

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan penelitian terdahulu peneliti mengkaji beberapa penelitian yang relevan yang dapat dijadikan referensi. Penelitian yang pertama disini mengambil tinjauan pustaka dari skripsi yang ditulis oleh Reni Kusumadana mahasiswa universitas UNY pada tahun 2016 yang berjudul "*Pengaruh Terhadap Penggunaan Media Video "Diva The Series" Terhadap kecerdasan Emosional yang ada pada Anak Kelompok A Tk Aba Kuncen II Yogyakarta*" , pada penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen tetapi penulis tidak menuliskan sebab kenapa dia menggunakan metode ini didalam penelitiannya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media video "Diva the Series" berpengaruh pada peningkatan kecerdasan emosional anak kelompok A TK ABA Kuncen II Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata pre-test 19,100 menjadi 26,500 pada post-test, yang naik sebesar 7,400. Nilai rata-rata yang meningkat membuktikan bahwa kecerdasan emosional anak meningkat dengan melihat video. (Kusumadana, 2016)

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian selanjutnya yaitu terletak pada variabel y dari penelitian yang ditulis oleh reni kusumadana adalah peningkatan kecerdasan emosial dan peneliti selanjutnya meneliti tentang peningkatan pengenalan alat musik daerah,

sedangkan persamaan yang ada pokok bahasan sama-sama membahas tentang peningkatan menggunakan media video.

Penelitian kedua, jurnal penelitian yang ditulis oleh Nadya Putri pada tahun 2014 berjudul "*Efektifitas Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah Pada Pembelajaran IPS Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SDLB 20 Kota Solok*". Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian *Quasi eksperimen* (eksperimen semu). Dalam penelitian ini dapat disimpulkan hasil dari penelitian Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan Uji Mann Whitney yang menghasilkan $U_{hit} > U_{tab}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, dengan demikian perhitungan $U_{hit} = 1 > U_{tab} 0$ untuk $n = 4$ berarti dapat disimpulkan bahwa pada taraf signifikan 95% atau $\alpha = 0,05$ maka penggunaan media video dapat meningkatkan kemampuan mengenal alat musik daerah bagi anak tunagrahita ringan kelas DIII/C di SDLB N 20 Nan Balimo Kota Solok Kesimpulan ini berlaku bagi ruang lingkup penelitian anak tunagrahita ringan kelas DIII/C di SDLB N 20 Nan Balimo Kota Solok dan berlaku bagi seluruh anak tunagrahita ringan diberbagai tempat yang memiliki kemampuan dan karakteristik yang sama dengan subjek penelitian. (Putri, 2014)

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian selanjutnya yaitu terletak pada variabel x dan y dari penelitian yang ditulis oleh Nadya Putri adalah Efektifitas Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah dan peneliti selanjutnya

meneliti tentang pengembangan media video pembelajaran, sedangkan persamaan yang ada pokok bahasan sama-sama membahas tentang menggunakan pembelajaran media video.

Penelitian ketiga, jurnal penelitian kebijakan dan pengembangan pendidikan yang ditulis oleh Budi Purwanti pada tahun 2015 yang berjudul ”*Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*” pada penelitian ini penulis menggunakan metode pembelajaran model ASSURE. Berdasarkan hasil analisa data pengembangan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran dengan model ASSURE pada mata pelajaran Matematika dapat mengefektifkan pembelajaran, tetapi masih perlu ada beberapa unsur video yang perlu disempurnakan untuk memudahkan dalam kesinambungan pembelajaran. Persepsi terhadap pembelajaran menjadi lebih positif dengan daya tarik penggunaan media video pembelajaran dengan model ASSURE memotivasi peserta didik dalam belajar Matematika dibuktikan nilai rata-rata peserta didik kelas XI TEI 1 sebelum 69, 19 menjadi 81, 48 sedangkan kelas XI TEI 2 rata-rata nilai yang semula 69, 58 menjadi 81, 55 sesudah menggunakan media video pembelajaran. (Purwanti, 2015)

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian selanjutnya yaitu terletak pada variabel x dan y dari penelitian yang ditulis oleh Budi Purwanti adalah pengembangan media video pembelajaran dan peneliti selanjutnya meneliti tentang peningkatan keterampilan menulis puisis menggunakan metode video, sedangkan persamaan yang ada pokok

bahasan sama-sama membahas tentang menggunakan pembelajaran media video.

