

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Video Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Video Pembelajaran**

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video merupakan media yang paling bermakna dibanding media lain seperti grafik, audio dan sebagainya.

###### **b. Karakteristik Video Pembelajaran**

Karakteristik media video pembelajaran yaitu menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa dan efektifitas penggunaannya, maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik sebagai berikut :

###### **1) Kejelasan penyampaian pesan**

Dengan video pembelajaran siswa harus dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi tersebut tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

###### **2) Berdiri sendiri**

Video yang dikembangkan harus fokus pada bahan ajar tertentu yang akan disampaikan dan tidak tergantung kepada bahan ajar yang lain.

###### **3) *User Friendly***

Media video pembelajaran harus menggunakan bahasa penyampaian yang sederhana sehingga dengan mudah dapat difahami oleh siswa.

#### 4) Representatif isi

Materi yang disampaikan harus benar benar representatif, misalnya materi simulasi, demonstrasi atau tutorial. Pada dasarnya setiap materi ajar dapat dibuat dijadikan menjadi media video

#### 5) Tampilan yang berkualitas

Tampilan yang berupa grafis maupun gambar bergerak dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi yang baik. Selain tampilan gambar, suara yang diperdengarkan juga harus baik agar penonton dapat dengan jelas menyimak apa yang disampaikan video tersebut.

#### 6) Mudah di gunakan

Video pembelajaran harus dapat memudahkan siswa dalam mengakses atau menggunakannya dimanapun dan kapanpun.

#### c. Kelebihan Video dalam Pengajaran dan Pembelajaran

Menurut Smaldio, Lowther, dan Russel (2011 : 404-406), Video tersedia untuk hampir seluruh jenis topik dan jenis pemelajar di seluruh jenis topik dan untuk jenis pemelajar di seluruh ranah pengajaran kognitif, afektif, kemampuan motorik, interpersonal. Waktu dan biaya dari kunjungan lapangan bisa dihindari. Video juga membutuhkan musik yang sesuai dengan latar belakang video. Menurut Sukoco, dkk (2014) Musik latar belakang berfungsi agar media semakin menarik untuk dipakai dan agar pengguna tidak merasa bosan.

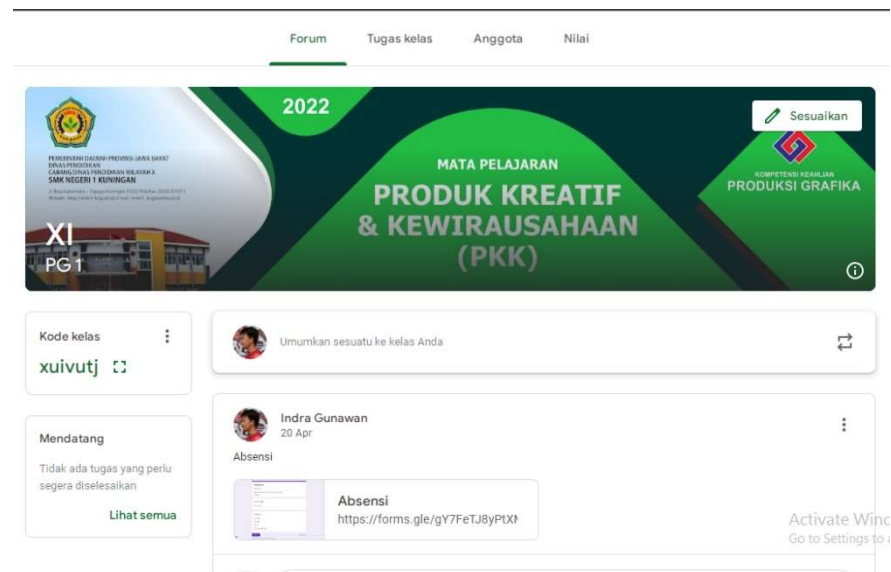
### 2. *Google Classroom*

#### a. Pengertian *Google Classroom*

*Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang diciptakan oleh *Google* yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, aplikasi ini menjadi sarana dikumpulkannya tugas-tugas. Aplikasi ini sangat memudahkan proses pembelajaran oleh dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar.

