

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Video

a. Pengertian Media Video

Media *video* merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara lisan dan terstruktur. Media video dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Media video mempunyai daya tarik yang sangat tinggi, hal ini tidak terlepas dari sajiannya yang menampilkan *video* berupa gambar yang disertai dengan suara (Rendi et al., 2022).

Media video merupakan media yang dikombinasikan antara audio dan visual yang berperan sebagai pengantar informasi yang bisa menampilkan gambar-gambar bergerak dengan suara secara bersamaan terkait dengan materi pembelajaran (Indriani, 2023)

Program dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Selain itu, program media *video* dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan *video* dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu guru menyampaikan materi.

Dapat disimpulkan media *video* adalah alat komunikasi yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan cara yang menarik, dan mudah dipahami dalam proses

belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Jadi media *video* dalam sebuah pembelajaran itu adalah suatu bahan pembelajaran yang merangsang pikiran dapat mempermudah siswa untuk memahami sebuah konsep materi.

b. Manfaat Media Video

Media pembelajaran *video* pastinya memiliki banyak manfaat jika digunakan dalam proses pembelajaran yaitu: 1) Dapat menumbuhkan motivasi, 2) Pesan yang disampaikan lebih jelas dan mudah dipahami, 3) Dapat mencapai tujuan, 4) Media yang disampaikan dapat menarik minat belajar siswa, 5). Dapat menimbulkan minat belajar siswa (Yudianto, 2017).

Manfaat media *video* pembelajaran yaitu 1) pembelajar akan lebih menarik, (2) proses belajar lebih interaktif dalam pembelajaran, (3) meningkatkan kualitas pembelajaran, (4) belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, (5) efisien waktu dan tenaga, (6) meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif (Julinda, 2021).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan proses pembelajaran pembelajaran lebih menarik merupakan salah satu manfaat dari media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat lah menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Apapun kelebihan dan kekurangan media *video* sebagai berikut:

1) Kelebihan media *video* sebagai berikut:

- (a) Menyampaikan pesan yang dapat di terima oleh siswa secara merata.
- (b) Media *video* sangat bagus digunakan pada saat menerangkan pembelajaran.
- (c) Mengatasi ruang dan waktu pada saat proses pembelajaran.
- (d) Media *video* dapat diulang kapan saja sesuai dengan kebutuhan.
- (e) Memberikan kesan yang lebih mendalam bagi siswa yang dapat mempengaruhi sikap belajar siswa.
- (f) Dapat dipercepat dan diperlambat.
- (g) Dapat menghadirkan gambar dan suara.
- (h) Dapat diakses di mana saja dan kapan pun (Sudarma, 2019).

Media *video* memiliki kelebihan yaitu (a) media *video* dapat diperbesar dan diperkecil, (b) objek yang ditampilkan banyak, (c) dapat mengubah beberapa bagian gambar sesuai kebutuhan, (d) daya tarik *video* cukup tinggi yang membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran (Indriani, 2023).

Berdasarkan kelebihan di atas dapat disimpulkan bahwa media *video* dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang baru kepada siswa dan pesan yang disampaikan melalui media *video* pembelajaran disampaikan secara menyeluruh kepada siswa.

2) Kekurangan media *video* sebagai berikut:

Media *video* dapat mempermudah guru dalam menunjang sebuah proses pembelajaran. Media *video* tentunya memiliki kekurangan, adapun kekurangan media *video* yaitu (a) jangkauannya terbatas, (b) sifat komunikasinya satu arah, (c) gambarnya relative kecil, (d) media *video* harus memerlukan perangkat tambahan untuk menampilkan sebuah *video* yang sudah dibuat (Tifani, 2021).

