

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. KajianTeori

2.1.1. Konsep Dasar Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin yang secara harfiah berarti perantaran atau pengantar (Sardiman, dkk, 2011:6). Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Arif (Triskawati, dkk 2022:57) berpendapat bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan. Media adalah alat untuk perangsang bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar mengajar.

Adam dan Syastra (Riana, dkk 2022:970) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berdasarkan beberapa pendapat dari atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan dalam proses belajar mengajar yang digunakan sebagai perantaran atau penghubung dari sebuah informasi. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai pembelajaran yang utuh dan bermakna. Dengan media pembelajaran dapat memecahkan suatu masalah dalam proses

pembelajaran sesuai kebutuhan dan materi yang diajarkan, sehingga materi yang diberi dapat dirangsang oleh peserta didik dengan baik. Yang menjalankan media pembelajaran didalam kelas tidak lain adalah antara guru dan siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Ramlin (Riana, dkk 2022:11) secara garis besarnya fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1) Membantu Guru Dalam Bidang Tugasnya

Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Menurut analisis teknologi pembelajaran bahwa penggunaan media dalam pembelajaran bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat:

- a) Meningkatkan produktivitas pesan pesan pembelajaran yang disajikan, karena ia dapat mempercepat pemahaman pembelajar terhadap materi yang bersangkutan, sehingga secara langsung membantu penggunaan waktu secara efektif, dan meringankan beban guru yang bersangkutan.
- b) Membantu pembelajar mengembangkan kemampuan aktivitas kejiwaan pembelajar untuk memahami pesan menurut daya analisisnya. Pengembangan daya analisis dan nalar ini merupakan salah satu fungsi pembelajaran.
- c) Membantu pembelajaran untuk berekreasi merencanakan program pendidikannya, sehingga pengembangan pesan pesan pembelajaran dapat dirancang dengan baik
- d) Membantu mengintegrasikan pesan pesan pembelajaran dengan materi ilmu bantu yang erat kaitannya dengan materi pembelajaran yang disajikan. Misalnya bagaimana berakhlak yang baik kepada masyarakat, kepada lingkungan dan sebagainya.
- e) Membantu pembelajar menyampaikan pesan pesan pembelajaran secara taat asas atau konsisten, karena pokok bahasan tidak menyimpang dari yang telah diprogramkan dan dapat diulang secara utuh kembali. Hal ini

akan berbeda bila pesan pesan materi pembelajaran tersebut disampaikan melalui metode ceramah.

2) Membantu Para Pembelajar

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dapat membantu para pembelajar dalam hal berikut:

- a) Membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman terhadap materi
- b) Dapat mempercepat dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan
- c) Merangsang cara berpikir pembelajar
- d) Media pembelajaran dapat menguatkan daya ingatan pembelajar, karena media pembelajaran punya daya stimulus yang kuat
- e) Dapat membantu memperlihatkan pengalaman yang telah dirasakan dalam kehidupan

3) Memperbaiki Pembelajaran (Proses Belajar Mengajar)

Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan dan memperbaiki hasil pembelajaran dalam hal berikut:

- a) Disaat pelaksanaan proses pembelajaran tidak menghasilkan sesuai yang diinginkan, maka guru dapat mengulangi kembali untuk memperbaiki. Dengan media dapat menolong dan meningkatkan hasil yang dicapai, harus penggunaan media yang berkualitas dan sesuai pembelajaran yang diajarkan
- b) Media yang tidak memberikan hasil yang baik pada saat pembelajaran, maka pada pembelajaran selanjutnya guru mengganti media yang sesuai agar mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Jamaludin, dkk (Milda Asti Widiastika, dkk 2021:49-50) menyampaikan tanggapannya dalam kegiatan mengajar yang dilakukan oleh pendidik, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Sebagai sarana pembantu.
- 2) Sebagai sumber belajar.
- 3) Memikat perhatian anak didik.
- 4) Memperlaju proses belajar mengajar
- 5) Menaikkan mutu atau kualitas belajar

