

The background features several abstract shapes in yellow and black. There is a small black circle in the top left, a medium yellow circle in the center, and a large black shape on the right side. At the bottom, there are more yellow and black shapes, including a large yellow shape on the left and a yellow circle on the right.

# BAB 10

*Media Audio-Visual*

Media Pembelajaran

# MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL

CP-Mata Kuliah	Indikator Pencapaian
Mengkaji jenis dan klasifikasi media, karakteristik serta kelebihan dan kekurangan dari jenis media pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mampu menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran</li><li>• Mampu menjelaskan Karakteristik tiap Jenis media</li><li>• Mampu menyebutkan kelebihan dan kelemahan berbagai jenis media pembelajaran</li></ul>

Sebelum mempelajari media pembelajaran audio visual, kerjakan Lembar Kerja Mahasiswa 6

Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang dilengkapi dengan suara. Suara tersebut dapat berupa penjelasan visual yang ditampilkan, dialog atau sekedar efek suara seperti musik. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Jadi pengajaran melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung

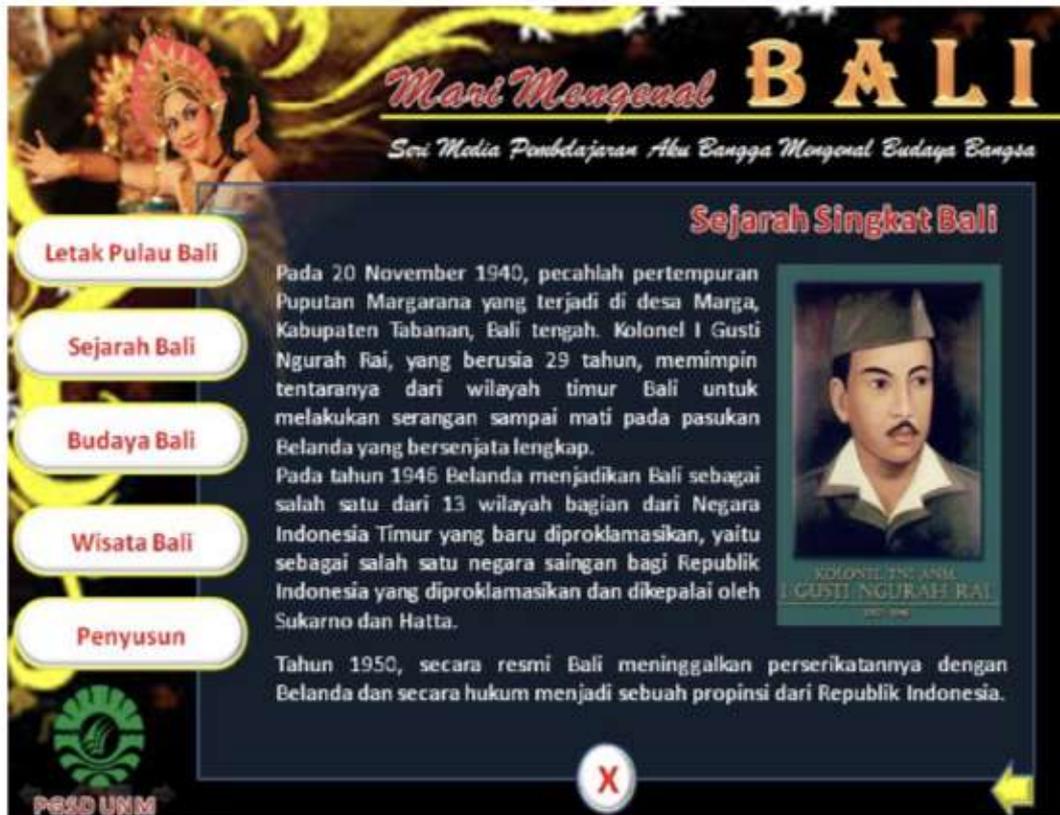
kepada pemahaman kata simbol-simbol yang serupa. Media ini dibagi menjadi dua yakni Audio visual diam dan Audio visual gerak.

### A. AUDIO VISUAL DIAM

Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, contohnya foto bingkai (foto slide) yang dikombinasikan dengan suara atau foto di slide powerpoint yang diberikan efek suara. Jadi gambar atau teks dalam foto atau slide merupakan gambar atau teks yang statis atau tidak bergerak. Gambar atau teks dapat berpindah ke bagian selanjutnya dengan manual atau bisa di *setting* secara otomatis. Untuk memberikan penjelasan atau menambah efek maka ditambahkan suara, baik berupa *announcer* ataupun musik.



**Gambar 24. Media pembelajaran foto slide**



**Gambar 25. Media pembelajaran slide Powerpoint**

## **B. AUDIO VISUAL GERAK**

Yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette. Film dan video dapat menyajikan informasi memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Film dan video mampu menyuguhkan unsure gambar, suara dan gerak secara terpadu dan utuh sehingga mampu memberikan informasi yang menyeluruh. Dengan kemampuan media audio-visual ini maka media ini memiliki karakteristik mampu untuk memberikan atau meningkatkan: 1) persepsi, 2) pengertian, 3) transfer (pengalihan) belajar, 4) penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai, 5) retensi (ingatan), 6)

pengalaman langsung dan 7) motivasi karena cenderung memberikan efek menyenangkan untuk siswa.

### **1. Media Video**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Anderson, (1987: 104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Tujuan Kognitif

- 1) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
- 2) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- 3) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

b. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan tehnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

c. Tujuan Psikomotorik

- 1) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
- 2) Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik / gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut. Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

Ada 2 macam video yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas-kelas termasuk untuk sekolah dasar. Pertama, video yang sengaja dibuat atau didesain untuk pembelajaran. Video ini dapat menggantikan guru dalam mengajar. Video ini bersifat interaktif terhadap siswa. Hal inilah

yang menjadikan video ini bisa menggantikan peran guru dalam mengajar. Video semacam ini bisa disebut sebagai “video pembelajaran”. Guru yang menggunakan media video pembelajaran semacam ini dapat menghemat energi untuk menjelaskan suatu materi kepada siswa secara lisan. Peran guru ketika memilih menggunakan media pembelajaran ini hanyalah mendampingi siswa, dan lebih bisa berperan sebagai fasilitator. Selain dilengkapi dengan materi, video pembelajaran juga dilengkapi dengan soal evaluasi, kunci jawaban, dan lain sebagainya sesuai dengan kreatifitas yang membuatnya. Biasanya satu video berisi satu pokok bahasan.

Kedua, video yang tidak didesain untuk pembelajaran, namun dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk menjelaskan sesuatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Misalnya video tentang sejarah atau seni budaya yang dapat di download dari *youtube*. Contoh lain adalah video terjadinya metamorfosis kupu-kupu, siklus atau daur air dan sebagainya. Materi ini untuk siswa SD agak sulit untuk diterima karena merupakan sebuah “proses”, apalagi jika disampaikan hanya dengan ceramah saja. Sehingga terkesan abstrak bagi siswa. Dengan video proses metamorfosis kupu-kupu atau daur air tadi dapat ditampilkan prosesnya tahap demi tahap. Selain menarik perhatian siswa, dapat menjadikan siswa melihat prosesnya secara lebih detail dan konkret dengan contoh nyata yang dapat dilihat disekitar siswa. Selain itu, penggunaan video ini juga dapat mengaktifkan daya kreatifitas siswa, menimbulkan pertanyaan-pertanyaan kritis siswa serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Hanya saja media video seperti ini membutuhkan penjelasan dan pengarahan lebih lanjut dari guru, karena video ini bukan video yang interaktif. Oleh karena itu penggunaan media video ini

memerlukan keterampilan guru, agar dapat tercapai dengan baik.

Menurut Cynthia Sparks (2000) mengungkapkan bahwa dalam menggunakan video guru perlu memperhatikan gagasan sebagai berikut:

1. Pratinjau setiap program pertama. Guru harus menentukan video yang sesuai dengan pelajaran. Pilihlah video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan akan melibatkan siswa dalam pembelajaran. Perhatikan pula apakah video tersebut mampu memotivasi siswa, memperkenalkan konsep baru, memperkuat konsep yang telah dipelajari sebelumnya, atau mampu meningkatkan dan memperluas pengetahuan saat ini.
2. Memberi fokus/alasan untuk dilihat. Berikan siswa sesuatu yang khusus untuk melihat atau mendengarkan segmen video. Hal ini akan memfokuskan perhatian, mendorong keaktifan, dan memberikan siswa tujuan atau alasan untuk dilihat.
3. Segmen video. Video pembelajaran berisi sejumlah besar informasi, hal ini memungkinkan siswa lebih mudah memenuhi tujuan pembelajaran.
4. Melakukan kegiatan pra dan pasca menonton yang akan mengintegrasikan video ke dalam seluruh pelajaran struktur. Kegiatan pra menonton dapat melayani beberapa tujuan, yaitu memeriksa pengetahuan sebelumnya, memperkenalkan kosa kata yang diperlukan, dan menetapkan tahap untuk belajar baru. Kegiatan pasca menonton harus memungkinkan siswa untuk memperkuat, melihat, menerapkan, atau memperluas pengetahuan baru mereka.

5. Guru dapat menghentikan sebentar video untuk diskusi singkat atau pertanyaan selama video.
6. Gunakan remote kontrol. Remote kontrol memberikan fleksibilitas gerakan dan presentasi.
7. Jangan lupa frame advance, hal ini memungkinkan untuk memajukan frame-video by frame. Ini adalah fitur yang besar untuk digunakan menunjukkan secara rinci peristiwa, seperti anak ayam keluar dari telur.

Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu cermat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakan. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Disamping itu kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum memutuskan untuk memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran di kelasnya, sebaiknya guru melakukan seleksi terlebih dahulu terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran mana yang sesuai yang akan digunakan untuk mendampingi dirinya dalam proses pembelajaran. Dalam pemilihan sebuah media khususnya media video, seorang guru tidak bisa menggunakan video secara asal-asalan. Video yang dipilih harus sesuai dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum serta mengacu kepada silabus.

Menurut Anderson (1987: 105) media video memiliki keunggulan, antara lain :

1. Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.

2. Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
3. Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.
4. Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri.

Sedangkan keterbatasan penggunaan media video, antara lain:

1. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
2. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
3. Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
4. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang langsung diberikan oleh guru.

Berikut contoh-contoh video pembelajaran:

1. Video pembelajaran yang sengaja dibuat untuk pembelajaran.

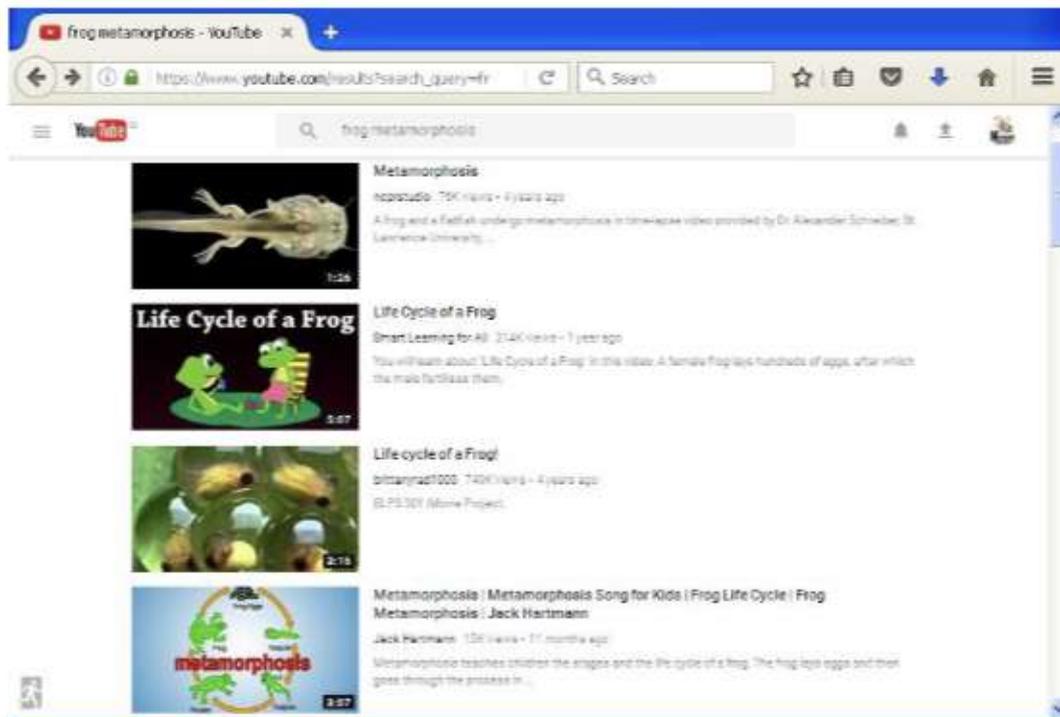


**Gambar 26. Video pembelajaran tentang sifat cahaya produksi Pustekkom.**



**Gambar 27. Video-video pembelajaran dari Pustekkom yang tersimpan dalam website Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.**

2. Video yang dibuat untuk umum namun bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran



**Gambar 28. Tersedia banyak sekali video-video tentang ilmu pengetahuan di youtube yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajar di sekolah dasar.**

## 2. Media Film

Film merupakan rangkaian gambar-gambar dalam frame, lalu frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar-gambar yang bergerak atau hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Definisi lain menjelaskan bahwa Film merupakan serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal.

Dalam pembelajaran film juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Film yang dimaksudkan di sini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan, atau penyuluhan. Banyak hal-hal yang dapat dijelaskan melalui film, antara lain tentang proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam suatu industri, kejadian-kejadian dalam alam, tata cara kehidupan di negara asing, berbagai industri dan pertambahan, mengajarkan suatu ketrampilan, sejarah kehidupan orang-orang besar dan sebagainya.

Jenis film yang dapat digunakan untuk pembelajaran dapat bervariasi seperti:

a. Film Dokumenter

Film dokumenter merupakan sebagai salah satu jenis film yang merupakan sebuah laporan aktual yang kreatif berdasarkan kenyataan, sesuai dengan pernyataan Heinich dkk (Munadhi,2008:117) film documenter merupakan film yang dibuat berdasarkan fakta bukan fiksi bukan pula memfiksikan fakta atau melakukan tipuan atau pemalsuan dari kejadian fakta yang terjadi, serta pola penting dalam film documenter menggambarkan permasalahan suatu kehidupan manusia.

b. Film Kartun/Animasi

Menurut Ahmadzeni (2008:20), film kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara *inbetween* dengan jumlah yang banyak, di mana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak), sedangkan Darmawan (2008: 1) menyatakan bahwa film kartun merupakan pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak

menjemukan bagi semua orang. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka film kartun merupakan film susunan gambar-gambar. Gambar gambar tersebut diproses sehingga menghasilkan ilusi gerakan yang jika diproyeksikan akan terlihat hidup sehingga menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang. Waluyanto (2006) mengklasifikasi film kartun berdasarkan jenis kartun sebagai berikut: 1) Animasi sel 2D, animasi klasik, misalnya: *Cinderella, Snow White, Doraemon*; 2) Animasi 3D, *comugraphic*, misalnya: *Toys Stor, Upin dan Ipin*; 3) Campuran 2D-3D, misalnya: *LionKing* dan *Pocahontas*; 4) Campuran 2D-Live Action, misalnya: *Who's framed Roger Rabbit*; 5) Campuran 3DLive Action, misalnya: *Johny Mnemonik, Jurrasic Park*

Sebagai suatu media, keunggulan-keunggulan film, antara lain:

- 1) Merupakan suatu denominator belajar yang umum. Baik peserta yang cerdas maupun yang lamban akan memperoleh sesuatu dari film yang sama. Keterampilan membaca atau penguasaan bahasa yang kurang, bisa diatasi dengan menggunakan film.
- 2) Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. Gerakan-gerakan lambat dan pengulangan-pengulangan akan memperjelas uraian dan ilustrasi;
- 3) Film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau;
- 4) Film dapat mengembara dengan lincahnya dari satu negara yang lain, horizon menjadi amat lebar, dunia luar dapat dibawa masuk kelas;

- 5) Film dapat menyajikan baik teori maupun praktik dari yang bersifat umum ke khusus atau sebaliknya;
- 6) Film dapat mendatangkan seorang ahli dan memperdengarkan suaranya di kelas;
- 7) Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu;
- 8) Film memikat perhatian setiap orang;
- 9) Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan. Hal-hal yang abstrak menjadi jelas;
- 10) Film bisa mengatasi keterbatasan daya indera kita (penglihatan); dan
- 11) Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan para peserta.

Sekalipun banyak kelebihanannya ada pula kelemahannya, antara lain:

- 1) Harga/biaya produksinya relatif mahal;
- 2) Film tak dapat mencapai semua tujuan pembelajaran,
- 3) Penggunaannya perlu ruangan gelap



**Gambar 29.** Film-film dokumenter dari National Geographic bisa dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.



**Gambar 30** Film kartun yang disesuaikan dengan materi pembelajaran akan sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

### C. RANGKUMAN

1. Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau

informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang di lengkapi dengan suara.

2. Media audio visual dibagi menjadi dua yakni Audio visual diam dan Audio visual gerak. Audio visual diam yaitu media

informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang di lengkapi dengan suara.

2. Media audio visual dibagi menjadi dua yakni Audio visual diam dan Audio visual gerak. Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, contohnya foto bingkai (foto slide) yang dikombinasikan dengan suara atau foto di slide powerpoint yang diberikan efek suara. Media audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.
3. Video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Ada 2 macam video yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas-kelas termasuk untuk sekolah dasar.
  - a. *Pertama*, video yang sengaja dibuat atau didesain untuk pembelajaran.
  - b. *Kedua*, video yang tidak didesain untuk pembelajaran, namun dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk menjelaskan sesuatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran.
4. Film merupakan rangkaian gambar-gambar dalam frame, lalu frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar-gambar yang bergerak atau hidup. Jenis film yang dapat digunakan untuk pembelajaran dapat bervariasi seperti:
  - a. Film dokumenter merupakan sebagai salah satu jenis film yang merupakan sebuah laporan aktual yang kreatif berdasarkan kenyataan
  - b. Film kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara *inbetween* dengan jumlah yang banyak, di mana

apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak).

#### **D. EVALUASI**

1. Apa nilai lebih dari film jika digunakan sebagai media pembelajaran? Berikan contohnya!