Media *video* memiliki kekurangan sebagai berikut:

- (a) Media *video* memerlukan biaya pembuatan *video* yang mahal dan waktu yang diperlukan juga lama.
- (b) Memerlukan aliran listrik dan alat tambahan untuk menampilkan *video* pembelajaran di kelas seperti laptop, layar di kelas, *video* player, dan lain-lain.
- (c) Media *video* juga memerlukan akses internet jika dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh dan siswa harus memiliki alat elektronik seperti *handphone*, laptop atau *personal computer* yang harganya cukup mahal bagi sebagian orang (I. Novita, 2023)

Berdasarkan kekurangan di atas dapat disimpulkan bahwa media *video* ini siswa dituntut untuk memiliki sebuah alat elektronik seperti laptop, *handphone* untuk dapat mendownload *video* pembelajaran yang diberikan oleh pendidik jika pada pembelajaran jarak jauh.

d. Jenis-jenis Media *Video*

Penggunaan media *video* banyak digunakan dalam penyampaian informasi karena dianggap lebih mudah dipahami dibandingkan gambar biasa. Berikut di bawah ini jenis-jenis media *video* yaitu:

1) *Video stop motion*

Video stop motion adalah jenis *video* yang dibuat dengan cara menggabungkan beberapa foto dari objek diam sehingga objek tersebut terlihat bergerak agar gambar terlihat bergerak, dibutuhkan beberapa *frame* yang dibuat secara berurutan. Sajian *video* ini biasa digunakan untuk menggambarkan proses pembuatan produk atau cerita tentang terjadinya suatu peristiwa.

2) *Video animasi*

Video animasi adalah jenis *video* yang dibuat dari sebuah sketsa gambar atau objek yang disusun beraturan yang kemudian ditampilkan sehingga objek atau gambar terlihat seperti gambar bergerak. *Video animasi* ini digunakan untuk menjelaskan suatu narasi agar informasi yang disampaikan terlihat menarik. *Video animasi* banyak digunakan dalam pembuatan film kartun, film anak-anak, film fantasi, materi pembelajaran, sampai iklan produk.

3) *Video Live Stream*

Video live stream merupakan jenis *video* yang ditayangkan secara langsung dari tempat pengambilan gambar tanpa rekaman atau diedit sebelumnya. *Video* ini ditayangkan untuk mempromosikan sebuah

produk atau memberikan informasi. Contohnya instagram, tiktok, *youtube* dan lain-lain (Suryaningsih & Kurniawan, 2021).

2. Powtoon

a. Pengertian Powtoon

Powtoon adalah aplikasi yang terhubung dengan internet kemudian materi dapat dipresentasikan berupa video berisi animasi yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada video powtoon terdapat animasi, musik, suara dubbing, materi yang mendukung siswa lebih termotivasi dan semangat belajar. Salah satu fitur yang ada di powtoon adalah fitur sound yang berfungsi untuk memilih suara/musik yang akan ditambahkan dalam sebuah video agar media yang disampaikan lebih menarik (Roja et al., 2022). Powtoon yang memiliki berbagai fitur-fitur pilihan yang lengkap ini dapat memudahkan guru merencanakan materi *video* yang akan diproduksi. *Powtoon* adalah media pembelajaran yang berupa media pembelajaran audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih sederhana.

Powtoon adalah layanan secara *online* dapat diakses gratis maupun berbayar dan fitur yang diberikan rinci dan lengkap sehingga lebih mudah dalam menyampaikan informasi karena pembuatan yang mudah sebagai paparan yang memiliki animasi menarik diantaranya animasi-animasi benda, gerakan menulis dengan beragam karakter tangan, kartun, dan efek transisi yang lebih nyata dan hidup, hal ini dapat berdampak bagi siswa

menjadi lebih tertarik dan menambah minat belajar siswa. Proses pembuatan *video* memerlukan spesifikasi perangkat keras atau laptop/komputer yang dapat digunakan untuk merancang/mengolah *video* dengan *Powtoon* adalah sebagai berikut:

- 1) RAM : minimal 1 GB
- 2) VGA : *On Board*
- 3) Koneksi internet yang stabil (Widyawati, 2021).

