

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik secara konsep merupakan pengembangan pemikiran dua ahli pendidikan meliputi ahli bidang pembelajaran *interdisipliner* dunia yaitu *Jacob* tahun 1989 serta ahli pembelajaran terpadu yaitu *Fogarty* pada tahun 1991. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pengikat keterhubungan beberapa mata pelajaran yang pada akhirnya dapat memberikan kebermaknaan atas proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik (Majid, 2014, h.80). Sudrajat (2008) mendefinisikan pembelajaran tematik sebagai keterpaduan beberapa mata pelajaran yang dikaitkan oleh sebuah tema sebagai pengikat keterkaitan tersebut sehingga proses pembelajaran yang berlangsung dapat dijadikan pengalaman yang bermakna bagi peserta. Sejalan dengan itu Hosnan (2014, h.364) menjelaskan bahwa penekanan pembelajaran tematik terletak pada proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif sehingga pengalaman langsung yang diperoleh dapat melatih pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Sejalan dengan itu, Kristina Kauffman juga menjelaskan "*Thematic learning is a pedagogical model based on the selection of a theme or topic of study*". Makna dari penjelasan tersebut terletak pada pemilihan tema atau topik suatu pembelajaran sebagai model dalam pembelajaran tematik. Selanjutnya Marzuki (2015, h.23) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan sebagai tematik apabila

mengintegrasikan beberapa mata pelajaran yang pada awalnya terpisah satu sama lain. Sani (2014, h.272) menyatakan bahwa “Pembelajaran tematik-terpadu merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan sebuah tema untuk memadukan beberapa konsep atau materi pelajaran yang dipelajari secara holistik”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang dipayungi sebuah tema menjadikan peserta didik baik secara individu maupun kelompok dapat terlibat aktif dalam menggali maupun mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya secara menyeluruh dan berkesinambungan.

2. Landasan Pembelajaran Tematik

Secara umum, pembelajaran tematik dapat dilihat dari tiga landasan utama, yaitu landasan yuridis, psikologis dan filosofis. Secara yuridis, yang menjadi payung hukum dari pelaksanaan pembelajaran tematik saat ini adalah : Undang-Undang Dasar Tahun 1945, Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 23 Tahun 2002; serta Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Undang-undang tersebut kemudian dijabarkan kembali pada peraturan-peraturan dibawahnya mulai dari penentuan standar isi yang termaktub dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) 22 Tahun 2006, standar proses pembelajaran pada Permendiknas 41 Tahun 2007, serta standar pelaksanaan kurikulum yang terdapat pada Permendiknas Nomor 24 Tahun 2006.

Selanjutnya, dilihat dari aspek psikologis, secara teori ataupun praktik pembelajaran di lapangan, pembelajaran tematik berlandaskan pada dua psikologi anak, yaitu psikologi perkembangan dan psikologi belajar (Trianto, 2013, h.102).

Setiap kemampuan berpikir anak secara individu, selalu intelektual dilengkapi memiliki ciri-ciri tertentu dalam proses pembentukan ilmu pengetahuan, dengan demikian psikologi perkembangan diperlukan utamanya dalam menentukan bentuk serta inti pembelajaran seperti apa yang diberikan kepada peserta didik di kelas agar sesuai tahap perkembangan mereka dengan tingkat keluasan dan kedalaman materi yang diberikan. Disamping itu, psikologi belajar memberikan kontribusi mengenai carapenyampaian isi pembelajaran maupun cara peserta didik dalam mempelajari pembelajaran tematik itu sendiri.

Jika ditarik kebelakang, secara filosofis pembelajaran tematik menganggap terdapat kemampuan pada peserta didik untuk melakukan perubahan sendiri dalam kehidupannya secara signifikan dalam kehidupannya walaupun bersifat evolusionis, karena lingkungan hidup anak didik merupakan suatu dunia yang terus berproses secara evolusionis pula (Trianto, 2013, h.102). Secara filosofis, aliran konstruktivisme, progresivisme maupun humanism memiliki peran penting dalam kemunculan pembelajaran tematik ini. Pengalaman langsung peserta didik memiliki peran penting dalam pembentukan pengetahuan bagi aliran konstruktivisme. Di sisi lain, keunikan serta khasnya potensi yang dimiliki peserta didik menjadi dasar bagi aliran humanisme. Selanjutnya, aliran progresivisme justru menekankan pada pemberian kegiatan secara alamiah yang memperhatikan pengalaman peserta didiklah yang membentuk kreativitas mereka (Prastowo, 2014, h.73-83).

