemampuan seseorang menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara luas.
- c. Aplikasi (*application*) merupakan penerapan mencakup penggunaan ide-ide abstrak yang baru dipelajari untuk diterapkan dalam situasi yang nyata.
- d. Analisis (*analysis*) adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih dalam struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitan satu sama lain.

- e. Sintesis (*synthesis*) menunjukkan pada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.
- f. Evaluasi (*evaluation*) berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Menurut Mubarak (2007) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang :

- a. Pendidikan, pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang pada orang lain terhadap sesuatu hal agar dapat memahami. Makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah pula menerima informasi, dan pada akhirnya makin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya sebaliknya jika seseorang tingkat pendidikan rendah, akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap penerimaan, informasi dan nilai-nilai yang baru diperkenalkan.

- b. Pekerjaan, lingkungan pekerjaan dapat menjadikan seseorang memperoleh pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun secara tidak langsung.
- c. Umur, dengan bertambahnya umur seseorang akan terjadi perubahan pada aspek fisik dan psikologis (mental). Pertumbuhan pada fisik secara garis besar ada empat kategori perubahan yaitu (1) perubahan ukuran, (2) perubahan proporsi, (3) hilangnya ciri-ciri lama dan (4) timbulnya ciri-ciri baru hal ini terjadi akibat kematangan fungsi organ. Pada aspek psikologis atau mental taraf berpikir seseorang semakin matang dan dewasa.
- d. Minat, sebagai suatu kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni suatu hal dan pada akhirnya diperoleh pengetahuan yang lebih mendalam.
- e. Pengalaman, adalah suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pengalaman yang kurang baik akan membuat seseorang untuk melupakan tetapi pengalaman terhadap objek yang menyenangkan maka secara psikologis akan timbul kesan yang sangat mendalam dan membekas dalam emosi

kejiwaannya dan akhirnya dapat membentuk sikap positif dalam kehidupannya.

- f. Kebudayaan lingkungan sekitar, kebudayaan dimana kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan sikap. Apabila dalam suatu wilayah mempunyai budaya untuk menjaga kebersihan lingkungan maka sangat mungkin masyarakat sekitarnya mempunyai sikap untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan karena lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan sikap pribadi atau sikap seseorang.
- g. Informasi, kemudahan untuk memperoleh suatu informasi dapat membantu mempercepat seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru.

4 Hakikat Demam Berdarah

4.1 Pengertian Demam Berdarah

Demam berdarah (DB) adalah penyakit demam akut yang disebabkan oleh virus dengue, yang masuk ke peredaran darah manusia melalui gigitan nyamuk dari genus *Aedes*, misalnya *Aedes Aegypti* atau *Aedes Albopictus*. Terdapat empat jenis virus dengue berbeda, namun berelasi dekat, yang dapat menyebabkan demam berdarah. Virus dengue merupakan virus dari genus *Flavivirus*, famili *Flaviviridae*.

Penyakit demam berdarah ditemukan di daerah tropis dan subtropis di berbagai belahan dunia, terutama di musim hujan yang lembab. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memperkirakan setiap tahunnya terdapat 50-100 juta kasus infeksi virus dengue di seluruh dunia.

Penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD) {bahasa medisnya disebut Dengue Hemorrhagic Fever (DHF)} adalah penyakit yang disebabkan oleh virus dengue yang ditularkan melalui gigitan nyamuk *Aedes Aegypti* dan *Aedes Albopictus*, yang mana menyebabkan gangguan pada pembuluh darah kapiler dan pada sistem pembekuan darah, sehingga mengakibatkan perdarahan-perdarahan.

Penyakit ini banyak ditemukan didaerah tropis seperti Asia Tenggara, India, Brazil, Amerika termasuk di seluruh pelosok Indonesia, kecuali di tempat-tempat ketinggian lebih dari 1000 meter di atas permukaan air laut. Dokter dan tenaga kesehatan lainnya seperti Bidan dan Pak Mantri seringkali salah dalam penegakkan diagnosa, karena kecenderungan gejala awal yang menyerupai penyakit lain seperti Flu dan Tipes (Typhoid).

