

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha terencana yang dilakukan manusia untuk merubah kepribadian serta mengembangkan potensi yang dimilikinya demi kelangsungan hidup yang lebih baik. Pendidikan memegang peran penting dalam kehidupan peserta didik dan Pendidikan diharapkan mampu membimbing peserta didik itu sendiri agar bisa lebih baik dan bermartabat. Pendidikan erat hubungannya dengan proses pembelajaran, karena pada dasarnya adalah suatu usaha yang dilakukan peserta didik guna memperoleh suatu perubahan - perubahan tingkah laku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh serta ditandai dengan adanya perubahan dalam ranah kognitif (pengetahuan), ranah psikomotorik (keterampilan), dan ranah afektif (sikap), dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam diri peserta didik menuju ke hal yang lebih baik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi peserta didik dan kreatifitas tenaga pendidik untuk membantu mendorong peserta didik dalam belajar. Dalam suatu proses pembelajaran diperlukan adanya pengembangan kesetaraan melalui komunikasi dialogis yang transparan untuk mendorong terciptanya suasana belajar yang aktif dan kondusif di dalam aktivitas pembelajaran. Proses pembelajaran hendaknya memberi peluang bagi peserta

didik untuk menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan mempertanyakan berbagai hal yang berkaitan dengan pengembangan pengetahuan dan potensi dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran adanya perkembangan melalui potensi yang dimiliki peserta yang diakibatkan dari adanya proses belajar harus dilakukan secara menyeluruh dan terencana agar hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran sangat erat kaitannya dengan proses belajar. Arsyad, (2017: 1) mengemukakan bahwa “Belajar merupakan tahapan mengumpulkan pengetahuan secara terencana yang terjadi selama hidupnya”. Pertanda dari peserta didik sudah belajar adalah adanya perubahan perilaku didalam diri peserta didik yang menjadi lebih baik. Perubahan perilaku tersebut berupa perubahan yang bersifat kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap).

Dalam dunia pendidikan, guru memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Tugas guru seorang guru bukan hanya menyampaikan pengetahuan dan pemahaman dari suatu materi, namun saat ini seorang guru harus mampu memberikan pendidikan karakter kepada peserta didik, dan perlu memperhatikan aspek-aspek pembelajaran melalui suatu media dan model pembelajaran yang mendukung terwujudnya pengembangan potensi peserta didik. Desain pembelajaran yang baik ditambah dengan kreatifitas guru dalam mengajar akan senantiasa membantu peserta didik dalam proses belajar yang akan mengarahkan pada penguasaan materi yang diberikan. Dengan demikian peserta didik berkembang atas dorongan dan kemampuan sendiri yang diharapkan akan berlangsung sepanjang hidupnya. Ketika suasana itu dapat terwujud maka akan ada kesempatan yang luas

bagi peserta didik untuk mempertanyakan berbagai hal yang berkaitan pengembangan diri dan potensi yang dimilikinya.

Aktivitas pembelajaran merupakan inti dari Pendidikan di sekolah khususnya pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK), Pendidikan jasmani sendiri adalah program pendidikan yang memberikan pengaruh besar terhadap perubahan dan perkembangan peserta didik secara keseluruhan. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani terdapat beberapa ranah yaitu ranah pengetahuan, ranah keterampilan, dan ranah sikap. Namun, aspek yang paling diperhatikan pendidikan jasmani merupakan aspek keterampilan.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) terdapat beberapa materi pelajaran yang tertuang dalam silabus dan kurikulum yang berlaku disekolah, salah satunya materi bolabasket. Permainan bolabasket merupakan permainan olahraga bola besar yang menjadi materi pelajaran wajib bagi peserta didik. Menurut Swadesi, (2007: 4) “permainan bolabasket ialah suatu permainan olahraga bola besar yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari dua kelompok tim yang terdiri dari lima orang yang saling bertanding untuk bisa mendapatkan point dengan cara memasukkan bola ke dalam sasaran”. Sedangkan Menurut Aji, (2016: 56) “permainan bolabasket ialah permainan yang dilakukan secara berkelompok yang beranggotakan atas dua tim dengan setiap timnya terdiri dari lima individu yang saling bertanding dengan tujuan memperoleh point dengan cara memasukkan ke dalam keranjang lawan”. Jadi kesimpulannya bolabasket adalah permainan olahraga bolabesar yang terdiri dari dua tim yang masing – masing tim

terdiri dari lima orang pemain inti yang saling bertanding dengan tujuan mencetak point ke keranjang lawan untuk bisa memenangkan pertandingan.