Penelitian keempat, skripsi dari Rokhis Rukhiyanto pada tahun 2014 yang berjudul “*Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Audio Visual Dengan Metode Video Critic Pada Peserta Didik Kelas VII D Smp N 2 Welahan Kabupaten Jepara*” pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau biasa disebut PTK. Dalam penelitian ini diketahui rata-rata nilai kelas yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran menulis puisi meningkat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan kepada guru bahasa dan sastra Indonesia agar dapat menggunakan media audio visual dan metode *video* dalam pembelajaran menulis puisi. Bagi para peneliti di bidang pendidikan atau bidang lain hendaknya dapat melakukan penelitian yang serupa dengan media, teknik atau metode pembelajaran yang lain, sehingga didapatkan alternatif lain untuk pembelajaran menulis puisi. (Rukhiyanto, 2014)

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian selanjutnya terletak pada variabel X dari penelitian yang ditulis oleh Rokhis Rukhiyanto tentang peningkatan keterampilan menulis puisi dengan metode video dan peneliti selanjutnya meneliti tentang penggunaan media pembelajaran video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa, persamaan yang terdapat pada penelitian ini sama-sama

membahas tentang peningkatan dan penggunaan pembelajaran metode video.

Penelitian kelima, skripsi dari Yogi Nurcahyo Dinata pada tahun 2013 yang berjudul “*Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Seyegan Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan AUTOCAD*”. Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan dimana hasil belajar siswa yang menggunakan video tutorial lebih tinggi dibanding yang menggunakan media konvensional. Dengan demikian, media pembelajaran video tutorial ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan *autocad*. (Nurcahyo, 2013)

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan selanjutnya terletak pada jenis penelitian yang digunakan pada penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Yogi Nurcahyo tentang “penggunaan media pembelajaran video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa” penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*) dan penelitian selanjutnya meneliti tentang “evaluasi penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran” sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan model analisis interaktif. Sedangkan persamaan yang ada pokok bahasan yang sama pada kedua penelitian ini peneliti menggunakan metode video.

Penelitian keenam, jurnal pendidikan dari Meyta Pritandhari dan Triani Ratnawuri pada tahun 2015 yang berjudul “*Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester IV Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro*”. Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan analisis kualitatif dengan model analisis interaktif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas belajar mahasiswa. Diantaranya adalah pembelajaran yang monoton, kurangnya fasilitas pembelajaran, dan materi kurang menarik. Oleh karena itu penggunaan media video tutorial sangat bermanfaat bagi pembelajaran. Kurangnya kemandirian belajar dapat diatasi dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yaitu media video tutorial. Dengan menggunakan media berupa video tutorial mahasiswa sangat antusias dalam mengikuti mata kuliah pengenalan komputer. Minat mahasiswa dalam belajar pun meningkat. (Pritandhari & Ratnawuri, 2015)

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian selanjutnya yaitu terletak pada jenis penelitian dari penelitian yang ditulis oleh Meyta Pritandhari dan Triani Ratnawuri tentang evaluasi penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran, penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan peneliti selanjutnya meneliti tentang pengaruh pendidikan kesehatan dengan media video, penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi experiment*. Sedangkan persamaan

yang terdapat pada pokok bahasan sama-sama membahas tentang penggunaan metode video.