4.2 Cara Penularan Demam Berdarah

Wabah demam berdarah yang menarik perhatian dunia pertama kali muncul di Manila pada tahun 1954. Sebagian besar kasus demam berdarah terjadi di negara yang terletak pada daerah tropis dan subtropis. Hal ini tidak mengherankan karena nyamuk suka dengan lingkungan yang hangat untuk hidup. Virus *dengue* penyebab penyakit demam berdarah. Nyamuk *Aedes Aegypti* adalah vektor pembawa virus *dengue* penyebab penyakit demam berdarah. Penyebab utama penyakit demam berdarah adalah virus *dengue*, yang merupakan virus dari famili *Flaviviridae*. Terdapat 4 jenis virus dengue yang diketahui dapat menyebabkan penyakit demam berdarah. Keempat virus tersebut adalah DEN-1, DEN-2, DEN-3, dan DEN-4.¹⁴

Nyamuk *Aedes Aegypti* merupakan pembawa virus dari penyakit Demam Berdarah. Nyamuk demam berdarah ini memiliki siklus hidup yang berbeda dari nyamuk biasa. Nyamuk ini aktif dari pagi sampai sekitar jam 3 sore untuk menghisap darah yang juga berarti dapat menyebarkan virus demam berdarah. Sedangkan pada malam hari, nyamuk ini tidur. Maka,

¹⁴ <http://aa-dbd.blogspot.com/2009/12/waspada-demam-berdarah-dengue.html> diakses pada 20 Maret 2014

berhati-hatilah terhadap gigitan nyamuk pada siang hari dan cegah nyamuk ini menggigit anak yang sedang tidur siang. Seseorang yang didalam darahnya mengandung virus *dengue* merupakan sumber penularan penyakit demam berdarah dengue (DBD). Virus dengue dalam darah selama 4-7 hari mulai 1-2 hari sebelum demam. Bila penderita tersebut digigit nyamuk penular, maka virus dalam darah akan ikut terhisap masuk dalam lambung nyamuk. Selanjutnya virus akan memperbanyak diri dan tersebar di berbagai jaringan tubuh nyamuk termasuk di dalam kelenjar liurnya. Kira-kira 1 minggu setelah menghisap darah penderita, nyamuk tersebut siap untuk menularkan kepada orang lain (masa inkubasi eksentrik). Virus akan tetap berada di dalam tubuh nyamuk sepanjang hidupnya.

Penularan DBD terjadi melalui gigitan nyamuk *Aedes Aegypti*, *Aedes Albopictus* betina yang sebelumnya telah membawa virus dalam tubuhnya dari penderita demam berdarah lain. Nyamuk *Aedes Aegypti* berasal dari Brazil dan Ethiopia dan sering menggigit manusia pada waktu pagi dan siang. Orang yang beresiko terkena demam berdarah adalah anak-anak yang berusia di bawah 15 tahun, dan sebagian besar tinggal di lingkungan lembab, serta daerah pinggiran kumuh. Penyakit DBD sering terjadi di daerah tropis, dan

muncul pada musim penghujan. Virus ini kemungkinan muncul akibat pengaruh musim/alam serta perilaku manusia

Nyamuk *Aedes* (*Stegomyia*) betina biasanya akan terinfeksi virus dengue saat menghisap darah penderita yang berada pada fase demam (*viremik*) akut penyakit. Setelah masa eksentrik selama 8 sampai 10 hari, kelenjar air liur nyamuk menjadi terinfeksi dan virus disebarkan ketika nyamuk yang infeksiif menggigit dan menginjeksikan air liur ke luka gigitan pada orang lain. Setelah masa inkubasi pada tubuh manusia selama 3-14 hari (rata-rata 4-6 hari), sering kali terjadi awitan mendadak penyakit itu, yang ditandai dengan demam, sakit kepala, mialgia, hilang nafsu makan, dan berbagai tanda serta gejala nonspesifik lain termasuk mual, muntah, dan ruam kulit.

