

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Pemanfaatan

##### 1. Pengertian Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah kegiatan yang terjadi interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan proses belajar. Pemanfaatan memiliki kata dasar “manfaat”. Berdasarkan kamus besar Bahasa Indonesia pengertian pemanfaatan adalah suatu proses, cara, atau perbuatan memanfaatkan sesuatu.<sup>1</sup>

Menurut Seels dan Richey dalam buku Teknologi Pembelajaran, pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar.<sup>2</sup> Proses pada kawasan Teknologi Pendidikan didefinisikan sebagai serangkaian operasi atau kegiatan yang diarahkan pada suatu hasil tertentu

---

<sup>1</sup> Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal 55

<sup>2</sup> Sells. Barbara dan Rita C. Richey. *Instructional Technology* ‘terjemahan Dewi S.P, dkk (Jakarta: UNJ, 1994) h. 50

dan sumber diartikan sebagai segala asal yang mendukung terjadinya belajar termasuk sistem pelayanan, bahan pembelajaran dan lingkungan.<sup>3</sup>

Sumber yang dimaksud dalam belajar disini adalah benda atau segala hal yang digunakan untuk membantu kelangsungan proses pembelajaran. Sedangkan pemanfaatan sebagai aktifitas menggunakan proses yang dimaksud adalah kegiatan yang dilakukan pada saat menjalankan proses pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar dengan tujuan yang telah ditentukan. Berdasarkan hal tersebut maka pengertian kata pemanfaatan berdasarkan pendapat Barbara Seels tersebut lebih mudah dipahami sebagai aktifitas menggunakan sumber untuk belajar.

Pemanfaatan sebagai salah satu kawasan Teknologi Pendidikan, dapat pula dikatakan sebagai aktifitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh mereka yang terlibat dalam kegiatan ini antara lain:

1. Menyesuaikan karakteristik murid dengan bahan dan aktivitas yang spesifik
2. Menyiapkan murid agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih.
3. Memberikan bimbingan selama kegiatan

---

<sup>3</sup> *Ibid.* h. 12-13

4. Memberikan penilaian atas hasil yang dicapai
5. Memasukkan kedalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.<sup>4</sup>

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan, pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan sumber untuk belajar merupakan suatu kegiatan atau usaha menggunakan berbagai hal yang dapat mendukung terjadinya belajar dengan memperhatikan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan merupakan aktivitas menggunakan sumber dalam belajar secara sistematis, yang dipilih secara tepat, guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pernyataan tersebut diatas makna pemanfaatan sebagai aktivitas menggunakan proses yang mengacu pada pengertian proses sendiri merupakan suatu usaha menjalankan serangkaian kegiatan yang telah diarahkan pada suatu hasil tertentu.

Jadi pemanfaatan dalam kawasan Teknologi Pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan pengajaran yang baik dan membantu aktivitas murid yang memungkinkan mereka menerapkan pengetahuan, kemampuan baru dan menerima umpan balik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan adalah kegiatan atau aktivitas interaksi antara peserta didik

---

<sup>4</sup> *Ibid* h.46

dengan media pembelajaran. dalam menggunakan proses dan sumber untuk belajar yang memungkinkan murid menerapkan pengetahuan, kemampuan baru dan menerima umpan balik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## **2. Model Pemanfaatan Arief Sadiman.**

Kegiatan pemanfaatan dilakukan agar terjadi interaksi antara murid dengan sumber belajar, media belajar lainnya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Arief Sadiman pemanfaatan media pembelajaran untuk kegiatan proses belajar terdapat dua pola yaitu:

- 1) Pemanfaatan media dalam situasi kelas
- 2) Pemanfaatan media diluar situasi kelas

### **a. Pemanfaatan media dalam situasi kelas (*Classroom setting*)**

Dalam Tatanan (*setting*) ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Pemanfaatannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencmuridan pemanfaatan media itu, pelatih harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu, serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan itu. Jadi media

pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan ketiga hal tersebut. Yaitu tujuan, materi dan strategi pembelajarannya.

b. Pemanfaatan media diluar kelas

Pemanfaatan media pembelajaran diluar situasi dapat dibedakan dalam dua kelompok utama:

- 1) *Pemanfaatan secara bebas*, adalah bahwa media tersebut digunakan tanpa dikontrol atau diawasi. Pembuat program media mendistribusikan program media tersebut di masyarakat pemakai media, baik dengan cara diperjualbelikan maupun didistribusikan secara bebaas. Hal ini dilakukan dengan harapan media itu akan digunakan orang dan cukup efektif untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>5</sup>
- 2) *Pemanfaatan secara terkontrol*, adalah bahwa media tersebut digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Apabila media tersebut berupa media pembelajaran, maka sasarannya adalah murid. Sebelum memanfaatkan media, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dijelaskan dan ditentukan terlebih dahulu. Kemudian pelatih menerangkan materi pembahasan dari setiap topik pembahasan yang

---

<sup>5</sup> Arief S Sadiman, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), hal 190

telah disiapkan. Hasil belajar mereka dievaluasi secara teratur. Pelaksanaan evaluasi dapat diatur oleh pelatih. Penilaian juga dapat dilakukan oleh pelatih menggunakan kunci jawaban yang telah disediakan oleh pembuat program.<sup>6</sup>

### 3. Model Pemanfaatan ASSURE

Menurut Heinich, dkk. Pemanfaatan media dengan model *ASSURE* pola pemanfaatan terintegrasi dengan tujuan, media, dll. Model ini dicetuskan oleh Heinich, dkk dan sejak tahun 1980an, dikembangkan Smaldino, dkk. Seluruh pengajaran yang efektif membutuhkan perencanaan cermat. Dalam pemanfaatan berprinsip kepada model “*ASSURE*” yang menjadi acuan atau pedoman untuk prosedur dalam penggunaan media dalam pembelajaran model *ASSURE* yaitu:

1. *Analyze learner* (menganalisis peserta didik)
2. *State objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran)
3. *Select methods, media, materials* (memilih metode, media, dan bahan ajar)
4. *Utilize media and materials* (memanfaatkan media dan bahan ajar)

---

<sup>6</sup> *Ibid*, h 192

5. *Require learner participation* (mengembangkan peran serta peserta didik)
6. *Evaluate and revisi* (menilai dan memperbaiki)<sup>7</sup>

*Analyze learner*, langkah pertama dalam membuat perencanaan adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik pemelajar yang disesuaikan dengan hasil-hasil belajar.

*State objectives*, tujuan bisa diambil dari buku panduan yang tersedia dalam produk media video pembelajaran interaktif. Dengan kondisi tersebut akan meliputi penggunaan teknologi dan media untuk menilai pencapaian dari standar atau tujuan belajar.

*Select methods, media, material*. Memilih strategi pengajaran, teknologi dan media yang sesuai, kemudian merumuskan materi untuk menerapkan pilihan-pilihan tersebut.

*Utilize media and materials*, tahap ini melibatkan perencanaan peran pelatih untuk menggunakan teknologi, media dan bahan ajar untuk membantu para murid mencapai tujuan belajar.

---

<sup>7</sup> Dewi S Prawiradilaga, Prinsip Disain Pembelajaran (Jakarta, Kencana Prenada media group, 2007). h

*Require learner participation*, mengharuskan keterlibatan aktif mental peserta didik/murid dan sebisa mungkin murid menerima umpan balik.

*Evaluate and revisi*, evaluasi hasil dan efektivitas untuk keberhasilan murid mendapatkan gambaran secara keseluruhan proses pembelajaran harus dievaluasi dan diperbaiki.

Jadi dapat disimpulkan model *ASSURE* dimaksudkan untuk memastikan pembelajaran yang efektif dan menggabungkan semua kegiatan instruksional.

