

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata *medium*. Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Media juga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan adanya media proses pembelajaran menjadi lebih efektif, Adanya media dirasakan memang sangat membantu proses belajar mengajar, hal tersebut dikarenakan guru akan mudah dalam kegiatan mengajarnya serta dapat meningkatkan perhatian siswa pada kegiatan belajarnya.

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Miftah, 2013: 95).

##### **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Pemanfaatan media dalam pembelajaran merupakan salah satu kawasan atau domain dalam Teknologi Pembelajaran. Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar (*AECT*,

1994). Guru atau pembelajar yang terlibat dalam kegiatan pemanfaatan ini memiliki tanggung jawab untuk: 1) menyesuaikan antara pembelajar (siswa) dengan bahan dan kegiatan yang spesifik, 2) menyiapkan pembelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan yang dipilih, 3) memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian terhadap hasil belajar yang dicapai, dan 4) memasukan dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan. Teknologi media pembelajaran ini memiliki dampak yang amat besar terhadap struktur organisasi kelembagaan pendidikan baik pada tingkat makro maupun tingkat mikro.

Dampak ini dapat dirasakan dalam tiga hal, yaitu: 1) mengubah pengambilan keputusan, 2) menciptakan pola pembelajaran baru, dan 3) memungkinkan adanya bentuk alternatif baru dalam kelembagaan pendidikan. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi di sisi lain ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga membuat siswa sulit untuk memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan – pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien.

Dengan didukung media sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar dengan begitu akan berdampak bagus pada hasil belajar siswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, dengan begitu siswa lebih mudah dan aktif dalam menerima materi yang di sampaikan oleh guru sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara dosen dan mahasiswa. Tujuannya membantu mahasiswa dapat belajar secara optimal. Dari hasil penelitian ini penulis dapat mengidentifikasi ada 8 (delapan) manfaat media dalam proses belajar dan mengajar yaitu:

- a. Penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan; melalui media, penafsiran yang beragam dapat direduksi dan disampaikan kepada mahasiswa secara seragam. Setiap mahasiswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang terima teman-temannya.
- b. Proses Belajar dan mengajar menjadi lebih menarik; penggunaan media dapat membangkitkan keingintahuan mahasiswa, merangsang mereka untuk berinteraksi yang menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mngkonkretkan sesuatu yang abstrak. Secara ringkas, media dapat membantu dosen menghidupkan suasana kelas, tidak monoton dan membosankan.
- c. Proses belajar mahasiswa menjadi lebih interaktif; jika dirancang dan dipilih dengan benar, media dapat membantu dosen dan mahasiswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, dosen mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada mahasiswa. Namun dengan menggunakan media, para dosen dapat mengatur kelas

mereka sehingga bukan hanya mereka sendiri yang aktif, tetapi juga mahasiswa.

- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi; seringkali terjadi, para dosen terpaksa menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan pokok pelajaran. Padahal hal itu tidak perlu terjadi jika dosen mau mengunakan media pembelajaran untuk membahas materi pembelejaran.
- e. Kualitas belajar mahasiswa dapat ditingkatkan: penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu mahasiswa menyerap materi pelajaran secara mendalam dan utuh.
- f. Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja; Media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga mahasiswa dapat belajar di mana saja, dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang dosen.
- g. Sikap positif mahasiswa terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. Dengan menggunakan media, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi mahasiswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.
- h. Peran dosen dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif; pertama; dosen tidak perlu mengulang-ulang penjelasan mereka bila menggunakan media dalam proses belajar mengajar, kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), dosen dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dan ketiga, peran dosen tidak lagi menjadi sekedar “pengajar”, tetapi juga sebagai konsultan, penasehat, atau manajer dalam proses belajar-mengajar (Istiqlal, 2018: 139.)