Penelitian ketujuh, jurnal dari Nurul Aeni dan Diah Sri Yuhandini tahun 2018 yang berjudul “*Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video Dan Metode Demonstrasi Terhadap Pengetahuan SADARI*”. Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian desain penelitian *quasi experiment*. Hasil dari penelitian ini bahwa pembelajaran menggunakan Media dalam bentuk video dan metode demonstrasi terbukti meningkatkan pengetahuan remaja tentang BSE sebelum dan sesudah intervensi dengan tidak ada perbedaan signifikan pada peningkatan pengetahuan antara kedua kelompok. (Aeni & Yuhandini, 2018)

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian selanjutnya yaitu terletak pada variabel x dari penelitian yang ditulis oleh NurulAeni dan Diah Sri Yuhandini tentang pengaruh pendidikan kesehatan dengan media video terhadap pengetahuan SADARI dan penelitian selanjutnya meneliti tentang efektifitas metode peragaan dan metode video terhadap pengetahuan penyikatan gigi, sedangkan persamaan yang pada pembahasan sama-sama membahas tentang penggunaan metode video, variabel y terhadap pengetahuan dan kedua penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang sama quasi eksperimen.

Penelitian kedelapan, jurnal penelitian dari Amelia Nurfalalah pada tahun 2014 yang berjudul “*Efektifitas Metode Peragaan Dan Metode Video Terhadap Pengetahuan Penyikatan Gigi Pada Anak Usia 9-12*”

Tahun Di SDN Keraton 7 Martapura". Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian quasi experimental dan menggunakan rancangan randomized matched two groups design. Hasil dari penelitian ini pembelajaran menggunakan metode peragaan dan metode video dapat memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pengetahuan penyikatan gigi yang dinilai dari hasil rerata pre test dan post test dan hasil uji T berpasangan. Pada hasil uji T tidak berpasangan didapatkan bahwa tidak ada perbedaan yang bermakna antara metode peragaan dan metode video dalam peningkatan pengetahuan penyikatan gigi.

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian selanjutnya yaitu terletak pada variabel Y dari penelitian yang ditulis oleh Amelia Nurfalah tentang efektifitas metode peragaan dan metode video terhadap pengetahuan penyikatan gigi, dan peneliti selanjutnya meneliti tentang penerapan pendekatan SAVI berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, sedangkan persamaan yang terdapat pada pokok bahasan sama-sama membahas metode pembelajaran video.

Penelitian kesembilan jurnal penelitian dari Sarnoko, Ruminati & Punadji Setyosari pada tahun yang berjudul "Penerapan Pendekatan SAVI Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 SANAN Girimarto Wonogiri". Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas

belajar selama kegiatan pembelajaran. Pada kondisi awal jumlah siswa aktif 6 siswa (42,87%). Pada siklus I jumlah siswa yang aktif 9 siswa atau aktivitas belajar siswa masih pada 64,29%, mengalami kenaikan sejumlah 3 siswa (21,42%). Hasil ini termasuk kurang baik dari kriteria aktivitas penelitian ini, yaitu $\leq 75\%$ masuk kriteria aktivitas baik. Pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa yang cukup tinggi, yaitu mencapai kriteria baik (85,71%) dalam penelitian ini. Pada siklus II jumlah siswa yang aktif mencapai 12 siswa (85,71%). Hal ini disebabkan siswa sudah memiliki pengalaman belajar dengan penerapan pendekatan SAVI berbantuan video pembelajaran pada siklus sebelumnya. (Sarnoko & Dkk, 2016)

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian selanjutnya yaitu terletak pada variabel X dari penelitian yang ditulis oleh Sarnoko, Ruminiati dan Punadji Setyosari yang meneliti tentang penerapan pendekatan SAVI berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas hasil belajar siswa dan peneliti selanjutnya meneliti tentang efektifitas penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan persamaan yang dibahas sama-sama membahas meningkatkan hasil belajar.

Penelitian kesepuluh jurnal penelitian dari Ahmad Maulana Izzudin dan Masugino dan Agus Suharmanto yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine dan Komponen-Komponennya”.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen dengan pola Pre-test Control Group Design. Hasil dari penelitian ini ada peningkatan hasil belajar yang signifikan kompetensi dasar *service engine* dan komponen-komponennya (*tune-up engine EFI*) dari rata rata kelas eksperimen sebelum diberikan media pembelajaran video interaktif 67,94 menjadi 96,55 setelah menggunakan media pembelajaran video interaktif. Sedangkan untuk kontrol sebelumnya sebesar 66,93 menjadi 74,01. (Izzudin & Dkk, 2013)