Manfaat model *ASSURE* yaitu:<sup>8</sup>

1. Sederhana, relatif mudah untuk diterapkan
2. Karena sederhana, maka dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar
3. Komponen KBM lengkap
4. Peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan untuk KBM.

Dari kedua model pemanfaatan yang telah dijelaskan, penulis memilih model pemanfaatan dari Arief Sadiman. Pemanfaatan video pembelajaran

---

<sup>8</sup> *Ibid* h.48

interaktif dapat digunakan secara efektif dan efisien mengikuti langkah-langkah sebagai berikut, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut.<sup>9</sup>

#### **a. Persiapan sebelum menggunakan media**

Agar penggunaan media dapat berjalan dengan baik, maka perlu persiapan yang baik pula. Yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah pelajari petunjuk penggunaan media, ikuti petunjuk-petunjuk itu. Apabila pada petunjuk kita disarankan untuk membaca buku atau bahan belajar lain yang sesuai tujuan yang akan dicapai. Hal ini akan memudahkan dalam belajar dengan media tersebut.<sup>10</sup>

Di dalam pemanfaatan media pembelajaran, dilakukan terlebih dahulu persiapan sebelum menggunakan media. Strategi tersebut ada agar dalam pemanfaatan media dapat berjalan dengan baik. Persiapan yang dilakukan adalah persiapan pengkondisian kelas, secara teknis kondisi laptop, LCD *proyektor*, *speaker* dan persiapan lembar pengamatan.

Langkah berikutnya adalah mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk menggunakan media tersebut. Dengan demikian pada saat penggunaannya nanti tidak akan terganggu dengan hal-hal yang tidak diinginkan. Sebaiknya tujuan yang akan dicapai dibicarakan terlebih dahulu

---

<sup>9</sup> *Ibid* h.198

<sup>10</sup> Arief Sadiman, *Op.cit*, h.198

agar perhatian dan pikiran terfokus kepada hal yang sama. Penempatan media juga harus diperhatikan agar pelatih dapat melatih dengan baik dan murid dapat melihat atau mendengar dengan jelas sehingga semua murid memperoleh informasi yang sama.

### **b. Kegiatan selama menggunakan media**

Selama menggunakan media diharapkan adanya suasana yang tenang agar pikiran dan perhatian terfokus kepada penggunaan media yang diberikan oleh pelatih. Gangguan-gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi harus dihindarkan. Hal tersebut supaya murid dapat fokus memperhatikan materi video gerakan yang dipresentasikan dan mempraktekannya. Sebaiknya selama sajian media berjalan diharapkan suasana yang kondusif.

### **a. Kegiatan tindak lanjut**

Maksud kegiatan tindak lanjut adalah untuk menjajaki apakah tujuan telah tercapai. Selain itu, untuk memantapkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan melalui media yang bersangkutan. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan memberikan kesimpulan pada akhir pelajaran dan pelatih mengisi lembar pengamatan yang tersedia.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menggunakan prosedur pemanfaatan dari Arif Sadiman, karena prosedur pemanfaatan media menurut

Arief Sadiman sudah dipersempit dari model ASSURE. Keterbatasan model ASSURE diantaranya:

1. Tidak mengukur dampak terhadap proses belajar karena tidak didukung oleh komponen suprasistem.
2. Adanya penambahan tugas dari seorang pengajar
3. Perlu adanya khusus dalam mengarahkan peserta didik untuk persiapan KBM.<sup>11</sup>

## **B. Kajian Teori Belajar dan Pembelajaran**

### **1. Teori Deskriptif dan Preskriptif**

Untuk membedakan antara teori belajar dan teori pembelajaran bisa diamati dari posisional teorinya, apakah berada pada tataran teori deskriptif atau preskriptif. Bruner (dalam Dageng 1989) mengemukakan bahwa teori pembelajaran adalah preskriptif dan teori belajar adalah deskriptif. Preskriptif karena tujuan utama teori pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal, sedangkan teori belajar bersifat deskriptif karena tujuan utama teori belajar adalah menjelaskan proses belajar. Teori belajar menaruh perhatian pada hubungan antara variabel-variabel yang menentukan hasil belajar. Sedangkan teori pembelajaran sebaliknya teori ini menaruh

---

<sup>11</sup> Ibid, h 48

perhatian pada bagaimana seseorang mempengaruhi orang lain agar terjadi proses belajar. Dengan kata lain teori pembelajaran berurusan dengan upaya mengontrol variable yang dispesifikasikan dalam teori belajar agar dapat memudahkan belajar. (C.Asri Budiningsih,2004) dalam buku Belajar dan Pembelajaran menjelaskan bahwa upaya dari Bruner untuk membedakan antara teori belajar yang deskriptif dan teori pembelajaran yang preskriptif dikembangkan lebih lanjut oleh Reigeluth.teori dan prinsip-prinsip pembelajaran yang deskriptif menempatkan variable kondisi dan metode pembelajaran sebagai givens dan menempatkan hasil belajar sebagai varibael yang diamati. Dengan kata lain, kondisi dan metode pembelajaran sebagai variable bebas dan hasil pembelajaran sebagai variabel tergantung.<sup>12</sup>

Reigeluth (1983 dalam degeng ,1990) mengemukakan bahwa teori preskriptif adalah *goal oriented* sedangkan teori deskriptif adalah *goal free*. Maksudnya adalah bahwa teori pembelajaran preskriptif dimaksudkan untuk mencapai tujuan, sedangkan teori belajar deskriptif dimaksudkan untuk memberikan hasil. Itulah sebabnya variabel yang diamati dalam mengembangkan teori belajar yang preskriptif adalah metode yang optimal untuk mencapai tujuan, sedangkan dalam pengembangan teori pembelajaran deskriptif, variable yang diamati adalah hasil belajar sebagai akibat dari

---

<sup>12</sup> <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/> diakses pada tanggal 2 Agustus 2015

interaksi antara metode dan kondisi. Dengan kata lain teori pembelajaran mengungkapkan hubungan antara kegiatan pembelajaran dengan proses psikologis dalam diri siswa, sedangkan teori belajar mengungkapkan hubungan antara kegiatan siswa dengan proses psikologis dalam diri siswa.<sup>13</sup>

Teori pembelajaran harus memasukkan variabel metode pembelajaran. Bila tidak, maka teori itu bukanlah teori pembelajaran. Hal ini penting sebab banyak yang terjadi apa yang dianggap sebagai teori pembelajaran yang sebenarnya adalah teori belajar. Teori pembelajaran selalu menyebutkan metode pembelajaran sedangkan teori belajar sama sekali tidak berurusan dengan metode pembelajaran.

## 2. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik menjelaskan belajar itu adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Stimulus tidak lain adalah lingkungan belajar anak, baik yang internal maupun eksternal yang menjadi penyebab belajar. Sedangkan respons adalah akibat atau dampak, berupa

---

<sup>13</sup> <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/> diakses pada tanggal 2 Agustus 2015

reaksi fisik terhadap stimulans. Belajar berarti penguatan ikatan, asosiasi, sifat da kecenderungan perilaku S-R (stimulus-Respon).

