

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Audio Visual

Media sebagai alat komunikasi yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi atau pesan dari suatu sumber kepada penerimanya. Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berartikan tengah, perantara atau pengantar (Fridayanti *et al.*, 2022). Jenis media bermacam-macam bentuknya tergantung kegunaan dan kebutuhan. Media yang digunakan dan dibutuhkan dalam proses belajar mengajar disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat dalam penyampaian materi pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa agar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Yusantika 2018). Dalam pengertian yang lebih mendalam, media adalah suatu proses belajar mengajar yang paling sering diartikan sebagai alat grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan menyusun informasi visual atau verbal dalam pembelajaran (Fridayanti *et al.*, 2022).

Audio dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan alat yang bersifat dapat didengar indra pendengar. Audio berasal dari kata *audible* yang artinya suara yang dapat didengarkan oleh indra pendengar pada manusia (Warkintin dan Mulyadi 2019). Visual dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan alat yang bersifat dapat dilihat oleh indra penglihatan. Audio visual merupakan alat yang dapat didengar dan dapat dilihat, seperti video, flim, dan

slide suara (Fridayanti *et al.*, 2022). Maka dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah alat teknologi dalam penyampaian informasi atau pesan yang bersifat gambar dan video yang dapat dilihat dan didengar.

Media memiliki manfaat yang sangat penting dalam kehidupan kita. Dalam era 4.0, media menjadi sarana yang tidak dapat diabaikan dalam dunia pendidikan untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif melalui gambar, video, dan konten multimedia lainnya. Pemilihan media yang tepat dalam dunia pendidikan, dapat mempengaruhi proses belajar dan mengajar. Menurut Swastyastu (2020), dalam pemilihan media yang tepat dalam dunia pendidikan bermanfaat mendukung proses belajar dan mengajar untuk membangkitkan keinginan, minat baru, dan motivasi belajar.

Penggunaan media belajar hendaknya dimanfaatkan dengan baik, karena media memiliki kelebihan-kelebihan dalam melakukan proses pembelajaran. Menurut Fadillah (2020), manfaat media dalam proses belajar mengajar siswa antara lain:

1. Pembelajaran dapat menarik siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.
2. Bahan pembelajaran yang disampaikan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami oleh siswa dan lebih dikuasai untuk mencapai tujuan belajar.
3. Metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak hanya presentasi atau komunikasi verbal melalui guru, sehingga siswa tidak bosan dalam mendengarkan informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya tidak mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

2.2. Efektivitas

Efektivitas adalah ukuran berhasilnya sebuah kegiatan yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan dalam pencapaian dari suatu kegiatan. Efektivitas lebih mengarah ke pencapaian sasaran atau tujuan dengan kebutuhan yang telah direncanakan. Menurut Pranata dan Yulianti (2016), efektivitas merupakan keadaan yang melihat tingkat keberhasilan dalam kegiatan mencapai tujuan yang memiliki ukuran efisiensi dalam efektivitas. Menurut Marini dan Turnip (2021), efektivitas adalah suatu keadaan yang terjadi dikarenakan adanya sebab dan akibat yang dikehendaki. Apabila seseorang melakukan tindakan dengan tujuan tertentu dan dikehendakinya, maka orang tersebut dikatakan efektif bila timbul dampak yang terjadi. Efektivitas suatu hal yang memiliki keterkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai, besarnya hasil yang dicapai dalam tujuan maka efektivitas yang akan terjadi semakin tinggi (Pranata dan Yulianti 2016).

2.3. Pertanian

Pertanian adalah kegiatan produksi berdasarkan proses pertumbuhan tanaman dan hewan dalam memenuhi kebutuhan manusia. Kegiatan pertanian dilakukan untuk memperoleh hasil yang berasal dari sumber daya hayati, seperti tumbuhan dan hewan, lalu dimanfaatkan memenuhi kebutuhan manusia (Khairad 2020). Kegiatan pemanfaatan sumber daya hayati dalam pertanian, yang sebagian besar dipahami oleh masyarakat hanya budidaya tanaman atau bercocok tanam saja.