Dapat disimpulkan *powtoon* adalah media berbasis audio visual yang berupa layanan *online* untuk membuat sebuah presentasi yang cukup mudah karena memiliki fitur animasi sehingga siswa tidak mudah bosan dan lebih mudah dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa.

b. Manfaat *Powtoon*

Manfaat media pembelajaran *powtoon* sebagai berikut:

- 1) Dengan menggunakan media *video* berbasis *powtoon* akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Dengan menggunakan media *video* berbasis *powtoon* akan lebih jelas dalam menyampaikan makna pembelajaran dan juga mudah dalam menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Media *video* berbasis *powtoon* tidak hanya menuangkan kata-kata tetapi juga menambahkan gambar-gambar.

- 4) Pembelajaran juga tidak hanya mendengarkan tetapi juga melakukan aktifitas seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain (Lidiawati, 2023).

Manfaat *powtoon* untuk membangun hubungan langsung antara siswa dan lingkungan disekitar mereka, dan dapat memperjelas penyajian pesan agar lebih mudah dipahami oleh siswa serta membiarkan siswa belajar secara mandiri dan dapat mengatasi sikap pasif siswa dalam kelas berdasarkan kemampuan dan minat siswa (Sakti, 2021).

Berdasarkan manfaat di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat *powtoon* dapat membantu guru dalam meningkatkan keterampilan guru dalam mengolah pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami oleh siswa dan menumbuhkan minat belajar siswa dalam kelas.

c. Langkah-Langkah Menggunakan *Powtoon*

Adapun Langkah-langkah dalam membuka *powtoon* adalah sebagai berikut:

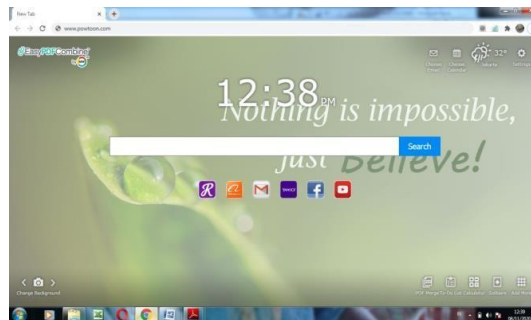
- 1) Membuka aplikasi *web browser*, kemudian kunjungi alamat: *www.Powtoon.com*.
- 2) Maka akan ditampilkan pada gambar, untuk memulai *powtoon* klik *LOGIN*.
- 3) Melakukan registrasi atau pendaftaran melalui email bisa juga melalui *IN*.
- 4) melakukan login melalui *google*.
- 5) Setelah itu masukkan alamat *e-mail* dan sandinya.

- 6) Setelah itu akan tampil gambar dan fitur-fitur yang ada di *powtoon*.
- 7) Lalu pada kata *create* di klik dan kemudian memilih yang horizontal.
- 8) Setelah itu memilih template pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan
- 9) Setelah itu akan ada tampilan seperti *powerpoint*.
- 10) Setelah itu membuat presentasi yang diinginkan.
- 11) Setelah selesai membuat *video* nya dapat kita *save*, lalu kita publish atau *upload* ke *youtube* (Sakti, 2021).