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, dapat dipaparkan sebagaimana berikut ini:

- a. Pembelajaran terpusat pada peserta didik. Pada pembelajaran tematik, guru harus menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas atau subyek belajar; sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator. Proses pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan berpusat pada peserta didik adalah harus terjadi secara alamiah, di mana peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui informasi yang diperolehnya atau melalui pengalaman nyata yang kemudian disaring secara mental melalui persepsi, pemikiran, dan perasaan. peserta didik dalam hal ini harus terlibat secara aktif belajar baik secara fisik maupun secara mental (pikirannya).
- b. Peserta didik diberikan pengalaman langsung. Peserta didik dihadapkan pada suatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkret dan secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.
- c. Mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang tidak begitu jelas pemisahannya. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan lingkungan peserta didik. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajarannya, peserta didik tidak disajikan per muatan pembelajaran, melainkan secara berkesinambungan.
- d. Konsep pengetahuan secara utuh tersaji dari berbagai mata pelajaran. Dengan demikian, Pembelajaran menjadi utuh sehingga peserta didik akan mendapat materi yang utuh dan tidak terpecah-

pecah serta penguasaan akan konsep akan semakin baik dan meningkat

- e. Pembelajaran yang fleksibel. Pembelajaran tematik dapat disesuaikan dengan kemampuan, keinginan dan kebutuhan peserta didik.
- f. Pembelajaran dilakukan dengan prinsip sambil bermain dan menyenangkan. (Majid, 2014, h.90).

4. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Beberapa keunggulan dari pembelajaran tematik sebagaimana yang diungkapkan oleh Kadir & Sarohah (2014, h.22) adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik dijadikan pusat pembelajaran,
- b. Pengalaman langsung diberikan di setiap pembelajaran,
- c. Tidak terdapat mata pelajaran yang terpisah satu sama lain,
- d. Bersifat fleksibel,
- e. Hasil pembelajaran menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik,
- f. Memiliki prinsip PAKEM,
- g. Holistik,
- h. Bermakna.

5. Langkah-langkah Pembelajaran Tematik

Sebelum menyusun pembelajaran tematik, terlebih dahulu perlu memahami beberapa rambu-rambu. Rambu-rambu pembelajaran tematik sebagaimana yang diungkapkan oleh Majid (2014, h.92) sebagai berikut :

- a. Tematik tidak harus menyatukan semua mata pelajaran.
- b. Tematik memungkinkan penggabungan kompetensi dasar lintas semester bagi setiap muatan pembelajaran.
- c. Tidak harus memaksakan keterpaduan kompetensi dasar. Kompetensi dasar dapat dibelajarkan secara tersendiri jika tidak dapat diintegrasikan.
- d. Meskipun suatu kompetensi dasar tidak tercakup pada tema tertentu, kompetensi dasar tersebut harus tetap diajarkan oleh guru baik secara tersendiri maupun digabungkan pada tema lain.

- e. Penekanan kegiatan pembelajaran adalah pada pemahaman nilai formal serta kemampuan baca, tulis dan berhitung.
- f. Karakteristik peserta didik atau lingkungan setempat menjadi dasar pemilihan tema.

Rambu-rambu tersebut kemudian menjadi dasar untuk menentukan langkah-langkah dalam pembelajaran tematik. Langkah dalam pembelajaran tematik sebagaimana pendapat Majid (2014, h.95) sebagai berikut:

- a. Masuk akal (rasional);
- b. Terdapat pemetaan kompetensi dasar;
- c. Terdapat penentuan tema;
- d. Pembuatan jaringan tema;
- e. Silabus disusun;
- f. RPP disusun; dan
- g. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang disusun”.

Sejalan dengan itu, Ahmadi & Amri (2014, h.225) berpendapat bahwa langkah pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Guru menentukan tema pembelajaran;
- b. Guru mengintegrasikan kurikulum yang ada dengan tema yang mengedepankan dimensi sikap, pengetahuan, serta keterampilan peserta didik;
- c. Rencana pembelajaran didesain guru; dan
- d. Pembelajaran mengedepankan kelompok dan diskusi”.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, penulis sependapat dengan Ahmadi & Amri (2014, h.225). Namun, dikarenakan saat ini tema dan sub tema pada pembelajaran tematik telah ditentukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, maka tahapan dalam pembelajaran tematik menjadi (a) mengedepankan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam pengintegrasian tema ke dalam kurikulum yang berlaku,; (b) mendesain rencana pembelajaran; dan (c) mengedepankan aktivitas kelompok dan diskusi.

