

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah satu dari sekian instrumen yang digunakan pendidik dengan tujuan memperoleh kegiatan pembelajaran yang efektif. Menurut (Hasan et al., 2021) hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan membangkitkan minat siswa dianggap sebagai media. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk membantu dalam proses belajar mengajar agar lebih jelas makna pesan yang disampaikan. Media pembelajaran digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar, yaitu benda nyata yang berisi materi pendidikan yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat yang berfungsi untuk menjadikan pembelajaran semakin mudah (Dewi & Yuliana, 2018). Sesuai dengan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau benda nyata yang dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dan mempermudah penyampaian informasi kepada siswa.

## b. Manfaat Media Pembelajaran

Pada hakikatnya media pembelajaran memiliki berbagai manfaat bagi proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Isi pelajaran dapat disampaikan secara konsisten.
- 2) Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi proses yang lebih interaktif.
- 4) Efisiensi waktu serta energi.
- 5) Meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa.
- 6) Media menjadikan belajar dapat dilakukan kapan saja dan juga dimana saja.
- 7) Media dapat membuat pandangan baru yang baik untuk siswa tentang belajar yang menyenangkan
- 8) Mendefinisikan ulang peran guru agar lebih konstruktif dan bermanfaat (Karo-karo & Rohani, 2018).

## c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Firmadani, 2020) media dikelompokkan menjadi tiga jenis, antara lain:

### 1) Media visual

Media visual merupakan segala bentuk media yang menyajikan kepada konsumen gambaran-gambaran fisik maupun tidak

berwujud yang nyata dan langsung serta dapat dialami melalui panca indera. Bisa dikatakan media jenis ini menggunakan media gambar untuk memadukan berita dan ide. Hanya komponen suara dan gambar yang dapat digunakan untuk mengkaji media visual. Contoh dari media visual adalah poster, flashcard, peta, diagram, dan lain-lain.

Media visual memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan media visual antara lain:

- a) Dapat diulang, dengan kemampuan untuk disimpan dan dibaca setelah disimpan
- b) Analisis yang lebih tajam dan menyeluruh
- c) Mampu mengatasi kendala latar belakang siswa
- d) Penggunaan media visual memungkinkan suatu interaksi antara siswa dan lingkungannya
- e) Dapat menyampaikan ide-ide yang masuk akal
- f) Dapat menimbulkan keinginan atau minat baru
- g) Dapat menambah daya tarik serta menarik perhatian siswa

Sedangkan kelemahan dari media visual antara lain:

- a) Ukuran media sering tidak efisien jika untuk mengajar kelompok besar

- b) Lambat dan rumit
- c) Karena tidak ada audio dan semua media visual ditulis yang tentu saja tidak bisa didengar informasi yang ditawarkan kurang detail
- d) Visual yang terbatas, karena satu-satunya visual yang dapat ditawarkan oleh media ini adalah grafik yang menggambarkan isi informasi.

## 2) Media audio

Media audio adalah media yang penggunaannya menonjolkan komponen aural atau pendengaran dalam diri tanpa melibatkan indera lain seperti indera penglihatan. Radio dan rekaman suara merupakan contoh media audio yang hanya dapat diapresiasi melalui pendengaran dan seluruhnya terdiri dari suara.

Media audio memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu:

Kelebihan dari media audio antara lain:

- a) Mudah diakses
- b) Memudahkan dan praktis dalam transportasi data
- c) Materi dapat diputar kembali di kemudian hari
- d) Dapat memperluas daya imajinasi

Sedangkan kelemahan dari media audio antara lain:

- a) Bersifat satu arah (*one way communication*)

b) Media audio hanya bisa dimanfaatkan oleh siswa yang sudah paham tentang materi dari audio tersebut.

### 3) Media audio visual

Media yang memadukan komponen suara dan visual disebut sebagai media audio visual. Ini merupakan sintesis dari dua teknik yang mencakup komponen suara dan gambar dan dapat disajikan sebagai film video atau format lain. Penggunaan media ini juga melibatkan gabungan penggunaan indera pendengaran dan visual. Contoh dari media visual yaitu film, proyektor LCD, video, dan televisi.

Media audio visual memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu:

Kelebihan dari media audio visual antara lain:

- a) Menarik karena memiliki gambar bergerak dan suara yang bermacam-macam
- b) Hasil mudah dipahami
- c) Sangat praktis dan hemat karena cenderung tidak mahal
- d) Dapat digunakan berulang-ulang kali

Sedangkan kelemahan media audio visual antara lain:

- a) Media yang berukuran besar sulit untuk dibawa
- b) Membutuhkan keahlian khusus dalam pengoperasiannya
- c) Pelaksanannya cenderung lebih lama (Faujiah et al., 2022).

Dari setiap media yang telah dipaparkan di atas, masing-masing media memiliki kelemahan yang berbeda. Untuk mengatasi kelemahan dari media pembelajaran, guru dapat mengatasinya dengan cara berikut ini:

- a) Memilih media yang dapat digunakan lebih dari sekali untuk meminimalisir biaya
- b) Memilih media yang penggunaannya mudah
- c) Memilih media yang dikuasai oleh guru
- d) Memilih media berbasis audio visual untuk meningkatkan daya imajinasi siswa serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Septiara et al., 2022)

Dari penjelasan tentang media audio visual dapat diambil kesimpulan bahwa media audio visual adalah media pembelajaran yang menarik karena memiliki komponen suara sekaligus komponen gambar yang disajikan secara bersamaan sehingga memiliki daya tarik untuk meningkatkan minat siswa pada saat proses pembelajaran. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa dari media audio visual dalam penelitian ini yang mengacu pada penelitian (Windasari & Syofyan, 2019) adalah:

- a) Media dapat meningkatkan imajinasi siswa
- b) Media menarik minat siswa untuk belajar

c) Media dapat mengembangkan daya pikir siswa.

