

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Donald P. Ely dan Vernon S. Gerlach, pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit, bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut arti luas, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.¹³

Menurut Heinich, “media merupakan alat saluran komunikasi”. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer dan instruktur. Contoh media tersebut dapat dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-

¹³ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rosyidah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 121.

pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.¹⁴ Sedangkan McLuhan mendefinisikan media sebagai saluran (*channel*) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas-batas, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada.¹⁵

Dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan, media tersebut digunakan untuk merangsang pikiran, minat dan motivasi siswa serta dapat menunjang kualitas pembelajaran.

Pembelajaran berasal dari kata ajar yang memiliki arti sebuah petunjuk untuk seseorang agar dapat diketahui. Belajar adalah adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁶

Miarso menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih

¹⁴ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21* (Bandung: Alfabeta, 2013), 159.

¹⁵ Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 266.

¹⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 22.

dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya yang terkendali.¹⁷

Sedangkan Bambang Warsita mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu usaha yang bertujuan untuk membuat siswa belajar. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.¹⁸ Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada diri siswanya dan kegiatan belajar hanya bisa berhasil jika siswa belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Kegiatan pembelajara ini akan menjadi bermakna bagi siswa jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi siswa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.¹⁹ Sedangkan menurut pandangan Rossi dan Breidle dalam bukunya Wina Sanjaya bahwa segala sesuatu baik alat atau bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, majalah, koran, buku, televisi. Menurut Rossi apa saja yang diatur untuk tujuan

¹⁷ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putri, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 3-4.

¹⁸ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 43.

¹⁹ Ibrahim, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Depdiknas, 2000), 4.

pembelajaran maka bisa disebut dengan media. karena menurutnya hal tersebut juga mengandung pesan-pesan pendidikan.²⁰

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai bentuk penyampaian suatu pesan dari seorang guru kepada siswanya, pesan yang disampaikan berupa informasi atau untuk memperluas wawasan siswa.²¹

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan menstimulasi siswa dalam belajar serta digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi dan membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami materi. Hal tersebut sesuai dengan tujuan media pembelajaran secara umum yaitu:

- a. Memperoleh informasi dan pengetahuan
- b. Mendukung aktivitas pembelajaran
- c. Sarana persuasi dan motivasi.²²

²⁰ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012), 58.

²¹ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Diva Pres, 2011), 14.

²² Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 23.

Selain itu tujuan media pembelajaran dilihat sebagai alat bantu belajar adalah untuk:

1. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
3. Menjaga keterkaitan antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
4. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.²³

Selain itu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.²⁴ Media pembelajaran pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan ketrampilan tertentu.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Setiap media memiliki fungsi sendiri-sendiri sesuai dengan kegunaan media tersebut, fungsi dari media pembelajaran yaitu:

- a. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
- b. Penggunaan media merupakan suatu bagian yang penting dalam sistem pembelajaran
- c. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran

²³ A. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 131.

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), 26.

- d. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas
- e. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.²⁵

Fungsi media di dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu media pembelajaran dan metode. Kedua hal tersebut saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.²⁶ Indikator keefektifan metode mengajar baru adalah kecepatan pemahaman siswa pada pembelajaran lebih tinggi, siswa bertambah kreatif dan hasil belajar meningkat.²⁷

Pada dasarnya media pembelajaran digunakan guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat mendorong motivasi, minat, dan pemahaman siswa. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat menambah kualitas pembelajaran dan mempertinggi mutu pendidikan.

²⁵ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Pengembangan Profesionalisme Guru Abad 21* (Bandung: Alfabeta, 2013), 164.

²⁶ Ibid, 163.

²⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 415.

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran pembelajaran menjadi empat kelompok, antara lain:

a. Media audio

Media audio adalah media yang penggunaannya memanfaatkan indera pendengaran saja. Media audio biasanya digunakan untuk tujuan melatih dan mengembangkan kemampuan seseorang dalam mendengar dan memahami informasi dan pengetahuan yang di komunikasikan melalui unsur suara. Bentuk dari media ini seperti radio dan rekam suara.

b. Media visual

Media visual adalah media yang penggunaannya memanfaatkan indera penglihatan. Jenis media ini seperti buku cetak, media yang memuat pesan-pesan verbal.

c. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang penggunaannya memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran. Contoh dari media audio visual ini adalah televisi, video dan film.

d. Multimedia

Multimedia adalah media pembelajaran yang menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus dalam satu proses. Contoh dalam media ini adalah segala sesuatu yang

memberikan pengalaman secara langsung melalui web atau internet dan komputer.²⁸

Heinich juga mengemukakan klasifikasi media yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran terdiri dari, media cetak atau teks, media pameran atau display, media audio, gambar bergerak, multimedia dan media berbasis web atau internet.²⁹

Jadi klasifikasi media pembelajaran yaitu media visual, media audio, media audio visual, multimedia, media pameran dan media berbasis web atau internet.

5. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran, guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip- prinsip tersebut diantaranya:

- a. Efektivitas, pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada tepat guna media tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Relevansi, media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan, karakteristik materi pembelajaran dan karakteristik siswa.
- c. Efisiensi, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan persiapan dan penggunaannya

²⁸ Rudi Susilana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Wacana Prima, 2009), 56–57.

²⁹ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 18.

relatif memerlukan waktu yang singkat, memerlukan sedikit tenaga serta biaya.

- d. Dapat digunakan, media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran.
- e. Kontesktual, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa.³⁰

6. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara sistematis berfokus pada pembentukan kompetensi siswa. Ada beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran diantaranya:

- a. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek materi pelajaran yang akan di pelajari.
- b. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan guru dapat menguasainya atau mengoprasionalkannya.
- c. Mendesain penggunaan media pembelajaran secara bertahap dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran.
- d. Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.³¹

³⁰ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Pengembangan Profesioanalisme Guru Abad 21* (Bandung: Alfabeta, 2013), 167.

Sedangkan menurut Dick dan Carey, pemilihan media pembelajaran berdasarkan empat kriteria:

1. Ketersediaan sumber setempat, memanfaatkan media yang berada dalam lingkungan tersebut, apabila tidak ada dapat membeli dan merancang sendiri.
2. Ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas untuk membeli atau membuat media pembelajaran.
3. Memperhatikan ketahanan dan kepraktisan serta keluwesan media.
4. Efektifitas dan efisiensi biaya dalam waktu jangka panjang.³²

Pada hakikatnya pemilihan media pembelajaran merupakan suatu keputusan yang harus di pertimbangkan secara matang. Media yang digunakan harus memperhatikan beberapa pertimbangan dan ketentuan bahwa media tersebut dapat berhasil dan tepat guna dalam meningkatkan motivasi, minat dan memperjelas pemahaman siswa. Dengan pertimbangan tersebut, diharapkan media yang di pilih dapat digunakan secara maksimal dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

³¹ Ibid, 168-169.

³² Asnawir, Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 126.

B. Video Animasi

1. Pengertian Video

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam Kamus Bahasa Indonesia video adalah suatu teknologi yang mengirim sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak.³³

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, mengelola, menyimpan, pemindahan dan menata ulang gambar yang bergerak. Video yang informasinya disimpan menggunakan sinyal dari video televisi, film, video tape atau media non komputer lainnya.³⁴

Sedangkan menurut Ronal Anderson, media video adalah rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara (audio) serta unsur gambar (visual) yang dituangkan dalam pita video (video tape), rangkaian gambar elektronis tersebut kemudian diputar dengan satu alat yaitu video *cassette recorder* atau video player.³⁵

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa video adalah sebuah media yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak dan mengeluarkan suara.

Media video tergolong dalam media audiovisual yang mampu memunculkan unsur pesan dan informasi melalui gambar dan suara yang disampaikan secara bersamaan. Video merupakan salah satu

³³ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 289.

³⁴ Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 87.

³⁵ Anjar Purba Asmara, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid", *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, Vol. 15, No. 2, (Februari 2015), 158.

media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, dimana video dapat memuat banyak informasi dari pembelajaran sehingga materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa tersampaikan dengan tuntas.

Disamping itu video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal tersebut karena karakteristik video yang dapat menyajikan gambar bergerak berserta suara sekaligus kepada siswa sehingga siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan yang ada dalam video tersebut, selain itu siswa seolah-olah merasa di ajak untuk berdiskusi atau bertukar pikiran.