B. Media Video Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar segala informasi yang diberikan oleh sumber kepada penerima informasi. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (Azhar, 2014, h.3) membatasi media menjadi pengertian media sebagai bentuk apapun atau segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyalurkan sebuah pesan atau informasi dari sumber ke penerima pesan. Pesan disini adalah segala bentuk baik berbentuk ide, fakta lapangan, makna sebuah kata dan data (AECT dalam Hamzah, 2011, h.51). Pesan ataupun informasi yang dibawa media tersebut dapat dikatakan sebuah media pembelajaran jika berisi tujuan pembelajaran. Jadi, dengan demikian media pembelajaran adalah segala alat bantu atau sarana yang digunakan sebagai komunikasi nonpersonal yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan yang menarik minat peserta didik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai dengan baik (Hosnan, 2014, h.111). Sejalan dengan itu, Sukiman (2012, h.29) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan apapun yang dapat dipergunakan guru untuk menghantarkan pesan pembelajaran pada peserta didik sehingga dengan media tersebut akan merangsang pikiran, kondisi perasaan, perhatian peserta didik, minat maupun kemauannya sehingga proses

belajar mengajar akan terjadi dan tentunya tujuan pembelajaran akan tercapai secara efektif.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk sarana atau alat untuk menyampaikan pesan atau informasi materi ajar dari pendidik kepada peserta didik agar mereka tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan komponen penting pada pelaksanaan proses pembelajaran sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Dikatakan sebagai alat karena fungsinya untuk membantu pendidik dalam memperlancar proses pembelajaran, sehingga memperjelas pemahaman pebelaja terhadap materi yang sedang dipelajari.

2. Jenis-jenis media pembelajaran

Semakin berkembangnya teknologi informasi serta komunikasi dalam dunia pendidikan telah membawa pengaruh dalam hal pengembangan media pembelajaran sehingga media pembelajaran di kelas dirasakan menjadi sangat penting adanya. Rudy Bretz (Sukiman, 2012, h.45), mengelompokkan media menjadi 8 kategori: 1) media audio visual bergerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak. Ahli lain Leshin (Azhar, 2014, h.79-80) mengklasifikasikan media atas 5 kelompok : 1) media yang bersumber

pada manusia, 2) media cetak (buku atau lembaran), 3) media visual (*chart*, grafik, peta, figur/gambar, film bingkai/*slide*), 4) media *audio-visual* (video, *slide* bersama tape, televisi), 5) media komputer.

3. Video Pembelajaran

Sadiman (2009, h.16) menyatakan video adalah bentuk media audio visual yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan dalam satu kesatuan. Pesan yang disajikan dapat berbentuk kejadian yang sebenarnya baik berupa peristiwa ataupun berita juga bentuk fiktif seperti cerita atau sebuah kisah yang bersifat informatif, memberikan edukasi maupun perintah. Menurut Asyhar (2011, h.2). Terdapat berbagai keuntungan jika pada proses belajar mengajar, guru menggunakan media video. Beberapa keuntungan diantaranya adalah video pembelajaran dapat dijadikan pengganti lingkungan alam sekitar serta dapat menampilkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa secara langsung menggunakan indra penglihatan seperti halnya yang terdapat pada materi proses pencernaan makanan ataupun sistem pernafasan, pada video dapat tergambar dengan jelas dan tepat serta dapat diputar berulang-ulang proses pencernaan dan pernafasan tersebut, video juga dapat mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya.

Media video pembelajaran merupakan media yang menampilkan suara dan gambar secara bersamaan berupa pesan-pesan pembelajaran baik mulai dari konsep pengetahuan, prinsip-prinsip, prosedur suatu bentuk atau materi, teori maupun aplikasi terhadap pengetahuan agar

peserta didik dapat memahami pembelajaran secara utuh. Video pembelajaran adalah suatu media berupa video yang berpedoman pada kurikulum dan dirancang secara sistematis yang tidak menyimpang dari perencanaan pembelajaran sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan demikian, suasana pembelajaran dapat tercipta lebih menarik dan menyenangkan.