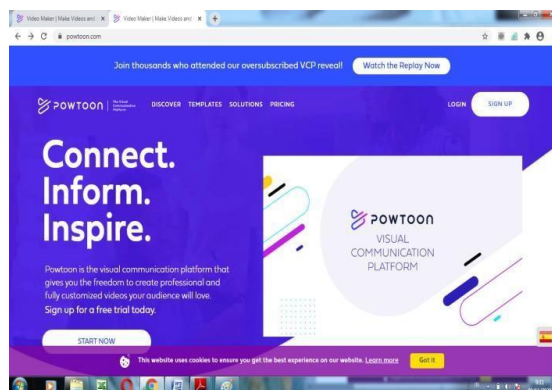
d. Tampilan Menggunakan Powtoon

Adapun tampilan dalam menggunakan *powtoon* menurut Widyawati

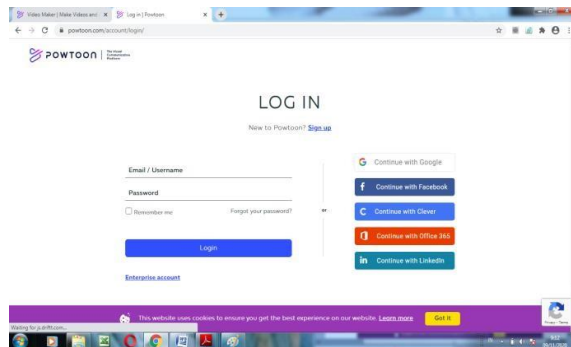
(2021: 18) sebagai berikut:



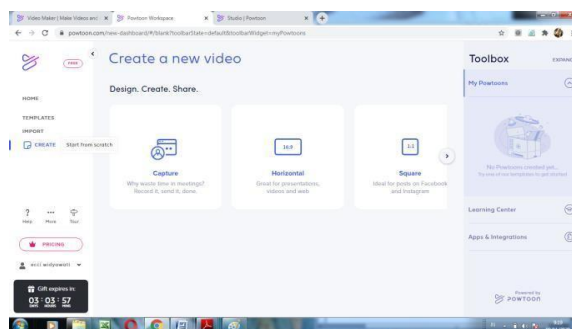
Gambar 2. 1 Tampilan Web Browser: Google



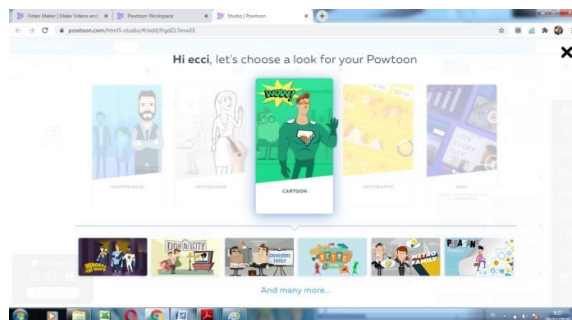
Gambar 2. 2 Tampilan Pada website powtoon



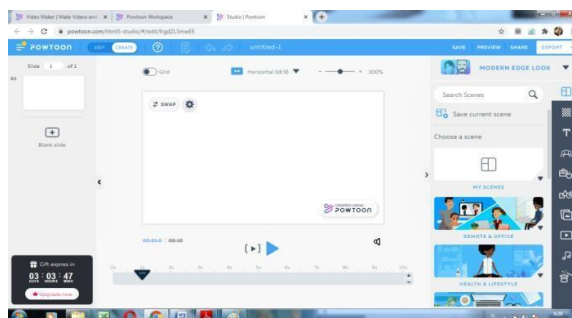
Gambar 2. 3 Tampilan untuk Login



Gambar 2. 4 Tampilan untuk memilih create



Gambar 2. 5 Tampilan Untuk Memilih Tema



Gambar 2. 6 Tampilan fitur kerja Powtoon

e. Kelebihan dan Kelemahan *Powtoon*

Penggunaan *powtoon* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, Adapun kelebihan dan kekurangan *powtoon* yaitu:

1) Kelebihan

Kelebihan *powtoon* sebagai berikut:

- (a) Media *powtoon* menyediakan proses interaktif dan memberikan umpan balik.
- (b) Media *powtoon* memberikan kebebasan siswa untuk menentukan topik belajar.
- (c) Media *powtoon* memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.
- (d) Media *powtoon* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun dalam keadaan online.
- (e) *Video* yang disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna.
- (f) Media yang digunakan sangatlah menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, *video* suara dan music (Tifani, 2021).

