

BAB I

PENDAHUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang bermutu sangat menentukan kualitas dari peserta didik sebagai proses pematangan dengan membebaskan peserta didik dari ketidaktahuan, ketidakbenaran, ketidakjujuran, ketidakburukan akhlak pada peserta didik. Salah satu tujuan pendidikan nasional yakni meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sanjaya (2009) menyatakan bahwa usaha mencerdaskan pendidikan telah dituangkan dalam undang-undang Republik Indonesia no 20 tahun 2003, pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam hal ini, pendidikan di zaman sekarang memerlukan yang namanya ilmu pengetahuan dan teknologi.

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang sangat pesat. Perkembangan ini pun dirasakan manfaatnya bagi semua bidang, mulai dari jasa layanan publik, industri, perkantoran, perdagangan, kesehatan, tak terkecuali bidang pendidikan (Software et al., 2014). Pada bidang pendidikan perkembangan teknologi menjadi salah satu faktor pendukung proses pembelajaran, baik mulai dari tingkat SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi (Rahmawati et al., 2019), seiring

perkembangan zaman, internet merupakan fasilitas yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut wahjoedi dkk (2021) menyatakan, Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas pembelajaran secara online. Guru tidak hanya bisa mengajar saja, tetapi guru juga bisa mengenali karakteristik peserta didiknya agar tercapainya tujuan pembelajaran. dilihat dari perkembangan zaman yang sangat cepat, banyak yang harus dipikirkan guru untuk mencari media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran yang lebih baik dan diminati oleh peserta didik. Hal ini menjadi tugas pengajar untuk memilih aplikasi yang sangat dekat dengan peserta didik atau yang digemari peserta didik saat ini, serta memikirkan agar aplikasi itu bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Saat ini, aplikasi yang banyak digemari oleh generasi milenial yaitu aplikasi TikTok, hal ini sependapat dengan Mana (2021) aplikasi TikTok dominan pemakainnya merupakan anak usia sekolah (siswa), maka dapat dilihat bahwa aplikasi menjadi primadona, digeluti dan menarik minat para milenial, yang lebih dominan anak usia sekolah yaitu aplikasi TikTok.

TikTok merupakan aplikasi vidio pendek dengan fitur yang menarik dengan berbagai efek sehingga banyak diminati berbagai kalangan khususnya anak muda, menurut Deriyanto dan Qorib (2018) menyatakan, aplikasi *TikTok* merupakan aplikasi media sosial terbaru yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagai video menarik, berinteraksi dikolom komentar maupun chat pribadi. Aplikasi *TikTok* adalah aplikasi pembuatan video pendek yang didukung dengan musik yang sangat digemari oleh berbagai kalangan, dari anak-anak, remaja serta

dewasa. Dalam hal ini peneliti menggunakan TikTok sebagai media pembelajaran PJOK.

Pembelajaran PJOK adalah kegiatan formal aktivitas jasmani yang dilakukan disekolah yang berkaitan dengan pola hidup sehat seperti meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik serta pengetahuan tentang hidup, kecerdasan emosional anak, adapun pengertian pendidikan Jasmani, pendidikan jasmani merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bumi. Karena itu pendidikan dapat dan harus berkontribusi untuk visi baru tentang pembangunan global secara berkelanjutan Pendidikan yang terlaksana dengan baik juga berdampak baik bagi pembangunan nasional, pendidikan jasmani tidak hanya berkaitan dengan olahraga saja, tetapi juga berkaitan tentang pola hidup sehat, hidup bersih serta pendidikan moral, sportif, jujur dan sigap menghadapi segala situasi, adapun materi dalam pembelajaran PJOK yakni materi narkoba kelas X MAN Karangasem, Pengajaran PJOK senantiasa diharapkan untuk dapat memperdalam pengetahuan terkait narkoba meliputi bahaya narkoba pada keluarga, lingkungan, dan sanksi penyalahgunaan narkoba. Dilihat dari umur peserta didik yang mudah terpengaruh dalam pergaulan. Untuk itu guru PJOK harus lebih menekankan kepada peserta didik sebab akibat penyalahgunaan narkoba.