Penggunaan *google classroom* akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, guru dan siswa dapat setiap saat bertatap muka

melalui kelas online *google classroom*. Siswa juga dapat berperan aktif di dalam kelas *online* tersebut dengan cara belajar, menyimak, mengirim tugas, memberikan tanggapan, berdiskusi mengenai materi yang di sampaikan oleh guru.



Gambar 2. 1 Tampilan *Google Classroom*

b. Manfaat *Google Classroom*

Manfaat *Google Classroom* menurut Dhia (dalam Buaddin Hasan, 2020) *Google Classroom* ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran secara online, dapat diperoleh secara gratis serta dapat digunakan untuk perangkat apa pun. Salah satu kecanggihan aplikasi ini adalah dapat digunakan secara bersama-sama dalam kelompok secara kolaboratif. Ada beberapa keuntungan yang kita dapatkan dari *Google Classroom* dalam pemanfaatannya sebagai *Learning Management System (LMS)*. Alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan pengajar membuat, memeriksa dan menilai tugas dengan cepat, di satu tempat. Siswa dapat

Melihat semua tugasnya di laman tugas dan semua materi kelas secara otomatis disimpan ke dalam folder di *Google Drive*. *Google Classroom* memungkinkan pengajar untuk mengirim pengumuman dan memulai

diskusi secara langsung. Siswa dapat berbagai sumber daya satu sama lain atau memberikan jawaban atas pertanyaan di aliran. Seperti layanan *Google apps for education* lainnya, *Google Classroom* tidak mengandung iklan, tidak pernah menggunakan data siswa untuk iklan, dan gratis untuk sekolah. Meskipun masih memiliki Kelemahan seperti tidak adanya layanan eksternal seperti bank soal secara otomatis dan obrolan secara pribadi antar untuk mendapat umpan balik.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa sangat erat kaitannya dengan prestasi dan penilaian akhir siswa, hasil belajar juga bisa dirumuskan sebagai tujuan intruksional umum (TIU), Suciati, dkk. (2003:54) berpendapat bahwa, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia menerima pengalaman belajar”. Hal yang penting dalam hasil belajar merupakan ranah belajar itu sendiri, ranah belajar yang sudah cukup terkenal oleh *Taksonomi bloom* cs mengenai tujuan-tujuan pendidikan yakni ranah (*domain*) kognitif, afektif, dan psikomotor.

##### 1) Ranah kognitif

Pada ranah kognitif memiliki enam tingkatan dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi, paling rendah termasuk fakta, peristiwa, informasi, istilah. Dan yang paling tinggi evaluasi, Prof. Dr. S. Nasution M.A. (1989:66).

##### 2) Ranah afektif

Pada ranah afektif ini cukup sulit untuk mengamati karena tidak dapat di ukur atau dilihat seperti halnya pada bidang kognitif, guru tidak dapat langsung mengetahui apa yang dirasakan anak, yang dapat diketahui hanya ucapan verbal, serta kelakuan non verbal seperti ekspresi pada wajah, gerak-gerik tubuh sebagai indikator apa yang terkandung dalam hati siswa.

### 3) Ranah psikomotor

Pada ranah psikomotor ini memiliki perhatian yang kurang oleh pendidik ketimbang dua ranah diatas, akhir-akhir ini ranah psikomotor lebih kembali memusatkan ke gerakan- gerakan kesehatan atau kesegaran (fisik dan mental).

### b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar tak lepas dari sistem pembelajarannya dan berikut adalah faktor yang dapat mempengaruhi sistem pembelajaran menurut Wina Sanjaya, (2010 : 197).

#### 1) Faktor Guru

Guru dalam proses pembelajaran memegang peran yang penting karena dalam proses pembelajaran peran guru tidak dapat di gantikan oleh perangkat lain seperti radio, televisi, komputer dan lain-lain.