Dari penelitian-penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan terdapat persamaan dalam penelitian baik pada variabel X maupun variabel Y nya. Penelitian yang dilakukan oleh Nadya Putri yang mempunyai kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Maulana Izuddin, Masugino dan Agus Suharmanto yaitu efektifitas penggunaan media pembelajaran video untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian-penelitian yang lain lebih menekankan pada meningkatkan pengetahuan. Sedangkan perbedaan yang terdapat pada penelitian ini adalah terletak pada variabel Y yaitu pada penelitian sebelumnya dari penelitian Ahmad Maulana Izuddin, dkk tentang “Efektifitas penggunaan media pembelajaran video untuk meningkatkan hasil belajar dan penelitian selanjutnya tentang penerapan model pembelajaran metode video dan pengaruhnya terhadap kemampuan menghafal. Persamaan dalam penelitian ini sama-sama membahas tentang penggunaan media pembelajaran video.

B. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran Video

a. Pengertian Pembelajaran Media Video

Media pembelajaran video merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang sama dengan obyek aslinya. Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media *audio visual aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Penggunaan media pembelajaran video mampu memberikan respons positif dari siswa. Siswa termotivasi untuk belajar dan mampu meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran yang disampaikan (Fechera, Maman dan Dadang, 2012).

Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Bahasa latinnya adalah *medium* (“antara”), istilah tersebut merujuk pada apa saja yang membawa sebuah informasi antara sebuah sumber dan penerima sumber (Smaldino, Lowther, & Russell, 2011, hal. 7). Arief S. Sadiman (1986) mengatakan bahwa media atau bahan belajar berupa video merupakan perangkat lunak (*software*) yang berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya diberikan dengan menggunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk menampilkan pesan yang terkandung

dalam media tersebut (Arief, 1986). Berdasarkan pendapat dua tokoh tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara yang berisi pesan dan informasi. Media digunakan oleh sebuah sumber kepada penerima sumber atau dengan kata lain penerima informasi yang dapat juga disajikan dengan peralatan baik melalui perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*).

Sharon E Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russwell (dengan penerjemah Arif Rahman, 2011) berpendapat bahwa, kategori media mencakup enam kategori. Dimana kategorinya adalah teks, audio, visual, video, perekayasa, dan orang-orang. Dengan teknologi tersebut, media dapat digunakan dalam pembelajaran, sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan agar dapat diterima dengan baik oleh siswa. Mempertimbangkan beberapa karakteristik siswa dalam belajar, tujuan dalam pembelajaran, materi yang akan disampaikan serta perkembangan siswa, media dapat dipilih dengan selektif agar tercapai semua tujuan yang ingin dicapai dengan media tersebut. Dalam Azhar Arsyad, Fleming mendefinisikan media sering diganti dengan kata mediator. Penggantian kata media dengan kata mediator merupakan penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak untuk mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu

mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan pelajaran. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Makna media secara implisit juga dikemukakan oleh Gagne dan Briggs bahwa media meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recoder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Arsyad, 2011, hal. 2).

Media video adalah segala sesuatu yang dapat memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Materi yang bersifat dinamis efektif disampaikan dengan media video. Materi yang diperlukan dengan visualisasi seperti ekspresi wajah, keadaan lingkungan, ataupun seperti metamorfosis kupu-kupu dan penyajian visualisasi lainnya.

Produk dari media video menyajikan gambar bergerak, warna, disertai juga dengan tulisan sebagai penjelasan serta suara. Beberapa penelitian (dalam Daryanto, 2013) menunjukkan bahwa

informasi yang disajikan melalui gambar, 65% dari informasi dapat diserap baik oleh penonton, dan apabila disampaikan melalui suara sekitar 40% yang dapat diserap. Media video dapat disimpulkan merupakan jenis media audio-visual. Media video mengandung unsur suara dan unsur gambar yang bergerak dalam penyajiannya. Penggunaan media video ini dapat juga disajikan untuk siswa SMA (Sekolah Menengah Atas). (Daryanto, Media Pembelajaran, 2013)

b. Unsur-Unsur Dalam Video

Sebuah video dibuat berdasarkan tujuan tertentu, bahan-bahan dan skenario juga diperhatikan dalam pembuatan sehingga video yang dihasilkan menarik dalam penyajiannya, sehingga tujuan dari pembuatan video tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Daryanto dalam bukunya media pembelajaran (2013) menyampaikan unsur-unsur yang ada pada video antara lain adalah unsur visual dan unsur audio. (Daryanto, Media Pembelajaran, 2013)