Levie & Lentz (Aghni 2018:100-101) fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, dengan media visual pada intinya, Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi emosional, Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensansi media pembelajaran terlihat dari hasil temuan bahwa media visual dapat membantu memahami teks, serta membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa yang lemah dan lambat dalam memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah dapat membantu guru. Dalam hal ini menjadi pedoman guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas dan menutupi kelemahan guru dalam proses belajar dan mengajar. Bagi siswa merupakan sebagai sumber belajar dan salah satu cara memperoleh informasi dari materi, sehingga meningkatkan daya cerna siswa dan membangkitkan daya afektif, kognitif terhadap pesan pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar dan hasil belajar yang efektif.

c. Manfaat media pembelajaran

Kemp & Dayton (Dandi Sunardi, dkk 2021: 30) mengemukakan ada beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawar dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interatif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikana kapan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya konsultan atau penasihat siswa.

Rasagama (Jenny, dkk 2021: 543) mengungkapkan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain:

- 1) Motivasi belajar peserta didik akan tumbuh dengan pembelajaran yang lebih menarik perhatian.

- 2) Memungkinkan peserta didik lebih memahami maknanya dan menguasai bahan pembelajaran.
- 3) Dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Peserta didik juga tidak bosan.
- 5) Selain itu guru tidak kehabisan tenaga dengan adanya variasi dalam pengajaran dan tidak semata-mata komunikasi verbal dengan guru.
- 6) Peserta didik banyak melakukan kegiatan belajar beraktivitas misalnya, seperti mengamati, mempratikkikan, mendemonstrasikan, memerankan dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan manfaat media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah pembelajaran dapat lebih efektif dan jelas pada penyampaian pesan dan informasi materi sehingga adanya kelancaran dan meningkatkan proses belajar dan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa memperhatikan dan mengarahkan pemikirannya sehingga termotivasi untuk berinteraksi dan ikut mengambil tanggung jawab terhadap pelajaran yang disampaikan dengan kemampuan yang dimilikinya. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa terhadap tentang kejadian kejadian yang pernah dirasakan baik terhadap lingkungan, masyarakat, atau guru. Misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang, dapat belajar kapanpun dan dimanapun berada, Mempersingkat waktu yang digunakan dalam belajar.

d. Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran

Untuk menentukan media yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah dengan memahami terlebih dahulu jenis jenis media yang digunakan, baik dikelas maupun diluar kelas. Media pembelajaran di ungkapkan Leshin, dkk (Harefa, dkk 2021:13) media pembelajaran terdapat beberapa bagian yakni sebagai berikut:

- 1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan pesan atau informasi

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

3) Media berbasis visual

Media berbasis visual (image) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

4) Media berbasis audiovisual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

5) Media berbasis komputer

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI). Modus ini dikenal sebagai Computer Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampaian utama materi pelajaran.

Rudy Brets (Widiastika, dkk 2021: 50) memberi tanggapan klasifikasi media pembelajaran yaitu:

- 1) Media gerak audio-visual, semacam: film bersuara, kaset video, film televisi
- 2) Media semi bergerak, semacam: huruf jangkauan jauh
- 3) Media visual bergerak, semacam: film bisu
- 4) Media visual tidak bersuara, semacam: halaman tercetak, foto, mikrofon, slide tanpa suara
- 5) Media audio, semacam: radio, televisi, pita radio
- 6) Media cetak, semacam: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa bagian media pembelajaran yaitu:

- 1) Media berbasis manusia, media berbasis manusia merupakan media utama yang menjalankan dan mengatur segala proses pembelajaran.
- 2) Media cetak, media cetak berupa buku, jurnal, makalah, dan media cetak lainnya.
- 3) Media audio, media audio adalah media yang pesannyaditerima melalui penedengaran saja.
- 4) Media visual, media visual adalah media yang pesannya diterima hanya melalui penglihatan
- 5) Media audio-visual, media ini dengan kata lain media video, media menyampaikan dua pesan melalui dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual.

