

BAB II

IDENTIFIKASI DATA

A. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Syifaun Nafisah, 2003: 2). Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem. Perancangan itu terbagi lagi, diantaranya perancangan sistem. Dimana perancangan sistem itu terdiri dari beberapa pendapat para ahli antara lain:

1. Verzello / John Reuter III

Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem : Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi : “menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk .

2. John Buch & Gary Grudnitski

Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

3. George M. Scott

Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan : tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem,

sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem.

(<http://febriani.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/5614/Perancangan+Si+stem+Umum.pdf>, Tanggal akses 26/05/2012).

B. Videografi

Videografi adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Aplikasi umum dari sinyal video adalah televise, tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi lain di dalam bidang teknik, saintifik, produksi dan keamanan. Kata video berasal dari kata latin, “saya lihat”. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari videotape, dan juga perekam video serta pemutar video. Pada teknik videografi ini, sama halnya dalam sebuah film. Film merupakan hasil karya seni yang berasal dari perpaduan banyak unsur, seperti suara, gambar, gerak, dll.

K. Prent dkk, dalam Kamus Latin-Indonesia (1969: 926) *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat ; Saya lihat. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari videotape, dan juga perekam video serta pemutar video. Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:1119) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Dalam kamus bahasa indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Smaldino (2008: 374) mengartikannya dengan “*the storage of visuals and their display on*

television-type screen” (penyimpanan/perekaman gambar dan penyangganya pada layar televisi).

Video merupakan sarana yang paling tepat dan sangat akurat dalam menyampaikan pesan dalam bentuk audio-visual (Canning-Wilson, 1998). Video akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Peserta didik lebih suka menggunakan video untuk mempelajari bahasa melalui penayangan film atau hiburan di dalam kelas (Canning-Wilson, 2000). Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

C. Bahasa Isyarat

Bahasa Isyarat adalah bahasa yang mengutamakan komunikasi manual, bahasa tubuh, dan gerak bibir, bukannya suara, untuk berkomunikasi. Orang tuli adalah kelompok utama yang menggunakan bahasa ini, biasanya dengan mengkombinasikan bentuk tangan, orientasi dan gerak tangan, lengan, dan tubuh, serta ekspresi wajah untuk mengungkapkan pikiran mereka. Bertentangan dengan pendapat banyak orang, pada kenyataannya belum ada bahasa isyarat internasional yang sukses diterapkan. Bahasa isyarat unik dalam jenisnya di setiap negara. Bahasa isyarat bisa saja berbeda di negara-negara yang berbahasa sama. Contohnya, Amerika Serikat dan Inggris meskipun memiliki bahasa tertulis yang sama, mereka memiliki bahasa isyarat yang sama sekali berbeda (*American Sign Language* dan *British Sign Language*). Hal yang sebaliknya juga berlaku. Ada negara-negara yang memiliki bahasa tertulis yang

berbeda (contoh: Inggris dengan Spanyol), tetapi menggunakan bahasa isyarat yang sama. Untuk Indonesia, ada bahasa isyarat yaitu Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) yang pengembangannya didukung oleh salah satu lembaga donatur dari Jepang yang melibatkan Chinese University of Hong Kong dan Universitas Indonesia. Untuk Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) merupakan sistem isyarat (bukan bahasa isyarat) yang dibuat oleh orang-orang dengar tanpa melibatkan orang tuli dalam pendidikan pendidikan luar biasa.

D. Media pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber lingkungan manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Assocation*(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Posisi media pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu system, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses

pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sampai dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan “audio-visual”.

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya (Sumber : Arif (1994 : hal.79)):

1. Media Visual : grafik, diagram, chart, poster, kartun, komik.
2. Media Audial : radio, tape recoder, laboratorium bahasa dan sejenisnya.
3. Projected still media : slide, over head projector (OHP), in focus dan sejenisnya.
4. Projected motion media : film, televise, video (VCD,DVD,VTR), computer dan sejenisnya.

Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Ternyata keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1)isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan.

Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam *media pembelajaran* tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

Tujuan menggunakan media pembelajaran :

Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu :

- a. mempermudah proses belajar-mengajar.
- b. meningkatkan efisiensi belajar-mengajar.
- c. menjaga relevansi dengan tujuan belajar.
- d. Gagne: Komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- e. Briggs: Wahana fisik yang mengandung materi instruksional.
- f. Schramm: Teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional.
- g. Y. Miarso: Segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar siswa.