

BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Smaldino (2011), media merupakan suatu alat yang membagikan suatu informasi antar individu atau kelompok. Lebih lanjut media dijadikan sebagai alat yang transaksi informasi antar individu. Maka dari itu media memiliki peranan sebagai pemebri informasi serta dapat memudahkan pemahaman pada individu penerima pesan tersebut (Ratumanan & Rosmianti, 2019).

Demikian juga Amka, (2018:32) mengungkapkan mengenai pengertian dari media pembelajaran yaitu sebagai sarana pendukung berupa benda fisik atau non fisik, yang berfungsi sebagai sarana guru untuk menyajikan isi materi pelajaran kepada siswa. Selain itu media pembelajaran juga memudahkan ketika memberikan pemahaman terkait materi pembelajaran kepada siswa atau peserta didik serta memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajarannya (Eliya rosalina(2021).

Selanjutnya (Dewi, 2018:8) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat peraga yang mendukung pembelajaran serta berguna untuk merubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu memberikan pengalaman yang berbeda selama proses belajar mengajar

berlangsung. Dengan demikian akan merubah cara pandang mengenai guru sebagai akar tunggal pemberi pengetahuan tetapi menjadi guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Berdasarkan teori diatas media pembelajaran adalah sebuah media informasi berguna untuk membantu guru ketika membagikan isi materi pelajaran pada peserta didik. Lebih lanjut saat pembelajaran mampu memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

2.1.1.2 Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah untuk mengarahkan fokus peserta didik, menumbuhkan minat belajar, meningkatkan kompetensi, dan mewujudkan kemudahan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik .

Hasan (2021:26) mengungkapkan tentang manfaat dari media pembelajaran yaitu, sebagai berikut.

- a. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik serta meningkatkan stimulus siswa untuk belajar.
- b. Memudahkan guru dalam menjelaskan isi materi pelajaran selama proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami isi materi, serta meningkatkan hasil akadenik yang lebih baik.
- c. Dengan mengadopsi media pembelajara di saat kegiatan belajar mengajar mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang asik, menarik, dan nyaman bagi siswa serta mewujudkan lingkungan pembelajaran yang bermakna.

- d. Siswa mampu memperoleh suasana pembelajaran yang berwarna serta mewujudkan pengalaman belajar yang lebih berkesan pada siswa, karena dengan menggunakan media pembelajaran siswa diajak untuk bereksperimen dan menerapkan pengetahuannya secara nyata.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran mampu menawarkan kegiatan belajar mengajar kepada tenaga pendidik dan peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung serta mewujudkan interaksi yang masif antara guru dan siswa, dengan begitu tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk dicapai.

2.1.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2014:118) media audio visual merupakan salah satu media yang memiliki keunggulan meliputi penyediaan fitur suara serta penyajian gambar bergerak, misalnya seperti animasi bergambar, rekaman video, ilustrasi, dan sejenisnya yang dapat disesuaikan dengan materi ajar dan ukuran file, adapun jenis-jenisnya seperti media audiovisual, media auditif, dan media visual. Hal ini juga diungkapkan oleh Meirani & Rossa, (2021). Perwita (2019:130) mengenai media terdiri dari :

- a. Media Visual ialah media yang hanya dapat dilihat, seperti : foto, gambar, poster, kartun, grafik.dll
- b. Media Audio ialah media yang hanya dapat didengar saja, seperti : kaset audio, mp3, radio.
- c. Media Audio-Visual ialah media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti film bersuara, video, televisi, sound slide.

- d. Multimedia ialah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti animasi. Media ini sering dipersepsikan sebagai media yang dapat digunakan hanya pada komputer, smarthphone, dan sejenisnya.
- e. Media Realita ialah media konkret yang digunakan baik dalam kondisi hidup atau telah diawetkan, seperti herbarium, spesimen, dan binatang.

2.1.1.4 Media Audio Visual

Audio visual adalah salah satu bentuk improvisasi multimedia yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan pada berbagai tingkatan. Selain itu media ini telah diadopsi mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Media audio visual mampu digunakan sebagai sarana yang dapat menyajikan gambar dan audio, seperti animasi, kartun dan video (Prasetya, 2016:18). Media audio visual juga diartikan sebagai suatu jenis media yang mengandung unsur bergambar suara yang dapat didengar, seperti slide suara, animasi, kartun, dan sejenisnya (Sundayana, 2015:14).