2.2.2. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Munir (Parlindungan, dkk 2020:3-4) Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video merupakan salah satu cara yang dapat menyediakan penyaluran informasi yang menarik dan dilihat secara langsung. Elihami, dkk (Riana, dkk 2022:970) Video media adalah jenis media yang menyampaikan informasi melalui suara dan visual. Video education adalah jenis media atau alat pembelajaran yang berfokus pada pengajaran satu kelas ke satu kelas.

Dalam video hendaknya dibuat semenarik mungkin seperti diawal ditampilkan pengenalan materi supaya siswa tertarik dengan videonya, lalu tampilkan materi secara tersusun dan diberi sebuah pertanyaan didalam video untuk membuat siswa aktif memunculkan idenya. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran video bisa dilakukan dimana saja, baik secara pembelajaran

jarak jauh, atau dilakukan secara online tanpa harus adanya tatap muka dikelas.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian video pembelajaran adalah sebagai pemberi informasi tentang materi yang disampaikan didalam video dan dilihat secara langsung oleh peserta didik. Video pembelajaran akan lebih efektif dalam penggunaannya karena siswa akan diperhadapkan langsung dan didengar serta diamati secara baik. Dengan penggunaan media video pembelajaran dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar dan pembelajarannya semakin meningkat. Dengan adanya video pembelajaran guru tidak menghabiskan tenaga dalam menyampaikan materi, karena dengan memanfaatkan teknologi akan membantunya menjalankan proses belajar mengajar secara efektif.

b. Manfaat Video Pembelajaran

Video pembelajaran berguna menyampaikan pesan dan informasi yang melibatkan indra penglihatan siswa terhadap penanyangan video materi yang dapat dilihat dan didengar. Berikut manfaat video pembelajaran yang diungkapkan Arsyad (Riana, dkk 2022:970) mengatakan ada beberapa manfaat utama menggunakan media pembelajaran video, antara lain:

- 1) Pengalaman dasar siswa dalam membaca, berbicara, berlatih, dll., dapat dilengkapi dengan video. Film adalah alternatif alami, dan bahkan dapat menampilkan objek yang tidak biasa dilihat.
- 2) Video dapat secara akurat menggambarkan suatu proses dan dapat dilihat berulang kali jika diperlukan.
- 3) Video tidak hanya dapat meningkatkan motivasi dan menanamkan sikap atau aspek emosional lainnya.
- 4) Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat menimbulkan pemikiran dan diskusi antar kelompok siswa, seperti slogan: Film dan video dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- 5) Video menyajikan peristiwa berbahaya jika dilihat secara langsung.
- 6) Video dapat ditampilkan dalam kelompok besar atau kelompok kecil, individu atau kelompok heterogen.

- 7) Dengan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film dapat dibuat dalam kecepatan normal dalam waktu satu minggu.

Selain itu Manfaat media video diungkapkan Prastowo (Yuanta 2019:94) antara lain:

- 1) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik,
- 2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat.
- 3) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu.
- 4) Memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu.
- 5) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah memberikan gambaran terhadap pesan atau informasi yang dilihat dan didengar, menampilkan suatu materi yang diperlukan, memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, menimbulkan kreatifitas siswa untuk bereaksi mengambil bagian dan memicu diskusi dalam proses belajar. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta motivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

c. Kelebihan dan kekurangan video pembelajaran

Adapun kelebihan dan kekurangan video pembelajaran diungkapkan Anderson (Yuanta 2019:95) media video memiliki kelebihan antara lain:

- 1) Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu
- 2) Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu
- 3) Menggunakan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan yang menempatkan monitor di setiap kelas

4) Dengan video siswa dapat belajar mandiri.

Daryanto (Yuanta 2019:94) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media video, antara lain:

1. Kelebihan

- a. Video dapat menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- b. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

2. Kekurangan

- a. Opposition, Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya
- b. Material pendukung, Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya
- c. Budget, Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Berdasarkan penjelasan kelebihan dan kekurangan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka disimpulkan bahwa kelebihan video pembelajaran adalah memberi pembelajaran yang menyenangkan, dapat di manfaatkan oleh masyarakat luas, dan mudah diakses, video dapat digunakan untuk mempelajari keterampilan tertentu, dan video dapat memperlihatkan suatu proses yang berlangsung. Sedangkan yang menjadi kekurangannya ialah peserta didik harus mampu mengingat setiap point dalam video, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan video, dan tidak dapat terjadi umpan balik secara langsung.