1) Unsur Visual

Unsur-unsur visual utama yang ada dalam suatu naskah video adalah Pemain/Orang (baik yang tampil ataupun narator), setting (tempat dimana kejadian/adegan berlangsung), properties (benda-benda perlengkapan pendukung untuk video dengan keadaan sebenarnya), lighting (dibutuhkan untuk video

dalam keadaan sebenarnya, untuk kartun bergantung pada perpaduan warna), gerak (primer, sekunder, tertier, psikis).

2) Unsur Audio Visual

Unsur suara yang ditampilkan apabila suatu gambar sudah tidak dapat lagi menyampaikan sebuah informasi, atau informasi dari gambar dianggap kurang efektif/efisien. Unsur suara dari video antara lain adalah suara pemain (dialog, monolog, komentar, narasi), *sound effect* (segala macam bunyi, selain musik dan suara manusia/pemain), *bridge/transitional* (sebagai jembatan dari *scenedengan scene* berikutnya), *smash* (penekanan tertentu yang menimbulkan efek dramatis).

Sebuah video setidaknya mengandung unsur-unsur suara dan gambar bergerak yang telah dibahas guna mendukung tampilan video. Unsur suara dan unsur gambar bergerak dan saling mendukung untuk menciptakan suasana dalam video yang dramatis atau sesuai dengan materi dan pesan yang akan disampaikan.

c. Kelebihan Video

American Hospital Association (Prastowo, 2013) menyebutkan kelebihan bahan ajar video merupakan suatu hal yang cukup bermanfaat untuk mengekspresikan gerakan dan memberikan dampak terkait dengan topik pembahasan dan dapat diputar secara berulang-ulang. Menggunakan animasi,

mengkombinasikan antara sebuah dengan gerakan dan media proyektor dapat dijumpai dimana-mana.

Anderson berpendapat bahwa ada beberapa kelebihan video yaitu dapat menunjukkan beberapa gerakan tertentu dengan mengulang kembali, dengan suatu efek yang digunakan yang dapat memperkuat proses belajar mengajar maupun terdapat nilai hiburan dari penyajian serta informasi dapat disajikan serentak dalam lokasi berbeda dengan waktu yang sama dan apabila dalam pembelajaran mandiri, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.

Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa beberapa kelebihan video dapat mendukung topik dari sebuah pembelajaran, diantaranya adalah dapat diputar ulang untuk penguatan, dapat dihentikan pada bagian tertentu, dapat diputar serentak sehingga mendapatkan porsi yang sama dan dapat bersifat menghibur jika video dikaitkan dengan topik tertentu dan dikombinasi dengan animasi atau dibuat menjadi sebuah kartun.

d. Kelemahan Video

Video selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kelemahan, diantaranya menurut Daryanto (2013) kelemahan diantaranya merupakan fine detail, size information, third dimension, opposition, setting, material, dan budget. Video tidak dapat menampilkan ukuran sekecil-kecilnya ataupun tampilan

sebenarnya yang besar seperti gunung atau gajah. Video juga juga hanya diproyeksikan dengan bentuk dua dimensi karena material pendukung yang ada dan kadang terbatas, ketika cara pengambilan gambar kurang tepat dapat menimbulkan persepsi penonton yang berbeda.

Sementara kelemahan video menurut Anderson (dalam Andi Prastowo, 2013) yaitu biaya yang digunakan untuk menggunakan media ini mahal .Akan tetapi menurut Andi Prastowo (2013) jika kelemahan atau keterbatasan tersebut diamati dari kondisi sekarang sudah tidak begitu relevan.