## 2. *Virtual Field Trip*

### a. Pengertian *Virtual Field Trip*

Video pembelajaran *virtual field trip* merupakan sebuah video kunjungan lapangan virtual yang bertujuan untuk meningkatkan peluang dengan memungkinkan observasi tanpa perlu berada di suatu tempat secara fisik. Video ini dapat membantu siswa yang belum pernah mengunjungi suatu lokasi dengan cara membawa siswa secara virtual ke lokasi tersebut melalui tayangan video. Siswa bisa mendapatkan informasi pada peristiwa atau lokasi yang dilihatnya dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *field trip* secara virtual dengan tujuan yaitu siswa lebih mudah untuk memahami suatu materi yang berkaitan dengan suatu tempat yang dapat mereka lihat melalui *virtual field trip* (Melinda et al., 2018).

### b. Elemen Media *Virtual Field Trip*

Elemen media *virtual field trip* terdiri dari video dengan berbagai latar belakang, teks, bunyi, dan animasi yang terpadu hingga dapat menjadi media pembelajaran yang menarik.

### c. Fungsi *Virtual Field Trip*

*Virtual field trip* (VFT) dirancang untuk memaparkan siswa pada berbagai topik dan membantu mereka memperoleh keterampilan dasar tertentu. Selain itu *virtual field trip* juga memiliki fungsi sebagai

alat bantu yang mempermudah siswa untuk melakukan sebuah kunjungan studi.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Virtual Field Trip*

Kelebihan dari media *virtual field trip* antara lain:

- 1) Menampilkan gambar dari berbagai sudut pandang
- 2) Dapat digunakan untuk menyajikan perjalanan ke wilayah yang sulit dijangkau
- 3) Memberikan alternatif terhadap kerja lapangan, pada saat waktu, uang, dan atau logistik merupakan sebuah masalah
- 4) Memungkinkan presentasi kunjungan lapangan yang luas
- 5) Meningkatkan dan memperluas pengalaman siswa
- 6) Memungkinkan fleksibilitas penggunaan

Kekurangan dari *virtual field trip* antara lain:

- 1) Tidak menggambarkan objek dalam bentuk tiga dimensi yang sebenarnya.
- 2) Tidak dapat mengkomunikasikan sensasi sentuhan, penciuman, dan lain-lain secara aural dan non-visual.
- 3) Kurang bermanfaat dibandingkan benar-benar berada di lapangan.
- 4) Siswa tidak dapat berinteraksi dengan orang lain secara fleksibel
- 5) *Virtual field trip* hanya dapat menyediakan informasi dalam jumlah terbatas (Qiu & Hubble, 2014).

e. Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran

Langkah-langkah untuk membuat media pembelajaran *virtual field trip* antara lain:

1) Pembuatan konsep

Langkah pertama dalam pembuatan media pembelajaran *virtual field trip* adalah pembuatan konsep. Konsep dibuat agar video berjalan dengan efektif sehingga setiap adegan dalam video tersusun rapih dan setiap tayangan video bisa diterima baik oleh siswa. Pembuatan konsep sangat penting untuk menentukan apakah siswa akan merasa tertarik dan dapat memahami materi dalam video atau tidak. Pembuatan konsep disesuaikan dengan materi yang dipilih yaitu teks narasi dengan menyesuaikan perkembangan usia siswa dan perkembangan ilmu.

2) Pembuatan *Storyline*

Langkah kedua dari pembuatan media pembelajaran *virtual field trip* adalah pembuatan *storyline*, *storyline* harus dibuat dengan memperhatikan Capaian Pembelajaran serta Tujuan Pembelajaran dari materi teks narasi yang dijadikan sebagai materi utama di dalam video pembelajaran. *Storyline* yang akan digunakan dalam video juga harus mengedepankan bahasa yang mudah dimengerti siswa serta sesuai dengan konsep yang sudah ada sehingga video berjalan dengan efektif. Selain itu *storyline* dalam video haruslah

berisi kalimat-kalimat yang sopan dan menyenangkan sehingga siswa tidak akan bosan selama penayangan video berlangsung.

### 3) Proses pembuatan video

Pada proses pembuatan video langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menyiapkan segala properti yang diperlukan. Jika properti sudah siap dan pemeran siap langkah selanjutnya adalah pengambilan video untuk beberapa tayangan melalui kamera HP. Pengambilan video perlu memperhatikan pencahayaan serta latar belakang agar video yang diambil menjadi video yang menarik minat siswa.

Pengambilan video dilakukan di tempat-tempat yang dapat memicu imajinasi siswa dalam membuat teks narasi, contohnya adalah pantai. Pemeran bisa menjelaskan apa itu teks narasi serta memancing siswa untuk membuat teks narasi tentang pantai yang menggunakan kata penghubung. Setelah itu pemeran dalam video membuat kuis seputar pembuatan teks narasi dengan menggunakan properti yang menarik serta memanfaatkan fasilitas yang ada di pantai sehingga siswa merasa seperti sedang diajak untuk berlibur.