4.3 Upaya Pencegahan dan Pembersihan Sarang Nyamuk

Pengasapan atau fogging bermanfaat membunuh nyamuk *Aedes* dewasa untuk mencegah penyebaran demam berdarah. Hingga kini, belum ada vaksin atau obat antivirus bagi penyakit ini. Tindakan paling efektif untuk menekan epidemi demam berdarah adalah dengan mengontrol keberadaan dan sedapat mungkin menghindari vektor nyamuk pembawa virus dengue. Pengendalian nyamuk tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa metode yang tepat, yaitu:

- a. Lingkungan : Pencegahan demam berdarah dapat dilakukan dengan mengendalikan vektor nyamuk, antara lain dengan menguras bak mandi/penampungan air sekurang-kurangnya sekali seminggu, mengganti/menguras vas bunga dan tempat minum burung seminggu sekali, menutup dengan rapat tempat penampungan air, mengubur kaleng-kaleng bekas, aki bekas dan ban bekas di sekitar rumah, dan perbaikan desain rumah.
- b. Biologis : Secara biologis, vektor nyamuk pembawa virus dengue dapat dikontrol dengan menggunakan ikan pemakan jentik dan bakteri
- c. Kimiawi : Pengasapan (fogging) dapat membunuh nyamuk dewasa, sedangkan pemberian bubuk abate pada tempat-tempat penampungan air dapat membunuh jentik-jentik nyamuk. Selain itu dapat juga digunakan larvasida. Selain itu oleh karena nyamuk Aedes aktif di siang hari beberapa tindakan pencegahan yang dapat dilakukan adalah menggunakan senyawa anti nyamuk yang mengandung DEET, pikaridin, atau minyak lemon eucalyptus, serta gunakan pakaian tertutup untuk dapat melindungi tubuh dari gigitan nyamuk bila sedang beraktivitas di luar rumah. Selain itu, segeralah berobat bila muncul gejala-gejala

penyakit demam berdarah sebelum berkembang menjadi semakin parah.

Hal-hal yang harus dilakukan untuk menjaga kesehatan agar terhindar dari penyakit demam berdarah, sebagai berikut:

- a. Melakukan kebiasaan baik, seperti makan makanan bergizi, rutin olahraga, dan istirahat yang cukup;
- b. Masa pancaroba, perhatikan kebersihan lingkungan tempat tinggal dan melakukan 3M, yaitu menguras bak mandi, menutup wadah yang dapat menampung air, dan mengubur barang-barang bekas yang dapat menjadi sarang perkembangan jentik-jentik nyamuk, meski pun dalam hal mengubur barang-barang bekas tidak baik, karena dapat menyebabkan polusi tanah. Akan lebih baik bila barang-barang bekas tersebut didaur-ulang.
- c. Fogging atau pengasapan hanya akan mematikan nyamuk dewasa, sedangkan bubuk abate akan mematikan jentik pada air. Keduanya harus dilakukan untuk memutuskan rantai perkembangbiakan nyamuk;
- d. Segera berikan obat penurun panas untuk demam apabila penderita mengalami demam atau panas tinggi
- e. Pencegahan secara massal di lingkungan setempat dengan bekerja sama dengan RT/RW/Kelurahan dengan

PUSKESMAS setempat dilakukan dengan Pembersihan Sarang Nyamuk (PSN), Fogging, atau memutuskan mata rantai pembiakan *Aedes aegypti* dengan Abatisasi.