## **B. Video interaktif**

Media Video interaktif merupakan media yang didalamnya menggabungkan berbagai teks, gambar, suara, gerak ataupun animasi yang

bersifat interaktif dalam menghubungkan media pembelajaran tersebut dalam penggunaannya (Octaviani, 2017:37). Suatu media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi didalam media. Salah satu hal yang penting dalam video interaktif adalah yaitu alat atau sarana yang digunakan dalam membuat media yaitu handphone, untuk pembuatan media video yang akan dikembangkan. Suatu media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi didalam media. Salah satu hal yang penting dalam video interaktif adalah yaitu alat atau sarana yang digunakan dalam membuat media yaitu handphone, untuk pembuatan media video yang akan dikembangkan (Rahmawati et al, 2021:78).

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Prastowo, 2014:370). Pengertian lain dijelaskan oleh Niswa, (2012:17) bahwa: Video interaktif berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun, sehingga dengan cd interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi.

Di dalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, dkk., (2017:199), bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja. Salah satu komponen penting yang harus ada di dalam video interaktif adalah perangkat komputer. Komputer digunakan secara terintegrasi di dalam pembelajaran. Dengan

demikian, akan terjadi interaksi antara pengguna dengan komputer tersebut. Dalam hal ini, komputer berperan sebagai media yang dapat membantu guru di dalam menjelaskan materi pembelajaran (Priyanto, 2009:3). Selain itu, komputer juga digunakan sebagai pembuat program aplikasi untuk video yang sedang dikembangkan, sekaligus sebagai alat untuk menayangkan hasil akhir video yang telah dibuat (Wardani, dkk, 2018: 371).

## **C. Aplikasi Wondershare Filmora**

### **1. Pengertian Aplikasi Wondershare Filmora**

Aplikasi editing video pada saat ini semakin banyak berkembang Mulai dari yang simple dan mudah digunakan sampai dengan yang Beragam fitur yang ditawarkan yang digunakan para professional Editor video. Mungkin sobat pernah mendengar aplikasi editing video Seperti Adobe Premiere Pro, Sony Vegas, Final Cut Pro (untuk mac OS), *Pienapple*, dan masih banyak lainnya. Semua aplikasi tersebut Memang banyak digunakan oleh editor video untuk para professional Editor. Sebenarnya pemula juga bisa belajar menggunakan aplikasi Tersebut tetapi membutuhkan waktu cukup lama dalam proses Belajarnya. Berbeda dengan aplikasi filmora yang sangat mudah Digunakan untuk para pemula dalam editing video. Filmora Video Editing memberi solusi bagi yang ingin belajar video editing dengan waktu yang cepat, karena selain programnya yang ringan jika Dibandingkan editor video lainnya, tampilan kerja filmora juga sangat Sederhana dan mudah dipelajari.

Filmora atau lengkapnya Wondershare Filmora Video Editor adalah sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup powerful. Software Video Editing ini combatible dengan semua format populer video, gambar dan audio sehingga pengguna dapat menambahkan media di hampir semua proyek. Filmora memiliki ratusan efek transisi dan Share Media sosial terkenal, jadi jika anda menyelesaikan edit video anda bisa langsung, ekspor dan langsung bisa kirim ke akun media sosial. Mungkin kelemahan adalah di bagian

kesederhanaan-nya membuat pro Editing susah untuk mengembangkan proyek yang Ia mulai. Aplikasi filmora menyediakan 2 mode editing video: Full *Feature Mode Easy Mode* Setiap mode memiliki perbedaan. *Easy mode* ini dapat digunakan untuk *user* yang baru menggunakannya, sedangkan Full *Feature Mode* ini ditujukan untuk user professional namun tetap mudah dalam penggunaannya.

a. Fitur Filmora

Berikut ini adalah beberapa fitur filmora wondersahre editing video:

1) Add Media File

Fitur ini berfungsi untuk menambahkan file yang akan kita edit. File ini bisa berupa file gambar maupun format video.

2) *Select Theme*

Fitur ini digunakan untuk memilih tema untuk video yang akan di edit. Filmora juga menyediakan beberapa tema yang dapat di download.

3) *Select Music*

Fitur ini berfungsi untuk menambahkan file musik sesuai dengan music yang kita miliki didalam video yang akan di edit. Filmora sendiri juga menyediakan music bawaan dari aplikasi filmora yang bisa langsung diaplikasikan.

4) *Effect Store*

Didalam filmora terdapat beberapa fitur *effect store* dimana yang menarik untuk mendukung video kamu bisa mendapat di efek store ini.