4. Karakteristik Video Pembelajaran

Video tentunya memiliki karakteristik sehingga dapat dikatakan sebagai sebuah media pembelajaran (Warsihna, Jaka, 2010, h.44) yaitu :

- a. Gambar dan suara dapat ditampilkan secara bersamaan. Hal ini tentu menjadikan video sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan terfokus pada materi yang disampaikan.
- b. Dapat menampilkan suatu benda yang secara normal sangat tidak mungkin untuk dihadirkan di dalam kelas karena ukurannya yang terlalu besar yang tidak mungkin untuk dihadirkan di depan kelas atau memerlukan waktu yang cukup Panjang untuk mencapainya seperti gunung, benda yang terlalu kecil dan tidak memungkinkan untuk dilihat secara langsung dan cepat tanpa menggunakan alat khusus seperti kuman, terlalu abstrak untuk ditampilkan di depan kelas karena perlu penggambaran detail dan menyeluruh seperti bencana alam, maupun terlalu rumit untuk dijelaskan secara verbal seperti proses produksi di dalam sebuah pabrik, terlalu jauh dari tempat tinggal

peserta didik seperti kehidupan di kutub dan lain sebagainya. Dengan demikian, video pembelajaran sangat cocok untuk menghadirkan sesuatu yang tidak mungkin dihadirkan secara langsung di depan kelas tersebut.

- c. Mampu mempersingkat proses, video juga dapat mempersingkat proses ataupun suatu tahapan kejadian, contohnya terdapat pada proses penyemaian hingga proses panen tanaman seperti padi.
- d. Memungkinkan adanya rekayasa (animasi). Video pembelajaran memungkinkan adanya pemberian animasi-animasi tambahan sesuai dengan materi yang disampaikan agar memperkuat dan memperjelas materi.

5. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Darmawan (2018, h.8), video pembelajaran tentu mempunyai kelebihan serta kekurangan. Kelebihan dari media berbentuk video adalah:

- a. Dapat merangsang efek gerak
- b. Video dapat diberikan tambahan suara maupun warna yang sesuai
- c. Dalam penyajiannya, tidak diperlukan keahlian khusus
- d. Dapat disajikan dalam ruang serta situasi apapun
- e. Dapat diputar secara berulang-ulang, diberhentikan untuk sesaat, dan sebagainya tergantung kontrol penggunanya.

Selain kelebihan di atas, kekurangan dari media berbentuk video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Agar dapat disajikan, diperlukan alat khusus
- b. Diperlukan adanya tenaga listrik baik terhubung ataupun portabel
- c. Saat pembuatannya, diperlukan keterampilan khusus baik individu ataupun secara tim kerja
- d. Cenderung sulit untuk dibuat menjadi interaktif.

6. Tahapan Pengembangan Video Pembelajaran

Daryanto (2010, h.104-106) menjelaskan langkah umum yang lazim dilakukan dalam membuat suatu video pembelajaran mulai dari mentukan ide, merumuskan tujuan, melakukan survey, membuat garis besar isi, menyusun sinopsis, membuat treatment, menyusun storyboard, menulis naskah. Sejalan dengan itu, Darmawan (2018, h.11) menyebutkan bahwa beberapa tahapan pembuatan video pembelajaran mulai dari tahap sebelum produksi, produksi video hingga pascaproduksi video. Tahap persiapan sebelum memproduksi video merupakan salah satu penentu keberhasilan tahapan selanjutnya. Tahap ini merupakan perencanaan dari kegiatan selanjutnya dan hasil yang akan dicapai. Beberapa langkah yang dilakukan pada tahap meliputi:

- a. Merumuskan ide terhadap topik yang akan dijadikan video
- b. Menyusun *roadmap* atau garis besar yang akan dilakukan
- c. Menjabarkan materi yang akan dilakukan
- d. Menyusun naskah video
- e. Mengkaji naskah (Darmawan, 2018, h.11)

Ide merupakan pijakan awal terhadap suatu perbuatan. Oleh sebab itu, penyusunan ide merupakan hal penting yang harus dilakukan untuk memulai sebuah karya. Begitu pula dengan pembuatan media video pembelajaran. Ide dapat dihasilkan dari berbagai cara dan keadaan, mulai dari pengalaman

mengajar di kelas, lingkungan alam sekitar, permasalahan pembelajaran yang pernah dialami atau dirasakan, buku teks yang menjadi pegangan pembelajaran di kelas, siaran televisi dan sebagainya.

