

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran oleh tenaga pendidik sebagai perantara dalam memberikan suatu informasi. Sebagaimana dijelaskan oleh (Nasher & Aditya, 2022) bahwa “Benda, alat, lingkungan dan lain-lain merupakan semua jenis benda yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk memberikan informasi. Maka dari itu, dengan mengintegrasikan media pembelajaran dapat memudahkan guru memberikan wawasan yang lebih bervariasi kepada siswa”. Sedangkan menurut Yaumi (2018) memaparkan bahwa “Media pembelajaran merupakan segala macam ajaran yang dilakukan dalam bentuk netral guna untuk membagikan informasi, peralatan fisik yang dimaksud yakni bahan cetak, benda asli, visual, audio-visual, multimedia dan website”.

Menurut (Febriyanti & Mulyaningtyas, 2022) menjabarkan bahwa “Media pembelajaran merupakan alat untuk memberi jalan pelintas guru dalam membagikan wawasan kepada siswa, mendukung proses pembelajaran berjalan dengan lancar serta tercapainya tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan ketiga teori yang telah dipaparkan ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dioperasikan dan dimanfaatkan untuk membagikan informasi dan sebagai alat perantara dalam proses pembelajaran.

untuk membagikan informasi dan sebagai alat perantara dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Gustiar Aldi, (2018), manfaat Praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar dan mengajar sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Menurut Julinda, (2021) manfaat media video pembelajaran yaitu (1) pembelajaran 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 ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan proses pembelajaran yang lebih menarik merupakan salah satu manfaat dari media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat

mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Salahuddin, (2016) mengelompokkan media didasarkan pada bentuk suara dan gerak yaitu :

1. Media audio visual gerak yang menampilkan suara, gambar, garis simbol, dan gerak.
2. Media audio visual diam yang menampilkan suara, gambar, garis dan simbol.
3. Media audio semi gerak yang menampilkan gari, simbol dan gerak.
4. Media visual gerak yang menampilkan gambar, garis, simbol dan gerak .
5. Media visual diam yang menampilkan gambar, garis dan symbol.
6. Media semi gerak, yang menampilkan garis, simbol dan gerak.
7. Media audio yang menampilkan suara saja.
8. Media cetak yang menampilkan simbol saja.

2. Media *Video Tutorial*

a. Pengertian *Video Tutorial*

Istilah tutorial sendiri berarti kegiatan pengajaran yang dilakukann oleh seorang pakar atau tutor kepada sekelompok orang. Lebih lanjut (Utomo & Ratnawati, 2018) menjelaskan bahwa *video* tutorial berisi rangkaian gambar yang hidup yang berisi informasi pakar kepada sekelompok orang sehingga orang yang melihatnya dapat bertambah pengetahuannya. *Video* tutorial dari asal kata, terdiri dari kata *video* dan tutorial. Menurut Yuanta, (2020) *video*

berasal dari kata *vidi* yang berarti melihat. Sementara (Wisasmita dan Putra, 2018) mendefinisikan *video* tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang dipergunakan pengajar untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam dunia pendidikan, *video* tutorial dikenal dengan nama *video* pembelajaran. *Video* tutorial dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan *video* tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang berisi informasi yang dirancang oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.

b. Karakteristik Media *Video* Tutorial

Menurut Amelia, (2015) menyebutkan media video tutorial memiliki karakteristik yang dapat menunjang kelancaran dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut :

1. Video pembelajaran memiliki aplikasi slow motion yang berisi gerakan lambat.
2. Video pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang telah dibuat atau dirancang sebelumnya.
3. Gambar-gambar yang tersedia dalam video pembelajaran dapat bergerak, disertai unsur suara 180 sehingga dapat memberikan penjelasan yang baik kepada siswa.
4. Video pembelajaran yang digunakan adalah linier, artinya komunikasi yang dilakukan guru kepada siswa secara langsung dan tatap muka.