- f. Hindari tidur saat siang hari, Hindari tidur pagi sekitar pukul 06.00 – 10.00 atau sore pukul 15.00 – 17.30. Jikalau harus tidur karena lelah, baiknya tidur memakai lotion anti nyamuk, obat nyamuk elektrik atau semprot kamar anda dengan obat anti nyamuk terlebih dahulu

Fokus pengobatan pada penderita penyakit DBD adalah mengatasi perdarahan, mencegah atau mengatasi keadaan syok/presyok, yaitu dengan mengusahakan agar penderita banyak minum sekitar 1,5 sampai 2 liter air dalam 24 jam (air teh dan gula sirup atau susu). Penambahan cairan tubuh melalui infus (intravena) mungkin diperlukan untuk mencegah dehidrasi dan hemokonsentrasi yang berlebihan. Transfusi platelet dilakukan jika jumlah platelet menurun drastis. Selanjutnya adalah pemberian obat-obatan terhadap keluhan yang timbul, misalnya :

- a. Paracetamol membantu menurunkan demam
- b. Garam elektrolit (oralit) jika disertai diare
- c. Antibiotik berguna untuk mencegah infeksi sekunder

Lakukan kompress dingin, tidak perlu dengan es karena bisa berdampak syok. Bahkan beberapa tim medis menyarankan kompres dapat dilakukan dengan alkohol. Pengobatan alternatif yang umum dikenal adalah dengan meminum jus jambu biji.

B. Kerangka Berpikir

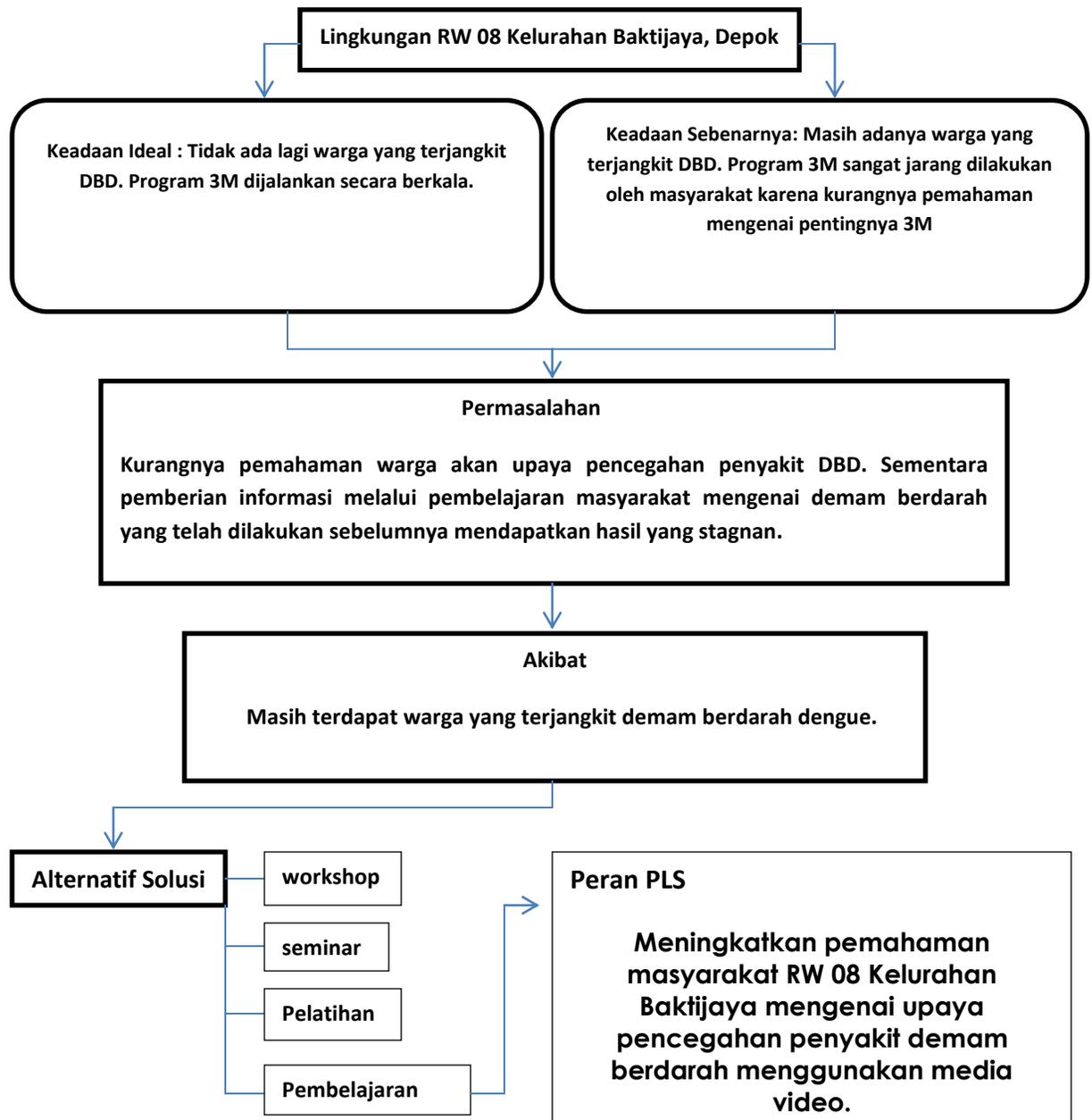
Banyak faktor penyebab meningkatnya jumlah kasus demam berdarah di Indonesia, khususnya di RW 08 Kelurahan Baktijaya, Depok. Meningkatnya jumlah kasus penyakit ini diantaranya disebabkan oleh lingkungan yang kurang bersih dan juga pengetahuan serta pemahaman masyarakat akan penyakit demam berdarah. Sebetulnya sudah banyak informasi yang dibuat pemerintah mengenai penyakit demam berdarah dan bagaimana pencegahannya yang dimuat di media elektronik khususnya. Hanya saja pesan yang diberikan di media terlampau singkat, hal ini mungkin saja membuat masyarakat menjadi sulit memahami pesan yang sengaja dibuat.