Kelebihan *powtoon* yaitu (a) Menyederhanakan tampilan teks agar tidak terlalu banyak teks, (b) cara penggunaan nya cukup mudah, (b) memiliki banyak pilihan animasi yang menarik dan lucu, (d) tidak memerlukan keterampilan khusus karena yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasanya (Deliviana, 2017)

Berdasarkan kelebihan pembelajaran *powtoon* di atas maka dapat disimpulkan bahwa *powtoon* menjadi alat yang berguna dalam pendidikan dan memungkinkan dalam pembuatan konten visual yang menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa.

2) Kelemahan

Powtoon memiliki kelemahan sebagai berikut

- (a) Biaya yang menghambat untuk mengakses internet.
- (b) *Powtoon* hanya bisa dirancang secara online.
- (c) Guru yang mampu membuat media masih terbatas.
- (d) Keterbatasan waktu yang memiliki durasi sangat singkat
- (e) Bagi pengguna *powtoon* yang tidak membayar hanya bisa diakses ke *youtube* (Ginting, 2022).

Powtoon memiliki kekurangan yaitu (a) pembuatan media membutuhkan waktu yang lama, (b) pembuatannya harus menguasai fitur-fitur yang ada dalam *powtoon*, (c) pembuatan media harus menggunakan laptop dan computer, (d) penyimpanan media memerlukan jaringan koneksi internet yang stabil (Farida, 2021).

Berdasarkan kelemahan pembelajaran *powtoon* di atas maka dapat disimpulkan bahwa *powtoon* memerlukan koneksi *internet* yang stabil untuk membuat dan mengedit *video*, yang bisa menjadi kendala di daerah dengan kondisi *internet* yang buruk.

3. Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan fenomena alam yang sistematis. Pengetahuan ini diperoleh melalui eksperimen ataupun pengamatan Panjang hingga mendapatkan penjelasan mengenai gejala-gejala alam yang terjadi. IPA tidak hanya tentang Kumpulan konsep dan fakta saja, tetapi, mencakup proses penemuan, cara mencari tahu dan melakukan sesuatu yang berkaitan dengan alam semesta. Pembelajaran IPA di kelas VII, Ilmu pengetahuan alam sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting.

Pembelajaran IPA bisa dikatakan sangat rumit dan sulit dipahami oleh siswa karena pembelajaran IPA bersangkutan dengan alam dan menggunakan Bahasa-bahasa latin, makhluk hidup dan metode ilmiah sehingga siswa kurang atau sulit mencerna materi yang disampaikan jika tidak menggunakan media. Pembelajaran IPA dengan materi hakikat ilmu sains dan metode ilmiah akan dibuatkan media *video* berbasis *powtoon* yang didalamnya menampilkan gambar alat-alat yang ada di laboratorium. Diharapkan dari media *video* berbasis *powtoon* ini dapat menarik minat belajar siswa dan meningkatkan kualitas belajarnya di dalam kelas khususnya pada mata pelajaran IPA.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang sudah ada atau hampir sama dengan penelitian yang tujuannya digunakan untuk referensi atau bahkan acuan teori yang sudah ada. Adapun penelitian yang relevan tersebut antara lain:

1. (Widyawati, 2021) *“Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI”*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *video* berbasis *powtoon* pada pembelajaran tematik yang dikembangkan sangat layak dan sangat menarik dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI pada pembelajaran tematik.
2. (Fatmawati, 2021) *“Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Di Masa Pandemi”*. Berdasarkan Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran audiovisual dalam bentuk video animasi yang telah diuji kelayakannya oleh ahli media, ahli materi, serta telah melalui uji coba kelompok kecil dan besar/lapangan. Hasil uji tersebut menunjukkan nilai kelayakan produk ini adalah sebesar 4,80 dengan kategori sangat layak. Artinya, produk berupa video animasi berbasis Powtoon yang dikembangkan sangat layak menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris jarak jauh untuk usia sekolah dasar pada masa pandemi.
3. (Meianti, 2018) *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung”*. Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual *Powtoon* dengan hasil belajar siswa media konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis audio visual PowToon pada kompetensi dasar menerapkan promosi