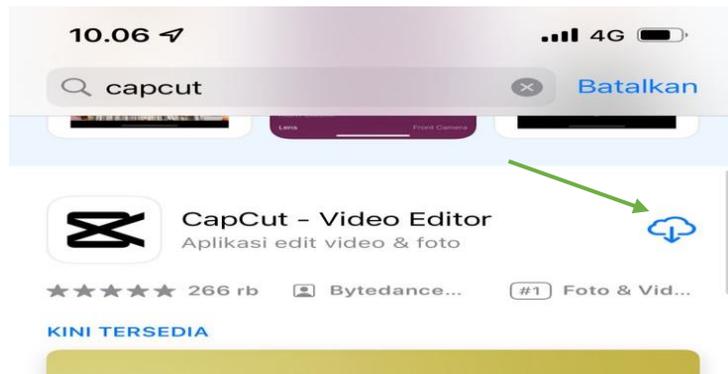
### 4) Proses pengolahan video/*editing*

Untuk membuat video lebih menarik lagi untuk ditonton oleh siswa, proses pengeditan video merupakan kunci yang penting.

Dalam proses pengeditan video bisa ditambahkan dengan berbagai macam musik, atau stiker atau fitur lain yang atraktif.

Proses pengolahan video/*editing* antara lain:

- 1) Langkah Penginstalan aplikasi
  - a) Buka App Store atau Play Store dan ketikkan CapCut pada menu pencarian, kemudian klik logo awan. Setelah proses pengunduhan selesai, CapCut sudah dapat digunakan.



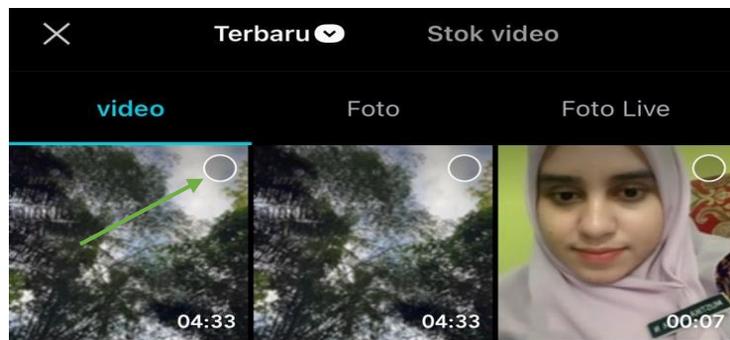
*Gambar 2. 1 Pencarian Download CapCut*

- 2) Langkah pengeditan suara
  - a) Buka aplikasi capcut, kemudian klik logo plus (+) proyek baru