Pembuatan suatu rencana program pemberdayaan masyarakat dalam memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai penyakit demam berdarah dan bagaimana cara mengatasi serta memberantasnya, dimana dalam kegiatan pembelajaran kepada masyarakat dapat berinteraksi dengan aktif yang nantinya

menghasilkan pengetahuan masyarakat untuk perubahan seperti pemahaman dan pengaplikasian sangat penting untuk diperhitungkan faktor yang mendukung pelaksanaan dan keberhasilan program.

Media belajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar sangat membantu memperjelas materi yang dipelajari dan media dapat mempengaruhi terhadap pengetahuan masyarakat tentang penyakit demam berdarah. Menurut Nana Sudjana (2001:22) 'hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki warga belajar setelah ia menerima pengalaman belajar'. Melalui proses belajar yang efektif diawali dan diakhiri dengan evaluasi belajar berupa tes kognitif akan menambah pengalaman dan meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan pengaplikasian yang tentunya langsung dialami oleh warga belajar dengan memahami CD waspada demam berdarah.

Media CD waspada demam berdarah adalah salah satu media pembelajaran. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan warga belajar dengan media CD ini dapat memuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan jelas, rinci, dan juga dilengkapi dengan audio visual agar warga belajar paham betul dan mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari.



C. Penelitian Yang Relevan

Dalam hal ini pengembang menilai ada salah satu penelitian yang relevan dengan pengembangan video pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian tersebut adalah yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan teknologi pendidikan angkatan 2001 yaitu Wishnu Sasongko, penelitiannya yaitu:

Wishnu Sasongko. Pengembangan Program Video Pembelajaran Futsal. Skripsi, Jakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2007.