Narkoba adalah singkatan dari zat atau obat baik yang bersifat alamiah, sintetis, maupun semi sintetis yang menimbulkan efek penurunan kesadaran, halusinasi, serta daya rangsang. Menurut UU Narkotika pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa narkotika adalah zat buatan atau berasal dari tanaman yang memberikan efek kepada penggunaannya seperti halusinasi, menurunnya kesadaran, dan menyebabkan

kecanduan. Adapun pendapat menurut Kibtyah (2017) mengatakan Narkoba merupakan singkatan dari narkoba, psikotropika dan bahan adiktif lainnya. Terminologi narkoba familiar digunakan oleh aparat penegak hukum; seperti polisi (termasuk didalamnya Badan Narkotika Nasional), jaksa, hakim dan petugas Pemasyarakatan.

Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi narkoba kepada 100 peserta didik kelas X MAN Karangasem, yang dilakukan melalui penyebaran angket atau kuesioner secara daring pada tanggal 4 dan 5 Maret 2022, didapatkan hasil bahwa 54 orang (54%) peserta didik tertarik dan senang dengan materi narkoba. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa masih kurangnya minat peserta didik terhadap materi narkoba, Hal ini bisa terjadi karena cara mengajar atau media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajar masih monoton, sehingga minat peserta didik kelas X terhadap materi narkoba masih kurang. Berdasarkan hasil survei mengenai media pembelajaran *TikTok* sebagai bahan ajar pada materi narkoba, didapatkan hasil bahwa 90 orang (90%) peserta didik tertarik. Dari hasil survei tersebut menunjukkan ketertarikan peserta didik kelas X terhadap media pembelajaran berbasis *TikTok* sebagai bahan ajar untuk mempelajari materi narkoba, ada beberapa alasan didapatkan saat melakukan observasi awal di MAN Karangasem dengan mewawancarai guru pengampu mata pelajaran PJOK dan peserta didik kelas X. Alasan pertama, peserta didik masih belum terlalu memperhatikan kesehatannya dan peserta didik masih kurang begitu memahami tentang narkoba. Hal itu menjadi ketakutan bagi guru jika ada salah satu peserta didik menggunakan narkoba. Informasi ini penulis dapatkan saat mewawancarai peserta didik kelas X. Alasan kedua, rata-rata peserta didik lebih

memilih mengunduh aplikasi *TikTok* dibanding dengan aplikasi belajar *online* lainnya. Informasi ini penulis dapatkan melalui wawancara langsung kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi narkoba, sebagai fasilitator dalam pencapaian pembelajaran, peneliti akhirnya menerapkan aplikasi *TikTok* sebagai media penunjang untuk peserta didik dalam proses pembelajaran PJOK materi narkoba. Melihat berbagai fitur yang ada pada aplikasi *TikTok*, sangat dimungkinkan untuk didesain sebagai media pembelajaran PJOK materi narkoba. Pertama, aplikasi *TikTok* memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Kedua, aplikasi *TikTok* dapat menarik minat peserta didik karena ada pada zaman ini dan memiliki banyak fitur yang dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran. Terakhir, aplikasi *TikTok* ekuivalen dengan perkembangan kematangan dan pengalaman serta karakteristik peserta didik yang merupakan generasi milenial, yang lekat dan dekat dengan dunia digital, khususnya gawai.

Pemanfaatan *TikTok* dalam proses pembelajaran merupakan suasana baru dalam belajar dan solusi yang baik bagi peserta didik, karena dengan adanya media *TikTok* peserta didik dapat belajar secara melalui *TikTok*, guru dapat dengan mudah menciptakan pembelajaran, sehingga dapat disesuaikan dengan lingkungan, situasi, dan kondisi peserta didik, dilakukan oleh Wisnu Nugroho Aji (2020) dengan judul “Aplikasi *TikTok* sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra”. Di dalam penelitian ini, peneliti mencoba mendeskripsikan aplikasi *TikTok* sebagai media pembelajaran keterampilan membaca dan menulis dalam bersastra. Melalui *TikTok*, guru dapat dengan mudah menciptakan pembelajaran, sehingga dapat disesuaikan

dengan lingkungan, situasi, dan kondisi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dalam penelitian ini akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis TikTok pada materi narkoba untuk peserta didik kelas X MAN Karangasem.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1) Kurangnya pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi PJOK, terutama pada materi narkoba.
- 2) Kurangnya minat peserta didik terhadap materi narkoba.
- 3) Minimnya persiapan media dan perangkat pembelajaran oleh guru PJOK terhadap materi narkoba.
- 4) Kurangnya media belajar yang kreatif dan inovatif yang diberikan oleh guru terhadap materi narkoba, sehingga peserta didik menjadi kurang antusias dan merasa bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 5) Minimnya alokasi waktu pembelajaran sehingga penyampaian materi tidak semua terpenuhi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas adapun permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah Pengembangan Video Pembelajaran PJOK materi narkoba untuk Peserta Didik Kelas X MAN Karangasem.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas adapun permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :Berdasarkan latar belakang

masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana desing awal pengembangan video pembelajaran berbasis TikTok pada materi narkoba untuk peserta didik kelas X MAN Karangasem?
- 2) Bagaimana validitas pengembangan video pembelajaran berbasis Tiktok pada materi narkoba, menurut ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan?
- 3) Bagaimana tanggapan peserta didik kelas X MAN Karangasem terhadap pengembangan video berbasis Tiktok pada materi narkoba untuk peserta didik kelas X MAN Karangasem?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan pengembangan video pembelajaran materi narkoba untuk kelas X MAN Karangasem.
2. Untuk mengetahui uji validitas terhadap video pembelajaran materi narkoba untuk kelas X MAN Karangasem menurut ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan
3. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik kelas X MAN Karangasem terhadap video pembelajaran berbasis Tiktok pada materi narkoba untuk peserta didik kelas X MAN Karangasem.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk adalah uraian terperinci tentang ketentuan dan persyaratan kinerja (*performance*) yang harus dilakukan dari sebuah produk. Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *TikTok* pada pembelajaran PJOK materi narkoba kelas X MAN Karangasem. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi narkoba, serta agar mempermudah peserta didik saat belajar secara mandiri. Adapun spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis *TikTok* pada pembelajaran PJOK materi narkoba untuk peserta didik kelas X MAN Karangasem berupa media pembelajaran yang dikemas secara menarik untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik mengenai materi narkoba dan diharapkan dapat menggantikan peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran karena keterbatasan alokasi waktu pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.
- b. Media pembelajaran berbasis *TikTok* pada pembelajaran PJOK materi narkoba ini dapat dioperasikan dengan menggunakan perangkat *smartphone*.
- c. Media pembelajaran berbasis *TikTok* pada pembelajaran PJOK materi narkoba ini didesain dengan efek yang digemari remaja jaman sekarang sehingga memberikan kesan menarik bagi peserta didik serta berisikan teks, audio, video.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Untuk membantu peserta didik meningkatkan minat dan hasil belajarnya, seorang guru harus mempunyai inovasi dan kreatifitas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Maka dari itu, seorang guru harus bisa membantu memfasilitasi peserta didiknya dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran agar membuat peserta didik lebih memahami materi pembelajaran, meningkatkan minat dan aktivitasnya, serta yang terpenting adalah kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga tujuan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bisa tercapai.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *TikTok* pada pembelajaran materi narkoba untuk peserta didik kelas X MAN ini, diharapkan dapat membantu peserta didik saat proses pembelajaran di sekolah maupun saat belajar secara mandiri. Peserta didik diharapkan mudah memahami materi yang dipelajari karena pada media pembelajaran berbasis *TikTok* pada materi narkoba untuk peserta didik kelas X MAN ini menyajikan video didesain dengan efek tulisan, background yang disenangi remaja jama sekarang yang dikemas menjadi satu kesatuan video sehingga membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya. Penggunaan bahasa yang sederhana dan materi yang dipaparkan dalam video *TikTok* ini juga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga membantu peserta didik lebih mudah memahami dan mengerti materi yang dipelajari. Media pembelajaran berbasis *TikTok* pada pembelajaran PJOK materi narkoba untuk peserta didik kelas X MAN ini juga memanfaatkan teknologi, sehingga mudah diakses oleh peserta didik dengan perangkat *smartphone* yang

terhubung dengan koneksi internet dimana saja dan kapan saja. Pengembangan produk media pembelajaran berbasis *TikTok* pada pembelajaran PJOK materi narkoba untuk peserta didik kelas X MAN ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan bagi guru PJOK dalam mengembangkan sumber belajar atau media pembelajaran pada materi PJOK yang lainnya.