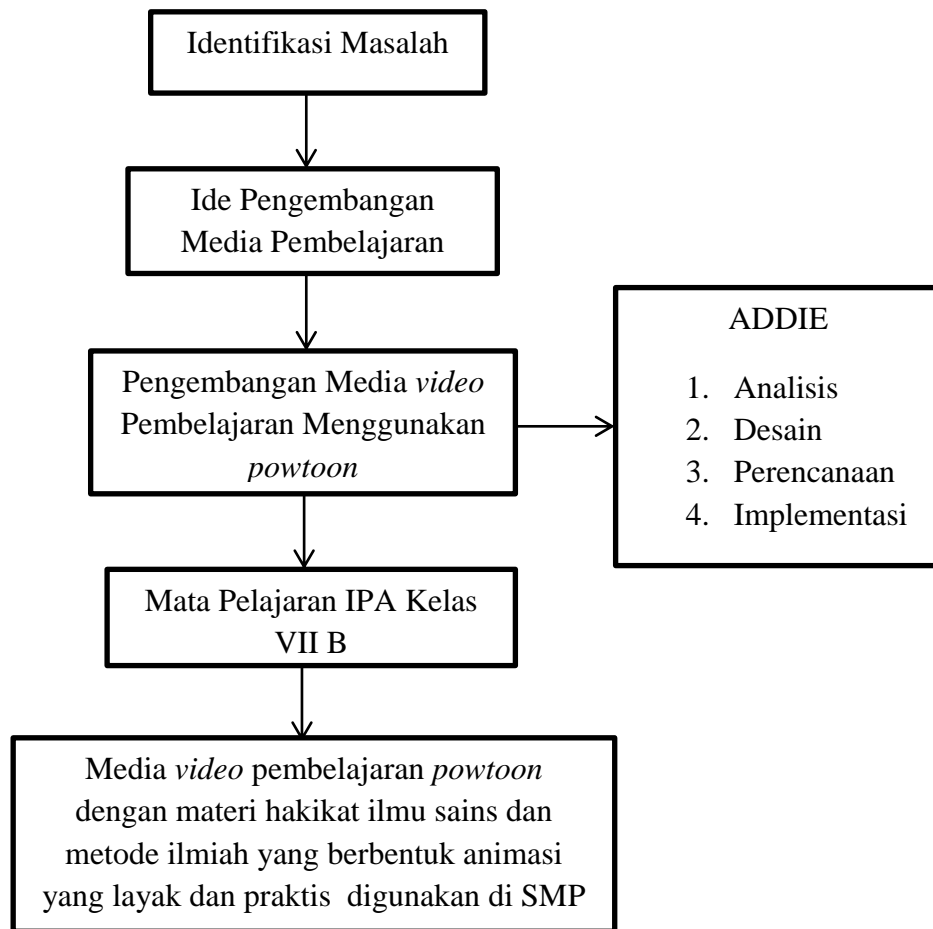
produk kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian relevan, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang sesuai dengan pengembangan media *video* berbasis *powtoon*, perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada jenjang pendidikan, subjek penelitian dan lokasi penelitian.

C. Kerangka Pikir

Permasalahan yang telah disampaikan di atas maka penelitian ini mencoba memberikan *alternatif* dalam pemecahan masalah tersebut yaitu, mencoba membuat sebuah media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang lebih menarik dan modern dengan menggunakan perangkat lunak *powtoon* yaitu perangkat lunak yang mengolah media presentasi animasi.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media *video* pembelajaran IPA karena banyak konsep dalam pembelajaran IPA dengan Materi hakikat ilmu sains dan metode ilmiah yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Diharapkan, melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan media *video* berbasis *powtoon*, dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran. Dan dapat membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Untuk memperjelas kerangka pikir pada penelitian ini, maka dapat digambarkan dalam suatu bagan sebagai berikut:



Gambar 2. 7 Kerangka Pikir Pangembangan Media *Video* Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Kristen Kandora