Sedangkan Wina Sanjaya (2014:118) mengungkapkan bahwa media audio visual merupakan salah satu media yang tidak hanya memiliki fitur audio tetapi juga mengadopsi gambar yang mampu dilihat, meliputi rekaman video, film, dan sejenisnya. Dengan menerapkan media audio visual pada proses pembelajaran mampu memudahkan siswa untuk menerima dan memahami isi materi ajar yang dapat dilihat dan didengarkan secara langsung (Arsyad, 2013:32)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual memiliki beberapa keunggulan yang memadukan audio dan ilustrasi gambar sehingga mampu menciptakan kesan pembelajaran melalui indra penglihatan dan pendengaran serta dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar yang bertujuan untuk pemenuhan capaian pembelajaran.

2.1.1.5 Kriteria Media Audio Visual Yang Baik

Untuk menciptakan media audio visual yang efektif, beberapa kriteria perlu dipenuhi agar dapat mencapai tujuan komunikasi secara optimal. Sehingga media tersebut dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

Menurut Wati,(2013:24) beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media untuk pembelajaran, yaitu diantaranya sebagai berikut:

1. Kejelasan

Media audio visual harus mampu menyampaikan pesan dengan jelas dan mudah dipahami oleh audiens. Kejelasan ini mencakup penggunaan gambar dan suara yang tidak ambigu, sehingga audiens dapat mengikuti pesan yang disampaikan tanpa kebingungannya. Hal ini penting agar tujuan komunikasi dapat tercapai dengan efektif.

2. Keterkaitan dengan Tujuan

Media audio visual harus relevan dengan tujuan yang ingin dicapai, baik itu untuk edukasi, informasi, maupun hiburan. Setiap elemen visual dan audio dalam media tersebut harus mendukung pesan utama yang ingin disampaikan.

3. Keseimbangan Antara Elemen Visual dan Audio

Elemen visual dan audio harus saling mendukung dan tidak saling mengganggu. Misalnya, gambar yang menarik harus diimbangi dengan suara yang jelas, dan musik latar tidak boleh mengalahkan narasi atau dialog yang penting.

4. Ketepatan Waktu

Media audio visual yang baik harus disampaikan pada waktu yang tepat dan relevan. Durasi penyajian juga harus sesuai dengan kemampuan audiens untuk menerima informasi. Terlalu lama atau terlalu singkat dapat mengurangi efektivitas pesan.

5. Kreativitas dan Inovasi

Penggunaan teknik visual dan audio yang kreatif dan inovatif dapat membuat media lebih menarik dan memudahkan audiens untuk terlibat dalam materi yang disampaikan. Penggunaan animasi, grafis, dan efek suara yang menarik dapat meningkatkan pengalaman audiens.

6. Kesesuaian dengan Audiens

Media audio visual harus disesuaikan dengan karakteristik audiens, seperti usia, pendidikan, dan minat. Ini penting untuk memastikan bahwa audiens dapat mengakses dan mengerti materi yang disampaikan dengan cara yang sesuai dengan konteks mereka.

7. Interaktivitas

Media audio visual yang baik sering kali menyediakan elemen interaktif yang memungkinkan audiens untuk berpartisipasi atau berinteraksi dengan konten.

Ini sangat penting dalam konteks pembelajaran atau pelatihan, di mana audiens dapat memberi respons atau menjawab kuis yang disediakan.

8. Keberagaman

Penggunaan berbagai jenis media (video, animasi, grafik, suara) dalam satu materi dapat memperkaya pengalaman dan menjaga perhatian audiens. Keberagaman ini juga membantu audiens melihat topik dari berbagai perspektif yang berbeda.

9. Estetika

Aspek estetika meliputi desain visual yang menarik dan kualitas suara yang baik. Media yang memiliki desain yang estetik akan lebih menarik perhatian audiens, serta memberikan kesan yang lebih profesional dan menyenangkan.