Berdasarkan pendapat di atas, ada beberapa kelemahan video yaitu tidak dapat menampilkan detail dari obyek, terkadang tidak menampilkan ukuran sebenarnya, dan juga pendapat yang sama dari kedua tokoh adalah material pendukung seperti proyektor, yang dinilai masih mahal untuk beberapa sekolah. Namun beberapa kelemahan berkaitan dengan tampilan, setting atau isi dari video tersebut dapat di atasi dengan majunya teknologi yang ada.

e. Tujuan Media Video Dalam pembelajaran

Menurut Ronal Anderson (1994:99) media video merupakan rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronis tersebut kemudian

diputar dengan suatu alat yaitu video cassette recorder atau video player. Tujuan media video dalam pembelajaran antara lain :

1) Kognitif

- a) Dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi.
- b) Dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- c) Melalui video dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu.
- d) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa.

2) Afektif

- a) Video merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam matra afektif.
- b) Dapat menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

3) Psikomotorik

- a) Media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak.

- b) Siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.
- c) Karakteristik media video, terdapat kekurangan dan kelebihan.

f. Penerapan Video Dalam Pembelajaran

Umumnya penerapan video digunakan pada lembaga yang mempunyai cukup alat untuk menampilkan video. misalnya proyektor, layar ataupun perangkat komputer atau laptop. Sudah beberapa sekolah menggunakan video atau film dalam pembelajaran, seperti yang ada pada SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Guru memberikan tugas menghafal Hadist atau ayat Al-Qur'an pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist, sehingga guru dapat memberikan video murotal berupa video. Video murotal untuk hafalan yang diputar berasal dari CD atau flashdisk yang dibawa oleh guru. Guru memutar video secara berulang-ulang agar siswa lebih mudah untuk mengingat.

2. Kemampuan Menghafal

a. Pengertian Kemampuan

dalam kamus bahasa indonesia kemampuan merupakan kesanggupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu yang dimilikinya. (Anwar, 2003) kemampuan secara etimologi berasal dari kata mampu yang artinya kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu.

Kemampuan juga berarti kesanggupan atau kecakapan untuk melakukan jenis kinerja tertentu. (Dally, 19982, hal. 82)

Kemampuan juga merupakan potensi yang ada pada diri seseorang., dimana potensi itu akan berkembang jika dilakukan latihan. Woodworth dan Marquis seperti dikutip Suryabarata mengungkapkan definisi ability (kemampuan) pada tiga arti yaitu:

- 1) *Achievment* yang merupakan potensial *ability*, yang dapat diukur langsung dengan alat atau test tertentu.
- 2) *Capacity* yang merupakan potensial *ability*, yang dapat diukur secara tidak langsung dengan melalui pengukuran kecakapan individu.
- 3) *Aptitude* kualitas yang hanya dapat diungkapkan atau diukur dengan tes khusus khusus yang sengaja dibuat untuk mengukurnya.

Dari definisi diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan merupakan kesanggupan dan potensi yang dimiliki seseorang sejak lahir untuk melakukan sesuatu, namun dalam menggali potensi tersebut perlu banyak latihan. (Suryabrata S. , Psikologi Pendidikan, 1998, hal. 161)

b. Pengertian Kemampuan Menghafal

Menghafal merupakan sebuah usaha aktif agar dapat memasukkan informasi kedalam otak. Menurut Kuswana menghafal adalah mendapat kembali pengetahuan yang relevan

dan tersimpan dimemori jangka panjang. (Kuswana, 2012, hal. 115). Kemampuan menghafal juga diartikan sebagai kemampuan untuk memindahkan bahan bacaan atau objek kedalam ingatan (*encoding*), menyimpan didalam memori (*storage*) dan pengungkapan kembali pokok bahasan yang ada dalam memori (*retrival*) (Sa'dullah, 2008, hal. 49).

Dalam proses menghafal siswa dihadapkan pada materi yang biasanya disajikan dalam bentuk verbal yang memiliki arti. Misalnya huruf abjad, bahasa, kata dan bilangan. Dalam proses tersebut siswa sangat terbantu dalam menghafal. (Winkle, 2004, hal. 88). Menghafal juga dapat dikatakan suatu kegiatan menyerap informasi kedalam otak yang dapat digunakan dalam jangka panjang. (Aji, 2015, hal. 11).