Teori Behavioristik:

1. Mementingkan faktor lingkungan
2. Menekankan pada faktor bagian
3. Menekankan pada tingkah laku yang nampak dengan mempergunakan metode obyektif.
4. Sifatnya mekanis
5. Mementingkan masa lalu

### 3. Teori Belajar Kognitivistik

Teori ini lebih menekankan kepada proses belajar daripada hasil belajar. Bagi yang menganut aliran kognitivistik belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respons. Lebih dari itu belajar adalah melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Menurut teori kognitivistik, ilmu pengetahuan dibangun didalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak hanya berjalan terpatah-patah, terpisah-pisah, tetapi melalui proses mengalir, bersambung dan menyeluruh. Menurut psikologi kognitif belajar dipandang sebagai usaha untuk mengerti sesuatu. Usaha itu dilakukan secara aktif oleh siswa. Keaktifan

itu dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, mencermati lingkungan, mempraktekkan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Para psikolog pendidikan kognitif berkeyakinan bahwa pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sangat menentukan keberhasilan mempelajari informasi atau pengetahuan yang baru.

#### 4. Teori Belajar Humanistik

Menurut Teori humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambatlaun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Tujuan utama para pendidik adalah membantu si siswa untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Para ahli humanistik melihat adanya dua bagian pada proses belajar, ialah :

1. Proses pemerolehan informasi baru,
2. Personalia informasi ini pada individu.

Tokoh penting dalam teori belajar humanistik secara teoritik antara lain adalah: Arthur W. Combs, Abraham Maslow, Bloom dan Krathwohl, Kolb, Honey dan Mumford, Habermas, dan Carl Rogers.

#### 5. Teori Belajar Konstruktivistik

Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang subyek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi.

Yang terpenting dalam teori konstruktivisme adalah bahwa dalam proses pembelajaran, si belajarliah yang harus mendapatkan penekanan. Merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pembelajar atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penekanan belajar siswa secara aktif ini perlu dikembangkan. Kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa. Belajar lebih diarahkan pada *experimental learning* yaitu merupakan adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman

konkrit di laboratorium, diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru. Karenanya aksentuasi dari mendidik dan mengajar tidak terfokus pada si pendidik melainkan pada pebelajar.

Beberapa hal yang mendapat perhatian pembelajaran konstruktivistik, yaitu: (1) mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam konteks yang relevan, (2) mengutamakan proses, (3) menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial, (4) pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman<sup>14</sup>. Hakikat pembelajaran konstruktivistik oleh Brooks & Brooks dalam Degeng mengatakan bahwa pengetahuan adalah non-objective, bersifat temporer, selalu berubah, dan tidak menentu. Belajar dilihat sebagai penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkrit, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi. Mengajar berarti menata lingkungan agar si belajar termotivasi dalam menggali makna serta menghargai ketidakmenentuan. Atas dasar ini maka si belajar akan memiliki pemahaman yang berbeda terhadap pengetahuan tergantung pada pengalamannya, dan preskriptif yang dipakai dalam menginterpretasikannya. Aspek-aspek Pembelajaran Konstruktivistik Fornot mengemukakan aspek-aspek konstruktivistik sebagai berikut:

---

<sup>14</sup> <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/> diakses pada tanggal 2 Agustus 2015

adaptasi (*adaptation*), konsep pada lingkungan (*the concept of environment*), dan pembentukan makna (*the construction of meaning*). Dari ketiga aspek tersebut oleh J. Piaget bermakna yaitu adaptasi terhadap lingkungan dilakukan melalui dua proses yaitu asimilasi dan akomodasi.

Asimilasi adalah proses kognitif dimana seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep ataupun pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada dalam pikirannya. Asimilasi dipandang sebagai suatu proses kognitif yang menempatkan dan mengklasifikasikan kejadian atau rangsangan baru dalam skema yang telah ada. Proses asimilasi ini berjalan terus. Asimilasi tidak akan menyebabkan perubahan/pergantian skemata melainkan perkembangan skemata. Asimilasi adalah salah satu proses individu dalam mengadaptasikan dan mengorganisasikan diri dengan lingkungan baru pengertian orang itu berkembang.

Akomodasi, dalam menghadapi rangsangan atau pengalaman baru seseorang tidak dapat mengasimilasikan pengalaman yang baru dengan skemata yang telah dipunyai. Pengalaman yang baru itu bisa jadi sama sekali tidak cocok dengan skema yang telah ada. Dalam keadaan demikian orang akan mengadakan akomodasi. Akomodasi terjadi untuk membentuk skema baru yang cocok dengan rangsangan yang baru atau memodifikasi skema

yang telah ada sehingga cocok dengan rangsangan itu. Pandangan Konstruktivistik tentang belajar dan pembelajaran Konstruktivistik.<sup>15</sup>

Dalam pemanfaatan video pembelajaran interaktif lebih mengarah kepada teori kognitivistik dan konstruktivistik karena teori ini lebih menekankan kepada proses belajar daripada hasil belajar dan menurut psikologi kognitif belajar dipandang sebagai usaha untuk mengerti sesuatu. Usaha itu dilakukan secara aktif oleh siswa dan keaktifan tersebut dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, mencermati lingkungan, mempraktekan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang subyek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Beberapa hal yang mendapat perhatian pembelajaran konstruktivistik, yaitu: (1) mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam kontek yang relevan, (2) mengutamakan proses, (3) menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial, (4) pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman

---

<sup>15</sup> <https://joegolan.wordpress.com/2009/04/13/teori-pembelajaran/> diakses pada tanggal 3 Agustus 2015

## C. Kajian Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Yusufhadi Miarso (1986) mengartikan media sebagai wadah dari pesan yang sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut., materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.<sup>16</sup>

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam Rohani (1997: 2) pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. “Arti sempit”, bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut “arti luas”, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi

---

<sup>16</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hal 26

sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.<sup>17</sup>

Robert Heinich dan kawan-kawan (2002) dalam bukunya "*Instructional Media and Technologies for Learning*" mendefinisikan media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian ini media diartikan sebagai fasilitas komunikasi yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan. Pengertian dalam arti luas ini sesuai dengan pendapat Sharon yang mengatakan Media itu alat komunikasi dan sumber informasi.(Sharon TT). Dalam konsep ini, segala jenis alat elektronik maupun nonelektronik yang dijadikan sarana penyampaian pesan dalam komunikasi dapat disebut media.

Berdasarkan definisi-definisi media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah teknologi berupa perangkat lunak ataupun perangkat keras yang dapat digunakan untuk mengisi dan mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima pesan.

## **2. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk media tersebut, maka pelatih

---

<sup>17</sup> *Ibid*; hal 26-27

harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti, bahan pembelajaran (instructional material), komunikasi pandang-dengar (audio-visual communication), alat peraga pandang (visual education), alat peraga, dan media penjelas.<sup>18</sup>

Yusufhadi Miarso dalam bukunya menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.<sup>19</sup>

Ruang lingkup media pembelajaran adalah segala alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana disekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media tersebut dapat memberikan rangsangan murid untuk belajar, menjadikan pembelajaran makin dapat mengatasi kebutuhan dan problem murid dalam belajar. Lebih penting lagi adalah media ini sengaja dipilih dalam proses pembelajaran, sehingga media yang berorientasi pada

---

<sup>18</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor, Ghalia Indonesia, 2011), hal 9

<sup>19</sup> Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2005), hal 458.

pencapaian tujuan pembelajaran bukan termasuk dalam ruang lingkup media pembelajaran.<sup>20</sup>

Jadi kesimpulannya bahwa media pembelajaran adalah teknologi penarik perhatian, perangsang daya pikir dan minat belajar murid berupa perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan untuk mengisi dan mengantarkan pesan-pesan pembelajaran kepada murid sehingga terjadi proses belajar yang terkendali dan sesuai dengan tujuan.