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan media media audio visual harus mematuhi kriteria tertentu untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat dapat diterapkan dengan mudah dan memberikan manfaat yang sesuai bagi peserta didik dan pendidik, sejalan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

2.1.1.6 Manfaat audio visual

Melawati, (2019) audio visual merupakan media yang memanfaatkan dan menggunakan teknologi informasi berbasis suara dan gambar video dapat merangsang daya tarik siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta mengarahkan fokus siswa pada materi ajar yang sedang diterangkan oleh guru di dalam kelas.

Menurut pendapat (Purwono, Yutmini dan Anitah, 2014 serta Fitria, 2014) menyatakan bahwa manfaat audio visual yaitu:

- a. Menarik fokus siswa terhadap materi ajar yang diberikan oleh guru.
- b. Kegiatan belajar mengajar tidak dibatasi oleh tempat dikarenakan sifatnya yang fleksibel.
- c. Meningkatkan minat belajar.
- d. Menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih berkesan karena penyajian materi ajar secara terstruktur dan di akhir dengan kesimpulan dari isi materi aja.

2.1.2 Powtoon

2.1.2.1 Pengertian powtoon

Powtoon adalah aplikasi IT yang didirikan pada tahun 2012 dan dirilis pada bulan agustus di tahun yang sama. Powtoon memungkinkan dalam membuat video animasi pendek gratis yang dapat dilihat di web www.powtoon.com. Video ini diharapkan mampu memudahkan siswa dalam menyerap dan memahami materi karena disajikan menggunakan animasi yang menarik Nurdiansyah, (2018: 2).

Graham & Yulia, (2017: 17) adalah program online untuk membuat video animasi menarik yang mudah digunakan. Animasi ini dapat digunakan untuk keperluan diri sendiri maupun umum. Powtoon dapat digunakan sebagai alat pembuatan media untuk memudahkan tenaga pendidik dalam membagikan materi ajar kepada peserta didik. Selain itu, powtoon juga bisa dimanfaatkan

dalam pembuatan iklan²² produk, video penjualan, dan video investor. Powtoon dapat diakses secara online atau diunduh sebagai file mp4.

Thamrin&Yulia,(2017:17) merupakan software berbasis web yang memiliki berbagai fitur seperti animasi animasi tulis tangan, animasi kartun, dan transisi yang lebih dinamis,selain itu pengaturan timeline nya cukup sederhana.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa powtoon adalah aplikasi web yang dapat digunakan untuk menciptakan video animasi. Video tersebut nantinya dapat dijadikan oleh tenaga pendidik sebagai alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan informasi selama proses belajar mengajar.

2.1.2.2 Manfaat Powtoon

Arie Rahmawati (2022:5) berpendapat bahwa manfaat dari media powtoon adalah dapat digunakan oleh semua kalangan dikarenakan mudahnya penggunaan, memiliki ragam fitur, dan dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna. Pendapat lain diungkapkan oleh Fitriyani (2019) yang menyatakan bahwa manfaat dari media powtoon dapat disesuaikan dengan minat atau keinginan belajar siswa. Dengan melihat penyajian materi ajar berbasis video pada aplikasi powtoon, siswa mampu mendapatkan gambaran mengenai isi materi ajar, dikarenakan karakteristiknya yang mengadopsi media berbasis audio dan video.

Sedangkan menurut (Thomas et al, 2020:24) mengungkapkan bahwa powtoon memiliki beberapa manfaat yaitu, sebagai berikut.

- a. Memudahkan penyajian materi ajar bersifat verbal atau non verbal
- b. Memiliki karakteristik yang fleksibel dikarenakan sifatnya berbasis audio dan video.
- c. Menawarkan aneka ragam fitur sehingga mampu menampilkan video sejarah.
- d. Dapat disesuaikan cepat atau lambat video.
- e. Dapat menyajikan berbagai informasi.

2.1.3 Pembelajaran Pancasila

2.1.3.1 Pengertian Pancasila

Pancasila sebagai dasar negara dan cara pandang bangsa Indonesia. Sedangkan menurut (Sari & Ulfatun Najicha, 2022) pancasila dijadikan sebagai ideologi yang memuat nilai-nilai luhur dan dijadikan sebagai pedoman masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai Pancasila pada setiap silanya seharusnya dijiwai dan dijadikan sebagai landasan aksi dan berpikir (Octavia & Rube'i, 2017). Selain itu pancasila dijadikan sebagai etika yang ditanamkan pada setiap diri masyarakatnya untuk menilai baik buruknya suatu perbuatan.