5) Gambar

dalam gambar (PIP) Seperti hal video editor lainnya dalam filmora juga memiliki fitur Lapisan beberapa klip video menggunakan gambar dalam gambar trek.

6) Preview

Didalam fitur preview kita akan melihat hasil dari file yang telah kita edit sebelumnya. Dan di fitur ini kita juga dapat memberi

*Opening Title dan Closing Title*, seperti mempersembahkan untuk *Opening* dan Terima Kasih untuk *Closing*.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis *Filmora*.

Ketika video pembelajaran sudah di buat atau di edit menggunakan *Filmora* maka selanjutnya kita dapat menggunakan video pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Berbasis *Filmora* dapat di gunakan dalam kelas di perbantukan dengan laptop dan *LCD*, atau guru dapat mengirim materi video pembelajaran melalui E-mail, sosial media, atau dengan menggunakan *CD Room* dan *Flashdisk*. Hal tersebut memungkinkan Siswa dapat menggulas kembali pembelajaran dimanapun Dan kapan pun sehingga pembelajaran tak terbatas oleh ruang dan Waktu.

#### **D. Microsoft Powerpoint**

##### **1. Pengertian powerpoint**

Microsoft powerpoint salah satu aplikasi milik microsoft, disamping microsoft word dan excel yang telah dikenal banyak orang. Microsoft power point menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan oleh siswa. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat di modifikasi dengan menarik begitu juga dengan adanya fasilitas *font picture sound*, dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan kepada para siswa. Program ini disampaikan secara khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, maupun perorangan.

Berkaitan dengan hal tersebut, powerpoint juga memiliki Keunggulan dan kelemahan dalam penggunaannya. Isroi (dalam Sholihin, 2010: 39) menyampaikan beberapa kelebihan dalam penggunaan media powerpoint, yaitu:

- a. Mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, baik oleh guru maupun siswa.

- b. Dapat digunakan secara individu ataupun kelompok.
- c. Biaya pembuatannya tidak mahal.
- d. Memiliki daya tarik pada tampilannya.
- e. Dapat digunakan berkali-kali untuk kelas yang sama maupun berbeda sehingga lebih efisien.(Damitri, dkk 2020)

#### **E. Edpuzzle**

Edfuzzle merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua guru untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui Youtube, Khan Academy dan Crash Course kemudian video dimasukkan ke dalam aplikasi edpuzzle dan guru bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham siswa dengan materi yang diberikan. Terdapat beberapa fitur menarik yang ada di edpuzzle adalah:

a) Dapat melihat keaktifan siswa

Salah satu fitur yang terdapat dalam EdPuzzle adalah *reinforce accountability*, artinya guru dapat memantau seberapa banyak video yang digunakan sebagai materi pembelajaran diakses oleh siswanya dan sejauh mana siswa dapat memahami materi yang disampaikan lewat video. Hal ini dapat menunjukkan seberapa aktif siswa dalam mata pelajaran tersebut.

b) Memiliki banyak pilihan bidang studi

Jika telah memiliki akun EdPuzzle, siswa dapat melihat video dari berbagai macam bidang studi pelajaran. Seperti sains, sejarah, hingga matematika.

c) Dapat digunakan di berbagai perangkat

Aplikasi EdPuzzle dapat dipergunakan dalam berbagai macam perangkat, sehingga memudahkan siswa untuk mengakses dimanapun dan kapan pun.

d) Terintegrasi dengan google classroom

Aplikasi ini sudah memiliki fitur tambahan yang memungkinkan untuk terintegrasi langsung dengan google classroom. Tentu saja ini akan memudahkan guru dalam melacak aktivitas murid.