Pada dasarnya dalam materi permainan bolabasket memiliki beberapa teknik dasar yang harus dipahami. Menurut Lukyani, dkk. (2020: 5) mengemukakan bahwa “teknik dasar permainan bola basket meliputi sikap tangan atau teknik memegang bola, menggiring bola (*dribbling*), melempar bola (*passing and catching*), menembak (*shooting*), *rebound* dan *pivot*”. Dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan hendaknya disertai dengan guru yang mengembangkan dan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Strategi dan model pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan cara melibatkan peserta didik dalam materi pembelajaran, dengan persentase keterlibatan peserta didik yang tinggi melalui pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMA Negeri 2 Singaraja pada peserta didik kelas XI yang berjumlah 286 peserta didik, proses pembelajaran PJOK dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) melalui aplikasi *google classroom* dan aplikasi *google meet*. Hal ini dikarenakan keadaan pandemi *covid-19* yang melanda Indonesia, maka seluruh peserta didik dan seluruh instansi pendidikan dianjurkan untuk belajar dan bekerja dari rumah. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru PJOK kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja atas nama I Putu Arya Darmayasa, S.Pd. beliau berpendapat bahwa proses pembelajaran secara daring melalui aplikasi *google classroom* membuat semangat dan minat belajar peserta didik menjadi menurun yang menyebabkan hasil belajar peserta didik pada

mata pelajaran PJOK khususnya pada materi teknik dasar *shooting* dalam permainan bolabasket menjadi menurun. Tidak hanya itu, beliau juga berpendapat bahwa aktivitas fisik dalam pembelajaran PJOK menjadi terbatas. Peneliti juga melakukan wawancara kepada peserta didik atas nama Made Agus Cakra Aryawan, dia berkata bahwa dalam proses pembelajaran PJOK guru kurang menerapkan media pembelajaran yang kreatif, guru hanya memberikan tugas membuat video dan tugas esai, serta dalam penyampaian materi yang diberikan guru PJOK guru hanya memberikan *link* video yang diambil dari YouTube. Faktor lain yang membuat hasil belajar khususnya *shooting* bola basket, minat dan motivasi belajar peserta didik menjadi menurun dalam proses pembelajaran PJOK yaitu (1). Proses pembelajaran PJOK yang dilaksanakan secara daring tidak berjalan dengan efektif dikarenakan guru hanya terfokus pada teori saja, sehingga aktivitas fisik menjadi terbatas dan tidak berjalan secara optimal, (2). Media pembelajaran yang digunakan guru kurang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran PJOK, sehingga kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK (3). Proses pembelajaran PJOK yang dilaksanakan secara daring tidak dapat berjalan dengan efektif dikarenakan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang dimiliki peserta didik, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan guru tidak tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Permasalahan ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang memahami tugas gerak dalam melakukan teknik dasar *shooting* dalam permainan bolabasket yang menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi menurun.

Dalam menyelesaikan masalah – masalah pembelajaran jasmani diperlukan adanya sebuah inovasi dan kreativitas dalam mengatasi berbagai permasalahan

tersebut. Pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran PJOK menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dalam pembelajaran daring, pengembangan media pembelajaran sangatlah penting digunakan guna mempermudah guru PJOK dalam mengajar. Tidak hanya itu pengembangan media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik agar hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Dalam pembelajaran PJOK khususnya pada materi teknik dasar *shooting* dalam permainan bolabasket lebih mengutamakan pada unsur aktivitas fisik, maka perlu adanya media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis audio visual menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dengan baik serta didalamnya terdapat tahapan belajar yang sistematis dan terperinci.

Produk media pembelajaran PJOK berbasis audio – visual merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat materi teknik dasar *shooting*, audio, video, dan gambar yang dirangkai secara terperinci agar materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran mudah tersampaikan kepada peserta didik. Menurut Arsyad, (2017: 32) “Media pembelajaran audio visual adalah produk dan penggunaan materi pembelajaran yang penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol yang serupa”. Keuntungan dari media pembelajaran berbasis audio visual ini adalah media pembelajaran ini mampu membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan desain yang menarik serta memberikan inovasi dalam pembelajaran yang bisa diputar berkali - kali untuk menjadikan peserta didik lebih memahami dan mengerti materi yang dipaparkan oleh guru.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket ini dikarenakan: (1). Membantu peserta didik guna menumbuhkan minat dan motivasi dalam belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PJOK. (2). Media pembelajaran audio visual sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran PJOK yang dilaksanakan secara daring karena media pembelajaran PJOK berbasis audio visual ini dapat diputar berulang kali sehingga proses pembelajaran bisa dipelajari diluar jam pelajaran. (3). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual ini dapat membantu guru PJOK untuk bisa mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna supaya materi pembelajaran bisa tersampaikan dengan jelas kepada peserta didik.

Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada penelitian ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian dari peneliti sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran yang sama antara lain: (1) Penelitian yang dilakukan oleh Aryanti, Hartati, Syarifudin (2020) yang berjudul Model Pembelajaran Bulutangkis Melalui Video Animasi pada Siswa Pendidikan Jasmani. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba skala kecil yang dilakukan pada 20 siswa memperoleh presentase 63.1% yang termasuk dalam kategori “cukup baik”. Uji coba skala besar diperoleh presentase 82,59% yaitu hasil rata-rata 55 responden termasuk dalam kategori “layak”. (2) Penelitian yang dilakukan oleh Miftahul sokheh, Wahjoedi, Suwiwa (2017) yang berjudul Pengembangan media video pembelajaran dengan model ADDIE materi *passing* bola basket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media ditinjau dari aspek isi adalah ‘baik’ dengan persentase 88,00%. Validasi media ditinjau dari aspek media pembelajaran adalah

'sangat baik' dengan persentase 96,00%, Validasi media ditinjau dari aspek desain pembelajaran adalah 'baik' dengan persentase 84,00%. Hasil uji perorangan adalah 'sangat baik' dengan persentase 94,67%, hasil uji kelompok kecil adalah baik dengan persentase 89,34%, hasil uji lapangan 'sangat baik' dengan persentase 91,21%. (3) Penelitian yang dilakukan oleh Marzuna & Sudarsono (2019) yang berjudul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Bola Basket Kelas XI AK 4 SMK Negeri 2 Tuban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media audio visual (video) pada hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Tuban. Hal ini dibuktikan berdasarkan dari perhitungan persentase dengan hasil 5,35% untuk nilai pengetahuan dan 3,01% untuk nilai keterampilan (4) Penelitian yang dilakukan oleh Putro & Tuasikal (2018) yang berjudul Implementasi Media Audiovisual (Video) dan Media Gambar (Poster) Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Bolabasket. Hasil penelitian ini diperoleh adanya pengaruh yang signifikan dengan hasil uji t menunjukkan bahwa aspek pengetahuan media gambar adalah $4.694 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$, berarti ada pengaruh yang signifikan. Aspek keterampilan media gambar $9.544 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$, berarti ada pengaruh yang signifikan. Aspek pengetahuan media video $9.604 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$, berarti ada pengaruh yang signifikan. Aspek keterampilan media video $7.693 > 2.042$ dan nilai signifikan p sebesar $0.00 < 0.05$. Peningkatan pada aspek pengetahuan media gambar sebesar 33,51%, aspek keterampilan media gambar sebesar 33,07%, aspek pengetahuan media video sebesar 30,83%, aspek keterampilan media video sebesar 41,28%. (5) Penelitian yang dilakukan oleh Mardiana, Doewes, Purnama (2019) yang berjudul

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik *Shooting* Bola Basket. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup besar antara pre dan post test. yaitu nilai pretest memiliki rata-rata 72,9%, sedangkan posttest memiliki rata-rata 78,1%. Artinya hasil belajar meningkat secara signifikan dari 72.9% menjadi 78,1%.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021”**

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah dilakukan studi pendahuluan teridentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran PJOK yang dilaksanakan secara daring tidak berjalan dengan efektif dikarenakan guru hanya terfokus pada teori saja, sehingga aktivitas fisik menjadi terbatas dan tidak berjalan secara optimal.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan guru kurang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran PJOK, sehingga kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK.
- 3) Proses pembelajaran PJOK yang dilaksanakan secara daring tidak dapat berjalan dengan efektif dikarenakan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang dimiliki peserta didik, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan guru tidak tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan dalam proses pembelajaran PJOK begitu banyak. Kompleksnya permasalahan dalam proses pembelajaran, dalam penelitian pengembangan ini agar pengkajian masalahnya mencakup permasalahan utama perlu dilakukan pembatasan masalah agar memperoleh hasil yang optimal. Perlu adanya batasan masalah karena luasnya masalah yang telah dijabarkan diidentifikasi masalah, maka peneliti membatasi penelitian ini tentang pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja tahun Pelajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sesuai dengan permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun produk pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021?
- 2) Bagaimanakah tanggapan ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli desain, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar terhadap pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada

materi *shooting* bolabasket kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah untuk:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021.
- 2) Untuk mengetahui tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021. Sedangkan untuk uji peserta didik atau uji lapangan tidak dapat dilakukan karena adanya Pandemi *Covid-19*.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca agar bisa mengembangkan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket yang inovatif dan kreatif untuk membantu proses pembelajaran PJOK secara daring.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik, dapat membantu Peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru, membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan mampu meningkatkan keterampilan gerak peserta didik dalam melakukan tugas gerak pada materi *shooting* bolabasket.
- 2) Bagi guru, agar guru bisa mengembangkan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual dengan inovasi - inovasi baru dan menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik.
- 3) Bagi Sekolah, Penelitian ini dapat dijadikan sebuah arsip bagi pihak sekolah dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas.
- 4) Bagi peneliti, diharapkan peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif dan dapat menambah wawasan bagi peneliti lain dalam mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk terperinci mengenai pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket ini diuraikan dalam persyaratan kinerja (*Performance*). Untuk itu spesifikasi produk media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan berupa bahan ajar video pembelajaran PJOK berbasis audio visual. Bahan ajar ini berbeda dengan bahan ajar cetak dan bahan ajar aplikasi belajar. Hal yang membedakan produk media pembelajaran ini yaitu penyampaian materi pembelajaran disajikan menggunakan teks, gambar, video, audio (suara), serta berisi materi tentang teknik dasar *shooting* dalam permainan bolabasket, yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran yang disusun secara sistematis, inovatif, dan kreatif agar mudah dipahami serta agar memberikan daya tarik tersendiri kepada peserta didik untuk belajar melalui penyampaian materi dalam bentuk media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket.

Video pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bola basket ini terdapat beberapa gerakan yang dibuat secara *slowmotion* (gerak lambat), durasi video pembelajaran selama 7 menit agar tidak membosankan, pengambilan gambar dan video dilakukan dari sisi depan, belakang, dan samping agar seluruh gerakan bisa terlihat oleh peserta didik, serta tampilan video dan audio yang diperjelas agar video pembelajaran terlihat menarik serta materi yang disampaikan bisa diterima dengan mudah.

1.8 Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran

Melihat proses pembelajaran PJOK yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) di SMA Negeri 2 Singaraja pada masa Pandemi *Covid-19* ini guru kurang mengembangkan media pembelajaran dalam memberikan materi secara daring (dalam Jaringan) melalui *platform Google Classroom*. Sehingga hal ini menyebabkan kurangnya minat belajar dan motivasi belajar dari peserta didik yang menyebabkan menurunnya hasil belajarnya. Maka dari itu dari pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket kelas XI ini dapat membantu mengatasi masalah tersebut dengan membantu peserta didik baik dari penyampaian materi maupun menumbuhkan minat dan motivasi dari belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan Media Pembelajaran

Asumsi dari pengembangan yang digunakan dalam media pembelajaran aktivitas pengembangan materi *shooting* bolabasket dengan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket sebagai berikut:

- 1) Media Pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket ini menjadi salah satu sumber pembelajaran bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021.
- 2) Media Pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan memahami tugas gerak yang disampaikan dalam proses pembelajaran khususnya materi *shooting* bolabasket.

- 3) Media Pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket ini dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi peserta didik dan media pembelajaran ini dapat diulang – ulang oleh peserta didik.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket yang dilaksanakan. Berikut keterbatasan dalam pembuatan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket yaitu:

- 1) Produk akhir dari media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *shooting* bolabasket ini hanya diperuntukan kepada peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja.
- 2) Produk pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual ini hanya menyampaikan materi tentang *shooting* bolabasket.

1.10 Definisi Istilah

Adapun istilah yang terdapat dalam tulisan penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengembangan adalah metode menciptakan sesuatu untuk menghasilkan karya cipta yang digunakan untuk perantara antara peneliti dan praktik pendidikan.
- 2) Media pembelajaran adalah peralatan atau perlengkapan berbentuk gambar, film, buku, video yang digunakan untuk membantu dalam menyampaikan informasi pada proses pembelajaran.

- 3) Pengembangan media audio visual adalah media yang didalamnya terdapat video, suara, dan teks yang disusun secara sistematis bersumberpada tahapan desain yang sederhana.
- 4) Video adalah serangkaian gambar bergerak, suara, dan teks untuk menyajikan sebuah tampilan gerak elektronik
- 5) Kelayakan ialah susunan tindakan terencana yang dilihat dari hasil validasi ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran serta hasil uji coba produk pada peserta didik yang meliputi sumber materi pelajaran yang ada didalamnya.