Menurut (Aditia & Noor, Octavia & Rube'i, 2017) mengungkapkan pancasila sebagai fakta yang memuat sejarah semangat perjuangan para pendiri bangsa yang didasarkan pada nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila sebagai buah pikir untuk bertindak. Oleh karena itu segala sesuatu tindakan siswa haruslah didasarkan kepada nilai-nilai pancasila agar menciptakan perbuatan yang bermoral. Selanjutnya, nilai-nilai pada pancasila merupakan

representasi kepribadian masyarakat Indonesia seharusnya diterapkan pada setiap aspek kehidupan masyarakat.

Pembelajaran Pancasila di tingkat SMP bertujuan untuk menanamkan pemahaman dan nilai-nilai dasar yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Dalam konteks pendidikan di sekolah menengah pertama, pembelajaran Pancasila tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif, yang diharapkan dapat membentuk karakter siswa agar menjadi warga negara yang baik, memiliki rasa cinta tanah air, dan mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilaksanakn oleh peneliti terdahulu pelaksanaan penelitian ini. Beberapa karya ilmiah yang memiliki kaitan dengan pembahasan pengembangan media audio visual powtoon antara lain:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

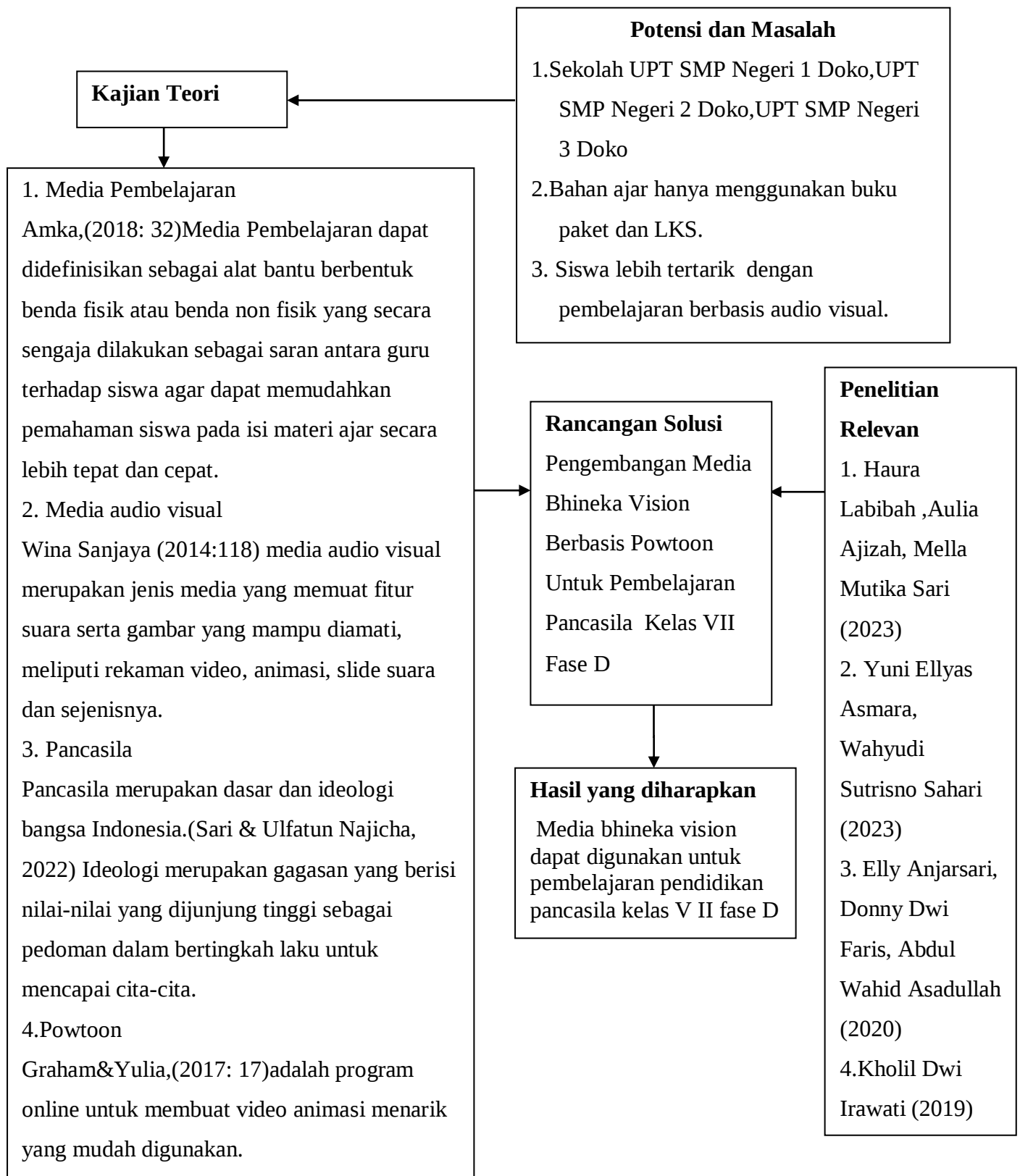
No	Peneliti	Judul peneliti	Hasil	Pengembangan
1	Haura Labibah , Aulia Ajizah, Mella Mutika Sari (2023)	Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Materi Bioteknologi Untuk Kelas IX SMP	Hasil dari pengembangan media pembelajaran berupa video dengan tampilan awal judul materi bioteknologi kemudian video pembahasan tentang bioteknologi untuk	Dengan penelitian dan pengembangan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media bhineka vision berbasis powtoon untuk pembelajaran pancasila