2.2.3. Aplikasi *KineMaster*

a. Pengertian *KineMaster*

Aplikasi *KineMaster* adalah aplikasi yang memiliki fitur yang dapat melakukan pengeditan suatu video yang diinginkan dan sesuai yang diharapkan untuk digunakan. Darmawan (Widiyono 2021:14) *KineMaster* merupakan aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android. Penggunaan aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang dapat dimanfaatkan pengajar dalam membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran dapat didesain semenarik mungkin, dapat menayangkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar.

Video *KineMaster* bisa langsung dibagikan ke media sosial seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Google*, dan lain-lain. Khaira et al (Widiyono 2021:15) menyampaikan bahwa Ini memudahkan, terutama bagi para guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* diharapkan memberikan kemudahan dalam memahami materi yang diajarkan. Aplikasi *KineMaster* ini menghadirkan tampilan yang cukup sederhana, namun menyimpan fitur yang cukup kompleks. Kondisi ini dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *KineMaster* dapat membantu para pengajar atau pembuat video untuk gunakan, terlebih-lebih dalam pembuatan video pembelajaran yang dijadikan bahan ajar kepada peserta didik. Aplikasi ini mempunyai banyak fitur untuk dipilih sesuai yang diinginkan dan dibuat semenarik mungkin, video

KineMaster ini dapat dibagikan dimedia sosial yang ada, sehingga mudah untuk dipublikasikan.

2.2.4. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Secara bahasa, *Discovery Learning* berasal dari kata dalam bahasa inggris yang berarti penemuan. *Discovery* (penemuan) adalah proses mental ketika siswa mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip. Adapun proses mental misalnya mengamati, menjelaskan, mengelompokkan, membuat kesimpulan dan sebagainya. Markaban (Sunarto 2022:95) mengatakan bahwa model *discovery learning* melibatkan suatu percakapan atau interaksi antara siswa dan guru yang mana siswa bertugas untuk menemuan kesimpulan yang diinginkan lewat suatu urutan pertanyaan yang ditentukan oleh guru. Sedangkan Hosnan (Marisya, dkk 2020:2191) mengungkapkan bahwa *discovery learning* adalah salah satu model yang digunakan untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan dan menyelidiki konsep pembelajarannya sendiri, sehingga hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan siswa. *Discovery learning* model pembelajaran yang menuntut guru menciptakan situasi belajar yang kreatif sehingga siswa belajar aktif.

Berdasarkan pengertian dari sudut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis *discovery learning* adalah melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan, dengan menemukan dan menyelidiki konsep pembelajarannya sendiri, sehingga hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan siswa.

b. Langkah-Langkah Penerapan Model *Discovery Learning*

Dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* mengikuti langkah langkah yang ada. Rizal, dkk (Sunarto, dkk2022:96) menyebutkan langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran *discovery learning* yaitu:

a. *Stimulation* (pemberian rangsangan)

Pada tahap ini Siswa diberikan permasalahan di awal sehingga bingung dan kemudian menimbulkan keinginan untuk menyelidiki hal tersebut

b. *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Tahap kedua dari pembelajaran ini adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin kejadian-kejadian dari masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah)

c. *Data collection* (Pengumpulan Data)

Pada tahap ini berfungsi untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada sehingga siswa berkesempatan mengumpulkan berbagai informasi yang sesuai, membaca sumber belajar yang sesuai, mengamati objek terkait masalah, wawancara dengan narasumber terkait masalah, melakukan uji coba mandiri.

d. *Data processing* (Pengolahan Data)

Pada tahap ini merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang sebelumnya telah didapat oleh siswa. Semua informasi yang didapatkan semuanya diolah pada tingkat kepercayaan tertentu.

e. *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini kegiatan untuk membuktikan benar atau tidaknya pernyataan yang sudah ada sebelumnya. yang sudah diketahui, dan dihubungkan dengan hasil data yang sudah ada.

f. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap ini adalah menarik kesimpulan dimana proses tersebut menarik sebuah kesimpulan yang akan dijadikan prinsip umum untuk semua masalah yang sama Berdasarkan hasil maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Berdasarkan langkah-langkah *discovery learning* dapat disimpulkan bahwa dapat menyampaikan informasi tujuan dan memotivasi siswa dalam belajar, menyajikan informasi dengan baik, membimbing siswa dalam belajar,

mengadakan evaluasi dalam pembelajaran, serta memberikan penghargaan kepada siswa. Dengan langkah-langkah *discovery learning* dapat mengacu pemikiran siswa dalam belajar dan meningkatkan kemampuan menalar siswa, hasil belajar memiliki efek transfer yang lebih baik, melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* dalam penerapannya tentu memiliki kelebihan yang membawa pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran. Hosnan (Sunarto 2022:97) terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki model *Discovery Learning* dalam kegiatan pembelajaran. Kelebihan itu diantaranya adalah:

- 1) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan
- 2) Memperkuat konsep kepercayaan diri peserta didik, karena memperoleh kepercayaan untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lainnya
- 3) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik
- 4) Membuat situasi pembelajaran menjadi lebih terangsang
- 5) Melatih peserta didik menjadi lebih mandiri
- 6) Membuat peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran

Sementara itu kekurangan dari model pembelajaran *discovery learning* yang disampaikan Kemendikbud (2013) adalah:

- 1) Model ini menganggap bahwa pikiran siap untuk belajar. Siswa yang memiliki keterbatasan kognitif akan mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak atau mengungkapkan hubungan antara konsep, baik secara tertulis maupun lisan. Ini dapat menyebabkan frustrasi.
- 2) Model ini tidak cukup efektif untuk digunakan untuk mengajar sejumlah besar siswa karena kegiatan menemukan pemecahan masalah membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 3) Apabila siswa dan guru telah terbiasa dengan metode lama, harapan model ini dapat terganggu.

- 4) Model pengajaran *discovery learning* ini akan lebih sesuai untuk pengembangan pemahaman. Namun, elemen lain kurang diperhatikan.

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli di atas terkait kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *discovery learning*, dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *discovery learning* siswa dapat menemukan masalah, memecahkan masalah yang diberikan, mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Bukan hanya itu suasana belajar mengajar terlibat untuk merangsang dan memicu untuk berpikir dikelas. Siswa dapat aktif didalam kelas untuk memberikan pertanyaan atau berupa jawaban terkait dengan masalah yang ada. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *discovery learning* yaitu model ini tidak cukup efisien untuk digunakan dalam mengajar pada jumlah siswa yang banyak hal ini karena waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk kegiatan menemukan pemecahan masalah.

2.2.5. Materi Pokok Drama

a. Pengertian Drama

Sastra merupakan karya seni yang memiliki nilai estetika tinggi. Sastra adalah wujud ide dan gagasan yang dimiliki seseorang untuk disalurkan dengan media bahasa. Sumarjo dan Saini K.M (Didin Khaerudin, dkk 2019:87) mengungkapkan bahwa karya sastra merupakan hasil cipta atau karya yang bersifat imajinatif yang menggunakan Bahasa sebagai media penyampaian. Bersifat imajinatif artinya memuat satu daya ungkap yang besar dalam melukiskan hakikat kehidupan.