1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *TikTok* pada pembelajaran PJOK materi narkoba untuk peserta didik kelas X MAN Karangasem. Materi dan desain pada media pembelajaran berbasis *TikTok* yang dikembangkan disesuaikan dengan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran PJOK kelas X MAN yaitu narkoba dan disesuaikan dengan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *TikTok* pada pembelajaran PJOK materi narkoba untuk peserta didik kelas X MAN dirancang sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik dalam memahami mata pelajaran PJOK khususnya materi narkoba
- c. Media pembelajaran berbasis *TikTok* pada materi untuk peserta didik kelas X MAN ini memanfaatkan perangkat teknologi seperti *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet, menjadikan sumber belajar tidak hanya bersumber dari buku, sehingga ada suasana baru dalam proses pembelajaran dan tidak bersifat monoton yang bisa menimbulkan kebosanan belajar dari peserta didik.
- d. Adanya media pembelajaran berbasis *TikTok* pada pembelajarn PJOK materi

narkoba untuk peserta didik kelas X MAN, diharapkan dapat membantu guru PJOK memberikan materi narkoba kepada peserta didik kelas X saat kurangnya alokasi waktu untuk pertemuan membahas materi narkoba yang padat.

2) Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *TikTok* pada pembelajaran PJOK materi narkoba ini dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah, sehingga produk ini hanya dikembangkan untuk peserta didik kelas X MAN Karangasem dan peserta didik lain dengan karakteristik sejenis.
- b. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *TikTok* pada pembelajaran PJOK materi narkoba untuk peserta didik kelas X Man Karangasem hanya memaparkan materi PJOK khususnya materi narkoba untuk peserta didik kelas X dan disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- c. Pengembangan media pembelajaran berbasis *TikTok* pada pembelajaran PJOK materi narkoba untuk peserta didik kelas X MAN Karangasem ini hanya bisa diakses dan dipelajari dengan bantuan perangkat *Personal smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet,.
- d. Pengembangan media pembelajaran berbasis *TikTok* pada pembelajaran PJOK materi narkoba untuk peserta didik kelas X MAN Karangasem menggunakan model pengembangan ADDIE.

1.9 Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pengembangan media pendidikan yang kreatif dan inovatif serta meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK khususnya pada materi narkoba untuk peserta didik kelas X.

Secara praktis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber belajar bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran mengenai materi Narkoba dan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, karena dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *TikTok* disajikan lebih menarik.

b. Bagi Guru

Penggunaan media berbasis *TikTok* dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan ajar baru bagi guru untuk mengajar materi narkoba kepada peserta didik di sekolah, sehingga dapat membantu guru agar lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Bagi Kepala Sekolah

Pelaksanaan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi kepala sekolah dalam mengembangkan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis *TikTok*

serta dapat memperkaya koleksi media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber penelitian baru dan dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa lain, khususnya mahasiswa pendidikan olahraga untuk penulisan yang relevan.

1.10 Definisi Istilah

Terdapat istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini untuk menghindari kesalahpahaman. Definisi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dilaksanakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan, serta dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga tujuan dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bisa tercapai.
2. Media pembelajaran berbasis *TikTok* adalah video sebagai bahan ajar, atau sumber belajar elektronik berisikan informasi atau materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk video yang di desain semenarik mungkin, yang bisa dibuka atau dipelajari dengan bantuan perangkat *Personal smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet.
3. Materi narkoba adalah salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), dan merupakan salah satu materi yang penting diketahui oleh remaja khususnya peserta didik kelas X MAN.
4. Peserta didik adalah orang atau individu yang menempuh pendidikan untuk mendapatkan pengetahuan melalui proses pembelajaran pada jalur, jenjang,

dan jenis pendidikan tertentu sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan yang dimiliki, sehingga cita-cita yang diharapkan bisa tercapai.

5. Model ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang memiliki lima tahapan dalam mengembangkan suatu produk, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*)



ri kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius*. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Arsyad (2011) menyatakan bahwa apabila media dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dan membuat peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. hal ini, dapat disimpulkan bahwa guru, buku teks, lingkungan sekolah merupakan media.