Perlu diketahui otak manusia terbagi menjadi 3 bagian yaitu otak kanan, otak kiri dan otak tengah. Sementara itu, kemampuan untuk mengingat dan menghafal dikerjakan oleh otak kiri. Kemampuan untuk mengingat dan menghafal dikerjakan oleh otak kiri. Menghafal adalah usaha yang aktif agar dapat memasukan informasi kedalam otak. (Syarif, 2010, hal. 111-112)

Menurut Bobbi menghafal merupakan proses menyimpan data ke memori otak, kemampuan manusia dalam berfikir, berimajinasi dan menyimpan informasi, serta mengeluarkan atau memanggil informasi kembali (Poter, 2007, hal. 168).

Definisi diatas dapat disimpulkan kemampuan menghafal merupakan kesanggupan seseorang dalam menguasai suatu keahlian yang digunakan untuk mengerjakan berbagai macam tugas dalam suatu pekerjaan dan diucapkan diluar kepala tanpa melihat buku maupun catatan.

c. Prinsip-Prinsip Menghafal

menurut Zakiyah Drajat prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam menghafal adalah sebagai berikut (Drajat, 2001, hal. 264) :

- 1) Bahan yang hendak dihafal seharusnya diusahakan agar dipahami benar-benar oleh anak.
- 2) Bahan hafalan hendaknya merupakan suatu kebetulan
- 3) Bahan yang telah dihafal hendaknya digunakan secara fungsional dalam keadaan tertentu.
- 4) *Active Recall* hendaknya dilakukan secara rutin.

Untuk penyampaian jenis bahan hafalan , guru biasanya memberikan evaluasi berupa pemberian tugas atau tanya jawab.

Adapun prinsip-prinsip menghafal menurut Ahmadi, Abu dan Supriyono, Widodo sehubungan dengan kemampuan mengingat yang berlainan maka guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip yaitu (Ahmadi & Dkk, 1991, hal. 27):

- 1) Menerangkan bahan hafalan haruslah pelan-pelaan menyelesaikan bahan pengajaran.

- 2) Tidak terlalu banyak bahan yang diajarkan.
- 3) Bahan pengajaran harus sering diulang-ulang
- 4) Guru memberi kesempatan menggunakan indera seperti melihat dan mengucapkannya dengan keras.
- 5) Melatih siswa untuk menggunakan cara-cara yang baik dalam menghafal.

Dari prinsip-prinsip diatas dapat dipahami bahwa faktor penentu keberhasilan hafalan siswa ditentukan oleh metode menghafal , bimbingan guru selama proses menghafal. (Suryabrata & Sumadi, 1998)

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Menghafal

Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan menghafal seseorang, yaitu sebagai berikut:

1) Menyuarakan

Yaitu proses menghafal dilakukan dengan cara mengeraskan bacaan. Dengan mengeraskan bacaan maka peserta didik akan lebih mudah mengingat obyek yang dihafalkan. Menyuarakan bacaan yang dihafalkan secara tepat, ejaan-ejaan dan nama asing atau hal yang sukar.

2) Pembagian Waktu

Proses menghafal memerlukan pembagian waktu yang tepat, sehingga obyek yang dihafal mudah diingat. Waktu yang digunakan seharusnya beruntut dan dilakukan secara intens.

3) Penggunaan Strategi Yang Tepat

Pemilihan strategi yang sangat tepat menentukan keberhasilan proses menghafal. Pemilihan strategi juga disesuaikan dengan karakteristik. (Suryabrata S. , Psikologi Pendidikan, 1998, hal. 45). Selain faktor-faktor tersebut ada faktor yang juga mempengaruhi pada kemampuan menghafal seseorang (Ahmadi & Widodo Supriyono, 1991, hal. 26) yaitu sebagai berikut:

- a) Sifat seseorang, misalnya saja dilihat dari karakter nya apakah dia seorang yang rajin atau yang malas, tidak mudah menyerah dan sebagainya.
 - b) Alam sekitar, yaitu kondisi lingkungan atau kondisi tempat seseorang yang sedang menghafal.
 - c) Keadaan jasmani.
 - d) Keadaan rohani.
 - e) Usia seseorang saat menghafal.
- e. Indikator Kemampuan Mneghafal

Ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak merupak termasuk ranah kognitif. Ranah kognitif memiliki enam jenjang proses berfikir. Keenam jenjang dimaksud adalah pengetahuan/ingatan/hafalan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*),

sintesis (*synthesis*), penilaian (*evaluation*). (Sudjiono, 1996, hal. 50)

Didalam Taksonomi Bloom juga dijelaskan indikator menghafal termasuk di dalam Ciyang diantaranya adalah mendefinisikan, mendeskripsikan, mengidentifikasi, mendaftar, menyebutkan, mengingat, menyebutkan, menyimpulkan, mencatat, menceritakan, mengulang, dan menggaris bawahi. (Nugiantiri, 1988, hal. 42)

Dalam ranah kognitif tingkatan hafalan mencakup kemampuan menghafal verbal, materi pembelajaran berupa fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Untuk mengukur keberhasilan penugasan kognitif dapat digunakan tes lisan dikelas, tes tulis dan portofolio. (Arifin, 2009, hal. 184)

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir termasuk di dalamnya kemampuan menghafal. Menurut Kenneth cara untuk mengukur kemampuan menghafal sebagai berikut :

- 1) Recall : merupakan upaya untuk mengingatkan kembali apa yang diingatnya. Contoh : menceritakan kembali apa yang dihafalkan
- 2) Recognition : merupakan upaya untuk mengenali kembali apa yang pernah dipelajari. Contoh : meminta peserta didik untuk menyebutkan item-item yang dihafalkan.

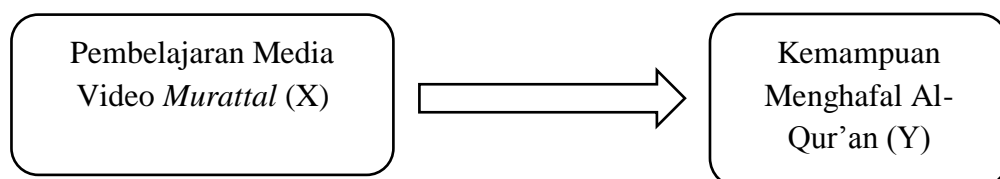
- 3) Relearning : merupakan upaya untuk mempelajari kembali suatu materi untuk kesekian kalinya. Contoh : kita dapat mencoba, mudah tidaknya ia mempelajari materi tersebut untuk kedua kalinya. (Suroso & Smart Brain, 2004, hal. 108-109)

Menurut Kunandar indikator dalam menghafal yaitu mengemukakan arti, member nama, membuat daftar, menentukan lokasi tempat, mendeskripsikan sesuatu, menceritakan sesuatu yang terjadi, menguraikan sesuatu yang terjadi. Dalam penelitian ini indikator siswa dikatakan mampu menghafal adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa dapat mengingat kembali apa yang di hafalnya
- 2) Siswa dapat menyebutkan kembali poin-poin yang telah di hafalkan
- 3) Siswa dapat member definisi materi yang di hafal nya.

C. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini akan dilihat bagaimana pengaruh masing-masing variabel terikat yaitu pembelajaran media video *murattal* (X), terhadap kemampuan menghafal Al-Qur'an (Y).



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan alat yang mempunyai kekuatan dalam proses inkuiri. Karena hipotesis dapat menghubungkan dari teori yang relevan dengan kenyataan yang ada atau fakta, atau dari kenyataan dengan teori yang relevan . hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih diuji masih di uji atau dites kebenarannya dengan data asalnya dari lapangan (sukardi, 2011:42).

Berdasarkan kajian teoritis yang telah dikemukakan, maka hipotesis yang diajukan adalah : Ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran media video *murattal* (X) dengan kemampuan menghafal Al-Qur'an pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist (Y) di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.