Dari sekian banyak karya sastra salah satunya adalah drama. Drama merupakan karya sastra yang diciptakan untuk dipentaskan. Kata drama berasal dari Bahasa Yunani *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi, dan sebagainya Harymawan (Didin Khaerudin, dkk 2019:89). Abrams (Robia Khaerudin 2019:87) menyampaikan drama sebagai sebuah

karya fiksi yang menawarkan sebuah dunia yang berisi model kehidupan yang di idealkan, dunia imajinatif, yang dibangun melalui berbagai unsur interinsiknya seperti peristiwa, plot, tokoh (penokohan), latar, sudut pandang, dan lain-lain. Harymawan RMA (Satoto, 2012:3) drama adalah cerita konflik manusia dalam bentuk dialog, yang diproyeksikan pada pentas, yang menggunakan bentuk cakapan dan gerak atau penokohan dihadapan para penonton. Dalam sebuah drama, terdapat yang disebut dengan naskah drama, drama atau teks drama. Naskah drama adalah sebuah teks yang menggambarkan kehidupan dan watak manusia melalui tingkah laku (acting) yang dipentaskan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa drama adalah salah satu bentuk karya sastra yang didasari ide dan gagasan dari seseorang. Drama ini merupakan sebuah kisah yang menceritakan tentang kehidupan manusia, dan beriteraksi dengan peraga masing-masing setiap tokoh. Drama adalah sebuah lakon atau cerita yang berupa kisah kehidupan dalam dialog dan lakuan tokoh berisi konflik manusia. Biasanya dramadapat dilihat dimomen-momen acara tertentu dan dipentaskan diatas panggung, drama juga memiliki unsur-unsur pembangun seperti: Tema peristiwa, tokoh, latar, sudut pandang, alur dan sebgainya.

b. Unsur Pembangun Drama

Sebagai karya sastra, drama memiliki berbagai unsur intrinsik yang membangun suatu drama. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun suatu karya sastra dari dalam suatu cerita Nurgiyantoro (Awalludin, dkk 2020:40). Unsur intrinsik drama terdiri dari tema, plot, tokoh, penokohan, amanat, dialog, dan latar. berikut dibawah akan dibahas satu persatu dari unsur-unsur drama:

- 1) Tema, Tema adalah makna yang terkandung dalam sebuah cerita Nurgiyantoro (Awalludin, dkk 2020:40). Selanjutnya tema adalah

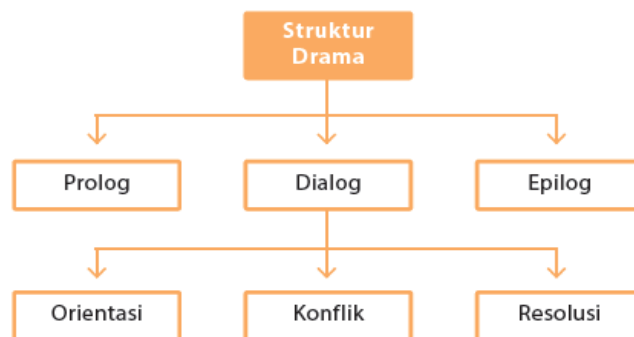
gagasan yang menjalin struktur isi cerita. “Tema suatu cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan sebagainya” Kokasih (Awalludin, dkk 2020:40). Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tema adalah suatu ide atau gagasan atau dengan pokok permasalahan yang didasari suatu cerita yang merupakan titik tolak pengarang dalam menyusun cerita.

- 2) Plot (Alur), Alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan peristiwa yang lain Nurgiyantoro (Awalludin, dkk 2020:40). Berdasarkan hal itu plot atau alur adalah rangkain peristiwa yang disusun oleh seorang pengarang dengan tahap-tahapan peristiwa agar terjalin cerita yang bisa masuk akal dan utuh yang dihadirkan oleh seorang pelaku dengan memperhatikan sebab akibat.
- 3) Tokoh/Penokohan, Tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang ditafsirkan oleh pembaca memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang di ekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukannya dalam tindakan Nurgiyantoro (Awalludin, dkk 2020:40). selanjutnya Kokasih (Awalludin, dkk 2020:40) menyampaikan penokohan dalam sebuah drama adalah cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita.
- 4) Amanat, Amanat adalah ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya itu Kokasih (Awalludin, dkk 2020:40). Dalam amanat sebagai pembaca atau pendengar dapat kita ambil sebagai pedoman untuk kita didalam sebuah drama itu yang diperlihatkan.