Berkenaan dengan hal tersebut, pada media video pembelajaran, ide yang dikembangkan berasal dari kurikulum sekolah yang kemudian dikembangkan sesuai dengan karakter peserta didiknya. Kurikulum dijadikan sebagai acuan utama dikarenakan kompetensi dasar yang harus disampaikan merupakan unsur utama yang kemudian dikembangkan dalam video yang akan dihasilkan. Telaah kurikulum yang dilakukan oleh tim pengembang kurikulum yang melibatkan unsur guru, kepala sekolah, komite serta diketahui oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pontianak. Tujuannya adalah untuk menjaga agar materi tetap harus benar dan sesuai dengan sasaran tidak lebih dan tidak kurang. Di samping itu pelibatan semua unsur tersebut agar informasi perkembangan ilmu tersebut yang terkini dapat tersampaikan dan dipahami.

Peranan seorang guru dalam hal ini adalah harus menelaah kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum agar pemilihan materi yang akan disajikan dalam video yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik media tersebut, karena kita ketahui bahwa tidak semua materi yang ada di kurikulum dapat dibuat ke dalam media video secara menarik. Oleh sebab itu guru harus memastikan agar video yang dihasilkan berisikan materi yang menarik sehingga dapat menambah pengetahuan peserta didik yang menontonnya. Produk akhir yang dihasilkan pada tahap praproduksi ini berupa naskah video

pembelajaran yang telah disepakati bersama pengkaji serta dianggap sesuai sehingga layak untuk diteruskan di tahapan produksi.

Produksi merupakan kelanjutan tahap setelah naskah awal diselesaikan. Agar dihasilkan gambar dan suara sesuai dengan keinginan, creator harus memastikan beberapa langkah kegiatan, meliputi :

- a. Kesepakatan naskah
- b. Menentukan tim produksi
- c. Penentuan pemeran yang dalam hal ini adalah apakah guru secara keseluruhan pada durasi video, atau dalam bentuk sebagian tampilan
- d. Hunting (Pencarian Lokasi Shooting) seperti ruang kelas, halaman ataupun ruang lain yang menjadi lokasi pembuatan video
- e. Penentuan pihak yang dilibatkan dalam pengambilan video
- f. Pengambilan Gambar (syuting). (Darmawan, 2018, h.23)

Salah satu tahapan terpenting dalam menghasilkan video pembelajaran yang baik adalah terletak pada tahap produksi. Hal ini disebabkan karena pada tahap inilah eksekusi suatu ide yang telah disepakati dalam bentuk naskah agar terwujud menjadi sebuah video pembelajaran menarik sehingga dapat dinikmati peserta didik dalam pembelajaran. Agar naskah yang telah disusun tersebut dapat diwujudkan menjadi video yang menarik, tentu diperlukan pengetahuan yang cukup mengenai teknik produksi yang harus dikuasai oleh tim produksi video pembelajaran itu sendiri. Hal ini dikarenakan diperlukan adanya pemahaman teori dan teknik yang baik sehingga akan tercipta gambar yang

sesuai. Dengan demikian, dihasilkan produk akhir dari kegiatan ini berupa sekumpulan video dan suara asli yang telah diambil dari lapangan yang siap untuk dilakukan pengeditan sesuai dengan rencana awal yang disusun.

Potongan-potongan video asli maupun suara hasil produksi kemudian akan diterima oleh editor. Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu pemilihan suara serta video yang terbaik. Editor dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah masing-masing guru kelas yang diberikan tanggungjawab untuk mengelola video pembelajaran pada kelas masing-masing guru. Video dan suara tersebut kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan.

Tahap ini meliputi beberapa kegiatan seperti:

- a. Pemilihan serta penggabungan gambar yang ada
- b. Pengisian music pendukung
- c. Mengamati hasil sementara
- d. Ujicoba
- e. Perbaiki hasil
- f. Distribusi/Penyiaran. (Darmawan, 2018, h. 48)

Tahapan terakhir yang dilalui dalam pembuatan video pembelajaran adalah tahap pascaproduksi. Terdapat beberapa langkah kegiatan yang harus dilakukan oleh seorang creator video, mulai dari pengeditan dan penggabungan yang dilakukan oleh editor agar terpilih gambar serta suara yang sesuai dengan naskah yang telah direncanakan sejak awal. Preview dilakukan agar media yang dihasilkan telah sesuai dengan naskah yang disusun sehingga efektif untuk

diujicobakan kepada peserta didik. Hasil akhir dari tahap pascaproduksi adalah sebuah media video pembelajaran yang dapat dioptimalkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran ataupun didistribusikan lagi pada *channel* lain.