#### 2) Faktor Siswa

Faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dilihat dari aspek latar belakang siswa yang menurut Dunkin disebut *pupil formative experiences* serta faktor sifat yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

#### 3) Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan lain sebagainya.

#### 4) Faktor Lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial psikologis. Faktor organisasi kelas diantaranya jumlah siswa di dalam kelas tersebut yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran sedangkan faktor lingkungan

yang lain adalah keharmonisan yang terjadi dalam proses pembelajaran iklim sosial ini dapat terjadi secara internal dan eksternal.

#### 4. Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Produk Kreatif dan Kewirausahaan atau yang disingkat PKK merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di Program Keahlian Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan. Pada mata pelajaran PKK siswa dituntut untuk dapat menciptakan sebuah produk kreatif yang dapat bernilai secara ekonomi.

##### a. Produk Kreatif

Setiawati, T. & Karpin (2018: 1) menyatakan bahwa “produk kreatif menekankan pada apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna”. Hal ini tentunya mengarah pada pengertian kreativitas itu sendiri dimana seseorang mampu melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan ide maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya

##### b. Kewirausahaan

Kasmir (2016: 21) menyatakan bahwa kewirausahaan merupakan suatu kemampuan dalam hal menciptakan kegiatan usaha. Sedangkan menurut Maskan M., Permatasari, I.R., & Utamaningsih, A. (2018: 17) kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku, dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi dan produksi baru dengan meningkatkan efisiensi dalam rangka memberikan pelayanan yang lebih baik dan atau memperoleh keuntungan yang lebih besar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk

menciptakan sesuatu dengan kreatif dan inovatif dengan tujuan meningkatkan nilai tambah pada masyarakat.

## **B. Penelitian Relevan**

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia Di SMK Negeri 1 Sakra, Oleh Gebi Juan Giana. 2019.

Aplikasi pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial mata pelajaran dasar desain grafis yang dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe flash CS6 untuk siswa jurusan Multimedia di SMK Negeri 1 Sakra yang diimplementasikan dari model ADDIE. Hasil evaluasi aplikasi media pembelajaran berbasis video tutorial masuk pada kategori Layak. Selanjutnya berdasarkan hasil uji coba terhadap pengguna keseluruhan persentase yang diperoleh sebesar 65%, sehingga didapatkan hasil kriteria interpretasi Layak.

2. Pemanfaatan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya, Oleh Linaksita Anindyawati. 2012.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran saran sebagai berikut. Guru hendaknya membuat variasi pembelajaran dengan menggunakan atau memanfaatkan media yang karena dengan memanfaatkan media video pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran. Guru hendaknya membuat variasi pembelajaran dengan memanfaatkan media video pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Guru hendaknya lebih mempelajari karakteristik siswa agar dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media video pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Guru perlu mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan media video atau media media yang lain agar siswa dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi

dengan mengeksplorasi perasaan- perasaanya sehingga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang sedang dipelajari.

3. Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *Pro Show* Pada Materi Satuan Ukuran Berat, Oleh Rosi Wahyana. 2018

Penelitian ini menghasilkan pengembangan media video pembelajaran sebagai video pembelajaran satuan ukur dan berat menggunakan *Pro Show* yang sudah divalidasi oleh para ahli, praktisi pendidikan serta diujicoba oleh peserta pendidikan.

4. Analisis Penggunaan *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi *Covid-19*, oleh Pratiwi Resky Handayani. 2021.

Keunggulan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran jarak jauh dapat dikatakan unggul didalam *Google Classroom* pembelajaran menjadi efektif dan efisien, dapat meningkatkan kerja sama dan komunikasi, hemat waktu untuk membuat, memeriksa, dan menilai tugas dengan cepat dalam satu tempat, proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, dan gratis dapat digunakan oleh siapapun.

5. Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PDTM di SMK Negeri 1 Bukittinggi, oleh Febri Al Rasyid, Primawati, Irzal dan Rifelino. 2022.