			meningkatkan hasil belajar peserta didik.	kelas VII fase D yang mudah dipahami oleh peserta didik.
2	Yuni Ellyas Asmara, Wahyudi Su trisno Sahari (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran IPA Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV Sekolah Dasar	Hasil dari pengembangan ini berupa video pembelajaran dengan tampilan awal pembuka berisi judul materi kemudian, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran dan kompetensi dasar. Tampilan selanjutnya video materi pembelajaran IPA, tampilan biodata diri pembuat dan yang terakhir tampilan penutup.	Dengan penelitian dan pengembangan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media Bhineka vision berupa video pembelajaran.
3.	Elly Anjarsari, Donny Dwi Faris, Abdul Wahid Asadullah (2020)	Pengembangan Media Audio Visual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar	Hasil penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa video pembelajaran dengan tampilan utama judul materi kemudian video pembahasan mengenai bangun datar	Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Bhineka vision berbasis powtoon dengan menampilkan video pembahasan materi dan latihan soal agar mudah

			segitiga dan jenis-jenis bangun datar.	dipahami oleh peserta didik.
4.	Kholil dwi irawati (2019)	Video animasi unik ancaman terhadap negara (vanasonik atrea) berbasis multimedia untuk siswa kelas X SMA	Hasil penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa video pembelajaran yang didalamnya terdapat teks, animasi, gambar dan suara. dengan tampilan awal profil kampus, kemudian profil pembuat, menampilkan perintah untuk membuat catatan setelah itu video pembelajaran materi kelas X SMA.	Peneliti berupaya mengembangkan video pembelajaran bhineka vision berbasis powtoon yang didalamnya terdapat teks, animasi, gambar dan suara yang akan membuat tampilan pembelajaran menarik dan dapat digunakan secara offline oleh pengguna.

2.3 Kerangka Berpikir

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan yang telah ditemukan di UPT SMP Negeri 1 Doko, UPT SMP Negeri 3 Doko, dan UPT SMP Negeri 2 Selorejo, analisis potensi masalah yang diperoleh meliputi, fokus pembelajaran menggunakan LKS dan buku paket yang menyajikan materi terlalu banyak. Siswa lebih menyukai media pembelajaran berbasis audio visual. Melalui hasil analisis potensi dan masalah tersebut peneliti mengembangkan produk yang berupa media bhineka vision berbasis powtoon untuk pembelajaran pancasila kelas V II fase D. Pengembangan media bhineka vision berbasis powtoon diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran pancasila kelas VII fase D. Kerangka berpikir seperti dalam bagan berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