## **F. Penelitian relevan**

1. Penelitian oleh Rtri Kurnia Wardani dan Herlinda Syofyan dengan judul penelitian “Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia” dari Universitas Esa Unggul Indonesia, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) Dengan hasil yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif memperoleh persentase nilai akhir (NP) dari ketiga pakar sebesar 88,7% dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian dari guru kelas menunjukkan persentase sebesar 85,7% dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian respon peserta didik pada uji coba satu-satu menunjukkan persentase sebesar 94,8% dengan kategori “Sangat Baik. Penilaian respon peserta didik pada uji coba kelompok terbatas menunjukkan persentase sebesar 95,3% dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan penilaian siswa pada uji coba lapangan menunjukkan persentase sebesar 87,8% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil uji efektifitas media menunjukkan bahwa  $t_{hitung} (6.32) > t_{tabel} (2,05)$  yang artinya efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran.
2. Penelitian ini oleh Fitri Muslimah dengan judul penelitian “Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon”, dari Universitas Negeri Yogyakarta, metode yang digunakan penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model 4D (Define, Design, Develop dan Disseminate), Hasil penelitian ini adalah: (1) pengembangan video interaktif room service untuk mata pelajaran Tata Hidang di SMK N 1 Sewon melalui 4 tahap yaitu tahap define merupakan tahap analisis kebutuhan media pembelajaran dengan observasi dan wawancara, serta studi pustaka. Tahap design dilakukan dengan perancangan isi dan tampilan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash Professional CS 6 dan Corel Video Studio. Tahap develop dilakukan dengan pengembangan rancangan dan validasi ahli materi, ahli media, uji coba 34 siswa. Tahap disseminate dilakukan dengan proses penyebaran dengan menggunakan media dalam

pembelajaran dan diupload ke YouTube dengan alamat <https://youtu.be/Vb2ue2yjHkc>, (2) Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi (93,18%) dikategorikan sangat layak, penilaian ahli media (94,40%) dikategorikan sangat layak, penilaian siswa (80,81%) dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. penelitian oleh Dwi Laksono<sup>1</sup>, Herinto Sidik Iriansyah, Eva Oktaviana dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem”, dari STKIP Kusuma Negara II, dengan jenis penelitian Research and Development (R&D), hasil dari penelitian ini bahwa dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 24 dengan presentase 93% ini merupakan hasil yang dikategorikan sangat layak. Sedangkan dari angket validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 41,5 dengan presentase sebesar 97% dikategorikan sangat layak. Dengan ini maka media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran IPA materi komponen ekosistem layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi komponen ekosistem.
4. Penelitian oleh Rina Rahmawati, Khaeruddin, Amri Amal dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”, dari Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan jenis penelitian Research and Development (R&D), Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif memperoleh persentasi kevalidan media oleh 2 validator ahli dengan nilai akhir sebesar 95,8% dengan kategori “Sangat Valid”. Penilaian respon peserta didik pada ujicoba lapangan menunjukkan hasil yang sangat baik bahwa siswa sangat “Sangat Setuju”. Pada uji peningkatan hasil belajar dengan menggunakan *thitung* (8.339) > *ttabel* (2.160) dan pada uji gain menunjukkan hasil kategori lemah 7%, sedang sebanyak 79%, dan kategori tinggi 14%, dari hasil uji peningkatan hasil belajar yang telah dilakukan yaitu dibuktikan terdapat peningkatan

hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif yang artinya efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran.

5. Penelitian ini oleh Deri Firmansah<sup>1</sup> dan Dicki Fauzi Firdaus dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III”, dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan Universitas Islam Al-Ihya Kuningan, dengan jenis penelitian Research & Development. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli materi sangat baik (3,727) dan nilai kelayakan oleh ahli media sangat baik (3,6105) sedangkan nilai kelayakan oleh ahli nilai-nilai keislaman sangat baik (85,71%). Respon peserta didik sangat menarik (3,4733 uji coba kelompok kecil dan 3,5692 uji coba lapangan), respon uji coba guru sangat menarik (3,7085). Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap layak digunakan dalam pembelajaran tema 3 kelas III.
6. Penelitian oleh Wanti Firdiana dengan judul “Pngembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle di masa pandemi Covid-19 Pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Negeri 29 Jakarta”, metode yang digunakan Reserch and Development (R&D), Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari ahli materi mendapatkan nilai 4,61 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 4,36 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, praktisi pembelajaran ekonomi mendapatkan nilai 4,19 yang termasuk dalam kategori “Layak”, dan dari 37 peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 29 Jakarta mendapatkan hasil respon positif dengan presentase yang diperoleh  $\geq 65\%$ .