5. Video pembelajaran dapat digunakan untuk sekolah dengan jarak jauh, kapan saja dan dimanapun.
6. Media video pembelajaran menyajikan visualisasi yang dinamis.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video tutorial sangat penting dalam menunjang kelancaran dalam proses pembelajaran. Dalam sebuah video tutorial harus menyajikan visualisasi video pembelajaran yang dinamis.

c. Proses Produksi Media *Video* Tutorial

Menurut Bates, (2019) proses produksi *video* tutorial harus memperhatikan prinsip-prinsip multimedia yaitu :

1. Konten setiap potongan *video* sebaiknya fokus pada satu ide atau topic pembahasan yang sempit.
2. Durasi *video* harus pendek untuk memaksimalkan perhatian siswa.
3. Penjelasan tentang proses atau penyelesaian suatu masalah harus dijelaskan dengan rinci dan konkret.
4. Kualitas gambar dan suara di dalam *video* harus jelas.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam produksi media *video* tutorial harus menyajikan video dengan fokus pada satu ide atau pembahasan, serta dalam video tersebut harus memberikan kualitas gambar dan suara harus jelas yang dapat memaksimalkan perhatian siswa.

d. Manfaat Media *Video* Tutorial

Menurut Gustiar Aldi, (2018), manfaat media video tutorial dalam proses pembelajaran siswa, di antaranya sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apa lagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media *video* tutorial dalam pembelajaran sangat penting, dikarenakan dapat menarik perhatian siswa yang bisa menimbulkan motivasi belajar, sehingga bahan pembelajaran lebih menarik dan jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dalam menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Video* Tutorial

Menurut Prastowo, (2014) *video* tutorial sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan antara lain :

1. *Video* tutorial sangat jelas dalam mendemostrasikam suatu fenomena dan prosedur yang melibatkan suatu gerakan.

2. Pengguna *video* tutorial dapat mempercepat dan memperlambat gerakan *video* tutorial sehingga materi yang disajikan lebih jelas.
3. *Video* tutorial dapat memanfaatkan animasi untuk mengilustrasikan materi yang abstrak dan bergerak.
4. *Video* tutorial dapat menarik perhatian dan minat siswa melalui media gambar bergerak, audio, dan teks.
5. Siswa sebagai pengguna *smartphone* cukup mudah dalam menggunakan *video* tutorial.
6. *Video* tutorial dapat menggantikan kegiatan studi lapangan.

Sedangkan menurut Johari, (2014), *video* tutorial sebagai media pembelajaran juga memiliki kekurangan antara lain :

1. Memerlukan waktu yang panjang dalam proses pembuatannya.
2. *Video* hanya dapat dipergunakan dengan bantuan komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran.
3. Dalam pembuatan *video* memerlukan biaya yang cukup besar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan *video* tutorial, *Video* tutorial dapat menarik perhatian dan minat siswa melalui media gambar bergerak, audio, dan teks, siswa dapat menggunakan *smartphone* mereka dalam mengakses dan menggunakan *video* tutorial. Dibalik kelebihan media *video* tutorial ada kekurangannya dalam pembuatan *video* yang memerlukan waktu panjang dan biaya yang cukup besar.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Dalam siklus input-proses hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya Purwanto, (2014). Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh individu atas kemampuannya dalam menerima pengalaman belajar, kemampuannya tersebut dapat dilihat dari sejauh mana taraf keberhasilan mengajar guru dan belajar siswa secara tepat dan dapat dipercaya.

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir (cognitive), pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (affective), sedangkan belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa ketrampilan (psychomotoric). Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar memiliki berbagai manfaat yang penting khususnya bagi siswa maupun guru. Bagi siswa dengan mengetahui hasil belajarnya, siswa dapat menilai apakah cara belajarnya sudah efektif untuk mencapai hasil dan meningkatkannya di masa mendatang. Hasil belajar juga menginformasikan hasil jerih payah siswa dalam belajar. Hasil belajar yang tinggi akan memuaskannya dan makin memotivasinya untuk meningkatkan menjadi lebih baik.

Bagi guru, hasil belajar dapat menginformasikan apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai melalui proses pembelajaran. Dengan melihat hasil evaluasi, guru menilai efektivitas proses pembelajarannya. Hasil belajar merupakan cermin hasil kerja guru. Berdasarkan hasil belajar siswa, guru akan terdorong untuk memperbaiki proses pembelajarannya agar hasil belajar yang dicapai lebih optimal. Hasil belajar yang tinggi akan memuaskan dan

memotivasi untuk terus meningkatkan, sedang hasil belajar yang rendah memacu guru untuk memperbaiki pembelajarannya. Hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu :

1. Ranah Kognitif

Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif.

2. Ranah Afektif

Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

3. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu.

Sebagai indikator hasil belajar, perubahan pada tersebut yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar dibuktikan dengan nilai baik dalam bentuk pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang menjadi ketentuan suatu proses pembelajaran dianggap berhasil apabila daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dalam pembelajaran telah mencapai tujuan. Jadi ada dua indikator keberhasilan belajar yaitu :

1. Daya serap tinggi baik perorangan maupun secara kelompok
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau indikator telah tercapai secara perorangan atau kelompok.

Suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Suryabrata, (2014) faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar adalah faktor internal, yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis, dan faktor eksternal yaitu faktor sosial dan faktor non-sosial. Faktor fisiologis yaitu kesehatan, siswa dapat belajar dengan baik jika diikuti oleh kondisi kesehatan yang baik, sedangkan faktor psikologis yaitu hal-hal yang bersifat psikis, siswa dapat berprestasi di sekolah dengan baik jika diikuti oleh motivasi, minat, dan bakat

4. Pembelajaran Seni Budaya

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) sebagai salah satu bidang studi dalam pembelajaran dengan melihat latar belakang akan dapat menumbuhkan kecerdasan moral secara kompetitif. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pendidikan seni budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa. Yang terletak pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi /berkreasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Alasan

memilih mata pelajaran seni budaya dengan materi alat musik tradisional karena alat musik tradisional sejatinya adalah musik yang penting untuk dilestarikan, dengan melestarikan musik kita juga mempertahankan identitas budaya yang kaya dan beragam.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang ditulis, Rahmatia, Artati Iriana, Wa Sarido 2019 dengan judul *Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial sebagai Pendukung pembelajaran Matematika terhadap Prestasi Belajar pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Baubau*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Baubau menggunakan media pembelajaran *video* tutorial dapat meningkat serta penggunaan *video* tutorial sebagai pendukung pembelajaran matematika efektif terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Baubau.
2. Penelitian yang ditulis, Intan Nur Tunggadewi 2019, dengan judul *Pengembangan Video Tutorial untuk Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Software Geogebra Pada Materi Lingkaran*. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa angket respon siswa dalam uji coba kecil oleh 5 siswa memperoleh skor rata-rata total 81% dengan kriteria kualitatif cukup praktis dan dalam uji coba di kelas oleh 27 siswa memperoleh skor rata-rata 80,5% dengan kriteria kualitatif cukup praktis. Selanjutnya hasil penilaian instrument validasi oleh ketiga validator ahli memperoleh skor rata-rata 81,5% dengan kriteria kualitatif cukup valid. Sedangkan berdasarkan hasil angket

respon guru memperoleh skor rata-rata total 71,7% dengan kriteria kualitatif cukup efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa yang membedakan penelitian yang telah dilakukan dan yang akan dilakukan adalah terletak pada variabel, mata pelajaran, dan lokasi penelitian. Peneliti terdahulu ingin meneliti Efektivitas Penggunaan Media *video* Tutorial sebagai Pendukung pembelajaran Matematika terhadap Prestasi Belajar pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Baubau dan pengembangan *video* Tutorial untuk Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Software Geogebra Pada Materi Lingkaran., sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah meneliti penggunaan video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP Negeri 1 Makale Utara.

C. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa sehingga, terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya.

Di lembaga formal seperti sekolah, seseorang akan mempelajari berbagai mata pelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran seni budaya. Seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang mengarah pada seni yang berbasis budaya. Pendidikan seni budaya dan keterampilan diberikan di sekolah karena

keunikan, kebermanaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa.

Pembelajaran yang menggunakan *video* tutorial merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan mutu belajar siswa, terutama dalam proses belajar siswa dalam memahami pelajaran seni budaya serta membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Video tutorial dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa yang disesuaikan dengan silabus dan LKPD kelas VIII semester ganjil pada mata pelajaran seni budaya dengan materi alat musik tradisional. Hubungan media *video* tutorial dengan seni budaya yaitu dengan adanya *video* tutorial tentang alat musik tradisional membantu guru dalam memaparkan sesuatu yang rumit dijelaskan dengan kata-kata menjadi mudah dan nyata karena didalamnya terdapat informasi dari tahap ke tahap berikutnya secara rinci. Dengan penggunaan *video* tutorial ini, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya sehingga mencapai tujuan yang diharapkan. Agar lebih jelasnya maka dapat dilihat pada gambar kerangka pikir seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penggunaan *Video* Tutorial

D. Hipotesis

Arikunto (2014) menyatakan bahwa “hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Sesuai kerangka pikir yang diuraikan sebelumnya maka akan dikemukakan sebagai awal respon yang dilakukan yaitu :

Ho : Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan *video* tutorial pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP Negeri 1 Makale Utara.

H₁ : Ada peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan *video* tutorial pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII SMP Negeri 1 Makale Utara.