Guru tidak hanya mengajar saja, tetapi bisa memahami apa saja yang diperlukan pada saat proses pembelajaran, menurut Arsyad (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Hal ini Sependapat dengan Munadi (2013) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan penerimanya (peserta didik) dapat melakukan proses belajar secara efisien. Sementara itu, Danim dan Sudarwan (2008) menyatakan bahwa media merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik. Sependapat dengan Djamarah dan Zain (2002) bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana untuk menyampaikan informasi dan sebagai perantara yang dapat didengar, dilihat, serta dirasakan oleh peserta didik. Media pembelajaran juga dapat berupa perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*)

yang digunakan dalam bentuk media pembelajaran sehingga menjadi kajian strategi penyampaian pembelajaran yang menarik. Dalam hal ini peran guru dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk siswa dapat menentukan hasil akhir dari proses belajar.

a. Ciri – ciri Media Pembelajaran

Adapun ciri-ciri media pembelajaran menurut Arsyad (2017) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya. Tiga ciri tersebut adalah seperti berikut.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif media pembelajaran adalah kemampuan media yang dapat merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Banyak kejadian-kejadian atau objek-objek penting yang harus dipelajari oleh peserta didik. Kejadian-kejadian penting yang sudah berlalu ini dapat dipelajari, misalnya melalui rekaman video dokumentasi dan foto-foto. Menurut Arsyad (2017) menyatakan bahwa dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif media pembelajaran yaitu media dapat memanipulasi kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit melalui penayangan rekaman video dan foto.

Misalnya, pada proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu yang dapat dipercepat dengan teknik rekaman video.

Demikian pula, suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup (video, motion film), kejadian dapat diputar mundur. Dapat ditegaskan kembali oleh Arsyad (2017) kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan peserta didik sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media yaitu memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada jumlah peserta didik yang besar dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu Arsyad (2017). Ciri distributif media, misalnya kejadian di daerah-daerah yang sulit atau bahkan tidak mungkin dikunjungi oleh peserta didik dapat dihadirkan di ruang kelas melalui rekaman video dan audio.

Berdasarkan ciri-ciri diatas dapat disimpulkan bahwa media bahwa ciri media pembelajaran fiksatif, yaitu media pembelajaran dapat mengulang kembali kejadian atau objek yang telah terjadi karena media dapat menyimpan dan merekam kejadian yang sudah terjadi sedangkan ciri manipulatif, yaitu media dapat memanipulasi kejadian atau objek yang sulit diamati dan dihami oleh peserta didik. Objek yang terlalu cepat dapat diperlambat. Demikian pula, objek

yang terlalu lambat dapat dipercepat melalui ciri manipulatif media pembelajaran. Ciri distributif media pembelajaran, yaitu yaitu media pembelajaran yang dapat menghadirkan di dalam kelas mengenai kejadian atau objek yang dikunjungi secara langsung oleh peserta didik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun beberapa manfaat media pembelajaran Menurut Jennah (2009:23) manfaat media pengajaran dalam proses belajar pebelajar/peserta didik, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian pebelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami oleh pebelajar dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pebelajar, sehingga pebelajar tidak bosan dan pebelajar tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pebelajar mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Pebelajar dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pebelajar, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Terdapat banyak manfaat media pembelajaran yang telah dijelaskan, jadi manfaat media pembelajaran bagi penelitian ini, agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang sebelumnya sulit untuk digambarkan dan dijelaskan secara panjang dan lebar, dengan adanya media pembelajaran ini akan lebih

memudahkan siswa untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Karena tentunya dalam media pembelajaran guru sudah merangkai sedemikian singkat dan padat namun mempermudah siswa untuk memahami apa yang disampaikan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki berbagai fungsi.

Fungsi media pembelajaran menurut Djamarah dan Zain (2002), yaitu:

1. Media Sebagai Alat Bantu

Media pembelajaran yang digunakan dalam melaksanakan suatu pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu. Artinya, dengan menggunakan media pembelajaran, pembelajaran yang dilaksanakan menjadi mudah dan lebih bermakna. Djamarah dan Zain (2002) menyatakan bahwa media berfungsi sebagai alat bantu karena setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi, ada bahan ajar yang memerlukan alat bantu, tetapi pada sisi lain, ada bahan ajar yang memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Bahan ajar atau materi ajar yang memerlukan media pembelajaran terutama pada bahan ajar yang sulit dipahami oleh peserta didik. Selain itu, Menurut Daryanto (2013) dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Djamarah dan Zain (2002) menyatakan bahwa media pelajaran berfungsi sebagai alat bantu dapat melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan bantuan media dapat menghasilkan hasil

belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

2. Media Sebagai Sumber Belajar

Menurut Djamarah dan Zain (2002) belajar-mengajar adalah suatu proses yang mengolah sejumlah nilai untuk dikonsumsi oleh setiap anak didik. Nilai-nilai itu tidak datang dengan sendirinya melainkan diambil dari berbagai sumber. Sumber belajar yang digunakan oleh guru ketika mengajar sangat banyak dan terdapat di mana-mana. Saripuddin dan Winataputra (dalam Djamarah dan Zain., 2002:139) mengelompokkan sumber-sumber belajar menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Hal ini karena sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat atau asal pembelajaran dilakukan.