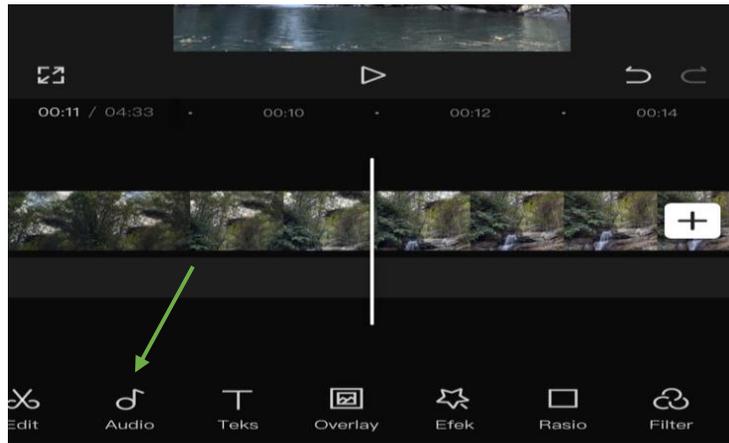
Gambar 2. 2 Membuka Aplikasi

b) Pilihlah video yang ingin di edit klik satu kali pada video



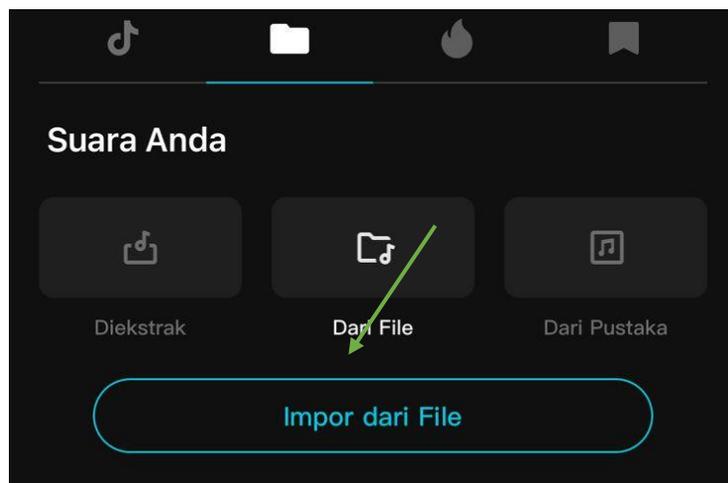
Gambar 2. 3 Menambahkan Video

c) Klik logo audio atau logo musik satu kali



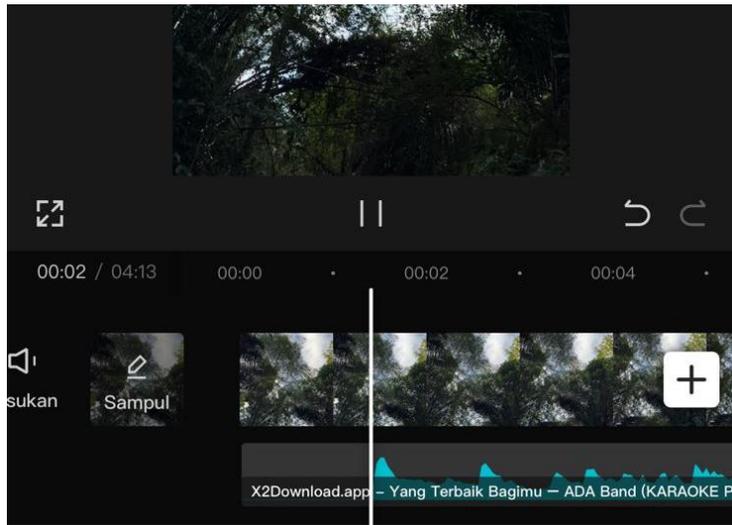
*Gambar 2. 4 Menambahkan Musik*

- d) Klik logo impor dari file, dan pilihlah salah satu file audio yang ingin digunakan



*Gambar 2. 5 Menambahkan File Audio*

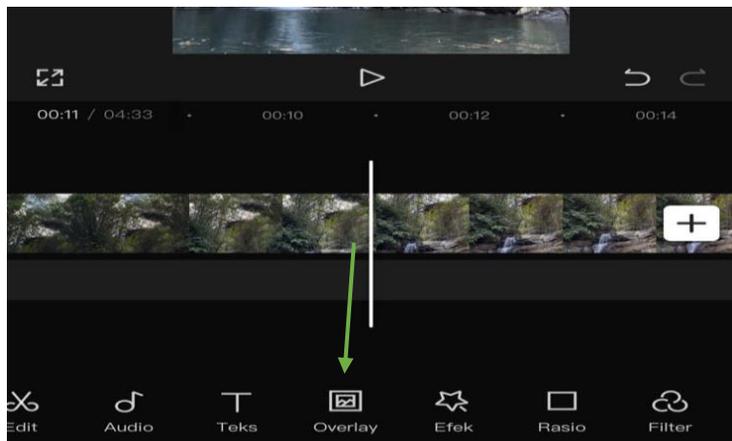
- e) Setelah audio masuk maka akan muncul tanda gelombang biru



*Gambar 2. 6 Audio Sudah Terpasang*

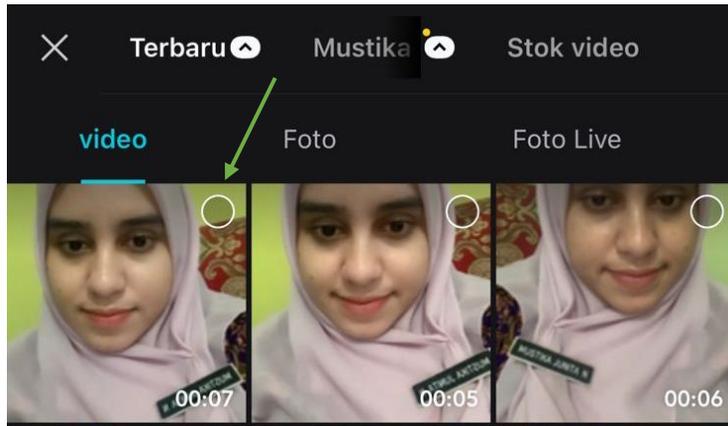
3) Langkah penambahan *overlay* (penggabungan video)

a) Klik logo bertuliskan *overlay*



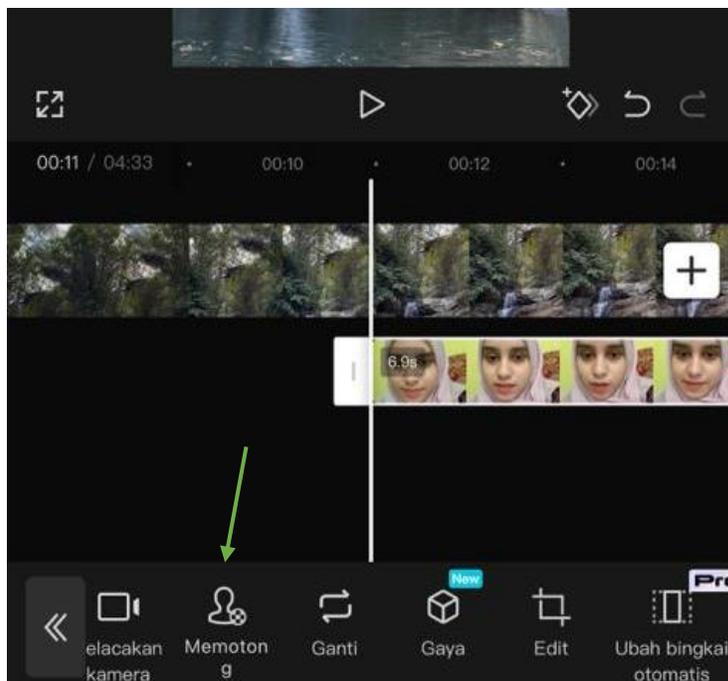
*Gambar 2. 7 Memasukan Overlay*

b) Pilih video yang akan digunakan sebagai video *overlay*



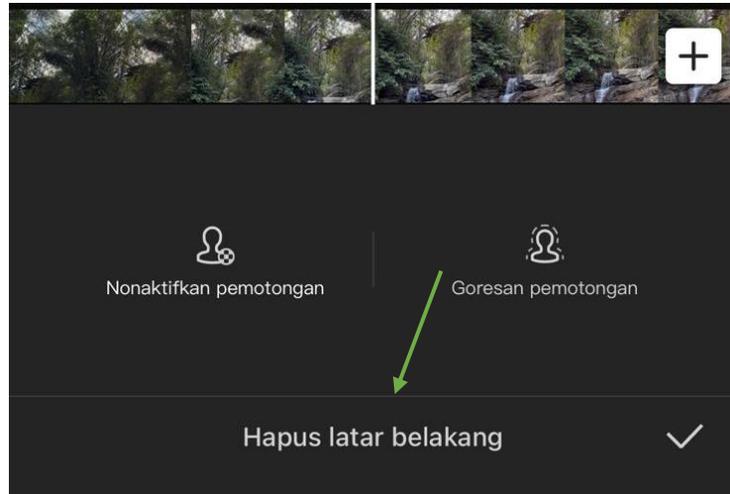
Gambar 2. 8 Pemilihan Video Overlay

- c) Tempatkan video *overlay* di bagian yang diinginkan, dan klik logo bertuliskan memotong untuk menghilangkan latar belakang video *overlay*



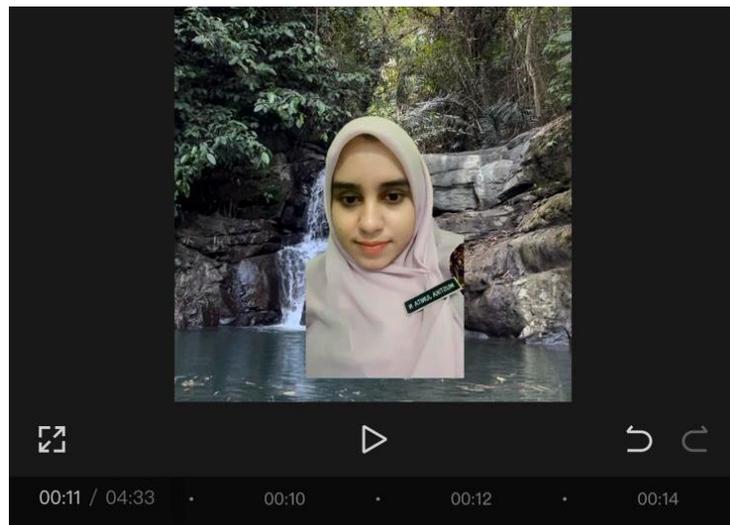
Gambar 2. 9 Edit Video Overlay

d) Klik satu kali pada tulisan latar belakang



*Gambar 2. 10 Penghapusan Latar Belakang Overlay*

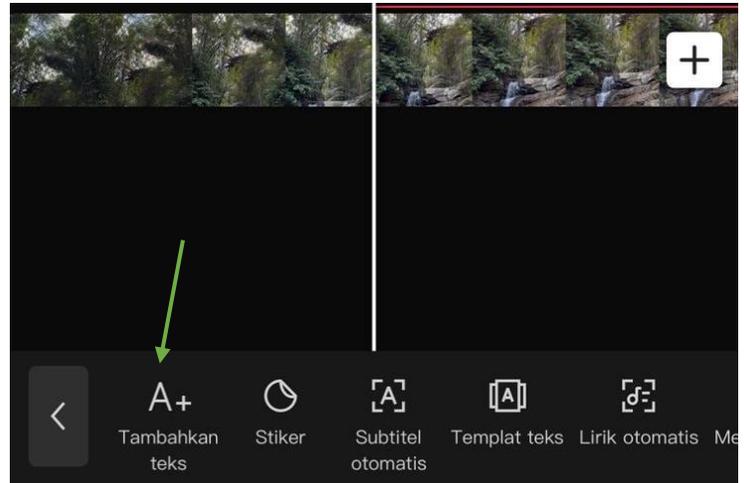
e) Tempatkan video *overlay* di posisi yang diinginkan



*Gambar 2. 11 Penempatan Video Overlay*

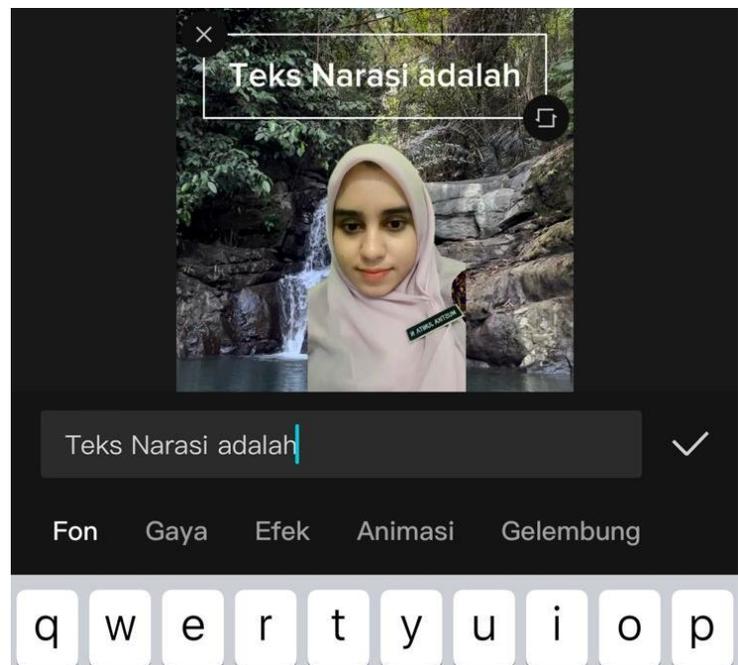
4) Langkah penambahan teks

a) Klik logo yang bertuliskan tambahkan teks



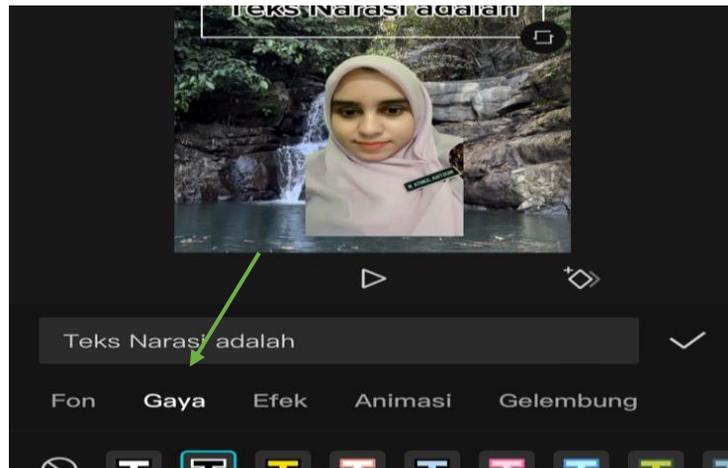
*Gambar 2. 12 Penambahan Teks*

b) Tuliskan materi yang sudah dipersiapkan



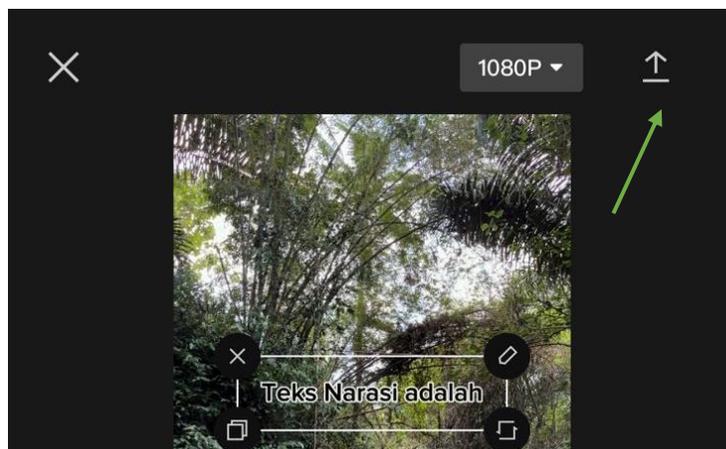
*Gambar 2. 13 Penulisan Teks*

- c) Pilihlah gaya tulisan yang menarik video yang dihasilkan dapat menarik minat siswa



*Gambar 2. 14 Pemilihan Gaya Penulisan*

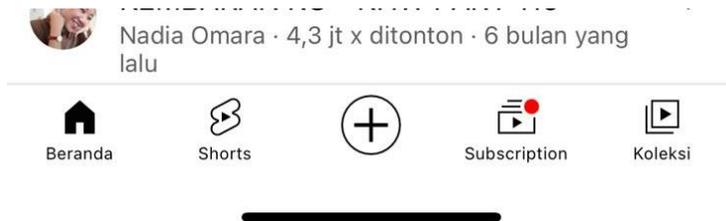
- 5) Langkah penyimpanan video
- a) Klik logo tanda panah ke atas, kemudian video otomatis akan tersimpan ke dalam galeri



*Gambar 2. 15 Penyimpanan Video*

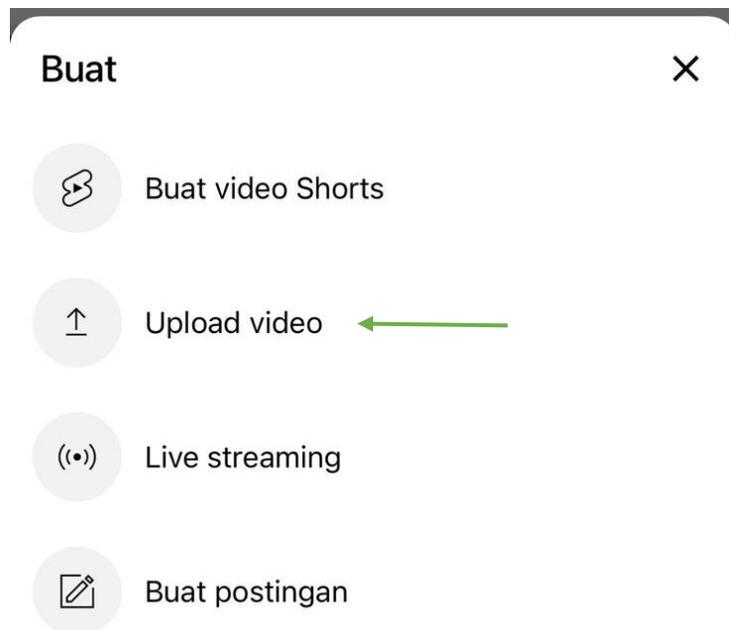
- 6) Langkah publikasi video

- a) Buka aplikasi YouTube yang ada di HP, kemudian klik logo plus (+) yang ada di paling bawah



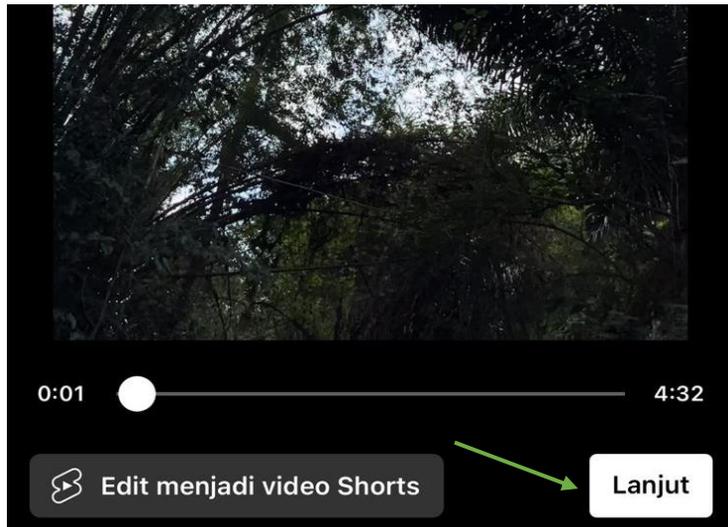
*Gambar 2. 16 Tampilan Aplikasi YouTube*

- b) Klik logo yang bertuliskan upload video



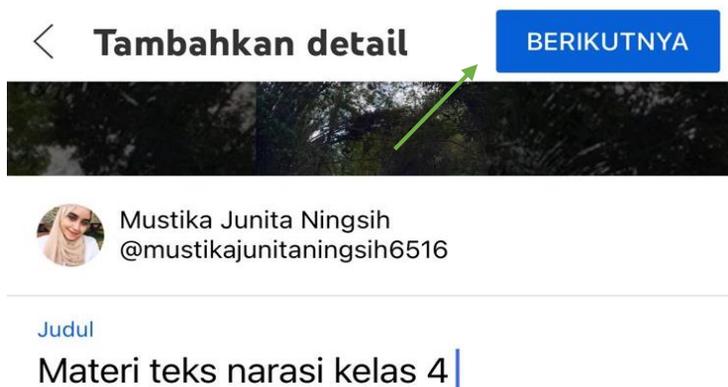
*Gambar 2. 17 Tampilan Upload YouTube*

- c) Pilihlah video yang ingin di upload, dan klik logo bertuliskan lanjut



*Gambar 2. 18 Pemilihan Video*

- d) Tambahkan detail video seperti judul video, dan klik logo berikutnya untuk melanjutkan proses publikasi



*Gambar 2. 19 Penulisan Judul Video*

- e) Pilih audiens dan klik logo bertuliskan upload video, dan video sudah bisa dilihat dan diakses oleh guru maupun siswa

Ya, video ini dibuat untuk anak-anak (i)

Tidak, video ini tidak dibuat untuk anak-anak

---

Pembatasan usia (lanjutan) v

---



**UPLOAD VIDEO**

*Gambar 2. 20 Pemilihan Audiens dan Publikasi Video*

### 3. Materi Teks Narasi

#### a. Pengertian Teks Narasi

Istilah narasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *narration* yang ber arti cerita. Teks narasi ini merupakan teks yang menyajikan rangkaian peristiwa. Untuk menjelaskan rangkaian peristiwa secara kronologis dan memberikan hikmah kepada pembaca, teks ini berupaya menjelaskan makna setiap peristiwa dalam narasi itu.

Narasi juga dapat diartikan sebagai jenis wacana yang sebagian besar berfokus pada aktivitas yang disusun menjadi suatu peristiwa yang berlangsung dalam satuan waktu tunggal. Tindakan, tokoh, tempat, dan sudut pandang merupakan unsur-unsur pembentuk struktur teks narasi. Dari

pengertian materi teks narasi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa teks narasi adalah jenis teks yang menyajikan peristiwa di dalam satuan waktu yang dirangkai untuk memberikan pesan kepada pembaca.

#### b. Unsur-Unsur Teks Narasi

Berikut ini adalah unsur-unsur teks narasi:

##### 1) Tema

Tema adalah rumusan topik yang akan menjadi landasan percakapan serta tujuan yang ingin dicapai dalam topik suatu topik. Tema teks narasi merupakan ringkasan luas dari cerita yang akan diceritakan.

##### 2) Alur

Alur menentukan bagaimana cerita harus digambarkan, serta bagaimana suatu kejadian dalam cerita tersebut harus dikaitkan dengan kejadian lain, serta bagaimana keadaan dan emosi setiap peran seharusnya terlibat dalam tindakan yang terikat dalam satuan waktu.

##### 3) Karakter (penokohan)

Sebuah pengungkapan karakter tokoh dapat dilakukan dengan percakapan karakter tersebut dengan karakter lain, monolog batin, melalui pernyataan langsung, dan kiasan.

##### 4) Waktu

Sebuah adegan atau tindak tanduk dari tokoh-tokoh di dalam teks selalu terjadi dalam suatu waktu. Jalannya suatu adegan dihitung dari suatu waktu ke waktu yang berbeda.

#### 5) Konflik

Kumpulan aktivitas yang dihubungkan dengan suatu makna membentuk sebuah narasi. Makna ini biasanya selalu timbul dari perselisihan atau pergulatan antara kekuatan-kekuatan yang berlawanan, yang mengarahkan perhatian kita pada suatu permasalahan untuk menentukan cara penanganannya.

#### 6) Sudut pandang

Sudut pandang dalam sebuah narasi menggambarkan bagaimana pendongeng (narator) berpartisipasi dalam peristiwa-peristiwa cerita, baik secara langsung atau secara tidak langsung, atau keduanya.

#### c. Capaian Pembelajaran Materi Teks Narasi

Siswa dapat berkomunikasi serta bernalar secara tepat bersama teman sebaya dan juga orang dewasa mengenai berbagai hal yang berada di lingkungan sekitar. Siswa mampu menyampaikan gagasan dari teks informasi, memahami penokohan serta pesan yang didapatkan dari teks narasi. Siswa mampu mengungkapkan ide pada kerja kelompok dan diskusi. Siswa mendapatkan banyak kosa kata baru dengan kegiatan-kegiatan bahasa dan sastra pada berbagai topik. Siswa dapat membaca dengan lancar.

d. Tujuan Pembelajaran Materi Teks Narasi

- 1) Siswa dapat menciptakan teks narasi menggunakan konjungsi/kata hubung.
- 2) Siswa dapat mengidentifikasi informasi dari dalam teks narasi.

Untuk mengetahui tercapainya Tujuan Pembelajaran (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP) diperlukan adanya evaluasi pembelajaran pada materi teks narasi, yaitu tugas pembuatan teks narasi yang bercerita pengalaman saat berwisata, serta soal pilihan ganda tentang materi teks narasi.

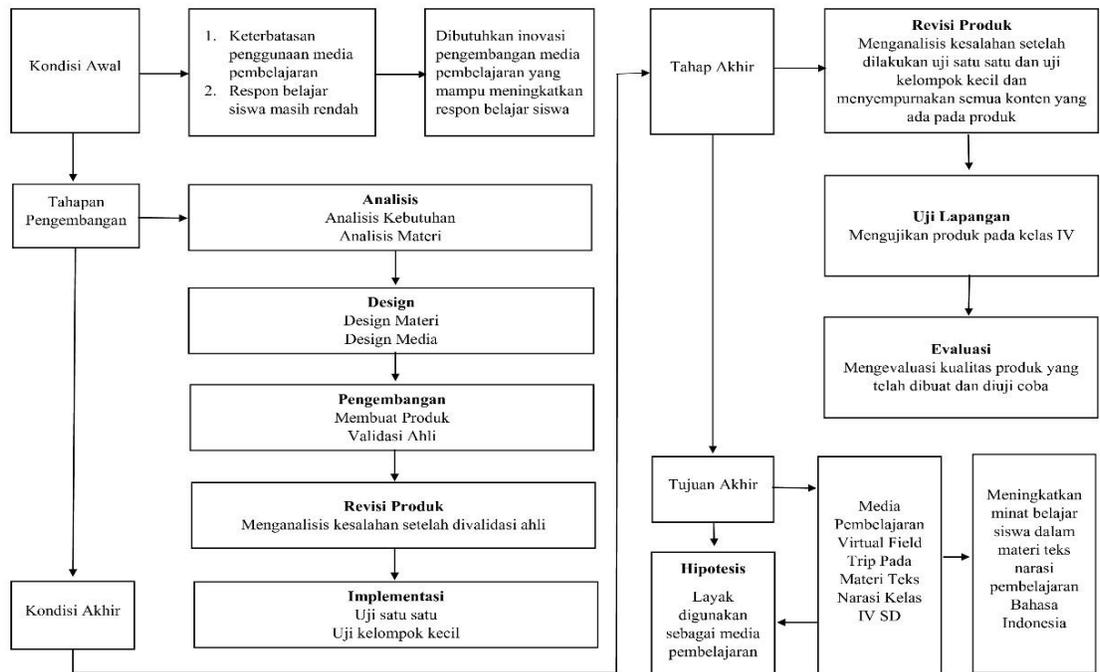
**B. Kerangka Pikir**

Dari observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri Kebonmanis 01 didapatkan beberapa permasalahan terkait materi teks narasi, yaitu materi teks narasi dianggap sulit oleh siswa karena memerlukan pemahaman tinggi dan kompleks. Selain itu keterbatasan media digital yang digunakan menghambat siswa untuk dapat memvisualisasikan cerita dalam imajinasi siswa.

Dalam salah satu teori psikologi pembelajaran yaitu teori konstruktivisme siswa harus aktif untuk menemukan pengetahuan baru. Namun jika media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru kurang dapat menarik minat siswa untuk aktif, maka dapat menyebabkan perolehan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu guru perlu memanfaatkan teknologi menjadi sebuah media pembelajaran yang interaktif dengan tujuan siswa dapat terlibat aktif dalam

kegiatan pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh teori dari (Dyah D. Andayani, 2015) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran diperlukan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan kondisi di atas maka penting untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *virtual field trip* untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini dapat diakses oleh siswa melalui YouTube yang bisa diakses oleh semua orang, dengan demikian media ini sangat menarik karena siswa dapat mengakses media melalui *gadget* atau *handphone* masing-masing. Selain berisikan materi, media juga dilengkapi dengan adanya kuis dan tampilan video yang menarik yang dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran teks narasi.



Gambar 2.21 Bagan Kerangka Pikir

### C. Hipotesis Penelitian

Peneliti memiliki asumsi yakni pengembangan media *virtual field trip* dalam penelitian ini layak serta praktis digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah baik dengan cara mandiri, kelompok, ataupun bersama dengan guru.