Pengembangan program video pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang menyeluruh dan mendetil mengenai bagaimana proses mengembangkan suatu program video pembelajaran futsal yang dikhususkan kepada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) yang tergabung dalam ekstra kurikuler futsal. Dilihat dari tujuannya untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk, penelitian ini dapat digolongkan sebagai penelitian pengembangan dan merupakan karya inovatif dalam bidang pendidikan di Indonesia.

Selain penelitian dari Wishnu Sasongko, terdapat penelitian dari saudara Ade Triantoro yaitu: Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Matematika untuk kelas V Sekolah Dasar. Skripsi,

Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Juli 2010.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video animasi pembelajaran agar mempermudah siswa dalam memahami konsep materi yaitu tentang pengukuran jarak dan kecepatan.

Pengembangan mengacu pada kombinasi dari model desain pembelajaran Dick and Carey dengan model pengembangan instruksional dalam produksi instruksional dalam produksi Interaktif Video (IVD)/ Multimedia (MM) oleh Bergman dan Moore. Pada model pembelajaran Dick and Carey terdiri dari identifikasi tujuan pembelajaran, analisis instruksional, analisis siswa, dan konteks, merumuskan tujuan pembelajaran khusus, mengembangkan instrument penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, penggunaan bahan ajar atau media, mengembangkan dan mengevaluasi formatif, melakukan revisi, merancang dan mengembangkan evaluatif sumatif. Sedangkan model pengembangan Bergman dan Moore ini terdapat enam kegiatan utama yaitu: analisis, desain, pengembangan, produksi, pengorganisasian, dan validasi. Kegiatan analisis terdiri dari mengidentifikasi siswa, tugas, lingkungan pengguna dan isi. Kegiatan desain termasuk mengurutkan segmen mata pelajaran dan menetapkan perlakuan. Kegiatan pengembangan

termasuk mempersiapkan semua dokumen penting untuk proses produksi. Kegiatan produksi mencakup mengubah dokumen yang tersedia menjadi koresponden seperti rangkaian video, audio, grafis, atau teks. Kegiatan pengorganisasian ini mengintegrasikan kegiatan authoring media individu ke dalam produk. Validasi terdiri dari membandingkan produk jadi dengan tujuan aslinya. Revisi, untuk mencerminkan perubahan kondisi atau untuk meningkatkan efektifitas.

Evaluasi program ini meliputi tiga aspek, yaitu media, materi, dan pembelajaran, yang kemudian diuji cobakan kepada dua orang ahli media dan satu orang ahli materi, satu orang ahli desain pembelajaran tiga orang siswa pada one-two-one evaluation, Sembilan orang siswa pada small group, serta tiga puluh orang siswa pada tahap field test. Penilaian menggunakan skala nilai 1-4. Dari hasil uji coba tersebut diperoleh rata-rata keseluruhan evaluasi ahli media dengan nilai 3,20, rata-rata keseluruhan evaluasi ahli materi dengan nilai 3,09 dan rata-rata keseluruhan evaluasi ahli desain pembelajaran dengan nilai 3,12. Data rata-rata keseluruhan dari evaluasi one-two-one evaluation dengan nilai 3,82. Pada tahap small group diperoleh nilai rata-rata keseluruhan mencapai 3,14, serta pada tahap field test didapat hasil rata-rata 3,15 yang berarti dari semua hasil ini. Video animasi pembelajaran Matematika untuk kelas V SD yang dikembangkan dapat dikategorikan baik.

Implikasi penelitian ini bagi siswa kelas V SD yaitu Program Video animasi pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi khususnya pada pokok bahasan jarak dan kecepatan serta dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar terhadap mata pelajaran Matematika. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam memberikan materi karena dengan adanya media ini materi yang sulit dipahami dengan penjelasan verbal dapat disampaikan secara jelas dengan visualisasi yang ada pada program video animasi pembelajaran. Selain itu, pengembang media lain juga dapat menggunakan program video animasi pembelajaran Matematika ini sebagai motivasi maupun sebagai bahan perbandingan dalam membuat karya yang lebih baik dan berkualitas.