2. Karakteristik Video

Ada beberapa karakteristik yang dimiliki oleh media video sebagai berikut:

a. *Clarity of message* (kejelasan pesan)

Siswa dapat memahami pesan pembelajaran yang disampaikan dalam video dengan jelas dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga informasi tersebut akan tersimpan dalam ingatan siswa dalam jangka panjang.

b. *Stand alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain

c. *User friendly* (bersahabat)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana dan umum dan mudah dimengerti. Paparan informasi yang ditampilkan bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakaiannya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

d. Representasi isi

Isi dalam video pembelajaran dapat mewakili dari materi yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran.

e. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, suara dan video sesuai dengan materi.

f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi yang tinggi sehingga bila digunakan dalam media apapun tampilan video tetap baik.

g. Dapat digunakan secara individual atau berkelompok

Video pembelajaran dapat digunakan oleh siswa secara individual maupun berkelompok, bisa digunakan di dalam kelas dengan sejumlah kelompok atau mandiri.³⁶

³⁶ Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video* (Jakarta: P3AJUPI, 2007), 8–11.

3. Kelebihan dan Kekurangan Video

Ada beberapa kelebihan yang terdapat dalam media pembelajaran berupa video yaitu antara lain:

- a. Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik dan sebagainya.
- b. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang.
- c. Dapat mendorong dan meningkatkan motivasi siswa, menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
- d. Membimbing respon siswa dalam belajar
- e. Memberikan informasi sebagai perlengkapan materi yang diberikan di kelas
- f. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.³⁷

Adapula beberapa kekurangan yang dimiliki media pembelajaran berupa video yaitu:

1. Pembuatan video pada umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak
2. Kadang-kadang menimbulkan persepsi yang berbeda terhadap materi yang ditampilkan

³⁷ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 64.

3. Pada saat video di putar gambar-gambar yang disajikan akan terus bergerak sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut
4. Tidak dapat menampilkan objek sekecil-kecilnya.³⁸

4. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus bahasa Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati.³⁹ Maksud dari menghidupkan bukan berarti memberi nyawa pada benda tersebut, melainkan membuatnya bergerak sehingga terlihat seperti hidup.

Menurut Suheri animasi adalah gambaran suatu objek yang berupa gambar, benda atau teks yang ditampilkan sedemikian rupa sehingga seolah-olah objek tersebut seperti bergerak.⁴⁰ Sedangkan menurut Mayer dan Moreno, animasi adalah suatu bentuk presentasi bergambar yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan pergerakan suatu objek.⁴¹

³⁸ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 147.

³⁹ *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, 289.

⁴⁰ Hani Maulida, Rizki Ananda Lubis, Mutsyuhito Solin, "Pengembangan Media Berbasis Animasi untuk Pembelajaran Teks Negosiasi pada Siswa Kelas XI MA", *Bahtera: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya*, No. 6, (September 2019), 624.

⁴¹ Kadek Sukiyo dan Sukoco, "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Kelistrikan Otomotif", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 3, No. 1, (Februari 2013), 129.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah proses dari gambar yang awalnya tidak bergerak lalu di ubah menjadi bergerak sehingga terlihat seperti hidup.

Animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Penggunaan animasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Selain itu bagi guru, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada siswa.

5. Kelebihan dan Kekurangan Animasi

Menurut Bambang Eka Purnama kelebihan dalam menggunakan animasi adalah:

- a. Animasi dapat menarik perhatian
- b. Menampilkan aksi-aksi yang tidak terlihat atau proses fisik yang berbeda
- c. Meningkatkan daya pemahaman siswa
- d. Memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya
- e. Memudahkan guru dalam menyajikan informasi mengenai suatu proses yang sulit untuk dijelaskan
- f. Animasi dapat menggabungkan sejumlah besar data ilmiah ke dalam satu paket, yang kemudian dapat disajikan dengan simple.

g. Dapat menampilkan produk dalam desain yang bervariasi.⁴²

Sedangkan kelemahan dari penggunaan animasi adalah:

1. Memerlukan tempat penyimpanan memori yang besar
2. Memerlukan software khusus untuk membukanya
3. Animasi 2D tidak mampu menggambarkan aktualisasi seperti video ataupun fotografi
4. Terlalu banyak animasi dan grafik akan menyebabkan loading pada halaman web.⁴³

C. Video Animasi sebagai Media Pembelajaran

Video animasi merupakan sebuah gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus, sehingga dapat bergerak sesuai dengan alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Video animasi juga salah satu bentuk dari media yang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Media video animasi hampir sama dengan media film animasi yang membedakan dari keduanya adalah durasi penayangannya, durasi video animasi lebih pendek di bandingkan dengan film animasi.

Pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih berhasil karena mampu masuk melalui dua sensor indera manusia yaitu mata dan telinga. Menurut Dale, bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran

⁴² Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 85

⁴³ Ibid, 85-86.

(telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain.⁴⁴ Selain itu video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya.⁴⁵

Menurut Cheppy Riyana, pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1. Tipe materi

Dalam pembuatan video pembelajaran guru harus menentukan terlebih dahulu tipe materi yang akan dibuat, media video lebih cocok untuk materi tersebut bersifat menggambarkan suatu langkah tertentu atau yang bersifat sebuah konsep.

2. Durasi waktu

Dalam pembuatan sebuah video pembelajaran haruslah memperhatikan durasi waktunya, bila durasi waktu terlalu panjang dapat menjadikan siswa bosan dalam melihat dan memperhatikan video pembelajaran tersebut. Durasi waktu pada video lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit.

3. Format sajian video

Dalam penyajian materi pada video pembelajaran haruslah mengutamakan pada kejelasan dan penguasaan materi. Format video

⁴⁴ Muhammad Ridwan Apriansyah, Kuno Adi Sambowo, Arris Maulana, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta," *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)* 9 (2020): 1.

⁴⁵ Ibid, 12.

yang cocok untuk pembelajaran diantaranya, naratif, wawancara dan presenter.

4. Ketentuan Teknis

Dalam pembuatan video pembelajaran, tidak terlepas dari aspek teknis berupa kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing dan suara. Aspek tersebut sangat mempengaruhi dalam penyampaian kejelasan informasi yang akan disampaikan kepada siswa.⁴⁶

Dengan berpedoman pada empat kriteria tersebut diharapkan dapat menyajikan video pembelajaran yang tepat guna, efektif dan efisien.

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa, serta penyampaian materi pembelajaran secara menarik dalam video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa. Peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa.

Media video animasi memiliki beberapa kelebihan seperti yang dijelaskan oleh Munir, diantaranya:

- a. Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi
- b. Pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan

⁴⁶ Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video* (Jakarta: P3AI UPI, 2007), 11-14.

- c. Video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata
- d. Kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret
- e. Tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang
- f. Dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoprasian teknologi
- g. Meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa
- h. Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang mengfokuskan kegiatan belajar pada siswa.⁴⁷

Selain memiliki kelebihan video animasi dalam pembelajaran juga memiliki keterbatasan atau kelemahan, yaitu:

1. Memerlukan kreativitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang secara efektif dan tepat guna sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran
2. Memerlukan aplikasi khusus untuk membukanya
3. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya bukan memanjakan dengan animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar, penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan

⁴⁷ Delila Khoiriyah Mashuri, Budiyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V", *JPGSD*, Vol. 8.No. 5, (2020), 2-3.

mempersulit siswa dalam menangkap dan memahami materi yang disampaikan.⁴⁸

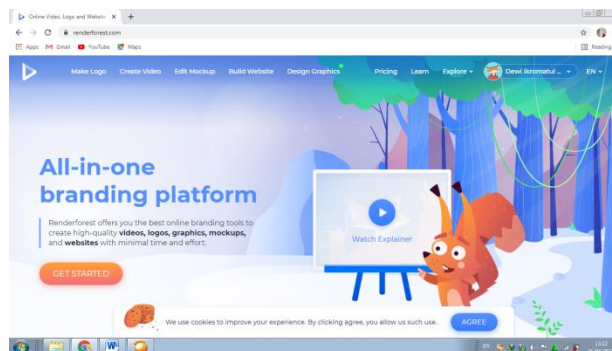
Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi, selain itu dengan adanya penggunaan media video animasi dapat membantu siswa dalam memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga siswa mudah memahaminya. Video animasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan jenis materi pembelajaran, konten video animasi disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

D. Pengertian Renderforest

Renderforest adalah suatu aplikasi yang penggunaannya secara online yang digunakan untuk membuat berbagai video. Renderforest dapat dikembangkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Aplikasi ini memiliki berbagai macam fitur template yang dapat di gunakan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan. Hasil pembuatan aplikasi ini bisa dikembangkan dan dipublikasikan dalam media sosial seperti youtube, instagram, telegram ataupun media lainnya.⁴⁹

⁴⁸ Ibid, 3.