Media pembelajaran yang berfungsi sebagai sumber belajar ikut membantu guru dalam upaya memperkaya wawasan anak didik. Berbagai macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru dapat dijadikan sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik.

Fungsi media pembelajaran menurut Munadi (2013) adalah sebagai berikut:

a. Sumber Belajar

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Makna sumber belajar ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan perantara. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya media pembelajaran di samping ada fungsi-fungsi lain (Munadi 2013). Hal ini berarti bahwa media sebagai sumber belajar merupakan fungsi yang penting dan harus dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran.

b. Fungsi Semantik

Fungsi semantik dari media pembelajaran adalah kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik dan tidak lagi bersifat verbalistik (Munadi 2013). Dalam kegiatan belajar-mengajar tidak terlepas dari kegiatan berbahasa karena merupakan proses komunikasi yang di dalamnya berkaitan dengan masalah berbahasa. Unsur dari bahasa adalah kata, setiap kata yang digunakan oleh guru dalam kegiatan mengajar agar dapat dipahami oleh peserta didik. Jika simbol-simbol kata verbal hanya merujuk pada benda, seperti Candi Borobudur, maka masalah komunikasi akan menjadi sederhana karena guru tidak terlalu sulit dalam menyampaikan kata itu. Guru dapat menghasilkan gambar Candi Borobudur itu di dalam kelas. Jika kata yang dijelaskan merujuk pada peristiwa dan hubungan konsep, maka komunikasi menjadi lebih sulit. Namun, bagi guru yang kreatif dan mampu mendayagunakan media pembelajaran secara tepat, hal itu dapat dengan mudah diatasi. Dengan demikian fungsi semantik media pembelajaran adalah memperjelas setiap makna kata yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Fungsi Manipulatif

Munadi (2013) menyatakan bahwa fungsi manipulatif media pembelajaran didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimiliki oleh media. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan indrawi. Kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi ruang dan waktu adalah : (1) kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, seperti peristiwa bencana alam, ikan paus, dan peristiwa

lainnya; (2) kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu Panjang menjadi singkat, seperti proses membuat nasi goreng; (3) kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi (terutama pada mata pelajaran sejarah). Peristiwa-peristiwa sejarah itu dapat dituangkan dalam film, dramatisasi, dongeng, dan cerita bergambar (komik). Sedangkan kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan indera manusia adalah : (1) membantu peserta didik dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, seperti bintang yang dilakukan melalui pemanfaatan media gambar maupun film: (2) membantu peserta didik memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, seperti proses *metamorphosis*; (3) membantu peserta didik dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara, seperti cara membaca objek bacaan berbahasa asing, belajar menyanyi, dan memainkan musik yang dapat disiasati dengan memanfaatkan kaset (*tape recorder*); (4) membantu peserta didik dalam memahami objek yang terlalu kompleks, misalnya dengan memanfaatkan diagram, peta grafik, dan peta konsep.

d. Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis media pembelajaran meliputi fungsi atensi, fungsi efektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi. Fungsi atensi media pembelajaran adalah media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) peserta didik terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini, peserta didik dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggap menarik dan membuang rangsangan-rangsangan lainnya (Munadi 2013). Dengan demikian,

media pembelajaran yang tepat guna adalah media pembelajaran yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran telah ikut andil dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik.

e. Fungsi Sosio-Kultural

Fungsi sosio-kultural media pembelajaran adalah mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran (Munadi, 2013).

Berdasarkan penjelasan diatas oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang sangat penting, sebagai sumber belajar, fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi psikologis (fungsi efektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi), dan fungsi sosio-kultural. Dalam kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, media harus memiliki fungsi-fungsi tersebut agar peserta didik dapat termotivasi dalam pembelajaran serta diharapkan bisa meningkatkan kuliatas peserta didik dalam proses pembelajaran serta peserta didik mengalami peristiwa belajar yang bermakna, tidak hanya itu fungsi media pembelajaran juga sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi kepada siswa guna untuk memudahkan dalam berkomunikasi, dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Serta menanggapi bahwa peserta didik memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda-beda.