Video pembelajaran yang dihasilkan kemudian dipublikasikan kepada siswa melalui berbagai cara seperti daring dengan cara upload video di youtube, live streaming pembelajaran serta penggunaan berbagai platform web meeting. Selain itu, penggunaan video secara luring dengan cara menyebarkan file video pembelajaran yang dihasilkan melalui Whatsapp grup, telegram grup, ataupun copy file di OTG maupun USB. Disamping kedua cara terpisah tersebut, pemanfaatan video pembelajaran juga dapat dilakukan dengan blended learning dengan cara menggabungkan pembelajaran secara daring dan mengirimkan video pembelajaran secara luring.

C. Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet (Kurniati dan Saputra, 2016, h.11). Android merupakan sebuah sistem operasi mobile, maksudnya adalah tidak menetap di suatu tempat sehingga memungkinkan untuk dapat berpindah-pindah tempat. Android digunakan untuk perangkat bergerak (*mobile devices*) yang sedang populer saat ini pada beberapa ponsel pintar (*smartphone*) di dunia maupun di Indonesia. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. Android menyediakan

platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam piranti bergerak.

Irawan (2016) dalam Arliza, dkk (2019, h.78) menyatakan bahwa ada beberapa keunggulan media pembelajaran berbasis android yang tidak dimiliki oleh media lain. Kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran berbasis android adalah :

1. Kelebihan media pembelajaran berbasis android (mobile learning).
 - a. Dapat digunakan dimanapun pada waktu kapanpun. Senada dengan teori revolusi pendidikan yang dibutuhkan saat ini, yaitu pembelajaran yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.
 - b. Kebanyakan device bergerak memiliki harga yang relatif lebih murah dibanding harga PC desktop.
 - c. Ukuran perangkat yang kecil dan ringan daripada PC desktop.
 - d. Diperkirakan dapat mengikutsertakan lebih banyak pembelajar karena *m-Learning* memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. (Irawan dalam Arliza, dkk, 2019, h. 78)
2. Kekurangan media pembelajaran berbasis android (mobile learning):

Mobile learning merupakan salah satu alternatif yang potensial untuk memperluas akses pendidikan. Namun, belum banyak informasi mengenai pemanfaatan mobile/smartphone, khususnya telepon seluler, sebagai media pembelajaran. Hal ini patut disayangkan mengingat tingkat kepemilikan dan tingkat pemakaian yang sudah cukup tinggi

ini kurang dimanfaatkan untuk diarahkan bagi Pendidikan. (Arliza, dkk, 2019, h.78)

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa studi yang relevan dengan penelitian ini adalah diantaranya penelitian yang telah disampaikan oleh Cahyanto (2019) dengan judul Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Biologi Di Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar. Dalam kesimpulan penelitiannya disampaikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari sebelum menggunakan media pembelajaran dengan setelah menggunakan media pembelajaran baik pada pre-test dan post-testnya.

Peneliti lain, Musyaroah dan Fajartia (2017) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi menyimpulkan bahwa ada keefektifan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran pada mata kuliah biologi dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran ceramah. hal ini ini terjadi karena pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat dimana saja dan kapan saja.

Selanjutnya, peneliti lain Arliza, dkk. (2019) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional dan Interaksi Global Pendidikan Geografi menyimpulkan bahwa hasil penelitian

pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk siswa kelas XI SMA dengan menggunakan model Luther. Tahapan yang dilalui yaitu 1). Concept, 2). Design, 3). Material Collecting, 4). Assembly, 5). Testing, 6) Distribution.

Ketiga penelitian tersebut merupakan penelitian berbasis android, baik pengembangan maupun kualitatif deskriptif. Perbedaan mendasar dari ketiga hasil penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada konten yang dihasilkan. Penelitian ini fokus pada produk berupa video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan android sehingga dapat digunakan pada pembelajaran di kelas.