- 5) Dialog, Kokasih (Awalludin, dkk 2020:40) menyampaikan dalam dialog ada tuntutan yang harus dipenuhi dalam drama, yaitu dialog haruslah mencerminkan apa yang telah terjadi sebelum cerita itu, dan harus harus pula mengungkapkan pikiran-pikiran serta perasaan para tokoh yang turun dalam pementasannya.
- 6) Latar (*setting*), Latar adalah sebagai landasan tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan Abrams (Awalludin, dkk 2020:40).

c. Struktur Drama

Suherli (Riana, dkk. 2017:237) menyampaikan adapun beberapa struktur dalam naskah drama seperti pada bagan berikut:



Bagan 2 Struktur Drama

1) Prolog

Prolog adalah bagian yang berupa kata-kata pembuka, pengantar, ataupun latar belakang yang biasanya disampaikan oleh dalang atau narator.

2) Dialog

Dialog adalah merupakan percakapan yang melibatkan antartokoh yang dapat menggambarkan kehidupan, watak dan konflik yang dialami manusia beserta cara menyelesaikan. Umumnya, dialong pada naskah drama berisi 3 bagian, yaitu:

- a) Orientasi adalah bagian awal cerita yang berisi gambaran situasi yang sedang atau sudah terjadi.
- b) Komplikasi adalah bagian pengembangan cerita yang berisi masalah yang dihadapi tokoh-tokoh didalam drama.
- c) Resolusi bagian akhir dalam drama yang berisi penyelesaian masalah.

3) Epilog

Epilog merupakan kata-kata penutup yang berupa simpulan maupun amanat atau tentang keseluruhan isi dialog yang biasanya disampaikan oleh dalang atau narrator.

2.2. Hasil Riset Yang Relevan

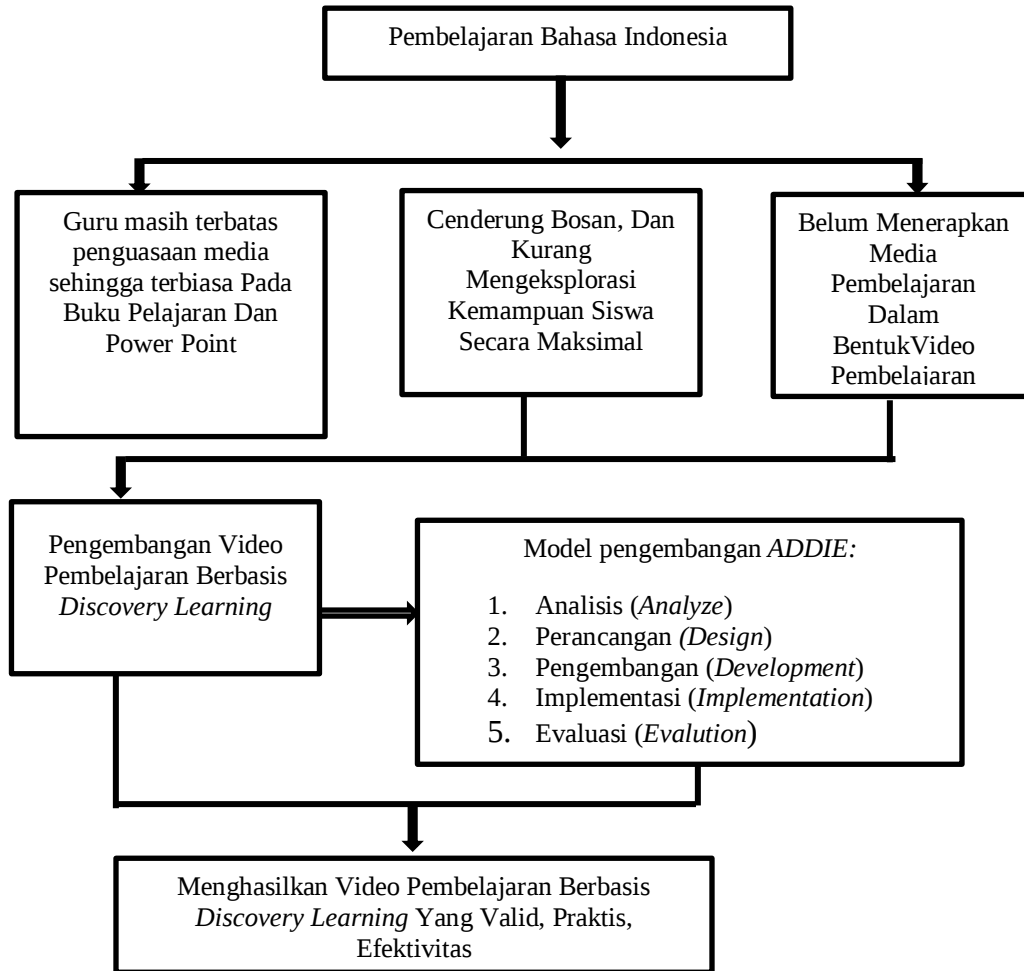
- 2.2.1. Erli susanti Telaumbanua, 2021 dengan judul skripsi “**Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP Kelas VIII**”. Video pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan. Rata-rata skor validitas materi (isi) sebesar 4,91, validitas bahasa sebesar 5 dan validitas media (desain) sebesar 4,75. Mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa sebesar 94,96% dan dengan hasil angket respon guru sebesar 93,41%. Serta mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 93,75% dengan kategori sangat baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan

adalah sama-sama pengembangan video pembelajaran. Sedangkan yang menjadi perbedaan adalah lokasi penelitian yang berbeda, tahun penelitian, berbasis yang digunakan, mata peajarannya dan juga model pengembangan yang digunakan.

- 2.2.2. Asori Waruwu, 2021 dengan judul skripsi **“Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Meaningful Instructional*(MID) Pada Materi Menganalisis isi drama kelas XI SMA Negeri 1 Gido.** Video pembelajaran yang kembangkan dengan menggunakan model pengembangan. Rata-rata skor validitas materi (isi) sebesar 97,5%, validitas Bahasa sebesar 92,5% dan validitas media (desain) sebesar 97,6%. Mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa sebesar 96,8% dan uji coba dilapangan mencapai 93,43%. Serta mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 88,8% dengan kategori sangat baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah sama sama pengembangan video pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah lokasi peneletian, tahun penelitian, berbasis yang digunakan berbeda, dan mata pelajaran.

2.3. Kerangka Berpikir

Kerangka acuan merupakan tentang hubungan variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan. Kerangka acuan dalam penelitian pengembangan ini terlihat pada bagan berikut ini:



Bagan 3 Kerangka Acuan

Keterangan:



: Objek yang diteliti



: Garis Penghubung

Dari gambar kerangka acuan di atas, terlihat alur Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learning* dengan menggunakan model *ADDIE*. Pelaksanaan pengembangan ini didasari dengan observasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan disekolah. Dari hasil pengamatan tersebut, ada beberapa penemuan masalah yaitu: Guru dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk pembelajaran menggunakan media masih terbatas pada buku pelajaran dan presentasi PowerPoint. Cenderung bosan dan kurang mengeksplorasi kemampuan siswa secara maksimal, belum menerapkan yang namanya media dalam pembelajaran berbentuk video pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, maka peneliti melakukan pengembangan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *discovery learning* menggunakan model *ADDIE*. Model pengembangan ini dimulai dari tahap awal yaitu melakukan analisis (*analysis*) terhadap masalah, mengidentifikasi kebutuhan, serta apa yang akan dipelajari oleh siswa. Tahap selanjutnya adalah perancangan (*Design*), pada tahap ini dilakukan perumusan tujuan pembelajaran, serta software yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran. Tahap ketiga adalah pengembangan (*Development*), yaitu melakukan pembuatan serta memodifikasi video pembelajaran. Selanjutnya tahap implementasi (*Implementation*), setelah di kembangkan maka video pembelajaran tersebut di implementasikan kepada siswa disekolah. Setelah itu tahap terakhir yang dilakukan adalah evaluasi (*evaluation*), yaitu melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai harapan awal atau tidak. Setelah semua telah dilakukan sampai tahap akhir maka produk akhir Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learning* dengan materi mengidentifikasi struktur teks drama dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif.