



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBEAJARAN VIDEO
TEMATIK BERTEMA TEMPAT WISATA BERSEJARAH
BERMUATAN NILAI HUMANIS KEARIFAN LOKAL UNTUK
MENDUKUNG KOMPETENSI DASAR KETERAMPILAN
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

oleh

Farah Zulfa Nadila

NIM 2101415009

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

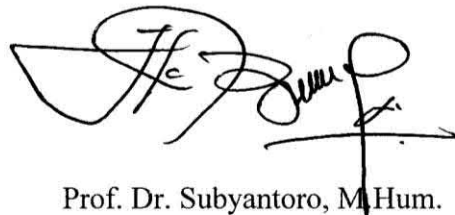
2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Sejarah Bermuatan Nilai Humanis untuk Mendukung Kompetensi Dasar Keterampilan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP” ini telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 17 Oktober 2019

Pembimbing,



Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum.

NIP 196802131992031002

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tematik Berthema Tempat Sejarah Bermuatan Nilai Humanis Kearifan Lokal untuk Mendukung Kompetensi Dasar Keterampilan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP” karya,

Nama : Farah Zulfa Nadila

NIM : 2101415009

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, 7 November 2019.

Semarang, 7 November 2019

Panitia Ujian Skripsi



Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A.
NIP 198505282010121006

Sekretaris

Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP 198109232008122004

Penguji I

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 196008031989011001

Penguji II

Dr. Deby Luriawati Naryatmojo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197608072005012001

Penguji III

Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum.
NIP 196802131992031002

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 17 Oktober 2019



Farah Zulfa Nadila

NIM 2101415009

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Lakukan apa yang kita bisa dengan apa yang kita punya dimanapun kita berada (Farah Zulfa Nadila)
2. Bermimpilah seakan kau akan hidup selamanya. Hiduplah seakan kau akan mati hari ini (James Dean)
3. Waktu adalah pedang. Jika engkau tidak memanfaatkannya dengan baik, maka ia akan memanfaatkanmu (Hadis Riwayat Muslim)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk almamater bahasa dan sastra indonesia universitas negeri semarang yang memberikan kesempatan bagi saya untuk menimba ilmu di kampus ini.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Sejarah Bermuatan Nilai Humanis untuk Mendukung Kompetensi Dasar Keterampilan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP” sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini bukan hanya kemampuan dan usaha sendiri. Melalui tulisan ini, peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum. selaku dosen pembimbing yang telah berbaik hati, tulus, sabar, dan berkenan meluangkan waktu untuk mengarahkan serta memberikan bimbingan dan pelajaran yang tidak ternilai harganya.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian hingga skripsi ini selesai.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memudahkan segala urusan dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu memberikan ilmu, motivasi, inspirasi, dan pengalaman kepada peneliti.
5. Kepala SMPN 7 Semarang, SMPN 22 Semarang, dan SMPN 4 Comal yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.

6. Bapak dan ibu yang selalu memberi doa di setiap langkah, memberi semangat, nasihat, dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan.
7. Kekasih dan sahabat yang selalu mendukung dan membantu penyelesaian skripsi.
8. Teman-teman seperjuangan PBSI Rombel 1 2015 yang selalu memberi semangat.
9. Semua pihak yang mendukung peneliti dalam menuntut ilmu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah Swt. membalas segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti dengan kebaikan-kebaikan lainnya. Peneliti berharap penelitian ini bermanfaat untuk semua pihak.

Semarang, 17 Oktober 2019

Peneliti

SARI

Nadila, Farah Zulfa. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
Pembimbing : Prof. Dr. Subyantiri, M.Hum

Kata kunci : media pembelajaran, video tematik, tempat wisata bersejarah, nilai humanis.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media dapat membantu untuk mengkonkritkan konsep dan memberikan motivasi kepada peserta didik supaya belajar berpikir aktif. Ketepatan pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh karena dapat menentukan keberhasilan peserta didik dalam pencapaian belajar. Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai, kreatif, inovatif dan memanfaatkan kemajuan teknologi. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran audio-visual. Media disisipi nilai humanis karena kurangnya tindakan dan sikap peserta didik dalam menghargai sesamanya. Oleh sebab itu, dikembangkan media pembelajaran video tematik bertema tempat sejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran SMP.

Tujuan penelitian ini meliputi 1) mendeskripsi kebutuhan peserta didik dan pendidik media pembelajaran video tematik bertema tempat sejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran SMP, 2) mengembangkan prototipe media pembelajaran video tematik bertema tempat sejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran SMP, dan 3) mendeskripsi penilaian ahli terhadap prototipe media pembelajaran video tematik bertema tempat sejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran SMP.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang dilakukan dengan lima tahapan, yaitu 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain. Sumber penelitian terdiri atas peserta didik, pendidik, dan dosen ahli. Instrumen penelitian berupa lembar angket, pedoman tabulasi instrumen analisis kebutuhan, dan pedoman wawancara. Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu analisis kebutuhan, tabulasi instrumen, dan wawancara. Analisis dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang terdiri atas pemaparan data dan simpulan data.

Hasil penelitian ini terdiri atas beberapa hasil. *Pertama*, analisis kebutuhan menghasilkan karakteristik pengembangan media pembelajaran dalam tiga aspek, antara lain (1) aspek isi atau materi media, (2) aspek

penyajian, dan (3) aspek bahasa. *Kedua*, Prototipe media pembelajaran video tematik bertema tempat wisata bersejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia SMP dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik. Prototipe media pembelajaran terdiri atas dua video, yaitu video tempat wisata bersejarah Sam Poo Kong di Semarang dan Comal Baru di Pemalang. *Ketiga*, penilaian buku meliputi empat aspek, yaitu (1) aspek isi atau materi, (2) aspek penyajian, (3) aspek bahasa, dan (4) aspek penilaian buku pedoman penggunaan media. Nilai rata-rata yang diperoleh dari setiap aspek yaitu 80 dengan kategori baik. Perbaikan dilakukan pada aspek isi, penyajian, dan penilaian buku pedoman.

Terdapat saran yang direkomendasikan peneliti, yaitu 1) media pembelajaran video tematik bertema tempat wisata bersejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia SMP hendaknya dapat dijadikan sebagai pendukung dalam pembelajaran bahasa Indonesia, 2) media pembelajaran video tematik bertema tempat wisata bersejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia SMP hendaknya digunakan oleh pendidik untuk menumbuhkan pendidikan karakter nilai humanis, 3) perlu dilakukan penelitian lebih untuk menguji keefektifan media pembelajaran video tematik bertema tempat wisata bersejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia SMP, sehingga media yang disusun dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.2 Landasan Teoretis.....	22
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	23
2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	23
2.2.1.2 Karakteristik Media Pembelajaran.....	24
2.2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	25
2.2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	26
2.2.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	28
2.2.1.6 Kriteria Pemilihan Media.....	30
2.2.1.7 Pengembangan Media Pembelajaran.....	32
2.2.2 Media Pembelajaran Video.....	34
2.2.2.1 Pengertian Media Video.....	34

2.2.2.2 Karakteristik Media Video.....	35
2.2.2.3 Manfaat Media Vide.....	35
2.2.2.4 Kelemahan dan Kelebihan Media Video.....	37
2.2.3 Tempat Wisata Bersejarah.....	38
2.2.3.1 Pengertian Tempat Wisata Bersejarah.....	38
2.2.3.2 Manfaat Pariwisata Pusaka/ Sejarah.....	39
2.2.4 Nilai Humanis.....	40
2.2.4.1 Pengertian Humanis.....	41
2.2.4.2 Nilai-nilai Humanis.....	42
2.2.4.3 Landasan Nilai Humanis.....	45
2.2.4.4 Strategi Implementasi Nilai Humanis.....	46
2.2.5 Kearifan Lokal.....	47
2.2.5.1 Pengertian Kearifan Lokal.....	47
2.2.5.2 Ciri-ciri Kearifan Lokal.....	48
2.2.5.3 Fungsi dan Makna Kearifan Lokal.....	49
2.3 Kerangka Berpikir.....	50

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian.....	52
3.2 Data dan Sumber Data.....	53
3.2.1 Data Penelitian.....	43
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	54
3.3 Instrumen Penelitian.....	55
3.3.1 Lembar Angket Kebutuhan Media Pembelajaran.....	56
3.3.1.1 Lembar Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	56
3.3.1.2 Lembar Angket Kebutuhan Pendidik.....	57
3.3.2 Pedoman Tabulasi Instruen Analisis Kebutuhan.....	58
3.3.3 Pedoman Wawancara Kebutuhan Media Pembelajaran.....	59
3.3.4 Angket Uji Validitas Media Pembelajaran.....	61
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	62
3.4.1 Kuisisioner atau Angket.....	62
3.4.2 Tabulasi Instrumen Analisis Kebutuhan.....	63
3.4.3 Wawancara.....	63
3.5 Teknik Analisis Data.....	63
3.5.1 Analisis Data Kebutuhan.....	63
3.5.2 Analisis data tabulasi instrumen.....	64
3.5.3 Analisis data wawancara.....	64
3.5.4 Analisis data uji ahli validasi.....	65

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1.1 Hasil Penelitian.....	66
1.1.1 Karakteristik Kebutuhsn Media Pembelajaran.....	66
1.1.1.1 Karakteristik Kebutuhan Peserta Didik.....	67
1.1.1.2 Karakteristik Kebutuhan Pendidik.....	76
1.1.1.3 Perbandingan Kebutuhan Peserta Didik Dan Pendidik.....	84
1.1.2 Pengembangan Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP.....	89
1.1.2.1 Pinsip Pengembangan Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP.....	89
1.1.2.2 Prototipe Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP.....	92
1.1.3 Penilaian Ahli Terhadap Prototipe Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP.....	101
1.1.3.1 Aspek Isi Atau Materi.....	101
1.1.3.2 Aspek Penyajian.....	103
1.1.3.3 Aspek Bahasa.....	107
1.1.3.4 Penilaian Buku Pedoman Penggunaan Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP.....	108
1.1.3.5 Saran Perbaikan Secara Umum Prototipe Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP.....	110
1.1.3.6 Hasil Perbaikan Prototipe Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP.....	110
1.2 Pembahasan.....	118
1.2.1 Prospek Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP.....	118

1.2.2	Kebaruan. Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP.....	120
1.2.3	Keunggulan Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP.....	120
1.2.4	Kelemahan Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP.....	122
1.2.5	Kelayakan Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis Untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP.....	122
1.2.6	Keterbatasan Penelitian.....	123

BAB V PENUTUP

5.1	Simpulan.....	125
5.2	Saran.....	126
	DAFTAR PUTAKA.....	127
	LAMPIRAN.....	133

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nilai-nilai Humanis yang Dapat Dijadikan Indikator Karakter Humanis.....	42
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	56
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis.....	57
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Pendidik Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis.....	58
Tabel 3.4 Pedoman Tabuasi Instrumen Analisis Kebutuhan.....	59
Tabel 3.5 Kisi-kisi Pedoman Wawancara.....	60
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Terhadap Prototipe Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis.....	61
Tabel 4.1 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik Berdasarkan Aspek Kebutuhan Isi.....	68
Tabel 4.2 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik Berdasarkan Aspek Kebutuhan Penyajian Video.....	70
Tabel 4.3 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik Berdasarkan Aspek Kebutuhan Bahasa.....	75
Tabel 4.4 Hasil Angket Kebutuhan Pendidik Berdasarkan Aspek Kebutuhan Isi.....	77
Tabel 4.5 Hasil Angket Kebutuhan Pendidik Berdasarkan Aspek Kebutuhan Penyajian Video.....	79
Tabel 4.6 Hasil Angket Kebutuhan Pendidik Berdasarkan Aspek Kebutuhan Bahasa.....	83
Tabel 4.7 Perbandingan karakteristik kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran video tematik bertema tempat wisata bersejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia SMP.....	85

Tabel 4.8 Analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik berdasarkan kumulatif jawaban terbanyak	86
Tabel 4.9 Simpulan Karakteristik Kebutuhan Media Pembelajaran Video Tematik Bertema Tempat Wisata Bersejarah Bermuatan Nilai Humanis untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP	90
Tabel 4.10 Penilaian Ahli Aspek Isi Media Pembelajaran Video Tempat Wisata Bersejarah Sam Poo Kong	102
Tabel 4.11 Penilaian Ahli Aspek Isi Media Pembelajaran Video Tempat Wisata Bersejarah Comal Baru.....	103
Tabel 4.12 Penilaian Ahli Aspek Penyajian Media Pembelajaran Video Tempat Wisata Bersejarah Sam Poo Kong	104
Tabel 4.13 Penilaian Ahli Aspek Penyajian Media Pembelajaran Video Tempat Wisata Bersejarah Comal Baru	105
Tabel 4.14 Penilaian Ahli Aspek Penyajian Media Pembelajaran Video Tempat Wisata Bersejarah Sam Poo Kong	107
Tabel 4.15 Penilaian Ahli Aspek Penyajian Media Pembelajaran Video Tempat Wisata Bersejarah Comal Baru.....	107
Tabel 4.16 Penilaian Ahli terhadap Buku Pedoman Penggunaan Media Video Pembelajaran.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Sampul media penyimpanan DVD.....	93
Gambar 4.2 Tampilan media di penyimpanan online Youtube.....	94
Gambar 4.3 Tampilan Pembuka video wisata bersejarah Sam Poo Kong.....	95
Gambar 4.4 Tampilan Pembuka video wisata bersejarah Comal Baru.....	95
Gambar 4.5 Tampilan pengenalan dalam video Sam Poo Kong.....	96
Gambar 4.6 Tampilan pengenalan dalam video Baru.....	96
Gambar 4.7 Tampilan isi video bermuatan nilai humanis dalam video Sam Poo Kong.....	97
Gambar 4.8 Tampilan isi video bermuatan nilai humanis dalam video Comal Baru.....	97
Gambar 4.9 Tampilan narasi isi dalam video Sam Poo Kong.....	98
Gambar 4.10 Tampilan narasi isi dalam video Comal Baru.....	98
Gambar 4.11 Tampilan penutup berupa ucapan terima kasih dalam video Sam Poo Kong.....	99
Gambar 4.12 Tampilan penutup berupa ucapan terima kasih dalam video Comal Baru.....	99
Gambar 4.13 Tampilan penutup berupa pesan humanis dalam video Sam Poo Kong.....	100
Gambar 4.14 Tampilan penutup berupa pesan humanis dalam video Comal Baru.....	101
Gambar 4.15 Tampilan penyisipan nilai humanis di dalam video tempat wisata bersejarah Sam Poo Kong sebelum perbaikan.....	111
Gambar 4.16 tampilan penyisipan nilai humanis di dalam video tempat wisata bersejarah Sam Poo Kong setelah perbaikan.....	111
Gambar 4.17 tampilan penyisipan nilai humanis di dalam video tempat wisata bersejarah Comal Baru sebelum perbaikan.....	112
Gambar 4.18 tampilan penyisipan nilai humanis di dalam video tempat wisata bersejarah Comal Baru setelah perbaikan.....	112
Gambar 4.19 Tampilan pencahayaan video tempat wisata Comal Baru sebelum perbaikan.....	113
Gambar 4.20 Tampilan pencahayaan video tempat wisata Comal Baru setelah perbaikan.....	113
Gambar 4.21 Tampilan penyajian teks video tempat wisata Comal Baru sebelum perbaikan.....	114
Gambar 4.22 Tampilan penyajian teks video tempat wisata Comal Baru setelah perbaikan.....	114
Gambar 4.23 Tampilan penyajian teks video tempat wisata Sam Poo Kong sebelum perbaikan.....	115
Gambar 4.24 Tampilan penyajian teks video tempat wisata Sam Poo Kong setelah perbaikan.....	115
Gambar 4.25 Sampul sebelum perbaikan.....	116

Gambar 4.26 Sampul setelah perbaikan.....117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabulasi Data Kebutuhan Peserta Didik dan Pendidik.....	132
Lampiran 2 Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran.....	143
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Pendidik terhadap Media Pembelajaran.	173
Lampiran 4 Angket Uji Validitas Media Pembelajaran.	188
Lampiran 5 Surat Penelitian.	224
Lampiran 6 Sertifikat Hak Cipta.....	227
Lampiran 7 Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing.....	228
Lampiran 8 Sertifikat Uji Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia.....	229
Lampiran 9 Transkrip Wawancara.....	230

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suatu pembelajaran memerlukan media pembelajaran untuk menarik minat dan memudahkan peserta didik memahami pembelajaran yang disampaikan. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi pembelajaran yang efektif. Melalui media pembelajaran yang digunakan, proses komunikasi di dalam pembelajaran akan berlangsung lebih optimal.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media dapat membantu untuk mengkonkritkan konsep dan memberikan motivasi kepada peserta didik supaya belajar berpikir aktif. Guru sebagai fasilitator dapat menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi peserta didik. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran yang digunakan tidak hanya media konvensional yang berupa papan tulis dan gambar. Dengan adanya perkembangan teknologi diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti pemanfaatan komputer, televisi, radio, film, projector, dan lain-lain.

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu ketersediaan media pembelajaran yang monoton. Rendahnya tingkat pemahaman peserta didik dan minat peserta didik terhadap pembelajaran merupakan salah satu masalah yang dihadapi jika terjadi kurangnya pembelajaran yang variatif. Peserta didik akan kurang maksimal saat mengikuti pembelajaran karena bosan. Media video dapat menjadi stimulus untuk peserta didik.

Fenomena yang terjadi guru hanya memanfaatkan media powerpoint dan buku teks bahasa Indonesia. Pada kenyataannya penggunaan media powerpoint dan buku dirasa membosankan dan sulit untuk membangun suasana kelas. Dengan adanya media yang kreatif, guru dapat menciptakan suasana kelas, menentukan berbagai strategi pembelajaran, dan menciptakan keaktifan pada diri peserta didik. Media pembelajaran diharapkan mampu memberikan gambaran terhadap dunia luar ke dalam kelas. Dengan begitu, proses pembelajaran di kelas tidak lagi secara konvensional tetapi bisa dikombinasikan dengan media pembelajaran yang efektif. Sastri (2013) berpendapat bahwa yang menunjukkan adanya beberapa kendala yang dialami dalam pembelajaran. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, media yang tersedia kurang menarik dengan kebutuhan pembelajaran. Rendahnya motivasi peserta didik berpengaruh terhadap strategi belajar yang dilakukan. Kegiatan belajar hanya terjadi di kelas dan hanya mengandalkan catatan dari guru, tidak ada persiapan sebelum masuk kelas termasuk tidak mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan.

Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat menghambat kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran masih terbelang konvensional yang hanya mengacu pada teks dan ceramah sehingga pada kompetensi dasar keterampilan belum optimal. Prasetyo dan Imam (2017) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia masih belum optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor, diantaranya dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada materi memproduksi teks laporan hasil observasi, pembelajaran masih terpusat pada guru dan teks. Kurangnya variasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru mengakibatkan peserta didik kurang memperhatikan materi yang diajarkan. Faktor kedua siswa adalah kesulitan dalam menentukan objek apa yang akan ditulis. Tidak semua objek dapat dihadirkan di dalam kelas. Kebutuhan terhadap media pembelajaran juga dijabarkan oleh Eggiet, dkk (2018) yang menunjukkan bahwa hasil pengamatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran belum berjalan cukup optimal. Hal ini dikarenakan siswa tidak memiliki skema yang

cukup. Belum maksimalnya sarana dan prasarana yang mendukung dalam penggunaan media yang membuat kreativitas guru tidak tersalurkan secara maksimal.

Ketepatan pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh karena dapat menentukan keberhasilan peserta didik dalam pencapaian belajar. Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai, kreatif, inovatif dan memanfaatkan kemajuan teknologi. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran audio-visual. Jenis media audio-visual dianggap salah satu media yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Pemilihan media audio-visual digunakan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa seperti pendapat Goretti, dkk (2014) yang menyatakan bahwa pemilihan audio-visual sebagai salah satu media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, karena media pembelajaran audio-visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan. Pendapat ini diperkuat oleh pendapat Sudjana dan Rivai (2011) yang menyatakan bahwa media audio-visual merupakan bahan yang mengandung pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terjadi proses belajar mengajar.

Peran guru dalam pembelajaran tidak hanya memberikan tugas dan menilai, tetapi juga membimbing peserta didik dalam pembelajaran. Tindakan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut adalah perlu adanya perubahan terhadap metode pembelajaran, antara lain dengan menggunakan media audio-visual. Media yang digunakan harus dapat dikembangkan dengan pendekatan kontekstual. Media dapat dirancang untuk menampilkan suasana lingkungan yang tidak jauh dari pengalaman dan pengetahuan siswa. Media video dapat digunakan kapan saja dan kontrol pada pengguna.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 pasal 6 menyebutkan bahwa,

Kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dengan prinsip alam takambang jadi guru (semua yang terjadi, tergelar, dan berkembang di masyarakat dan lingkungan sekitar serta lingkungan alam semesta dijadikan sumber belajar, contoh dan teladan). Kurikulum dilaksanakan dengan mendayagunakan kondisi alam, sosial, dan budaya serta kekayaan daerah untuk keberhasilan pendidikan dengan muatan seluruh bahan kajian secara optimal.

Dari keterangan tersebut dapat diketahui bahwa aspek yang ada di lingkungan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran. Dengan menghadirkan lingkungan yang ada di masyarakat ke dalam kelas akan meningkatkan kepekaan dan pemahaman akan nilai sosial dan budaya yang ada di lingkungan. Penelitian yang dilakukan oleh Mulyani (2012) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis lingkungan dalam pembelajaran belum direalisasikan secara maksimal. Media yang digunakan oleh guru masih bergantung pada buku ajar dan LKS yang tersedia di sekolah. Media pembelajaran tidak mengeksplorasi dengan karakteristik dan lingkungan sosial budaya siswa. Guru belum memahami manfaat media pembelajaran yang berbasis lingkungan sosial budaya bagi peserta didik.

Peneliti memilih media audio visual berupa video tematik yang mempunyai tema tempat bersejarah. Hal ini karena tempat bersejarah di Indonesia merupakan salah satu warisan dari leluhur yang harus dilestarikan. Bagi sebagian orang sejarah dianggap sebagai sesuatu yang tidak berguna. Hal ini diharapkan melalui media ini, guru dapat memanfaatkan satu media untuk berbagai keperluan pengajaran dan peserta didik mendapatkan informasi mengenai tempat bersejarah yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk menambah wawasan dan menanamkan kesadaran peserta didik akan pelestarian tempat yang mempunyai nilai sejarah.

Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan sumber sejarah masih belum banyak digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Agustien (2018) mengatakan bahwa pada pembelajaran sejarah sendiri implementasi penggunaan media pembelajaran sejarah belum digunakan secara maksimal. Sekolah hanya menyediakan buku paket pelajaran sebagai sumber belajar pokok dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai penunjang. Pihak sekolah sudah menyediakan sarana media belajar seperti LCD dan proyektor, namun penggunaannya masih terbatas pada media powerpoint dan video yang sesekali diambil dari internet. Dari penelitian tersebut maka diperlukan media sebagai upaya untuk melestarikan sejarah yang ada di lingkungan sosial budaya peserta didik yang bisa dijadikan media pembelajaran yang menarik pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Mutu pendidikan tidak hanya diukur dari nilai akademis, tetapi juga ditentukan oleh kemampuan yang relevan dalam kehidupan masyarakat. Pembelajaran sejatinya tidak hanya memberikan kontribusi pada pengembangan intelektual saja, akan tetapi juga harus diimbangi dengan adanya pengembangan nilai-nilai karakter pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan nasional Indonesia menurut UUSPN No.20 Tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Muatan nilai humanis dipilih atas dasar banyaknya kasus yang dialami oleh pelajar baik itu kasus kriminal maupun kasus kekerasan. Seperti dikutip dari Tribunnews.com (27/02/2019) terjadi pengeroyokan yang dilakukan oleh tiga pelajar hingga memakan korban jiwa. Pengeroyokan ini terjadi di Kecamatan Penjaringan, Jakarta Utara. Setelah diselidiki, pelaku pengeroyokan tersebut masih berstatus sebagai pelajar di sebuah SMP Negeri di Jakarta.

Kasus kriminal yang mengegerkan warga Semarang awal tahun lalu diketahui dilakukan oleh pelajar. Dikutip dari Kompas.com (23/01/2018) Polrestaes Semarang meringkus dua pelaku yang mmembunuh sopir taksi online di wilayah Sambiroto, Kecamatan Tembalang. Kedua pelaku yang merupakan warga Semarang tersebut masih berusia 15 tahun dan masih berstatus sebagai pelajar di sebuah SMK di Semarang.

Tidak hanya itu, kekerasan yang dilakukan oleh pelajar juga terjadi di Bojonegoro. Dikutip dari Detik.com (05/11/2018) terjadi kasus penganiayaan yang dilakukan antarpelajar di Bojonegoro. Penyidik UPPA Polres Bojonegoro menetapkan dua pelajar kelas XI SMK sebagai tersangka. Adanya kasus penganiayaan ini bermula karena adanya kesalahpahaman sehingga pelaku memukul dan menendang korban sampai terluka.

Sementara itu, dilansir dari Tempo.co (12/09/2018) KPAI menyebutkan bahwa tawuran pelajar tahun 2018 lebih tinggi dibanding tahun sebelumnya. KPAI mencatat terdapat peningkatan sebesar 1,1 persen sepanjang 2018. Komisioner Bidang Pendidikan KPAI mengatakan pada tahun 2017 angka tawuran hanya 12,9 persen, akan tetapi tahun ini menjadi 14 persen.

Dari beberapa contoh kasus kriminal tersebut tidak mencerminkan budaya Indonesia yang menjunjung nilai kemanusiaan, kedamaian, dan saling toleransi. Nilai humanisme dapat dijadikan sebagai pelajaran agar peserta didik lebih memahami untuk hidup dalam bersikap untuk memperlakukan manusia sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa. Sikap humanisme yang diintegrasikan di dalam media pembelajaran dapat memberikan pedoman kepada peserta didik untuk hidup saling menghormati dan menghargai sesama manusia, beradab, dan berbudaya.

Nilai humanis merupakan sebuah pemikiran filsafat yang mengedepankan nilai dan kedudukan manusia serta menjadikannya sebagai manusia yang dapat menghidupkan rasa perikmanusiaan dan menciptakan pergaulan hidup yang baik (Jamhuri, 2018:317). Nilai-nilai humanis yang dijadikan indikator penanaman

nilai karakter yaitu nilai religius, nilai pengetahuan dan keterampilan, nilai kearifan, nilai keteguhan, nilai kemanusiaan, nilai keadilan, nilai pengendalian diri, nilai keselamatan, nilai kedamaian, dan nilai kebenaran (Nuryatin, dkk, 2016:18). Muatan nilai humanis yang terdapat di dalam media pembelajaran video tematik ini menjadi upaya untuk mengenalkan dan menanamkan sikap humanis kepada para pelajar.

Media audio-visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara, juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Media ini melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Ada berbagai macam bentuk media audio-visual, yaitu film, gabungan slide (film bingkai), video, dan audio-tape. Dalam pembuatan media yang bertema tentu akan memilih salah satu tema yang terdapat dimasyarakat. Berbagai jenis tema seperti tema keluarga, aktivitas sehari-hari, tempat wisata, transportasi, dan lain-lain.

Media dalam suatu pembelajaran merupakan penunjang yang mempunyai pengaruh karena melalui bahan ajar itulah peserta didik akan tertarik terhadap materi yang disampaikan. Kurangnya media di sekolah dapat menjadi hambatan pada saat pembelajaran. Media sebagai penunjang pembelajaran bahasa Indonesia masih sulit untuk ditemukan khususnya media pembelajaran video tematik yang bermuatan nilai karakter.

Video tematik ini berisikan beberapa gambaran tempat bersejarah beserta narasinya. Melalui video ini diharapkan siswa tidak hanya mengenal sejarah, akan tetapi juga dapat meneliti bentuk dan isi dari tempat tersebut tanpa harus mengunjungi secara langsung. Video ini akan dikemas secara ringkas sehingga tidak bertele-tele mengingat waktu yang digunakan di dalam pembelajaran sangat terbatas. Dari media yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi referensi guru untuk menjadikan sebagai media pembelajaran, tidak hanya satu kompetensi saja tetapi dapat digunakan di kompetensi lain.

Penelitian ini akan mendapatkan hasil berupa media pembelajaran video tematik. Media ini akan berisi tempat sejarah untuk memperkenalkan peserta

didik tentang lingkungan sosial budayanya terutama tempat bersejarah. Media video tematik ini juga akan disisipkan nilai karakter humanis. Kehadiran media pembelajaran video tematik bertema tempat sejarah bermuatan nilai humanis sangat diperlukan sebagai salah satu media yang memberikan nilai humanis kepada peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Dengan demikian, penelitian ini dibatasi pada pembuatan dan pengembangan produk media pembelajaran video tematik bertema tempat sejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran SMP. Penelitian ini dibatasi hanya mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran video tematik bertema tempat sejarah bermuatan nilai humanis melalui ahli media dan ahli nilai humanis. Media pembelajaran yang membantu guru untuk pembelajaran bahasa Indonesia sudah banyak digunakan. Akan tetapi media pembelajaran yang bisa diintegrasikan dengan beberapa kompetensi belum dirancang yang bertema tempat bersejarah, sehingga perlu penelitian pengembangan media pembelajaran yang bertema tempat bersejarah dan bermuatan nilai humanis. Dengan adanya media pembelajaran video tematik bertema tempat sejarah bermuatan nilai humanis ini diharapkan siswa mampu memahami dan mengaplikasikan di dalam kehidupan sehari-hari. Nilai humanisme dapat dijadikan sebagai pelajaran agar peserta didik lebih memahami untuk hidup dalam bersikap untuk memperlakukan manusia sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa. Sikap humanisme yang diintegrasikan di dalam media pembelajaran dapat memberikan pedoman kepada peserta didik untuk hidup saling menghormati dan menghargai sesama manusia, beradab, dan berbudaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang ada, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran video tematik bertema tempat sejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran SMP?

- 2) Bagaimanakah pengembangan prototipe media pembelajaran video tematik bertema tempat sejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran SMP?
- 3) Bagaimanakah penilaian ahli terhadap prototipe media pembelajaran video tematik bertema tempat sejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsi kebutuhan peserta didik dan pendidik media pembelajaran video tematik bertema tempat sejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran SMP.
- 2) Mengembangkan prototipe media pembelajaran video tematik bertema tempat sejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran SMP.
- 3) Mendeskripsi penilaian ahli terhadap prototipe media pembelajaran video tematik bertema tempat sejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran SMP.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran video tematik yang dapat membantu untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat, baik manfaat teoretis maupun manfaat praktis.

Manfaat teoretis penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menghasilkan kajian yang baru untuk pengembangan yang lebih lanjut sehingga dapat digunakan sebagai usaha memperbaiki mutu pendidikan khususnya dalam memperbaiki media yang sudah ada sebelumnya. Penelitian pengembangan ini juga dapat memberikan pemahaman tentang nilai-nilai humanis.

Selain manfaat teoretis, penelitian pengembangan ini juga memberikan manfaat praktis. Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru, yaitu penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai inspirasi media dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang bermuatan nilai humanis sehingga dapat lebih efektif, kreatif, dan inovatif. Guru diharapkan dapat menyeleksi dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang akan diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran video tematik, guru juga akan lebih variatif dalam menyampaikan bahan ajar pembelajaran yang menarik untuk peserta didik. Peserta didik dapat menggali pengetahuannya yang terdapat di dalam media pembelajaran video tematik.

Manfaat bagi lembaga pendidikan adalah penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menjadi acuan pelaksanaan pembuatan media pembelajaran video tematik yang memuat nilai humanis sehingga sekolah akan lebih mampu menunjang sarana dan prasarana yang ada. Penelitian ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas sekolah yaitu untuk meningkatkan kualitas pendidik, peserta didik, dan sekolah dalam melaksanakan pembelajaran.

Manfaat bagi peneliti adalah seorang peneliti akan mendapatkan wawasan mengenai permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya mengenai media pembelajaran yang ada di sekolah. Selain itu, peneliti dapat mengetahui wawasan mengenai media pembelajaran video tematik yang bermuatan nilai humanis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian dalam bidang pendidikan terutama penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran video dilakukan untuk menyempurnakan penelitian yang sebelumnya dilakukan. Peninjauan penelitian lain yang telah lampau dilakukan sebagai alat ukur relevansi penelitian yang akan dilakukan. Penelitian tersebut juga digunakan untuk membandingkan seberapa besar keaslian dari penelitian ini. Penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan sebagai kajian pustaka antara lain mengenai (1) pengembangan media, (2) pemanfaatan tempat wisata bersejarah, dan (3) muatan nilai humanis.

Penelitian pertama yang relevan dengan pengembangan media yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sofyan (2011), Suwatno (2012), Kamaruzaman, Azahari, dan Anwar (2012), Rahim, Norah, dan Norasykin (2014), Panje, Sihkabuden, dan Toenlio (2016), Triyadi (2015), Munarsih dan Santi Pratiwi (2016), Andrini (2018).

Sofyan (2011) dalam artikelnya yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Puisi” menjelaskan bahwa penggunaan media audio visual (MAV) disukai oleh siswa. Pembelajaran menulis puisi dengan bantuan MAV dapat menumbuhkan semangat dan motivasi. Di samping itu, MAV dapat mempertajam daya ingat, dan menghubungkan daya imajinasi dengan objek yang divisualkan, serta dapat memperkaya kosa kata dengan bantuan obek tayangan. Pengamatan pengembang selama proses uji coba dilakukan, siswa intens melakukan pembelajaran di kelas. Siswa melakukan unjuk kerja menulis puisi secara tuntas dan tepat waktu sesuai dengan skenario pembelajaran yang dirancang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Sofyan dengan peneliti adalah jenis media yang dikembangkan yaitu media audio-visual. Media audio visual

yang dikembangkan oleh Sofyan hanya terbatas pada materi pembelajaran menulis puisi dengan tema pemandangan alam. Peneliti mengembangkan media audio-visual yang difokuskan pada video bertema tempat bersejarah. Selain itu, Sofyan mengkhhususkan media audio-visual dalam pembelajaran menulis kreatif puisi sedangkan peneliti tidak mengkhhususkan media untuk pembelajaran tertentu. Peneliti mengembangkan media yang dapat digunakan diberbagai jenis materi pembelajaran bahasa Indonesia di SMP.

Suwatno (2012) dalam artikelnya yang berjudul “Pengembangan Media VCD Konteks Pertanian pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Aspek Mendengarkan dan Menulis Pengumuman di SD/MI Kelas IV Semester 2” menjelaskan bahwa media VCD pembelajaran konteks pertanian cocok untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Konteks pertanian yang jauh dari tempat pembelajaran bisa dihadirkan ke dalam kelas, hal tersebut sekaligus menjadikan pembelajaran menjadi efisien. Produk pengembangan media VCD pembelajaran konteks pertanian ini memiliki kelebihan, yaitu (1) sesuai dengan prinsip pengembangan KTSP, (2) dapat menstimulus peserta didik, (3) dapat menghadirkan konteks nyata ke dalam kelas, (4) dapat meningkatkan keterampilan berbahasa aspek mendengarkan dan menulis pengumuman, (5) memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, (6) klik film lebih menarik perhatian sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, (7) durasi hanya 15 menit sehingga konsentrasi peserta didik tetap terpusat pada materi pembelajaran, (8) tidak menggantikan guru karena hanya sebagai media pembelajaran, (9) sesuai dengan perkembangan teknologi dan komunikasi, (10) mudah dibawa kemana-mana, dan (11) dapat disimpan dalam waktu lama.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Suwanto dengan peneliti adalah melakukan pengembangan media. Media yang dikembangkan oleh Suwanto yaitu media VCD yang berisi film klip konteks pertanian. Media VCD pembelajaran tersebut berisi klip film, teks, audio, tabel, gambar bergerak (animasi), yang digabung menjadi satu kesatuan dengan link dan tool sehingga memungkinkan pemakai media dapat melakukan interaksi. Klip film dalam DVD ditayangkan

dengan proyektor sehingga gambar dan suara dalam klip film tersebut dapat didengar oleh semua peserta. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Suwanto, peneliti akan mengembangkan media yang menghadirkan konteks tempat wisata bersejarah ke dalam kelas. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan Suwanto dengan peneliti terletak pada kurikulum yang digunakan sebagai acuan. Suwanto mengembangkan media untuk pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum KTSP, sedangkan peneliti mengembangkan media untuk pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum terbaru yaitu 2013 revisi.

Kamaruzaman, Azahari, dan Anwar (2012) dalam artikelnya yang berjudul *“Role of Video Aplikasi as an Instructional Strategy for Students Larning Development”* menjelaskan bahwa media pembelajara audio visual adalah salah satu metode terbaik untuk mengajar siswa dari segala usia tentang cara berpikir dan cara belajar. Aplikasi video ini mampu untuk mencari dan mengumpulkan informasi untuk menambah pengetahuan. Siswa yang menonton video akan mengalami peningkatan ekspresi diri, bersikap kooperatif dan individualis. Secara garis besar, yang didapatkan siswa seteah melihat aplikasi video ini adalah (1) pemahaman yang lebih baik dengan penggunaan teknologi video karena mencakup semua informasi, (2) siswa lebih berkonsentrasi karena pusat perhatiannya hanya pada video yang ditampilkan, (3) memotivasi dan menjaga perhatian, (4) mayoritas siswa dapat menghafal fakta-fakta yang ada di dalam video, (5) video merangsang sisi kiri dan kanan otak dengan visual yang jelas dan menarik, dan (6) visual dan warna akan mengintensifkan fakta dengan mudah dan jelas.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Kamaruzaman, Azahari, dan Anwar dengan peneliti adalah melakukan pengembangan media. Kamaruzaman, Azahari, dan Anwar mengembangkan media berupa aplikasi yang berisi video, sedangkan peneliti mengembangkan media berupa video saja. Aplikasi video ini berbasis interaktif teknologi multimedia berupa audio-video. Di dalam aplikasi video akan dimunculkan beberapa rekaman fenomena yang akan diinvestigasi oleh siswa. Visualisasi dan isi dirancang secara sederhana agar mudah dicerna.

Akses yang mudah pula dapat membantu dalam proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Jika Kamaruzaman, Azahari, dan Anwar menyajikan video pembelajaran di dalam sebuah aplikasi, peneliti hanya akan menyajikan video pembelajaran di dalam sebuah DVD maupun flashdisk untuk dapat diputar dan digunakan sebagai media pembelajaran.

Rahim, Norah, dan Norasykin (2014) dalam artikel penelitiannya yang berjudul "*Development of Video Based on Cognitive Conflict Strategies in Learning Information Technology Application and Communication Subject*" media video yang melibatkan semua aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat membantu pembelajaran. Grafik menunjukkan bahwa 10 siswa mencapai tingkat pemahaman yang tinggi untuk konsep pembelajaran, sementara keenam dari mereka mencapai tingkat yang masuk akal. Hanya dua siswa yang di bawah tingkat yang cukup rendah yaitu 11%. Ini berarti bahwa video yang bermuatan Konflik Kognitif Strategi memang memiliki dampak positif terhadap siswa memahami konsep FTP.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Rahim, Norah, dan Norasykin dengan peneliti adalah pengembangan media pembelajaran berupa video. Penelitian yang dilakukan oleh Rahim, Norah, dan Norasykin mengembangkan video yang berjudul File Transfer Protocol Strategi Konflik Kognitif. Media ini berisi video pengenalan kontadiksi informasi yang disampaikan oleh guru. Dalam media ini menampilkan beberapa tampilan teks berupa pertanyaan. Selain itu, media ini juga menampilkan bagan untuk mempermudah pemahaman siswa. Berbeda dengan penelitian yang dikembangkan oleh Rahim, Norah, dan Norasykin, peneliti lebih menekankan pada media yang berisi mengenai gambar tempat wisata bersejarah secara keseluruhan.

Panje, Sihkabuden, dan Toenlloe (2016) dalam artikel penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi" menjelaskan bahwa media yang dikembangkan berupa video pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa SMA yang digunakan secara mandiri.

Berdasarkan hasil uji lapangan, media video ini telah menunjukkan keefektifannya dalam memberikan bantuan siswa untuk dapat mempelajari materi teknik membaca puisi secara mandiri. Kelebihan dari video ini, yaitu (1) produk tutorial berupa file digital sehingga mudah digunakan dan digandakan, (2) produk dikemas dalam bentuk DVD sehingga terhindar dari adanya virus yang merusak file digital, (3) pemaparan materi ditampilkan dengan cara audio visual dan tayangan pada video diambil secara real/nyata. Tidak hanya kelebihan, media ini juga mempunyai kekurangan, yaitu (1) panduan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis video ini hanya membahas materi tentang teknik membaca puisi, dan (2) penggunaan dari panduan pembelajaran berbasis video ini sangat bergantung kepada spesifikasi hardware pendukung yang terpasang pada komputer atau laptop karena tidak semua komputer atau laptop terdapat drive CD/DVD.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Panje, Sihkabuden, dan Toenlio dengan peneliti yaitu melakukan penelitian pengembangan media berupa video. Media yang dikembangkan diperuntukkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Media dikemas dalam bentuk digital versatile disk (DVD) dan penyimpanan digital (flashdisk). Media yang dikembangkan didesain sederhana dengan paduan warna yang kontras antara background, teks, tombol-tombol yang digunakan. Media ini berisi awalan atau opening dan selanjutnya diikuti dengan pemaparan materi teknik membaca puisi. Sedangkan yang akan diteliti oleh peneliti adalah media video yang berupa media video yang berisi cuplikan atau gambaran tempat wisata bersejarah, tidak hanya berupa teks yang sederhana.

Triyadi (2015) dalam artikelnya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Audio-visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia” menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggunakan media audio-visual sangat efektif sehingga terdapat peningkatan dalam pembelajaran. Kesimpulan peningkatan didapatkan dari hasil penilaian lembar observasi. Kesimpulan yang didapatkan ini adalah penggunaan media audio visual pada pembelajaran menyimak akan lebih memudahkan pencapaian tujuan dan lebih mengefektifkan pembelajaran, dengan catatan harus

sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya dan peka terhadap perubahan-perubahan seorang guru.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Triyadi dengan peneliti adalah sama-sama melakukan penelitian media jenis audio visual. Triyadi melakukan penelitian untuk melihat hasil penggunaan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Media yang diuji cobakan berupa film. Triyadi melakukan penelitian untuk mencari keefektifan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Perbedaannya adalah peneliti melakukan pengembangan media tidak hanya untuk aspek menyimak, melainkan juga aspek menulis.

Munarsih dan Pratiwi (2016) dalam artikel penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Eksplanasi dengan Metode Peta Konsep Berbantuan Media Video Peristiwa Alam Bagi Peserta Didik Kelas VII C SMP Negeri 1 Tawangharjo Kabupaten Grobogan” menyatakan bahwa pemanfaatan media video dalam pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan pengoptimalan proses pembelajaran, perubahan sikap spiritual maupun sosial dan peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan maupun keterampilan. Penggunaan media ini bertujuan untuk merangsang imajinasi dan menarik perhatian peserta didik. Informasi tentang tahapan terjadinya peristiwa alam dapat diwakili dengan menggunakan kata kunci pada bagan. Kegiatan mengamati, peserta didik tidak perlu mencatat banyak informasi yang didapat, namun menuliskan kata kunci yang mewakili kejadian tahapan proses peristiwa yang terjadi.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Munarsih dan Pratiwi adalah menggunakan media video untuk mendukung pembelajaran. Munarsih dan Pratiwi menggunakan media video yang berisi proses terjadinya suatu peristiwa untuk mendukung pembelajaran menyusun teks eksplanasi. Media video yang digunakan berisi kata kunci yang ditulis berbentuk bagan tahapan terjadinya proses peristiwa alam. Perbedaan yang terdapat di penelitian Munarsih dan Pratiwi

Pratiwi dengan peneliti adalah media video hanya berisi peta konsep atau bagan karena memang metode yang digunakan adalah metode peta konsep sedangkan eneliti mengembangkan video yang berisi objek tempat wisata bersejarah secara keseluruhan.

Andrini (2018) dalam artikel penelitian yang berjudul “*Development of The Learning Video for The Flipped Classroom Model on Student of Open University On Human Skeletal System And Muscles*” menjelaskan bahwa pengembangan media video digunakan untuk menjelaskan materi kerangka dan otot. Media didesain disesuaikan dengan silabus dan rencana pembelajaran. Hasil belajar siswa melalui media video menunjukkan adanya daya tarik siswa. Skor yang diperoleh rata-rata nilai dengan kategori sangat baik. Skor yang didapatkan berasal dari kegiatan evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan aspek pre-test, post-test, dan presentasi.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Andrini dengan peneliti adalah pengembangan media video. Media video yang dikembangkan oleh Andrini berupa video penjelasan atau presentasi dengan disertai gambar. Media yang dikembangkan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja karena video yang mudah dipindahkan ke penyimpanan lain. Perbedaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Andrini adalah dari segi isi media yang dikembangkan oleh peneliti tidak berupa presentasi melainkan lebih gambaran secara keseluruhan tempat wisata bersejarah. Selain itu, peneliti tidak menggunakan alat evaluasi di dalam media pembelajaran seperti yang dilakukan oleh Andrini yang menyisipkan soal evaluasi di dalam media.

Penelitian yang relevan dengan tempat wisata bersejarah yaitu penelitian yang dilakukan oleh Saputro (2014) dan Rahman (2017). Saputro (2014) dalam skripsinya yang berjudul “*Efektivitas Pemanfaatan Situs Peninggalan Sejarah Di Magelang sebagai Sumber Belajar Sejarah Kelas VII Pokok Bahasan Hindhu-Budha di SMPN 3 Magelang dan SMP Tarakanita Magelang*” menunjukkan bahwa pemanfaatan situs sejarah sebagai sumber belajar membentuk relasi antara

upaya pemanfaatan situs peninggalan sejarah di Magelang sebagai sumber sejarah pokok dengan tingkat pemahaman siswa. Terjadi peningkatan pemahaman siswa akan tetapi di setiap sekolah berbeda-beda tingkatannya. Metode mengajar yang diterapkan dalam pembelajaran di SMP Tarakanita dengan menggunakan media grafis dan media replika yang dibungkus dengan metode ceramah bervariasi yang menarik dan inovatif sehingga siswa dapat mudah memahami pelajaran. Sedangkan di SMPN 3 Magelang, pembelajaran menggunakan media grafis. Akan tetapi, adanya keterbatasan media penunjang serta kurang jelasnya media membuat tingkat keefektifan dan kenatusiasan siswa kurang.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Saputro dengan peneliti adalah pemanfaatan tempat bersejarah sebagai sumber belajar. Tempat bersejarah yang dijadikan sebagai sumber belajar antara lain Candi Borobudur dan Candi Selogriyo. Saputro menyampaikan materi tempat bersejarah dengan menggunakan gambar dan juga replika candi. Hal tersebut menjadi perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan Saputro. Peneliti menyampaikan informasi tempat wisata bersejarah menggunakan media video.

Rahman (2017) dalam skripsi yang berjudul "Pemanfaatan Situs Sejarah sebagai Sumber Belajar di MA Alma'arif Singosari Kabupaten Malang" menunjukkan bahwa keefektifan pemanfaatan situs sejarah sebagai sumber belajar bisa dilihat dari perubahan pada siswa ketika pembelajaran lebih aktif, memiliki semangat belajar sejarah yang tinggi. Pemanfaatan situs sejarah ini juga bisa membantu guru dalam menjelaskan pelajaran tanpa harus berceramah di depan kelas terlalu lama. Dari kegiatan belajar mengajar seperti ini, tidak hanya guru yang diuntungkan namun siswa juga tidak jenuh belajar karena belajar dari apa yang ada di lingkungannya.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Rahman dengan peneliti adalah memanfaatkan situs sejarah sebagai sumber belajar. Rahman memilih untuk mengadakan pembelajaran ke luar sekolah untuk mengamati dan belajar sejarah di lingkungan sekitar sekolah yaitu di Singisari Kabupaten Malang. Hal tersebut

tentu berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti memanfaatkan tempat sejarah untuk ditampilkan sebagai media video. Peneliti mencoba menghadirkan tempat bersejarah yang ada di luar sekolah ke dalam sebuah kelas yaitu melalui video yang ditampilkan.

Penelitian pertama yang relevan dengan muatan nilai humanis yaitu penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2016), Kazanjian Christoper dan Su-Jin Choi (2016), Faradila Nonika dan Subyantoro (2018), Leach Nicole (2008) dan Rini Susilo dan Wagiran (2018).

Azizah (2016) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Buku Pengayaan Menyusun Teks Ulasan Cerita Rakyat Daerah Pesisir Bermuatan Nilai Humanistik untuk Peserta Didik SMP” menunjukkan bahwa pengembangan buku pengayaan menyusun teks ulasan cerita rakyat daerah pesisir bermuatan nilai humanis dikembangkan dengan berdasarkan analisis terhadap karakteristik buku pengayaan yang dibutuhkan oleh pendidik dan siswa. Pengembangan buku pun menyesuaikan terhadap prinsip-prinsip penyusunan buku pengayaan menyusun teks ulasan. Hasil penilaian buku, buku pengayaan yang disusun mempunyai prospek dapat dijadikan sebagai pelengkap dan penambah wawasan menyusun teks ulasan cerita rakyat daerah pesisir bermuatan nilai humanis.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Azizah dengan peneliti adalah menyisipkan muatan nilai humanis di dalam produk penelitian pengembangannya. Azizah mengarahkan nilai humanis siswa dalam mengembangkan kecerdasan religius, kultural, sosial, emosional dan intelektual. Perbedaannya terletak pada produk yang dikembangkan. Peneliti mengembangkan media video tematik, sedangkan Azizah mengembangkan buku pengayaan. Peneliti tidak memfokuskan satu materi saja, akan tetapi penelitian yang dilakukan oleh Azizah hanya memfokuskan pada materi menyusun teks ulasan.

Kazanjian Christoper dan Su-Jin Choi (2016) dalam artikel penelitiannya yang berjudul “*The Person Over Standardisation: A Humanistic Framework for Teacher Learning in Diverse School-Based Contexts*” menjelaskan bahwa guru

memiliki tanggung jawab untuk menjadi lebih baik. Guru harus dapat bertindak sebagai subjek di dalam kelas dimana ada siswa yang akan dapat memelihara konteks yang baru. Psikologi humanis merupakan kerangka kerja yang digunakan oleh guru untuk membantu melibatkan situasi yang ada di masyarakat untuk menimbulkan rasa empati, melatih kreativitas, dan memulai untuk menemukan makna dari pengalaman dan pengajaran siswa. Penelitian ini menekankan bahwa guru harus memenuhi kebutuhan siswa yang beragam dengan nilai humanis melalui program

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Kazanjian Christoper dan Su-Jin Choi dengan peneliti adalah mengajarkan nilai humanis di sekoah. Nilai humanis yang diteliti oleh Kazanjian Christoper dan Su-Jin Choi lebih memfokuskan ke dalam nilai psikologi humanis. Pengajaran nilai humanis ini diterapkan sebagai suatu kegiatan atau program untuk calon guru karena lebih memfokuskan ke guru yang mengajarkan nilai humanis kepada siswa. Persamaan penelitian dengan peneliti juga terletak pada pemberian pengalaman kepada siswa untuk memiliki sikap humanis baik berempati sampai dengan menemukan makna dari nilai humanis itu sendiri. Perbedaan dengan peneitian peneliti, peneliti mengajarkan nilai humanis melalui media pembelajaran video dalam pembelajaran bahasa Indonesia sedangkan Kazanjian Christoper dan Su-Jin Choi melalui program pendidikan guru baik formal maupun informal . Sasaran dari adanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti ini adalah siswa bukan guru seperti yang diteliti oleh Kazanjian Christoper dan Su-Jin Choi.

Faradila dan Subyantoro (2018) dalam artikel penelitian yang berjudul "Pengembangan Buku Pengayaan Nilai-nilai Konservasi Humanis dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Cerita Fantasi" menunjukkan bahwa penanaman nilai humanis pada buku pengayaan didasarkan atas maraknya berbagai kasus kekerasan dan tindakan kriminalitas khususnya di kalangan pelajar. Muatan nilai konservasi humanis dimaksudkan untuk menanamkan karakter posesif pada siswa. Muatan nilai konservasi humanis diintegrasikan dalam bentuk ilustrasi, contoh teks, dan kata-kata motivasi yang merupakan upaya pendidikan karakter.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Faradila Nonika dan Subyantoro dengan peneliti adalah menanamkan nilai humanis di sekolah. Nilai-nilai konservasi humanis yang dimuatkan adalah keteguhan, keadilan, kepedulian, dan kerja sama. Faradila Nonika dan Subyantoro menyisipkan nilai humanis di dalam isi produk yang dikembangkan. Persamaan dengan peneliti yaitu menanamkan nilai humanis pada produk yang dikembangkan dan disisipkan di dalam produk (video) tersebut. Perbedaannya, Faradila Nonika dan Subyantoro menyisipkan nilai lebih ke konservasi humanis.

Leach Nicole (2008) dalam artikel penelitiannya yang berjudul “*Impactful Learning Environments: A Humanistic Approach to Fostering Adolescents’ Postindustrial Social Skills*” menjelaskan bahwa terdapat tiga karakteristik lingkungan belajar humanistik yaitu *relationships, community, dan respect*. Ketiga karakteristik tersebut berguna untuk menumbuhkan keterampilan untuk menghadapi postindustrial melalui strategi guru yaitu memupuk hubungan antara guru dan siswa dalam bersosial dan berkomunikasi, berkolaborasi dalam komunitas, bermasyarakat, berkarakter, serta menghormati apa yang ada di masyarakat. Sebagian besar siswa menyadari upaya guru untuk membangun interaksi antara guru dengan siswa sehingga menyadari bahwa tujuan guru melakukan itu adalah untuk membangun sosial emosional remaja. Dengan adanya upaya tersebut, maka lingkungan humanistik bekerja dengan baik untuk menumbuhkan banyak keterampilan sosial tetapi tidak menyatakan bahwa lingkungan humanistik lebih unggul dari lingkungan belajar yang lainnya.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Leach Nicole dengan peneliti adalah menerapkan nilai humanis di sekolah. Leach Nicole menekankan nilai humanis dari segi lingkungan humanistik. Leach Nicole memfokuskan kepada nilai-nilai humanis yang ada di lingkungan yang meliputi tiga karakteristik yaitu *relationships, community, dan respect*. Penanaman nilai humanistik ini dilakukan oleh guru di sekolah. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah Leach Nicole memfokuskan ke penanaman humanistik melalui pendekatan

pembelajaran, sedangkan peneliti menanamkan nilai humanis di melalui media video pembelajaran.

Rini dan Wagiran (2018) dalam artikel penelitiannya yang berjudul *“Humanist Expressive Utterance Function and Form in Teaching Learning Interaction at Vocational High School”* menjelaskan bahwa komunikasi dalam proses belajar mengajar membutuhkan ujaran yang ekspresif dan humanis, sehingga pesan yang tersampaikan dapat diterima oleh orang lain. Bentuk ujaran ekspresif humanis diucapkan secara langsung dan tidak langsung. Ujaran langsung yang sering muncul adalah imperatif, deklaratif, dan interogatif. Sedangkan ujaran tidak langsung yang sering muncul adalah interogatif-imperatif dan deklaratif-imperatif. Fungsi dari ujaran ekspresif humanis adalah untuk mengkritik, memaafkan, meminta tolong, menyindir, dan meminta tolong. Ujaran Berdasarkan sejumlah data yang diperoleh disimpulkan bahwa tindak tutur yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan cenderung lebih ke humanis yang umum.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Rini Susilo dan Wagiran adalah sama-sama meneliti mengenai adanya nilai humanis. Rini Susilo dan Wagiran meneliti adanya ujaran ekspresif humanis yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan untuk melihat seberapa besar siswa mampu menggunakan ujaran yang humanis di sekolah. Penelitian dilakukan dengan melihat interaksi yang terdapat di dalam kelas antara guru dengan siswa. Akan tetapi perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti lebih menanamkan nilai humanis ke dalam sikap dan perilaku siswa.

2.2 Landasan Teoretis

Peneliti memerlukan landasan teoretis dalam mengembangkan media pembelajaran video tematik bermuatan nilai humanis. Landasan teori memuat uraian mengenai (1) hakikat media pembelajaran, (2) media pembelajaran video tematik, (3) tempat bersejarah, dan (4) muatan nilai humanis.

2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran

Hakikat media pembelajaran yang akan dijelaskan yaitu mengenai 1) pengertian media pembelajaran, 2) karakteristik media pembelajaran, 3) fungsi media pembelajaran, 4) manfaat media pembelajaran, 5) jenis-jenis media pembelajaran, 6) kriteria pemilihan media pembelajaran, dan 7) pengembangan media pembelajaran. Berikut penjelasan tiap-tiap uraiannya.

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2017:10). Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad, Hamdidjojo (dalam Arsyad, 2017:4) membatasi bahwa media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, dan pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad 2017:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder film, slide, foto, gambar grafik, televisi dan komputer.

Penggunaan media di dalam proses kegiatan pembelajaran tidak hanya dilihat dari kecanggihannya akan tetapi media juga dilihat dari hasil yang kan didapatkan oleh siswa setelah mendapatkan pembelajaran yang menggunakan media tersebut. Hasil pemanfaatan media tersebut meliputi ketercapaian kompetensi baik pengetahuan maupun keterampilan dan juga ketercapaian sikap pada siswa. Sanjaya (dalam Panje, 2016:1475) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sesuatu yang dikondisikan, untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memafaatkannya.

Dari beberapa pendapat ahli mengenai pengertian media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara komunikasi dari sumber pesan ke penerima pesan baik dalam bentuk audio, audio visual, maupun cetak yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.1.2 Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran dapat diketahui berdasarkan beberapa pendapat ahli. Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2017:15) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya, yaitu:

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu objek atau peristiwa dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Ciri yang amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan hasil suatu rekaman video.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media menunjukkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri media pembelajaran adalah (1) media mampu merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek, (2) media pembelajaran dapat ditransformasikan ke dalam waktu tertentu, dan (3) media pembelajaran dapat didistribusikan ke banyak ruang.

2.2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dapat diketahui berdasarkan beberapa pendapat ahli. Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2017:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi afektif media visual terlihat dari temuan-tema penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima

dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad 2017:23) media pembelajaran mempunyai tiga fungsi utama, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

1) Memotivasi Minat atau Tindakan

Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material).

2) Menyajikan Informasi

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, bersifat sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

3) Memberi Instruksi

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah memotivasi siswa dalam pembelajaran, mengarahkan siswa untuk menggali informasi yang disampaikan, serta memberikan bantuan kepada siswa untuk memahami isi pelajaran yang disampaikan.

2.2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dapat diketahui berdasarkan beberapa pendapat ahli. Sudjana & Rivai (2010:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Pendapat lain mengenai manfaat media pembelajaran dikemukakan oleh Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2017:25) yaitu sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pelajaran lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat disosialisasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.

- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat dibelikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan dapat yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai manfaat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah (1) memberi motivasi dan minat kepada siswa, (2) memberikan informasi yang mudah dipahami kepada siswa, (3) peningkatan kualitas pembelajaran, (4) metode mengajar lebih bervariasi, dan (5) peran guru dapat berubah ke arah positif.

2.2.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beragam jenis media yang dapat digunakan di dalam pembelajaran. Penggunaan dari media tersebut bergantung pada tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media, serta kemampuan guru dalam menggunakannya. Gharini dan Subyantoro (2018) menyatakan bahwa secara umum media dibagi menjadi tiga jenis. Pertama, media grafis, biasa disebut dengan media dua dimensi karena hanya mempunyai panjang dan lebar. Contohnya gambar, foto, grafik, bagan, maupun diagram. Kedua, media tiga dimensi, biasanya berbentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, dan diorama. Ketiga, media proyeksi, contohnya slide, film, strips film, dan penggunaan OHP.

Sejalan dengan pendapat Gharini dan Subyantoro, Sudjana & Rivai (2010:3) mengatakan bahwa ada empat jenis media pembelajaran. *Pertama*, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bangun atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. *Kedua*, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid, model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain. *Ketiga*, media proyeksi seperti slide, film stripe, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. *Keempat*, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Selain itu, Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2017:39) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu (1) media cetakan, (2) media pajang, (3) overhead transparencies, (4) rekaman audio tape, (5) seri slide dan film strips, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) komputer. Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2010:35) membagi jenis media ke dalam dua kelompok, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1) Pilihan Media Tradisional

- (1) Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan filmstrips.
- (2) Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, dan papan info.
- (3) Audio seperti rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *catridge*.
- (4) Penyajian multimedia seperti side plus suara (tape) dan *multi-image*.
- (5) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi, dan video.
- (6) Cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, dan lembaran lepas (*hand-out*).
- (7) Permainan seperti tek-teki, simulasi, dan permainan papan.
- (8) Realia seperti model, *specimen* (contoh), dan manipulatif (peta, boneka).

2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- (1) Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen, kuliah jarak jauh.

- (2) Media berbasis mikroprosesor seperti permainan komputer, sistem tutor intelegen, *Hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Secara umum, jenis-jenis media pembelajaran menurut Satrianawati (2018: 10) dapat dibagi sebagai berikut.

1) Media visual

media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contohnya media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga, dan sebagainya.

2) Media audio

media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.

3) Media audio visual

media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya media drama, pementasan film, dan televisi.

4) Multimedia

multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran antara lain (1) media visual, (2) media audio, media audio visual, dan (4) media berbasis komputer.

2.2.1.6 Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media dapat digunakan sebagai acuan untuk memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sudjana & Rivai (2010: 4-5) mengemukakan bahwa dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan kriteria-kriteria berikut.

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakan di media pengajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pengajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya; artinya apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada edianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pelajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Arsyad (2017:74) mengemukakan bahwa pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut.

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan kapan pun dan di mana

pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipinahkan an dibawa kemana-mana.

- 4) Guru terampil menggunakannya. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- 5) Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang sesuai untuk jenis kelompok besar, kelompok kecil, kelompok sedang, dan perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotogrfi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran yang perlu diperhatikan antara lain (1) media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) tingkat kemampuan peserta didik, (3) media harus dikuasai oleh guru, (4) media mudah didapatkan, dan (5) mudah digunakan.

2.2.1.7 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media merupakan penyusunan media pembelajaan yang lebih tertuju pada perencanaan media. Menurut Rusman (2012:167) dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa pinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut yakni:

- 1) Efektivitas: pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan atau pembentukan kompetensi.
- 2) Relevansi: kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta dengan waktu yang tersedia.
- 3) Efisiensi: pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi juga menyampaikan isi pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya

relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

- 4) Dapat digunakan: media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan untuk diterapkan dalam pembelajaran sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 5) Kontekstual: pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa.

Menurut Elang Krisnadi (dalam Suryani, 2016:194) di dalam memberikan visualisasi materi tekstual, pengembangan media perlu memperhatikan VISUALS, yakni:

- 1) Visible (mudah dilihat): jelas, tingkat keterbacaan tinggi, resolusi/ketajaman grafis tinggi, mengandung makna.
- 2) Interesting (menarik): isi pesan sesuai dengan kebutuhan pebelajar (audien), tampilan baik dan memikat sehingga menimbulkan rasa ingin tahu, menjaga kelangsungan proses komunikasi/interaksi/belajar.
- 3) Simple (sederhana): pesan terfokus, pemilihan kata/huruf/gambar tidak mengubah makna pesan, bahasa dan tampilan lugas.
- 4) Useful (berguna): sesuai dengan kebutuhan pebelajar (audien) dan tujuan pembelajaran maupun hasil belajar yang diinginkan.
- 5) Accurate (tepat): isi pesan mempunyai makna yang tepat, sesuai dengan bidang ilmu, penyampaiannya cermat, didasarkan pada sumber yang dapat dipertanggung jawabkan.
- 6) Legitimate (absah/benar/logis): isi pesan benar, disusun secara logis, mengikuti kaidah keilmuan, dan masuk akal.
- 7) Structure (terstruktur): rangkaian pesan disampaikan secara sistematis, dengan urutan-urutan yang logis dan masuk akal.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa prinsip, yaitu 1) kemudahan, 2) kemenarikan, 3) kesederhanaan, 4) kegunaan, 5) ketepatan, 6) kebenaran, dan 7) keruntutan.

2.2.2 Media Pembelajaran Video

Media pembelajaran video yang akan dijabarkan yaitu mengenai beberapa hal, yaitu 1) pengertian media video, 2) karakteristik media video, 3) manfaat media video, dan 4) kelemahan dan kelebihan media video. Berikut penjelasan tiap-tiap uraiannya.

2.2.2.1 Pengertian Media Video

Media video adalah media yang menunjukkan unsur audio (pendengaran) maupun visual (penglihatan) jadi dapat dipandang maupun di dengar suaranya (Anitah dalam Krissandi, 2018:69). Sejalan dengan pendapat Anitah, Arsyad (2017:32) menyatakan bahwa media audio-visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara, juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Media ini melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sedangkan menurut Agnew dan Kellerman (dalam Anshor, 2015:4) video adalah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak.

Strategi peningkatan efektivitas pembelajaran adalah pembelajaran yang mengedepankan pengalaman personal maupun kelompok. Salah satunya adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran yang dilaksanakan secara tematik yaitu pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai muatan pelajaran ke dalam satu tema. Menurut Tianto (dalam Prayogo, 2015:40) pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari suatu atau beberapa pelajaran. Penerapan pembelajaran ini dapat dilakukan melalui tiga pendekatan yakni penentuan berdasarkan keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar, tema, dan masalah yang dihadapi.

Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu menuntut kemampuan guru dalam mentransportasikan materi pembelajaran di kelas. Karena itu, guru harus memahami materi apa yang diajarkan dan bagaimana mengaplikasikannya dalam lingkungan belajar dikelas. Oleh karena itu Pembelajaran Tematik Terpadu ini bersifat ramah otak, guru harus mampu mengidentifikasi elemen-elemen

lingkungan yang mungkin relevan dan dapat dioptimasi ketika berinteraksi dengan peserta didik selama proses pembelajaran (Prayogo, 2015:41)

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media video tematik adalah media yang berisi unsur audio maupun visual yang mempunyai suatu tema tertentu dengan tujuan untuk menggabungkan satu materi pelajaran dengan materi pelajaran lainnya.

2.2.2.2 Karakteristik Media Video

Media video memiliki karakteristik dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Menurut Busyaeri, dkk (2016:129) karakteristik media video tersebut diantaranya:

- 1) Mengatasi jarak dan waktu.
- 2) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- 3) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dari masa yang satu ke masa yang lain.
- 4) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- 5) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 6) Mengembangkan pikiran dan pendapat siswa.
- 7) Mengembangkan imajinasi.
- 8) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan sosial yang akan dibedah di dalam kelas.
- 9) Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

2.2.2.3 Manfaat Media Video

Media video dalam penerapannya mempunyai beberapa manfaat. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Nurfathiyah, dkk., 2011:30) manfaat media video diantaranya:

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi.

- 2) Makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian informasi.
- 3) Metode penyuluhan akan bervariasi tidak semata-mata melalui komunikasi ceramah.
- 4) Audiens akan lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar tidak hanya mendengar tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Media video juga dapat dimanfaatkan hampir untuk semua topik, tipe pembelajaran dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Berikut adalah penjelasan manfaat media video dari setiap ranah menurut Busyaeri, dkk. (2016:126).

- 1) Pada ranah kognitif, pembelajaran bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara, dan gerak mampu membuat karakter berasa lebih hidup.
- 2) Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi emosional impact yang dimiliki oleh video, dimana ia mampu secara langsung membawa sisi penyikapan personal dan sosial siswa.
- 3) Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja.
- 4) Pada ranah interpersonal, video memberikan kesempatan pada siswa untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media video mempunyai manfaat untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan cara yang bervariasi dan juga dapat dimanfaatkan di beberapa ranah seperti ranah afektif, psikomotorik, kognitif, dan interpersonal.

2.2.2.4 Kelemahan dan Kelebihan Media Video

Sanaky (dalam Purwanti, 2015:44) menuliskan kelebihan media video pembelajaran, yaitu:

- 1) Media video menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar.
- 2) Memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau motivasi untuk belajar.
- 3) Sangat baik untuk prncapaian tujuan belajar psikometri.
- 4) Dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan.
- 5) Menambah daya ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari.
- 6) Portable dan mudah didistribusikan.

Pendapat Sanaky diperkuat oleh pendapat Rusman (2012:220) yang menyatakan bahwa media video mempunyai beberapa kelebihan, yaitu video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistik dan dapat diulang atau diberhentikan sesuai kebutuhan.

Tidak hanya memiliki kelebihan, media video juga memiliki kelemahan seperti yang dikemukakan oleh Sanaky (dalam Purwanti, 2015:44), yaitu:

- 1) Pengadaannya memerlukan biaya mahal.
- 2) Tergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat.
- 3) Sifat komunikasinya searah, sehingga dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.
- 4) Mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu.

Pendapat mengenai kekurangan dari media video tersebut juga didukung oleh pendapat Busyaeri, dkk. (2016:130) yang mengemukakan bahwa terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaan media video dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut.
- 2) Pemanfaatan media video terkesan memakan biaya tidak murah.
- 3) Penayangannya terkait dengan peralatan seperti video player, layar CD, dan lain-lain.

Kustandi (dalam Kurniawan, 2016:25) mengungkapkan keterbatasan dalam menggunakan media video pembelajaran, yaitu pengadaan video umumnya memerlukan waktu dan biaya yang mahal, pada saat diputar video gambar dan suara berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut, video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video mempunyai kelebihan dan kelemahan ketika digunakan. Kelebihan media video diantaranya dapat menyajikan pembelajaran yang realistis, menarik perhatian siswa, dan mengatasi keterbatasan waktu dan tempat. Sedangkan kelemahan media video adalah penggunaan dan pembuatannya memakan biaya tidak murah, sifat komunikasinya tidak searah, dan memerlukan peralatan tambahan.

2.2.3 Tempat Wisata Bersejarah

Mengenai tempat wisata bersejarah akan dijelaskan beberapa hal, yaitu 1) pengertian tempat wisata bersejarah dan 2) manfaat pariwisata pusaka/ sejarah. Berikut penjelasan tiap-tiap uraiannya.

2.2.3.1 Pengertian Tempat Wisata Bersejarah

Pitana (dalam Hermawan, 2017:66) mengemukakan pengertian destinasi yaitu tempat yang dikunjungi dengan waktu yang signifikan selama perjalanan seseorang dibandingkan dengan tempat lain yang dilalui selama perjalanan

(misalnya daerah transit). Sejalan dengan pengertian tersebut, Badarab, Trihayuningtyas, dan Suryadana (2017:99) menjelaskan bahwa destinasi pariwisata ialah suatu entitas yang mencakup wilayah geografis tertentu yang didalamnya terdapat komponen produk wisata seperti atraksi wisata, amenitas dan aksesibilitas serta layanan maupun pendukung lainnya seperti masyarakat, pelaku industri pariwisata dan institusi pengembangan yang membentuk sinergis dalam menciptakan suatu motivasi kunjungan serta totalitas pengalaman berkunjung wisatawan. Adapun pengertian menurut Burket & Medlik (dalam Zemla, 2016:2) yang menyatakan bahwa pengertian tempat wisata sebagai berikut: *tourism destination is a geographical unit visited by tourists being a self contained centre.*

Pengertian tentang pariwisata mencerminkan sudut pandang dan kepentingan masing-masing individu. Perbedaan itulah yang membedakan antara jenis wisata satu dengan yang lain. Salah satunya yaitu tempat wisata bersejarah. Menurut Suyatmin (dalam Sukmaratri, 2018:165) pariwisata berbasis sejarah merupakan salah satu potensi yang pada umumnya dimiliki oleh setiap daerah, yang menjadikan daerah tersebut berbeda dengan daerah yang lainnya bahkan menjadi ciri khas atau karakteristik dari daerah.

UNESCO menyebutkan bahwa Organisasi Wisata Dunia (World Tourism Organization) mendefinisikan pariwisata pusaka sebagai kegiatan untuk menikmati sejarah, alam, peninggalan budaya manusia, kesenian, filosofi dan pranata dari wilayah lain (Sukmaratri, 2018:166). Sejalan dengan pendapat tersebut, Spillane (dalam Sukmaratri, 2018:166) mengungkapkan bahwa pariwisata berbasis sejarah merupakan salah satu jenis pariwisata yang dilakukan karena dilatar belakangi keinginan untuk mengetahui atau mempelajari adat istiadat, kelembagaan dan cara hidup masyarakat juga untuk mengunjungi monumen bersejarah, peninggalan masa lalu, pusat kesenian, keagamaan, maupun ikut serta dalam kegiatan kesenian rakyat.

Dari berbagai pendapat ahli mengenai pengertian tempat wisata bersejarah, dapat disimpulkan bahwa tempat wisata bersejarah adalah tempat yang digunakan untuk menikmati dan mempelajari sejarah yang terdapat di suatu daerah tertentu yang menjadi ciri khas daerahnya.

2.2.3.2 Manfaat Pariwisata Pusaka/ Sejarah

Manfaat pariwisata pusaka/ sejarah bisa dilihat dari berbagai bidang. Manfaat ini dapat diketahui dari pendapat ahli. Walker (dalam Sukmaratri, 2018:1667) mengemukakan manfaat pariwisata pusaka/sejarah yaitu ada di bidang ekonomi, fisik, dan sosial.

- 1) Ekonomi
 - (1) Tersedianya kesempatan
 - (2) Keragaman lapangan
 - (3) Peningkatan pendapatan penduduk maupun daerah
- 2) Fisik
 - (1) Mempertahankan bangunan bersejarah dan pusaka budaya/alam
 - (2) Peningkatan infrastruktur
 - (3) Meningkatnya upaya-upaya konservasi flora/fauna dan ekosistemnya
- 3) Sosial
 - (1) Semakin dikenalnya masyarakat di daerah tujuan wisata
 - (2) Meningkatnya upaya-upaya menjaga nilai-nilai budaya setempat
 - (3) Meningkatnya kebanggaan warga; meningkatnya kesempatan akan pendidikan yang lebih tinggi
 - (4) Membantu warga untuk lebih memahami diri sendiri (siapa mereka, di mana mereka berada serta apa keunikan mereka)

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat pariwisata sejarah meliputi tiga aspek yaitu ekonomi, fisik, dan sosial.

2.2.4 Nilai Humanis

Nilai humanis yang akan diuraikan yaitu mengenai 1) pengertian humanis, 2) nilai-nilai humanis, 3) landasan nilai humanis, dan 4) strategi implementasi nilai humanis. Berikut penjelasan tiap-tiap uraiannya.

2.2.4.1 Pengertian Humanis

Budaya humanistik dapat dimengerti sebagai pikiran, tindakan atau kebiasaan orang yang memperjuangkan pergaulan berdasarkan asas peri kemanusiaan agar terwujud pergaulan hidup yang lebih baik berdasarkan asas peri kemanusiaan. Tindakan menghargai, bermakna memanusiakan manusi, dan menumbuhkan rasa peri kemanusiaan ini disebut humanisasi atau proses pembudayaan humanistik. Penghormatan kepada orang lain dalam identitasnya, dalam keyakinannya, dalam kepercayaannya, cita-citanya, ketakutannya, dan kebutuhannya sering disebut humanisme. Hal ini sesuai dengan pendapat Suseno (dalam Nuryatin, dkk, 2016:9) yang menyatakan bahwa humanistik dapat dimaknai sebagai prinsip sikap dan tindakan menghormati nilai-nilai kemanusiaan. Humanistik secara umum berarti sikap yang secara prinsip menghormati setiap orang dalam keutuhannya sebagai manusia, dalam martabatnya sebagai makhluk yang bebas, yang berhak menentukan sendiri arah kehidupan serta keyakinannya.

Humanisme adalah sebuah doktrin, sikap, atau cara hidup yang berpusat pada kepentingan (nilai-nilai) manusia terutama filsafat yang biasanya menolak supernaturalisme dan lebih menekankan martabat individu, nilai serta kapasitasnya untuk merealisasi diri melalui akal (Cherry dalam Nuryatin, dkk, 2016:10). Dengan adanya penanaman nilai humanis, diharapkan setiap orang mempunyai pribadi yang humanis. Pribadi yang humanistik dapat digambarkan sebagai pribadi yang memiliki sikap tahu diri, bijaksana, menyadari keterbatasannya, sehingga sering mengambil sikap yang wajar, terbuka, dan melihat berbagai kemungkinan (Suseno dalam Nuryatin, dkk, 2016:10). Di dalam penanaman nilai humanis di latar belakang unsur pembelajaran moral. Garis besar dari penanaman nilai humanis adalah membentuk dan mengembangkan etika dan moral seseorang untuk menjadi pedoman hidup dalam bersikap dan berkelakuan di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai nilai humanis, dapat disimpulkan bahwa nilai humanis adalah nilai yang menjunjung sikap memanusiakan manusia, menjunjung tinggi kehormatan dan martabat manusia dalam kehidupan dan keyakinannya.

2.2.4.2 Nilai-nilai Humanis

Menurut Nuryatin, dkk (2016:17) nilai-nilai humanistik universal, yang mendapatkan pengakuan dunia oleh PBB pada 10 Desember 1948 tertuang dalam naskah Deklarasi Hak Asasi Manusia Sedunia (*The Universal Declaration Of Human Right*) disebut sebagai "living values" yang terdiri atas: (1) kedamaian (*peace*), (2) penghargaan (*respect*), (3) tanggung jawab (*responsibility*), (4) kebahagiaan (*happiness*), (5) kebebasan (*freedom*), (6) toleransi (*tolerance*), (7) kerja sama (*cooperation*), (8) cinta kasih (*love*), (9) kesederhanaan (*simplicity*), (10) persatuan (*unity*), dan (11) kerendahan hati (*humility*).

Berdasarkan beberapa konsep diatas, adaptasi nilai-nilai humanis yang dapat dijadikan indikator karakter humanis dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Nilai-nilai Humanis yang Dapat Dijadikan Indikator Karakter Humanis

NO.	INDIKATOR NILAI	UNSUR NILAI	DESKRIPSI
1.	Religius	Iman dan Taqwa	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2.	Pengetahuan dan Keterampilan	Berwawasan luas, cerdas, mandiri, terampil dan kreatif	Sikap dan perilaku suka berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil

NO.	INDIKATOR NILAI	UNSUR NILAI	DESKRIPSI
			baru dari sesuatu yang telah dimiliki dan tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
3.	Kearifan	Kebijakan, kebebasan yang bertanggungjawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk menyelesaikan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.
4.	Keteguhan (komitmen)	Integritas, vitalitas	Sikap dan perilaku yang mengingatkan melekat pula pada seseorang untuk melakukan tugas dan tanggungjawabnya.
5.	Penegakan nilai kemanusiaan	Kasih sayang/cinta kasih, kepedulian/tolong-menolong	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah ketidaknyamanan pada sesama dan selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
6.	Keadilan	Kemaslahatan, kesejahteraan	Sikap, perkataan, dan tindakan memperlakukan orang sesuai dengan upaya dan kemampuan yang telah dihasilkan.

NO.	INDIKATOR NILAI	UNSUR NILAI	DESKRIPSI
7.	Pengendalian diri	Sederhana, saling menghargai, toleran, kerendahan hati	Sikap dan tindakan yang menggambarkan kemampuan mengaktualisasikan sesuatu secara efektif dan efisien; mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagimasyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain; menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya; dan tidak menonjolkan diri (tumaninah/istiqomah).
8.	Keselamatan	Badani, agama (aqidah), kelompok, hak milik, akal	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa aman dan nyaman atas kehadiran dirinya berkaitan dengan badani, aqidah, hak milik, maupun hasil pemikiran.
9.	Kedamaian	Cinta damai, persatuan, kerjasama	Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
10.	Kebenaran	Ilmiah, religi, tanggungjawab	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menjunjung kebenaran ilmiah, religi, dan

NO.	INDIKATOR NILAI	UNSUR NILAI	DESKRIPSI
			tanggungjawab.

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 10 nilai humanis, yaitu religiuks, pengetahuan dan keterampilan, kearifan, keteguhan, penegakan nilai, keadilan, pengendalian diri, keselamatan, kedamaian dan kebenaran.

2.2.4.3 Landasan Nilai Humanis

Menurut Nuryatin, dkk (2016:21-22) nilai humanis mempunyai dua landasan dalam mengimplementasikan nilai humanis, yaitu landasan filosofis dan landasan empirik.

1) Landasan filosofi

Landasan filosofi yang dapat dijadikan dasar atau acuan melakukan implementasi humanis terdiri atas hal-hal berikut.

- (1) Rumangsa Melu Handarbeni, artinya merasa ikut memiliki, di dalamnya mencakup comitment (memiliki tekad dalam pembentukan mental pribadi) dan competence (kompetensi tentang kesadaran atas keberagaman primordial);
- (2) Wajib Melu hangrungkebi (jika merasa ikut memiliki berarti wajib melindungi), memuat consistence (dalam pengayaan wawasan, bersikap dan berpikir terbuka);
- (3) Mulat sarira Hangrasawani, artinya berani intropeksi diri atau mengendalikan kekuatan diri demi kebaikan bersama, didalamnya terkandung spirit confidence (keyakinan untuk meraih ketentraman dan kedamaian).

2) Landasan empirik

Landasan empirik yang dapat dijadikan dasar atau acuan melakukan implementasi humanis terdiri atas hal-hal berikut.

- (1) Logis yakni cara pandang berdasarkan penalaran, akalbudi;

- (2) Realistis artinya kenyataan yang berfungsi sebagai wilayah pandang;
- (3) Etis artinya selalu menjunjung tinggi moralitas, kejujuran, kesetaraan;
- (4) Estetis yakni memahami indahnya perbedaan sehingga melahirkan sikap toleran dan cinta terhadap sesama makhluk Tuhan.

2.2.4.4 Strategi Implementasi Nilai-nilai Humanis

Strategi implementasi nilai-nilai humanis dapat dilakukan dengan berbagai cara. Cara atau strategi pembelajaran nilai humanistik menurut Nuryatin, dkk (2016:39) salah satu alternatif yang dapat dilakukan seperti berikut.

1. Strategi pembelajaran yang humanistik dikembangkan dan dilakukan agar tercapai kemanusiaan transprimordial berupa kemampuan untuk menghormati martabat, keutuhan dan hak-hak asasi manusia, tidak pandang apakah ia termasuk golongan primordial suku, daerah, agama, bangsa sendiri atau lainya.
2. Materi pembelajaran dipusatkan pada suatu rangkaian masalah kemanusiaan yang harus didiskusikan bersama. Masalah tersebut dipilih untuk menimbulkan konflik kognitif, yakni rasa tidak puas mengenai apa yang benar dan menimbulkan perbedaan pendapat yang dapat merangsang berpikir di antara siswa.
3. Mengembangkan kesadaran akan hal-hal baik dan tidak baik, perasaan mencintai akan kebaikan dan sikap empati terhadap oranglain merupakan ekspresi dari sikap nilai yang perlu difasilitasi. Perasaan kemanusiaan ini akan sangat mempengaruhi seseorang untuk berbuat baik.
4. Prosedur pembelajaran mengandalkan pada induksi konflik kognitif mengenai masalah nilai-nilai kehidupan, dan keterbukaan terhadap tahap berpikir yang berada langsung diatas tahap berpikir anak itu sendiri.
5. Pendekatan humanistik di lembaga formal (kampus) menuntut terciptanya iklim pembelajaran yang menghormati dan menjunjung persamaan hak, peraturan yang menjamin bahwasetiapa siswa tanpa diskriminasi memiliki akses ke jaminan hukum yang sama dan diperlakukan sesuai dengan aturan

yang berlaku, dan upaya terarah pada pencapaian keadilan sosial, solidaritas bagi siswa yang paling lemah.

6. Pengalaman belajar tidak sebatas mengacu pada silabus semata, tetapi lebih menekankan pada proses terbentuknya berbagai pengetahuan, kemampuan, sikap, dan nilai yang tersurat dan tersirat sebagai tujuan pendidikan yang utuh.
7. Kemampuan melakukan keputusan, perasaan kemanusiaan dan kebangsaan kedalam perilaku nyata perlu dimunculkan dan dikembangkan dalam kehidupan bersama sehari-hari.

2.2.5 Kearifan Lokal

Kearifan lokal yang akan dijelaskan yaitu mengenai 1) pengertian kearifan lokal, 2) ciri-ciri kearifan lokal, dan 3) fungsi dan makna kearifan lokal. Berikut penjelasan tiap-tiap uraiannya.

2.2.5.1 Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan sebuah sistem dalam tatanan kehidupan sosial, politik, budaya, ekonomi, serta lingkungan di tengah-tengah masyarakat lokal (Thamrin, 2016:46). Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Atmojo (dalam Efendi, 2014:212) yang menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan kemampuan penyerapan kebudayaan asing yang datang secara selektif, artinya disesuaikan dengan suasana dan kondisi setempat.

Kearifan lokal merupakan budaya yang dimiliki oleh masyarakat tertentu dan di tempat-tempat tertentu yang dianggap mampu bertahan dalam menghadapi arus globalisasi, karena kearifan lokal tersebut mengandung nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai sarana pembangunan karakter bangsa (Piutanti, 2015:14). Pendapat lain mengenai kearifan lokal adalah kecenderungan terhadap kekayaan setempat/ suatu daerah berupa pengetahuan, keercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, wawasan, dan sebagainya yang merupakan warisan dan dipertahankan sebagai sebuah identitas dan pedoman dalam mengajarkan kita untuk bertindak secara tepat dalam kehidupan. Kearifan lokal merupakan pengetahuan yang eksplisit yang muncul dari pride panjang yang berevolusi

bersama-sama masyarakat dan lingkungannya dalam sistem lokal yang sudah dialami bersama-sama (Hardati, 2015:70).

Berdasarkan beberapa pengertian kearifan lokal yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan segala sesuatu yang ada di suatu daerah yang mengandung nilai yang arif dan bijaksana yang dapat dijadikan sebagai sarana membentuk karakter bangsa.

2.2.5.2 Ciri-ciri Kearifan Lokal

Suatu budaya dapat dikatakan sebagai kearifan lokal jika memiliki beberapa kriteria. Menurut Moendardjito (dalam Madiarsa, 2015:94) unsur budaya daerah potensial sebagai local genius karena telah teruji kemampuan untuk bertahan sampai sekarang. Ciri-cirinya adalah:

- 1) Mampu bertahan terhadap budaya luar.
- 2) Memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar.
- 3) Mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli.
- 4) Mempunyai kemampuan mengendalikan.
- 5) Mampu memberi arah *path* perkembangan budaya.

Pendapat lain mengenai ciri-ciri kearifan lokal yaitu menurut Alwasih (dalam Afandi, 2016:83) yang menyatakan bahwa ciri-ciri kearifan lokal adalah sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan pengalaman
- 2) Teruji setelah digunakan berabad-abad
- 3) Dapat diadaptasi dengan kultur kini
- 4) Padu dalam praktek keseharian masyarakat dan lembaga
- 5) Lazim dilakukan oleh individu atau masyarakat secara keseluruhan
- 6) Bersifat dinamis dan terus berubah
- 7) Terkait dengan sistem kepercayaan

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kearifan lokal meliputi, (1) mampu bertahan terhadap budaya luar, (2) memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar, (3) memiliki kemampuan

mengintegrasikan unsur budaya luar ke dalam budaya asli, (4) memiliki kemampuan mengendalikan, (5) memberi arah *path* perkembangan budaya, (6) Berdasarkan pengalaman, (7) Lazim dilakukan oleh individu atau masyarakat secara keseluruhan, dan (8) Terkait dengan sistem kepercayaan.

2.2.5.3 Fungsi dan Makna Kearifan Lokal

Kearifan lokal dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat yang bersifat bijaksana, kearifan, bernilai baik, yang tertanam dalam masyarakat. Kearifan lokal memiliki beberapa fungsi dan makna. Menurut Madiarsa (2015:95) fungsi dan makna kearifan lokal, yaitu:

- 1) Berfungsi untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam.
- 2) Berfungsi untuk pengembangan sumberdaya manusia, misalnya berkaitan dengan upacara daur hidup, konsep *kanda pat rare*.
- 3) Berfungsi untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan, misalnya upacara saraswati, kepercayaan, dan pemujaan pura panji.
- 4) Berfungsi sebagai petuah, kepercayaan, sastra, dan pantangan.
- 5) Bermakna sosial, misalnya upacara integrasi komunal/kerabat.
- 6) Bermakna sosial, misalnya pada upacara daur pertanian.
- 7) Bermakna etika dan moral, yang terwujud dalam upacara ngaben dan penyucian roh leluhur.
- 8) Bermakna politik, misalnya upacara nangkuk dan kekuasaan *patron client*.

Makna adalah arti dari sebuah kata atau benda, makna didapat pada saat menggunakan bahasa dikarenakan adanya peran bahasa dalam proses komunikasi dan berpikir. Makna dari nilai kearifan lokal meliputi:

- 1) Makna simbol, yaitu makna yang terdapat dalam bentuk-bentuk budaya seperti bahasa, ritual, dan konstruksi simbolik yang didalamnya memiliki pemaknaan yang melebihi dari simbol itu sendiri.
- 2) Makna estetika, yaitu suatu sosok benda yang mempunyai sifat indah, segala hasil seni, meskipun tidak semua hasil seni indah, atau sifat-sifat yang merujuk kepada sesuatu yang indah dimana manusia mengekspresikan perasaan indah tersebut melalui berbagai hal yang mengandung unsur estetis dinilai secara umum oleh masyarakat.

- 3) Makna filosofis, yaitu makna yang terkandung dari nilai (budaya) yang terpancar dari benda sebagai kekuatan dalam tiap aksen yang ada dalam benda tersebut (W.J.S. Purwadaminta dalam Tondi, 2018:17).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi kearifan lokal ada 5, meliputi (1) fungsi konservasi, (2) fungsi pengembangan sumber daya manusia, (3) fungsi pengembangan ilmu pengetahuan, (4) fungsi sebagai petuah, dan (5) fungsi sosial. Sedangkan makna kearifan lokal meliputi, (1) makna etika dan moral, (2) makna politik, (3) makna simbol, (4) makna estetika, dan (5) makna filosofis.

2.3 Kerangka Berpikir

Media yang akan dikembangkan merupakan media video pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan pesan berupa informasi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Video yang dikembangkan akan berisi video cuplikan tempat bersejarah dengan durasi sekitar 10 sampai 15 menit yang disimpan druang penyimpanan di DVD maupun flashdisk.

Terkait dengan aspek keterampilan berbahasa, media video ini lebih menguatkan pada keterampilan menulis dan menyimak. Kedua keterampilan ini dipilih karena di dalam video lebih banyak menyajikan visualisasi terkait tempat wisata bersejarah disertai dengan narasi informasi terkait tempat wisata bersejarah secara lisan. Media video pembelajaran ini dirancang untuk dapat menjadi media yang gunakan untuk berbagai macam kompetensi di dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kompetensi dasar yang utama digunakannya media pembelajaran ini adalah untuk materi teks deskripsi kelas VII dengan kompetensi dasar menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan/atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan baik secara lisan maupun tulis. Sedangkan media ini juga dapat digunakan sebagai alternatif lain media pembelajaran pada materi teks eksposisi dengan kompetensi dasar menyajikan gagasan dan pendapat ke dalam bentuk teks eksposisi artikel ilmiah populer

(lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) secara lisan dan tertulis dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan aspek lisan.

Video pembelajaran akan berisi beberapa tempat wisata sejarah yang dekat dengan masyarakat. Video tempat wisata bersejarah yang dihasilkan akan menjelaskan informasi mengenai sejarah dan tempat atau bangunan itu sendiri. Media yang dikembangkan terdapat muatan nilai humanis yang tidak terdapat di dalam media pembelajaran yang lain. Muatan nilai humanis diberikan untuk meningkatkan kesadaran untuk membentuk siswa menjadi pribadi yang peduli dan menghormati sesama dan juga lingkungannya. Nilai humanis yang dikembangkan di dalam media menekankan nilai humanis pada indikator nilai pengetahuan dan keterampilan, kearifan, penegakan nilai kemanusiaan, dan pengendalian diri. Nilai humanis akan disisipkan di dalam video melalui tindakan atau kegiatan yang menunjukkan nilai humanis yang dilakukan di tempat tersebut.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyajikan simpulan sebagai berikut.

- 1) Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran video tematik bertema tempat wisata bersejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung kompetensi dasar keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMP yang dilakukan terhadap peserta didik dan pendidik menghasilkan karakteristik pengembangan media pembelajaran dalam tiga aspek, antara lain (1) aspek isi atau materi media, (2) aspek penyajian, dan (3) aspek bahasa.
- 2) Prototipe media pembelajaran video tematik bertema tempat wisata bersejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung kompetensi dasar keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMP dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik. Prototipe media pembelajaran video tematik bertema tempat wisata bersejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung kompetensi dasar keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMP terdiri atas dua video, yaitu video tempat wisata bersejarah Sam Poo Kong di Semarang dan Comal Baru di Pematang.
- 3) Penilaian media pembelajaran video tematik bertema tempat wisata bersejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung kompetensi dasar keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMP dilakukan oleh ahli bidang pengembangan media pembelajaran serta ahli dalam bidang nilai humanis. Penilaian buku meliputi empat aspek, yaitu (1) aspek isi atau materi, (2) aspek penyajian, (3) aspek bahasa, dan (4) aspek penilaian buku pedoman penggunaan media. Nilai rata-rata yang diperoleh dari setiap aspek yaitu 80 dengan kategori baik. Adapun perbaikan dilakukan pada aspek isi atau materi dengan perbaikan (1) menambah muatan nilai humanis, (2) mempertegas dan memperjelas nilai humanis, (3) menambah penjelasan nilai

humanis dengan tulisan. Saran perbaikan aspek penyajian, yaitu (1) memperbaiki pencahayaan video di bagian-bagian yang kurang terang, (2) perbaikan pemilihan warna teks, (3) perbaikan pemilihan musik, dan (4) perbaikan sampul desain gambar tempat wisata Comal Baru. Saran perbaikan aspek penilaian buku pedoman penggunaan media meliputi (1) perbaikan desain cover atau sampul, (2) pemilihan jenis dan ukuran kertas, (3) perbaikan unsur buku panduan. Dari berbagai saran perbaikan tersebut, peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran sesuai dengan saran yang telah disebutkan oleh dosen ahli.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitan yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran video tematik bertema tempat wisata bersejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung kompetensi dasar keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMP hendaknya dapat dijadikan sebagai pendukung dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Media pembelajaran video tematik bertema tempat wisata bersejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung kompetensi dasar keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMP hendaknya digunakan oleh pendidik untuk menumbuhkan pendidikan karakter nilai humanis.
- 3) Perlu dilakukan penelitian lebih untuk menguji keefektifan media pembelajaran video tematik bertema tempat wisata bersejarah bermuatan nilai humanis untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia SMP, sehingga media yang disusun dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Idrus dan Verawati Ade. 2016. Implementasi Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Mengembangkan Keterampilan Kewarganegaraan (Studi Deskriptif Analitik pada Masyarakat Talang Mamak Kec. Rakit Kulim, Kab. Indragiri Hulu Provinsi Riau). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 25/1: 77-92.
- Afiqoh, Noviana, Hamdan Tri Atmaja, dan Ufi Saraswati. 2018. Penanaman Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Sejarah Pokok Bahasan Islam di Indonesia pada Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Pamotan Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education* 6/1 : 42-53.
- Andrini, V. S. 2018. "Development of The Learning Video for The Flipped Classroom Model on Student of Open University On Human Skeletal System And Muscles". *Journal of Physics : Conference Series* 1022: 1-7
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azizah. 2016. "Pengembangan Buku Pengayaan Menyusun Teks Ulasan Cerita Rakyat Daerah Pesisir Bermuatan Nilai Humanistik untuk Peserta Didik SMP". *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Baradab, Fitriah, Trihayuningtyas, dan Suryadana. 2017. Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata di Kepulauan Toean Provinsi Sulawesi Tengah. *Tourism and Hospitality Essentials (THE) Journal* 7/2: 97-112.
- Busyaeri, Akhmad, Tamsik Udin, dan A. Zaenuddin. 2016. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida* 3/1:116-137.
- Efendi, Agus. 2014. Implementasi Kearifan Budaya Lokal pada Masyarakat Adat Kampung Kuta sebagai Sumber Pembelajaran IPS. *Sosio Didaktika* 1/2: 211-219.
- Faradila Nonika dan Subyantoro. 2018. "Pengembangan Buku Pengayaan Nilai-nilai Konservasi Humanis dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Cerita Fantasi". *Dialektika* 5/1: 21-33.
- Firmansyah, Julnis. 2018. KPAI: Tawuran Pelajar Lebih Tinggi Dibanding Tahun Lalu. *Tempo.co*, 12 September diakses di <https://metro.tempo.co/read/1125876/kpai-tawuran-pelajar-2018-lebih-tinggi-dibanding-tahun-lalu>

- Gharini, Reza dan Subyantoro. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar sebagai Penunjang Kreativitas Penyusunan Teks Fabel Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII". *JPBSI* 7/2: 48-54.
- Goretti, Maria dkk. 2014. "Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus di SMPN 3 Bawen)". *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2/3: 79-92.
- Hamonangan, Juniarto. 2019. Terlibat pengeroyokan Hingga Korbannya Tewas, 3 Pelajar Asal Tambora Diringkus Polisi. *Tribunnews*, 27 Februari diakses di <http://www.tribunnews.com/metropolitan/2019/02/27/terlibat-pengeroyokan-hingga-korbannya-tewas-3-pelajar-asal-tambora-diringkus-polisi?page=2>
- Hardati, Puji. 2015. *Pendidikan Konservasi*. Semarang:Magnum Pustaka Utama.
- Hermawan, Hary.2017. "Pengembangan Destinasi Wisata Pada Tingkat Tapak Lahan dengan Pendekatan Analisis SWOT". *Jurnal Pariwisata* 4/2: 64-74.
- Jamhuri. 2018. "Humanisme sebagai nilai pendekatan yang efektif dalam pembelajaran dan bersikap, perspektif multikulturalisme di universitas yudharta pasuruan". *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3/2 : 317-334.
- Kamaruzaman, Azahari, dan Anwar. 2012. "Role of Video Aplikasi as an Instructional Strategy for Students Larning Development". *IEEE Symposium on Humanities, science and engineering Research*.
- Kazanjian Christoper dan Su-Jin Choi. 2016. "The Person Over Standardisation: A Humanistic Framework for Teacher Learning in Diverse School-Based Contexts". *Journal Pedagogy, Culture, & Society*: 1-13
- Krissandi, Apri Damai Sagita. 2018. "Pengembangan Video Tematik sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 8/1: 68-77.
- Kurniawan, Taufik Dwi. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 3/1:21-26.
- Madiarsa, I Made. 2015. Lokal Genius dalam Kajian Manajemen. *Prosiding Seminar Local Genius dalam Perspektif Kebijakan Pblk, Hukum, Manajemen, Pertanian dan Pendidikan*: 92-99.

- Murniasih dan Santi Pratiwi Tri Utami. 2016. "Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Eksplanasi dengan Metode Peta Konsep Berbantuan Media Video Peristiwa Alam Bagi Peserta Didik Kelas VII C SMP Negeri 1 Tawangharjo Kabupaten Grobogan". *JBSI* 5/2: 54-61.
- Murroisa, Agata. 2017. Pemuatan Mata Pelajaran Kearifan Lokal Daerah dalam Mengembangkan Karakter Kebangsaan. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* 1/1: 384-386.
- Nurdin, Nazar. 2018. Polisi Ringkus 2 Pelajar Pembunuh Sopir taksi "Online" di Semarang. Kompas, 23 Januari diakses di <https://regional.kompas.com/read/2018/01/23/14224081/polisi-ringkus-2-siswa-pembunuh-sopir-taksi-online-di-semarang>
- Nurfathiyah, Pera, Armen Mara, Ratnawaty Siata, Aulia Farida, dan Aprillita. 2011. Pemanfaatan Video Sebagai Media Penyebaran Informasi Pertanian. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat* No. 52:30-37.
- Nuryatin, Agus, Subyantoro, Muhammad Jazuli, Syahrul Syah Sinaga, dan Bambang Hartono. 2016. *Buku Panduan Pilar Humanis Universitas Konservasi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Panje, Sihkabuden, dan Toenlio. 2016. "Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi". *Jurnal Pendidikan* 1/8:1472-1478.
- Piutanti, Resti. 2015. Pemaknaan Kembali Kearifan Lokal Dalam Arsitektur (Keterkaitan Manusia, Budaya, dan Alam Nusantara). *Seminar Nasional SCAN* #6:13-22.
- Prayogo, Proyo Dwi. 2015. "Pengembangan Multimedia Interaktif Tematik untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur". *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Prasetyo, Bimo dan Imam Baehaqie. 2017. "Pengembangan Media Video Animasi untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi". *JPBSI* 6/2 : 34-40.
- Purwanti, Budi. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* 3/1:42-47.

- Rahim, Norah, dan Norasykin. 2014. "Development of Video Based on Cognitive Conflict Strategies in Learning Information Technology Application and Communication Subject". *IEEE* 5/14: 139-144.
- Rahman, Arif. 2017. "Pemanfaatan Situs Sejarah sebagai Sumber Belajar di MA Alma'arif Singosari Kabupaten Malang". *Skripsi*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Rini Susilo dan Wagiran. 2018. "Humanist Expressive Utterance Function and Form in Teaching Learning Interaction at Vocational High School". *Seloka* 7/2: 244-250.
- Rofiq, Ainur. 2018. Kekerasan Pelajar SMK di Bojonegoro, Polisi Tetapkan 2 Anak Bersalah. Detik.com, 05 November diakses di https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4288602/kekerasan-pelajar-smk-di-bojonegoro-polisi-tetapkan-2-anak-bersalah?_ga=2.235864193.1800084559.1551360535-1589091997.1551360535
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Saputro, Leo. 2014. "Efektivitas Pemanfaatan Situs Peninggalan Sejarah Di Magelang Sebagai Sumber Belajar Sejarah Kelas VII Pokok Bahasan Hindhu-Budha Di SMPN 3 Magelang Dan SMP Tarakanita Magelang". *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sastri, Mujiyono, dan Sudaryono. 2013. "Pengembangan Audio Visual Pembelajaran Menulis Berita Singkat". *Pena* 3/2: 16-28.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Depublish.
- Sofyan, Wiryotinoyo Mujiyono, dan Sudaryanto. 2011. "Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Puisi". *Tekno-Pedagogi* 1/1: 25-32.
- Sudjana Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran dalam Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmaratri, Myrna. 2018. "Kajian Objek Wisata Sejarah Berdasarkan Kelayakan Lanskap Sejaeah di Kota Palembang". *Jurnal Planologi* 15/2: 164-179.

- Suryani, Nunuk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT. *Sejarah dan Budaya*, 10/2: 186-196.
- Suwatno. 2012. "Pengembangan Media VCD Konteks Pertanian Pembelajaran Bahasa Indonesia Aspek Mendengarkan dan Menulis Pengumuman di SD/MI Kelas IV Semester 2". *Jurnal Seloka* 1/1:63-68.
- Thamrin, Husni. 2013. Kearifan Lokal dalam Pelestarian Lingkungan (The Local Wisdom in Environmental Sustainable). *Kutubkhanah* 16/1: 46-59.
- Tondi, Mohammad Lufika. 2018. Nilai Dan Makna Kearifan Lokal Rumah Tradisional Limas Palembang sebagai Kriteria Masyarakat Melayu. *Langkau Betang* 5/1:15-32.
- Triyadi, Slamet. 2015. "Efektivitas Penggunaan Media Audio-visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia". *Jurnal Pendidikan Unsika* 3/2: 231-236.
- Zemla, Michal. 2015. "Tourism Destination. The Working Approach". *Moravian Geographical Reports* 24/4: 2-14.