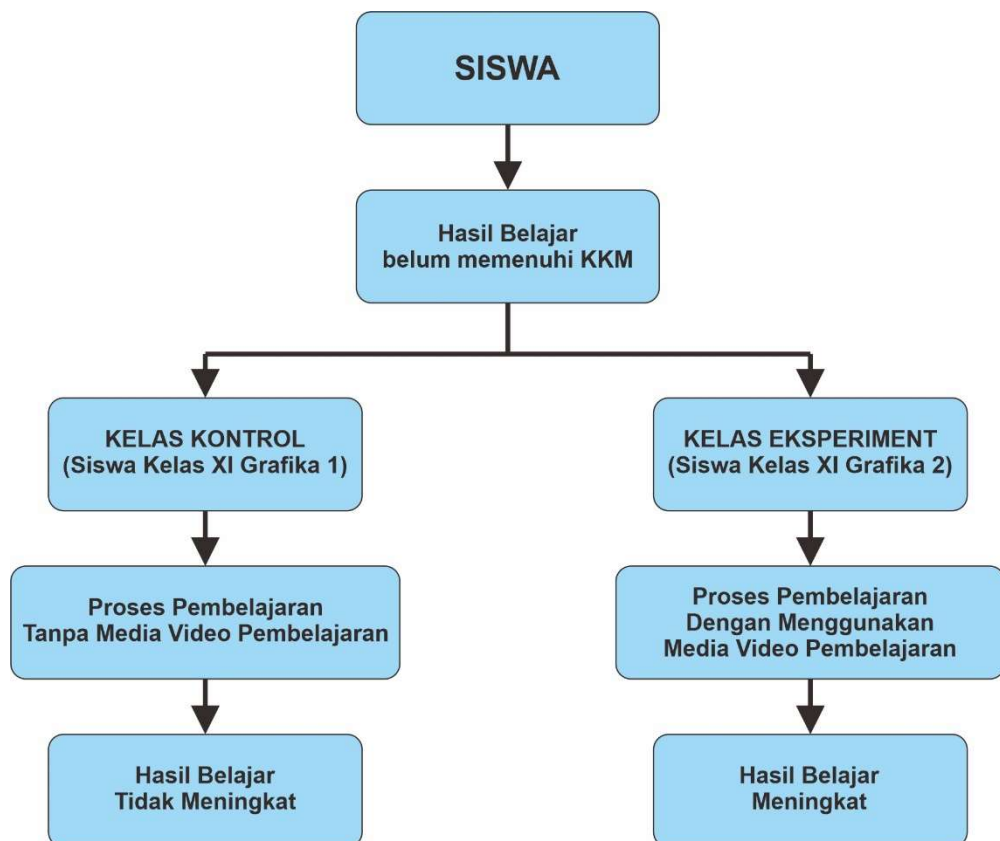
Media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PDTM berdasarkan analisis data dengann menggunakan uji independent samples test, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dengan demikian jelas terlihat bahwa nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  yang berarti adanya perbedaan yang signifikan. Jadi media pembelajaran memiliki juga memiliki peran yang sangat dengan keberhasilan suatu pembelajaran.

Setelah menelaah pada penelitian sebelumnya sebagai studi literatur, dapat diketahui bahwa pengembangan video pembelajaran dapat menghasilkan media pembelajaran yang banyak dipergunakan pada mata pelajaran lainnya. Hal ini juga menguatkan pendapat bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

### C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan alternatif pilihan sebagai inovasi media pembelajaran bagi Sekolah Menengah Kejuruan, dengan menggunakan media video pembelajaran yang nantinya akan dijadikan sebagai konten pada *LMS Google Classroom*. Penggunaan aplikasi *Google Classroom* sudah sangat sering digunakan dalam proses pembelajaran, karena peneliti memandang bahwa aplikasi ini sangat efektif dan efisien untuk digunakan.

Dalam langkah pembuatan video, dilakukan pengkajian tentang media pembelajaran audio video yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian materi, kelengkapan materi, urutan materi, kemudahan untuk dipahami, sistematis, komunikasi bahasa, interaktivitas, dan memotivasi siswa.



Gambar 2. 2 Kerangka Penelitian