⁴⁹ Shoffatil Imamah, Ilmiyatur Rosidah, Abdul Majid, "Optimalisasi Aplikasi Renderforest Sebagai Media Pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MtsN Pasuruan Kota Pasuruan," *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran IPA ke-5 Universitas Negeri Malang*, (Oktober 2020), 103.



Gambar 1. Tampilan halaman utama renderforest

Renderforest mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Di dalam renderforest terdapat beberapa fitur, di antaranya:

1. Template

Logo reveal, flipping slideshow, promosi cerita, promosi aplikasi, visualizer musik, klip video animasi, dan sebagainya.

2. Mengedit antar muka

3. Voice over

4. Re-Editing

5. Video 3D

E. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah secara epistemologi, dalam bahasa arab yaitu tarikh, sirah atau ilmu tarikh yang memiliki arti masa atau waktu, sedangkan ilmu tarikh adalah ilmu yang membahas tentang peristiwa dan sebab-sebab terjadinya peristiwa tersebut. Pengetian lain mengenai sejarah berasal dari kata *syajarah* yang artinya pohon. Sedangkan dalam bahasa Inggris,

sejarah disebut dengan history yaitu urutan suatu kejadian-kejadian pada masa lampau.⁵⁰

Secara terminologi sejarah berarti keadaan dan peristiwa yang terjadi pada masa lampau dan benar-benar terjadi pada diri individu dan masyarakat.

Kebudayaan berasal dari kata *cultura*, yang berarti mengolah, memelihara, atau mengerjakan. Kebudayaan dapat diartikan sebagai hasil cipta manusia dengan menggunakan segala potensi yang dimilikinya sebagai anggota masyarakat dalam rangka mempertahankan eksistensinya. Kebudayaan tidak hanya wujud fisik tetapi juga berwujud non fisik seperti keyakinan, seni, moral, hukum dan adat istiadat.⁵¹

Sedangkan Islam secara etimologi berasal dari bahasa Arab dari kata *salima* berarti selamat sentosa, dari kata tersebut terbentuklah kata *aslama* yang berarti memelihara dalam keadaan yang selamat sentosa dan juga berarti menyerahkan diri, tunduk, patuh dan taat.⁵² Islam merupakan agama yang di bawa Nabi Muhammad untuk umat manusia di seluruh dunia. Islam termasuk agama terakhir yang berpedoman pada kitab suci Al-Qur'an yang memiliki petunjuk bagi umat manusia, mengajarkan Amar Ma'ruf Nahi Munkar.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah kebudayaan Islam merupakan suatu peristiwa yang sungguh terjadi pada

⁵⁰ Fatah Syukur, *Sejarah Pendidikan Islam* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), 1.

⁵¹ Atang Abd Hakim, Jaih Mubarak, *Metodelogi Studi Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 28.

⁵² Amin Syakur, *Pengantar Studi Islam* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2010), 29.

masa lampau mulai dari pra Islam sampai Islam menyebar ke seluruh dunia menjadi suatu kepercayaan umat Islam dan menjadikan prinsip dalam kebudayaan Islam dengan menerapkan nilai-nilai Islam.

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam harus disampaikan dengan baik, sehingga siswa dapat memahami dengan baik dan dapat masuk ke dalam pikiran, hati dan perbuatan yang nantinya akan terbentuk watak manusia yang berbudi luhur dan dapat menerapkan nilai-nilai Islam pada kehidupan sehari-hari.

Ruang lingkup mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yaitu menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan Islam di masa lampau, mulai dari dakwah Nabi Muhammad pada periode Mekah dan periode Madinah, kepemimpinan umat Islam setelah Nabi Muhammad wafat, sampai perkembangan Islam periode klasik atau zaman keemasan (650-1250 M), perkembangan pada abad pertengahan atau zaman kemunduran (1250-1800 M) dan masa modern atau zaman kebangkitan (1800-sekarang), serta perkembangan Islam di Indonesia.⁵³

Tujuan mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di madrasah Aliyah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

⁵³ Kementrian Agama, BAB III: Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, 45.

2. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang.
3. Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
4. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
5. Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni dan sebagainya untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁵⁴

⁵⁴ Ibid, 46.