### **3. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Secara umum, ciri-ciri umum media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indra. Disamping itu ciri-ciri media dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya, dan kontrol oleh pemakai (Angkowo, 2007)

Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2006) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pelatih tidak mampu (kurang efisien) melakukannya:<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> *Ibid*, hal 31

<sup>21</sup> *Ibid*, hal 28

- 1) Ciri Fiksatif (fixative property)
- 2) Ciri manipulatif (manipulative property)
- 3) Ciri distributif (distributive property)

Ketiga ciri ini merupakan karakteristik media yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Identifikasi ciri-ciri media tentunya disesuaikan dengan konteks pembelajaran. Adapun ciri-ciri media pembelajaran, antara lain:<sup>22</sup>

- 1) Semua jenis alat yang dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran.
- 2) Menumbuhkan minat belajar murid.
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 4) Memudahkan komunikasi antara pelatih dan murid dalam pembelajaran.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran adalah dapat diterima oleh salah satu atau semua indera manusia seperti indera penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman atau pengecap, disamping itu mampu meningkatkan perhatian, daya pikir, dan minat belajar dan dapat digunakan untuk menampung dan mengirim pesan pembelajaran kepada murid.

---

<sup>22</sup> *Ibid*, hal 30

#### 4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran cukup banyak baik yang berupa fisik maupun nonfisik. Masing–masing media pembelajaran juga memiliki karakteristik yang melekat pada setiap jenis media tersebut. Ada media yang tradisional juga ada yang modern, ada media yang proyeksi ada juga media yang nonproyeksi, ada media visual, media audio, media kinestetik, serta jenis media lainnya.

Bertz dalam Yamin (2007) membagi media menjadi tiga macam yaitu visual, suara (audio), dan media gerak (kinestetik).

##### 1) Media Visual

Media visual merupakan media yang paling familiar dan sering dipakai oleh pelatih dalam pembelajaran. Media berbasis visual memegang peran yang penting dalam proses pembelajaran. Media jenis ini berkaitan dengan indra penglihatan. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat murid dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual banyak ragam dan rupanya, seperti:

- a) Gambar atau foto
- b) Diagram
- c) Bagan atau Chart
- d) Grafik (Graphs)

e) Peta dan Globe

## 2) Media Audio

Jenis media berikut ini adalah media yang jenis penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Indera pendengaran adalah alat utama dalam penggunaan media jenis ini.

Dalam penggunaan media audio pesan yang akan disampaikan diluangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal (Angkowo, 2007). Sehingga antara pengirim pesan dengan penerima pesan bisa memahami makna dari lambang auditif tersebut.

Sudjana dan Rivai mengemukakan hubungan media audio dengan pemanfaatan keterampilan mendengarkan. Keterampilan yang dapat dicapai dengan media audio meliputi:

- a) Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian.
- b) Mengikuti pengarahan
- c) Melatih daya analitis
- d) Menentukan arti dari konteks
- e) Memilah-milah informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan

- f) Merangkum, mengemukakan kembali atau mengingat kembali informasi

Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain radio dan laboratorium bahasa.

- a) Radio
- b) Laboratorium Bahasa

### 3) Media Kinestetik

Media Kinestetik adalah media yang penggunaan dan pemfungsianya memerlukan sentuhan (*touching*) antara pelatih dan murid atau perlu perasaan mendalam agar pesan pembelajaran bisa diterima dengan baik. Biasanya media jenis ini menekankan pengalaman dan analisis suasana dalam penerapannya. Sebab media tidak hanya bersifat fisik saja, tetapi lingkungan dan suasana juga bagian dari pembelajaran. Berikut ini jenis-jenis media yang bisa dikategorikan media kinestetik.

- a) Dramatisasi
- b) Demonstrasi

#### 4) Permainan dan Simulasi

Apa yang disebut permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Setiap permainan menurut Sadiman (2005) harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

- a) Adanya pemain (pemain-pemain)
- b) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi
- c) Adanya aturan-aturan main
- d) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

Selain permainan, ada lagi istilah simulasi dan permainan peran (*role playing*) dan permainan simulasi. Simulasi adalah salah satu model hasil penyederhanaan suatu realitas. Selain harus mencerminkan situasi yang sebenarnya, simulasi harus bersifat operasional. Artinya simulasi menggambarkan proses yang sedang berlangsung.

Simulasi dapat bersifat fisik (misalnya simulasi ruangan pengemudi pesawat terbang), verbal (misalnya simulasi untuk pelajaran membaca permulaan), ataupun matematis (misalnya untuk mengajarkan sistem ekonomi).

Permainan simulasi menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya setting, pemain, aturan, tujuan, dan penyajian model situasi sebenarnya. Permainan peran (*role play*) berbeda dan yang lain karena memiliki tiga komponen, yaitu:

- a) Adanya skenario atau lingkungan tempat terjadinya tindakan-tindakan.
- b) Adanya sejumlah peran dengan berbagai karakternya yang harus dibawakan
- c) Adanya masalah yang harus dipecahkan oleh pemegang-pemegang peran tersebut

Sekalipun berbeda-beda semuanya dikelompokkan ke dalam satu istilah yaitu permainan.<sup>23</sup>

## 5. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran<sup>24</sup>.

---

<sup>23</sup> Musfiqon, *op. cit*, hal 70-99

<sup>24</sup> Musfiqon, *op. cit*, hal 28

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut. (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) mengatasi keterbatasan uang, waktu, dan daya indera, (3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif murid didik, (4) dengan sifat yang unik pada setiap murid ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap murid, maka pelatih banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri.<sup>25</sup>

Berdasarkan atas beberapa fungsi dan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada murid. Pebelajar yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya “ingatan” bertahan, dibandingkan dengan pebelajar yang belajar lewat melihat atau sekaligus mendengarkan dan melihat.

---

<sup>25</sup> Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengetian, Pemanfaatan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal 17

## **D. Kajian Tentang Media Video Pembelajaran Interaktif**

### **1. Pengertian Media Video Pembelajaran Interaktif**

Video merupakan suatu media yang efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan murid secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada murid, di samping suara yang menyertainya. Sehingga murid merasa sangat berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Seperti anda ketahui bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) murid terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada murid, selain itu program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu anda

menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video.

Kemajuan teknologi video juga lebih memungkinkan format sajian video dapat bermacam-macam, mulai dari kaset, CD (*Compact Disc*) dan DVD (*Digital Versatile Disc*). Hal ini dapat mempermudah kita dalam menontonnya bisa lewat *video player*, VCD, DVD juga bisa didistribusikan melalui siaran televisi. Oleh karena itulah suatu materi yang terekam dalam bentuk video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun jarak jauh tanpa kehadiran pelatih. Karena kemampuan itulah maka teknologi video banyak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran utama dalam sistem pendidikan terutama di negara-negara maju.<sup>26</sup>

Video sebagai media yang memiliki sifat memanipulasi waktu dapat menghemat dan menambah waktu pengamatan. Untuk menghemat waktu murid yang sedang mengamati objek yang sama dengan durasi yang lebih singkat dibanding melakukan pengamatan secara langsung. Selain untuk menghemat waktu, video juga dapat menambah waktu pengamatan yaitu

---

<sup>26</sup> Daryanto, *op, cit*, hal 86-88

ketika murid ingin mengamati objek yang terlalu cepat. Sifat lain yang memiliki video yaitu memanipulasi tempat. Video berguna ketika murid ingin mempelajari objek yang sangat jauh lokasinya atau ingin melihat dari jarak dekat fenomena berbahaya. Jadi, dengan segala keunggulannya video bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran dan juga berguna untuk merangsang murid dalam menerima pesan atau materi bahan ajar.

Video dapat dikemas dengan bentuk program multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.<sup>27</sup> Interaksi bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif; dan berkaitan dengan dialog antara komputer dan terminal atau antara komputer dan komputer.<sup>28</sup> Jadi Program video interaktif berarti pengemasan video yang memungkinkan pengguna untuk dapat berinteraksi dan dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

---

<sup>27</sup> Niken Ariyani dan Dany Haryanto, *Pembelajaran Multi Media di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2010), hal 25

<sup>28</sup> <http://kbbi.web.id/interaktif>

## 2. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Dari pengertian media video di atas, dapat dilihat karakteristik media video menggunakan format audio dan visual. Dalam hal ini, isi video terdapat gambar, suara, animasi, kombinasi warna, dan gerak. Dengan format audio dan visual, diharapkan media video dapat membantu murid memahami materi dengan lebih baik serta menghindari rasa jenuh pada murid seperti yang terjadi pada proses belajar tatap muka.

Masing-masing media pembelajaran dapat dipastikan mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan video antara lain, yaitu: Kelebihan media video antara lain:

- Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.
- Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena sampai kehadiran murid secara langsung.
- Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.<sup>29</sup>
- Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari murid ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain.
- Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan.

---

<sup>29</sup> *Ibid*, hal 90

- Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- Video yang mengandung nilai-nilai positif, dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok murid.
- Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.
- Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, video yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Kelemahan media video antara lain:

- Pengadaan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- Pada saat dipertunjukan, gambar-gambar bergerak terus, sehingga tidak semua murid mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.
- Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan.<sup>30</sup>
- *Fine details* artinya tayangannya tidak dapat menampilkan objek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.

---

<sup>30</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *op, cit*, hal 73-74

- *Size information* artinya tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran sebenarnya.
- *Third dimension* artinya gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi.
- *Opposition* artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- *Setting* artinya kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung.
- Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.
- *Budget* artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.<sup>31</sup>

Dari kelebihan dan kelemahan media video di atas, untuk menghasilkan media video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya, pemanfaatan media video memperhatikan karakteristik sebagai berikut:

- \* Video mampu memperbesar objek yang kecil, terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata/ mata telanjang,

---

<sup>31</sup> Daryanto, *op, cit*, hal 90

- \* Dengan teknik editing objek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (*clonning*),
- \* Video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin di sampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang,
- \* Video mampu membuat objek menjadi *still picture* artinya gambar/objek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam,
- \* Daya tariknya yang luar biasa video mampu mempertahankan perhatian murid yang melihat video tersebut. Hasil penelitian menunjukkan murid bisa bertahan lebih lama hingga 1-2 jam untuk menyimak televisi/video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja,
- \* Video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan aktual (*immediacy*) atau terkini.<sup>32</sup>

### **3. Pemanfaatan Media Video Pembelajaran**

Video pembelajaran dapat disebut media pembelajaran selama media tersebut membawa pesan yang bertujuan untuk membelajarkan murid,

---

<sup>32</sup> Cheppy Riyana. *Pedoman Pemanfaatan Media Video*. (Bandung, Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia, 2007), hal 7

merangsang murid dalam perubahan 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.<sup>33</sup> Seperti yang sudah dijelaskan di atas video pembelajaran dapat mengubah perilaku murid secara kognitif, psikomotorik, dan afektif, berikut adalah penjabaran penerapan video dalam proses belajar:

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 relatif 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 psikomotor

Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini dapat diperjelas, baik dengan cara diperlambat maupun dengan dipercepat. Tujuannya

---

<sup>33</sup> Ronald H. Anderson, *Pemilihan dan Pemanfaatan Media untuk Pembelajaran*, (Jakarta: CV Rajawali, 1987), hal.98

adalah mengajarkan koordinasi antara alat tertentu seperti memanjat, berenang, dan lain-lain.

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 dalam matra afektif.<sup>34</sup>

Jadi bisa dilihat disini, video adalah media yang menggabungkan unsur audio dan visual yang bisa mempengaruhi murid secara kognitif, psikomotor dan afektif, sehingga media ini akan memudahkan murid dalam memahami dan mencerna materi bahan ajar yang diberikan oleh pembelajar.

## **E. Kajian Pencak Silat Persinas ASAD**

### **1. Pengertian Persinas ASAD**

**Perpelatihan Silat Nasional (Persinas) ASAD** adalah suatu yayasan yang didirikan pada tanggal 30 April 1993 dengan Akte Nomor 430 Notaris J.L. Waworuntu, untuk waktu yang tidak terbatas.

Perpelatihan Silat Nasional ASAD berasaskan Pancasila dan UUD 1945 dan bermaksud menghimpun seluruh potensi bangsa yang memiliki

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, hal. 103

persamaan cita-cita, wawasan dan tujuan dalam melestarikan budaya bangsa, khususnya ilmu seni bela diri pencak silat nasional yang bersumber pada aliran Silat Cimande, Kunto, Cikaret, Singa Mogok, Nagan, Cikalong, Syahbandar, Garuda Mas, Sabeni, dan Tangkap Menangkap (TM).

Bahwa dengan melestarikan ilmu dan seni bela diri pencak silat, berarti melestarikan budaya bangsa, yang merupakan upaya meningkatkan kualitas mental dan fisik bangsa Indonesia, guna mempercepat terwujudnya Tujuan Nasional, dengan motto “Ampuh Sehat Aman Damai”.

Persinas Asad PengCab Jakarta Pusat merupakan salah satu cabang perpelatihan besar Indonesia Persinas Asad yang mewadahi pecinta silat untuk membumikan silat di bumi Nusantara. Bertempat di Padepokan Al-Muflihun Jakarta latihan diselenggarakan setiap Selasa dan Jum’at malam, terbuka untuk umum baik murid-murid, remaja, dewasa dan orang tua. Dengan moto “Pencak Silat is my life” Persinas Asad JakPus mencoba membangkitkan semangat generasi silat untuk dan melestarikan pencak silat nasional sebagai identitas bangsa sejati disiplin dan santun dalam bermasyarakat berkarakter bangsa, membela kebenaran, dan saling tolong menolong sesama umat manusia serta membumihanguskan Narkoba di bumi Nusantara.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/Persinas\\_ASAD](http://id.wikipedia.org/wiki/Persinas_ASAD) (di akses pada tanggal 17 Januari 2015)

## 2. Sejarah

Persinas ASAD merupakan perpelatihan silat yang dilatarbelakangi oleh beberapa aliran silat di Indonesia yang sebagian besar dilatarbelakangi oleh aliran-aliran silat di Jawa Barat. Berdasarkan alirannya, beladiri Pencak Silat yang ada di Jawa Barat dibagi berdasarkan beberapa aliran. Diantaranya Cimande, Cikalong, Syahbandar dan beberapa aliran lainnya lagi. Pencak Silat Cimande untuk pertamakalinya disebarakan oleh Sakir penduduk Kecamatan Mande Kabupaten Cianjur. Sakir adalah salah seorang tokoh Pencak Silat, serta ilmu kebatinan. Karenanya, Sakir sangat disegani masyarakat. Penduduk setempat menganggap Sakir sebagai orang tua mereka sendiri.

Banyak pula muridnya yang sengaja belajar Pencak Silat. Pada saat itu yang memerintah Kabupaten Cianjur ialah Bupati R. Aria Wiratanudatar II sebagai Bupati yang ke V dari keturunannya. R. Aria Wiratanudatar II juga dikenal dengan sebutan Dalem Enoh, memerintah Kabupaten Cianjur antara tahun 1776-1813. Setelah diketahui Dalem, diangkatlah Sakir menjadi guru Pencak Silat dan keamanan di Kabupaten. Diantara muridnya yang termashur ialah putra dalem Enoh yang bernama R. Wiranaga yang mendapat julukan Aria Cikalong.

Menurut para ahli sejarah di Kabupaten Cianjur, selain R. Wiranagara terdapat pula R. Obing Ibrahim dan R. Haji Ipung Prawirasudibja. Merekalah yang menerangkan, bahwa pada tahun 1780 Sakir pernah dicoba kemahirannya dalam Pencak Silat dengan orang Cina dari Macao bertempat dialun-alun Cianjur dan pada kesempatan itu Sakir yang menang. Pada tanggal 2 April 1812 R. Aria Wiratanudatar II atau lebih dikenal dengan nama R. Enoh meninggal dunia. Beliau meninggalkan 3 orang putra yakni : Aria Wiranagara yang lebih dikenal dengan nama Aria Cikalong, R. Natanagara yang setelah menunaikan Ibadah Haji lebih dikenal dengan nama R. Haji Muhamad Tobri dan Aom Abas yang kemudian menjadi Bupati Limbangan.

Untuk selanjutnya, Sakir dibawa pindah oleh R. Aria Natanagara ke Bogor. Oleh Bupati Bogor Sakir diangkat menjadi pengawal Bupati. Selama Sakir mengabdikan pada Bupati Bogor, beliau bertempat tinggal di Cimande (Kabupaten Cianjur). Karena itulah Pencak Silat yang diajarkan dan disebarkan oleh Sakir disebut Pencak Cimande. Menurut catatan yang diperoleh, tersebarnya Pencak Cimande di Cianjur hanya sampai tahun 1813. Namun kemudian pada tahun 1819, pencak Cimande ini tersebar di Cianjur sebelah Selatan. Penyebaran Pencak Cimande ini dilakukan oleh putra-putra dan murid-muridnya Sakir. Mereka menyebar ke daerah Cianjur sebelah Selatan dan Garut Selatan khususnya di daerah-daerah perkebunan sebagai

sasaran operasionalnya. Hal ini berlangsung sampai tahun 1930. Setelah penyebaran Pencak Cimande, disusul pula dengan Pencak Cikalong dan Syahbandar yang disebarakan oleh para putra dan murid R. Haji Ibrahim dari Cikalong.

Adapun yang menciptakan serta mengkreasikan Pencak Cikalong adalah . R. Haji Ibrahim turunan ke 9 dari Dalem Cikundul, Majalaya Kecamatan Cikalong Kulon. Ayahnya adalah R. Rajadireja, yang lebih dikenal sebagai Aom Raja, dan kakeknya adalah R. Wiranagara yang lazim disebut Aria Cikalong.

R. Haji Ibrahim dilahirkan pada tahun 1816. Keahlian dalam Pencak Silat diperolehnya pula dari leluhur kakeknya yang merupakan murid terpandai dari Sakir. R. Haji Ibrahim mulai belajar Pencak dari R. Ateng Alimudin seorang putra Tubagus Kosim, yang merupakan keturunan ke 13 dari Sultan Hasanudin (Banten). R. Alimudin menikah dengan R. Siti Hadijah, ipar dari R. Haji Ibrahim. Sebenarnya R. Haji Ibrahim bukan hanya berguru kepada R. Ateng Alimudin saja, tetapi dalam melengkapi pengetahuannya tentang Pencak, R. Haji Ibrahim berguru pula pada Abang Ma'rup, Abang Madi, Abang Kari dan beberapa pendekar Pencak Silat lainnya. Menurut catatan R. Haji Ibrahim meninggal dunia pada tahun 1906 dalam usia 90 tahun.

Menurut R. Obing Ibrahim salah seorang murid R. Haji Ibrahim, yang seolah olah bersembunyi agar tidak diketahui umum. Ada keistimewaan lainnya yang dimiliki oleh R. Haji Ibrahim yakni beliau tidak mau dibayar hasil jerih payahnya mengajar. Namun ajaran Pencak Cikalong hanya diberikan kepada orang-orang terbatas yang benar-benar melaksanakan persyaratannya, yakni taat dan taqwa kepada guru, taat dan taqwa kepada ratu, dalam hal ini pemerintah, taat dan taqwa kepada ayah dan ibu, taat dan taqwa kepada agama.

Disamping sebagai syarat mutlak bagi para murid Pencak Cikalong, diusahakan agar para muridnya tidak hidup sendiri-sendiri, tidak ditunggangi rasa kontradiksi dan merasa lebih tinggi daripada golongan lainnya. Syarat lainnya, ialah bahwa setiap muridnya harus menginsafinya, bahwa Pencak Silat yang lahir dan berkembang di Jawa Barat, masih merupakan satu sumber dan satu saluran dari yang pertama.<sup>36</sup>

Dari sejarah tersebutlah akhirnya terbentuk Aliran –aliran silat di Jawa Barat, seperti:

- Silat Cimande – bersama dengan Sera (aliran kera), Pamacan (aliran harimau) dan Trumbu (pertarungan tongkat) merupakan aliran pencak silat

---

<sup>36</sup> <http://silatindonesia.com/2009/08/sejarah-pencak-silat-di-jawa-barat/> diakses pada tanggal 2

yang didirikan Embah Kahir di akhir 1700-an di Jawa Barat. Seni ini tetap ada di beberapa desa yang ada di Sungai Cimande, termasuk desa Tarik Kolot. Kini ada lebih dari 300 variasi Cimande, termasuk yang ada di Betawi. Si Pitung juga dianggap mempelajari aliran ini.

- Silat Cikalong – aliran pencak silat dari Cianjur dengan tokoh pendirinya H. Ibrahim atau R. Jaya Perbata, meninggal pada tahun 1908. Tersebar di seluruh daerah Jawa Barat dan mewarnai beberapa aliran silat di Jawa Barat dan sekitarnya. Dikenal juga dengan Ulin Maen Po Cikalong, jurus Cikalong diadaptasi pada beberapa perguruan silat Sunda, seperti Perguruan Silat Panglipur, Pusaka Siliwangi dan lain-lain.
- Silat Riksa Budi Kiwari – Perguruan ini didirikan oleh Pak Ujang Jayadiman pada tahun 1982 di Bandung. Meskipun usia perguruan ini tergolong masih muda, namun telah mencetak banyak atlet-atlet berprestasi baik di tingkat nasional maupun internasional.
- Silat Serak, Sera, Syera adalah salah satu aliran silat yang dikembangkan oleh KH. Raden Sarean di Bogor Jawa Barat. aliran serak ini adalah turunan dari silat Cimande.
- Silat Depokan, aliran ini berasal dari Bogor, melihat ciri khasnya aliran ini ada hubungannya dengan Cimande dan Serak. pendiri adalah bapak H. Ayub.

- Gerak Badan Pencak Margaluyu Pusat, didirikan oleh Abah Andadinata, merupakan salah satu pelopor perguruan tenaga dalam di Indonesia.
- Perguruan Pencak Silat Padjadjaran Nasional – Perguruan Silat yang merupakan hasil penggabungan Lima aliran Silat Buhun dan berpusat di Bogor, Pendiri Perguruan Padjadjaran Nasional ialah Bapak TB. Mochamad Sidik Sakabrata. Perguruan ini mempunyai cabang di berbagai daerah di Indonesia hingga ke Mancanegara, di antaranya negeri Belanda, yang diketuai oleh Mr. Eric Bovelander.
- Silat Binasatria – Perguruan ini terdapat di Cibinong. Tepatnya di MAN CIBINONG. Perguruan ini berdiri pada tahun 1994. Di kembangkan oleh guru besarnya yaitu Bpk. Zaenudin<sup>37</sup>

Persinas ASAD merupakan perpelatihan silat yang dilatarbelakangi oleh beberapa aliran silat di Indonesia, diantaranya adalah:

#### 1) Aliran Cimande

Aliran Cimande, yang berjuluk Cimande Tari Kolot. adalah aliran *maenpo* (pencak silat Sunda) di daerah Tari Kolot, Cimande, Bogor, Jawa Barat. Cimande adalah sebuah aliran pencak silat yang tergolong tua, besar, terkenal dan memiliki pengaruh pada aliran lainnya di pulau

---

<sup>37</sup> <http://farid.zainalfuadi.net/aliran-pencak-silat-di-jawa/> diakses pada tanggal 2 Agustus 2015

Jawa. Cimande memiliki lima aspek yaitu aspek olahraga, seni budaya/tradisi, beladiri, spiritual dan pengobatan. Aspek terakhir yaitu pengobatan termasuk pijat/ atauurut gaya Cimande dan pengobatan patah tulang.<sup>38</sup> Aliran silat yang berasal dari tanah Pasundan ini diadopsi oleh Persinas ASAD untuk memperkaya khasanah seni pencak silat di dalamnya. Adapun Persinas ASAD memperoleh ilmu seni beladiri ini dari proses berpelatih kepada Bapak H. Rachmat Ace Sutisna.

## 2) Aliran Silat Karawang

Aliran Silat Karawang, yang berjudul Singa Mogok, Silat asal Karawang – Jawa Barat ini diperoleh dari proses berpelatih langsung kepada Bapak H. Sulaiman.

## 3) Aliran Silat Indramayu

Silat Indramayu ini pun diperoleh dari proses berpelatih langsung kepada pelatih besarnya, yakni Bapak Ahmad.

Untuk menciptakan kaidah seni dan jurus yang baku saat ini, maka dewan pelatih/pelatih Persinas ASAD meramu atau merumuskan dari apa yang mereka peroleh. Adapun cabang ilmu pencak silat yang berhasil dikumpulkan dan dikolaborasi, dimana selanjutnya menjadi bahan dasar

---

<sup>38</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Pencak\\_silat#cite\\_note-13](https://id.wikipedia.org/wiki/Pencak_silat#cite_note-13) diakses pada tanggal 2 Agustus 2015

terbentuknya kaidah seni dan jurus Persinas ASAD yang saat ini telah baku, adalah sebagai berikut:

- 1) Cimande Tari Kolot (Bogor)
  - a) Kelid Duduk (33 jurus)
  - b) Kelid Berdiri (33 jurus)
  - c) Pepedangan (17 jurus)
  - d) Gerakan Seni / Kembangan:
    - i) Tepak Satu; selancar hiburan/atraksi (angka 8) dan selancar massal.
    - ii) Tepak Dua
    - iii) Tepak Tiga / Tilu
- 2) Silat Karawang Singa Mogok (7 jurus)
- 3) Silat Indramayu (9 jurus)

Dari alur silsilah para dewan pelatih/pelatih Persinas ASAD yang merujuk pada Silat Cimande Tari Kolot ini, menjadikan Persinas ASAD diakui pula sebagai salah satu anggota aliran silat Cimande Tari Kolot – Bogor, dengan urutan silsilah ilmu yang ke-sembilan, sebagai berikut:

- 1) Eyang Buyut, sebagai pencipta awal aliran pencak silat Cimande
- 2) Diturunkan kepada Eyang Rangga dan Eyang Khoir

- 3) Diturunkan dari Eyang Rangga kepada M. Ace Laseha dan M. Karta Singa
- 4) Diturunkan dari M. Ace Laseha kepada salah satu muridnya, yakni M. Abdul Somad
- 5) Diturunkan dari M. Abdul Somad kepada H. Idris
- 6) Diturunkan dari H. Idris kepada Ibu Dedeng Kurnia
- 7) Diturunkan dari Ibu Dedeng Kurnia kepada putranya, yakni Bp. Rachmat Ace Sutisna, yang juga menjabat sebagai Ketua Silat Cimande Tari Kolot, Bogor – Jawa Barat
- 8) Diturunkan dari Bp. Rachmat Ace Sutisna kepada 8 orang pelatih/pelatih di jajaran PB Persinas ASAD. Mereka adalah: Agung Sujatmiko, Supriyatna, Ahmad Bachtiar Mukti, Susilo Edi, Sulthon Aulia, Poyo Wiyanto, Yusuf Wibisono, dan Antong Samijo.<sup>39</sup>

### **3. Visi, Misi, Motto**

#### 1) Visi

Perpelatihan Pencak Silat Nasional ASAD menjadi Perpelatihan Pencak Silat Andalan (Center of Excellence), dengan pendekar-pendekar yang religius, andal, tahan uji, menjunjung tinggi sportifitas dan budi luhur.

---

<sup>39</sup> [http://www.asad.or.id/index.php?content=content\\_sejarah](http://www.asad.or.id/index.php?content=content_sejarah) (diakses pada tanggal 17 Januari 2015)

## 2) Misi

Memelihara, mempertahankan dan mengembangkan budaya bangsa, ilmu dan seni beladiri pencak silat sebagai sarana untuk menjaga persatuan dan kesatuan bangsa dan negara, yang dilandasi budi luhur dan akhlak mulia.

## 3) Motto

Perpelatihan Pencak Silat Nasional ASAD memiliki motto: AMPUH, SEHAT, AMAN dan DAMAI.<sup>40</sup>

## **4. Makna Warna Sabuk Tingkat I / Sabuk Putih Persinas ASAD**

Warna putih pada sabuk mempunyai makna lembaran putih dan bersih dengan tulus ikhlas, ridho dan suci. Bagi seorang calon pesilat untuk diberikan pengetahuan, ketrampilan dan sikap dasar tentang ilmu beladiri.

## **5. Persinas ASAD Sabuk Putih di Annafiu Cempaka Putih**

Persinas ASAD Annafiu Cempaka Putih merupakan unit dari cabang sanggar persilat Persinas ASAD PengCab Jakarta Pusat yang merupakan salah satu cabang perpelatihan besar Indonesia Persinas Asad. Bertempat di

---

<sup>40</sup> [http://www.asad.or.id/index.php?content=content\\_visimisi](http://www.asad.or.id/index.php?content=content_visimisi) (diakses pada tanggal 17 Januari 2015)

Padepokan Annafiu Jakarta Pusat, latihan diselenggarakan setiap Selasa dan Jum'at malam. Pembelajaran pencak silat sabuk putih di sanggar ini di pelatichi oleh Arief Mulyana dengan gelar tingkat sabuk hijau. Materi pencak silat tingkat sabuk putih yang diajarkan meliputi gerakan dasar, rangkaian dasar, Jurus I Persinas ASAD, teknik tanding I dan serang hindar I. Jurus-jurus yang harus dikuasai pada tingkat sabuk putih di sanggar ini yaitu:

- 1) Pukulan Lurus Satu Tangan dan Dua Tangan
- 2) Pukulan Tapak Satu Tangan dan Dua Tangan
- 3) Upper Cut
- 4) Tendangan Depan C
- 5) Tendangan Depan B
- 6) Tendangan T
- 7) Tendangan Samping
- 8) Tendangan Samping C
- 9) Tangkisan Atas, Tengah dan Bawah
- 10) Slewah
- 11) Pukulan Lurus
- 12) Pukul Tapak
- 13) Gejuk
- 14) Sapuan Atas
- 15) Tendangan Melingkar

16) Tendangan Belakang

## 6. Karakteristik Murid Persinas ASAD Tingkat Sabuk Putih

Murid persinas ASAD tingkat sabuk putih di annafiu Jakarta Pusat memiliki rentang umur antara 10 – 18 tahun. Menurut Piaget ada lima faktor yang menunjang perkembangan intelektual yaitu, kedewasaan (*maturation*), pengalaman fisik (*physical experience*), pengalaman logika matematika (*logical mathematical experience*), transmisi sosial (*social transmission*), dan proses keseimbangan (*equilibriun*) atau proses pengaturan sendiri (*self-regulation*). Piaget mengidentifikasi tahapan perkembangan intelektual yang dilalui murid yaitu :<sup>41</sup>

- a) Tahap sensorik motor usia 0-2 tahun.
- b) Tahap operasional usia 2-6 tahun
- c) Tahap operasional konkrit usia 7-11 atau 12 tahun
- d) Tahap operasional formal usia 11 atau 12 tahun ke atas.

Berdasarkan teori piaget, murid persinas ASAD tingkat sabuk putih di annafiu Jakarta Pusat berada pada tahap operasional konkrit dan operasional formal. Pada tahap ini murid mengembangkan pemikiran logis, masih sangat

---

<sup>41</sup> <http://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/13/pembelajaran-sains-di-sd-3/> (diakses pada tanggal 12 juni 2015)

terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya murid mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek konkrit, dan mampu melakukan konservasi.

. Rata-rata murid persinas ASAD tingkat sabuk putih di annafiu Jakarta Pusat berada pada masa kelas tinggi sekolah dasar. Nasution (1992) mengatakan bahwa masa kelas tinggi sekolah dasar mempunyai beberapa sifat khas sebagai berikut :<sup>42</sup>

- a) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkrit.
- b) Amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar.
- c) Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, oleh ahli yang mengikuti teori faktor ditaksirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor.
- d) Ada umumnya murid menghadap tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri
- e) Pada masa ini murid memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah.
- f) Murid pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama.

---

<sup>42</sup> <http://daunsingkong.com/definisi-karakter-murid-sekolah-secara-umum/> (diakses pada tanggal 12 juni 2015)

Dengan karakteristik murid yang telah diuraikan seperti di atas, pada umumnya murid persinas ASAD tingkat sabuk putih di annafiu Jakarta Pusat tidak lagi banyak dikuasai oleh dorongan endolgin atau impuls-impuls dari intern dalam perbuatan dan pikirannya, akan tetapi stimulus dari luar. Anak-anak pada masa kini cenderung ingin tahu banyak hal sehingga seringkali kita lihat anak-anak selalu bertanya, meminta bimbingan, menuntut pengajaran serta menginginkan pendidikan untuk itulah dibutuhkan pengawasan dan perhatian yang lebih dari orang tua. Pelatih dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada murid dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan murid sehari-hari, sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi anak. Selain itu, murid hendaknya diberi kesempatan untuk pro aktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun dalam kelompok.

### **E. Penelitian Relevan**

Dari sekian banyak penelitian pemanfaatan yang telah dilakukan oleh mahamurid Teknologi Pendidikan selama ini, terutama di jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menilai ada satu penelitian pemanfaatan yang cukup relevan dengan pemanfaatan yang saat ini

dikembangkan. Pemanfaatan itu dilakukan oleh Efrida Nursanty yang merupakan mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2007 yang melakukan pemanfaatan ditahun 2012 sebagai skripsinya. Berikut adalah hasil penelitiannya:

EFRIDA NURSANTY. Pemanfaatan Multimedia Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMK N 45 Jakarta Barat.\_Skripsi. Jakarta : Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2012.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mendeskripsikan sejauh mana pemanfaatan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 45 Jakarta Barat, yang meliputi persiapan sebelum menggunakan multimedia, pelaksanaan selama menggunakan multimedia, dan keadaan tindak lanjut setelah menggunakan multimedia.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survei. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan variabel atau kondisi apa saja yang ada dalam situasi. Penelitian ini tidak diarahkan pada pengujian hipotesis, melainkan untuk mencari informasi yang dapat digunakan untuk mengambil keputusan.

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket/kuesioner sebagai alat pengumpul data kepada responden dan wawancara sebagai pendukung data.

Selain itu, hasil penelitian ini berimplikasi bagi pelatih. Pelatih dapat mengkombinasikan baik media yang diunduh dari internet maupun media yang telah ada disekolah baik audiovisual maupun media cetak sehingga akan memperluas wawasan murid dan membuat kegiatan pembelajaran lebih sistematis dan terencana dalam pemanfaatan media kaset audio dengan menggunakan prosedur pemanfaatan yang sesuai.

## **H. Kerangka Berpikir**

Proses dalam pembelajaran merupakan proses informasi yang bersifat edukatif antara pelatih dengan peserta didik dengan berbagai sumber dan media pembelajaran. Peranan media pembelajaran untuk membantu pelatih dan peserta didik menyampaikan komunikasi dalam proses belajar agar dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran. Dalam belajar pemanfaatan sumber belajar dapat diperlukan untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Dalam memanfaatkan sumber belajar harus dipilih sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan materi serta tujuan pembelajaran, karena diharapkan sumber belajar tersebut dapat menyampaikan pesan pembelajaran dengan baik dan mampu memberikan motivasi belajar agar

peserta didik lebih bersemangat dan mudah menerima pembelajaran. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang ada disekitar kita dan dapat digunakan untuk membantu menyelenggarakan proses pembelajaran.

Peranan media sangat besar dalam membangun kondisi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap dengan menggunakan peralatan. Peranan media pembelajaran untuk membantu pelatih dan peserta didik menyampaikan komunikasi dalam proses belajar agar dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran.

Pemanfaatan video pembelajaran interaktif adalah aktivitas menggunakan media untuk proses pembelajaran pencak silat tingkat sabuk putih. Bentuk aktivitasnya adalah interaksi murid dengan proses pembelajarannya. Pemanfaatan video pembelajaran interaktif menggunakan DVD pembelajaran, speaker, LCD proyektor dan laptop yang dapat memberikan pengalaman belajar secara menarik perhatian murid yang disajikan oleh pelatih. Dengan pemanfaatan video pembelajaran interaktif diharapkan murid dapat lebih cepat memahami dan mempraktekan dengan tepat materi gerakan yang diberikan oleh pelatih.

Teknologi Pendidikan melihat bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang memiliki keterkaitan antara komponen yang satu dengan komponen yang

lainnya. Dalam Teknologi Pendidikan, yang menjadi unsur utamanya adalah belajar dan sumber-sumber yang diperlukan untuk belajar.

Strategi pemanfaatan video pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran meliputi beberapa langkah yaitu;

- Persiapan sebelum menggunakan media,  
Melakukan persiapan sebelum menggunakan media dengan mempersiapkan secara khusus kondisi laptop, LCD proyektor, mempersiapkan kondisi kelas, dan lembar pengamatan.
- Pelaksanaan selama menggunakan media  
Memberikan informasi pada saat proses belajar dan hal yang perlu diperhatikan adalah suasana ketenangan kelas agar tidak mengganggu konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung. Selama proses pembelajaran, video pembelajaran interaktif digunakan untuk membantu pelatih dalam memberikan contoh materi gerakan. Murid mempraktekan gerakan sesuai dengan video materi gerakan yang dipresentasikan sedangkan pelatih menganalisa gerakan dan membantu murid membenarkan gerakan yang salah. Pada waktu yang bersamaan pelatih menilai gerakan yang dipraktekan oleh murid dengan mengisi lembar pengamatan.

- Tindak Lanjut

Memberikan penguatan materi dan pertanyaan.

Media sebagai alat komunikasi, karena pada dasarnya media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian murid sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dengan baik.

Diharapkan dengan pemanfaatan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran pencak silat tingkat sabuk putih dimaksudkan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menarik, menyenangkan, mudah dipahami, jelas, dan meningkatkan hasil belajar murid pada pelajaran pencak silat tingkat sabuk putih.