Secara umum pertanian mempunyai konsep dan memiliki arti yang sempit dan luas. Konsep pertanian adalah kegiatan manusia yang meliputi pertanian, peternakan, perikanan, dan kehutanan. Dalam arti sempit pertanian hanya sebagai budidaya penghasil tanaman pangan dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia, sedangkan dalam arti luas pertanian tidak hanya budidaya penghasil tanaman saja, melainkan membudidayakan serta mengelola bidang peternakan seperti merawat dan membudidayakan hewan ternak yang bermanfaat memenuhi kebutuhan manusia, seperti ayam, bebek, dan angsa (Mandang *et al.*, 2020).

Peran sektor pertanian sangat penting dalam mendukung perekonomian Indonesia. Sektor pertanian, sektor yang berkontribusi signifikan dalam mendukung pertumbuhan ekonomi, ketahanan pangan, penciptaan lapangan kerja, dan mengatasi kemiskinan di Indonesia. Hingga saat ini sektor pertanian memiliki peran penting yang cukup besar dibandingkan dengan sektor-sektor lainnya dalam perekonomian Indonesia, dikarenakan dapat menciptakan ketahanan pangan, lapangan pekerjaan dan mengatasi kemiskinan di Indonesia (Sihombing 2021).

Sektor pertanian juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB). Menurut Oktavia *et al.* (2016), sektor pertanian memiliki kaitan dengan sektor lainnya, dikarenakan sebagian besar bahan baku industri berasal dari sektor pertanian. Maka, peran penting pertanian dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi ditinjau dari sumbangan pada pendapatan Produk Domestik Regional Bruto (PDRB). Salah satu yang menentukan pertumbuhan ekonomi ditinjau dari meningkatnya Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) berpengaruh terhadap penurunan tingkat kemiskinan di suatu wilayah (Isbah dan Iyan 2016).

Indonesia dikenal sebagai negara agraris karena sebagian masyarakatnya hidup dari pertanian. Dengan dikenal sebagai negara agraris tidak menutup kemungkinan Indonesia tidak bisa menghasilkan produk pertanian, dikarenakan sebagian generasi muda beberapa tahun terakhir mengalami penurunan terhadap minat pada sektor pertanian. Menurut Meilina dan Virianita (2017), penurunan ini di akibatkan banyak dari mereka lebih memilih karir di sektor industri, teknologi, atau jasa. Penyebab dari penurunan minat generasi muda bekerja di sektor pertanian ada beberapa faktor, seperti pertanian dianggap tidak mampu menopang masa depan, akses lahan dan modal yang terbatas, minim akses pelayanan finansial pasar, serta teknologi baru. Menurut Pinem *et al.* (2020), faktor-faktor yang terjadi saat ini, mengakibatkan persepsi generasi muda melihat pertanian menjadi sektor yang tidak menjanjikan.

Sektor pertanian harus dapat menumbuhkan kebanggaan dan prospek pendapatan yang baik, agar dapat mempengaruhi minat generasi muda kembali ke

sektor pertanian (Ervianti *et al.*, 2019). Hal ini pemerintah harus berperan dalam menumbuhkan kembali sektor pertanian, sebagai sektor yang menjanjikan untuk merubah persepsi generasi muda saat sekarang. Dengan mengatasi minimnya minat generasi muda bekerja di sektor pertanian, Kementerian Pertanian melalui Badan Penyuluhan dan Pengembangan SDM Pertanian (BPPSDMP) memiliki langkah strategis terciptanya regenerasi petani, seperti melakukan Penyuluh Pertanian, Gabungan Kelompok Tani (GAPOKTAN) dan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) guna membimbing dan mengarahkan petani dalam meningkatkan hasil pertanian dan memandirikan masyarakat (Setianingsih dan Mameyao 2022).

2.5. Karakteristik Siswa SMA

Siswa SMA termasuk ke dalam generasi Z yaitu generasi yang lahir pada tahun 2000 yang dikenal sebagai generasi yang masih muda dan tidak pernah mengenal kehidupan tanpa teknologi, terlahir pada saat peralihan teknologi dari analog menjadi digital sehingga terkadang disebut sebagai i-gen. Menurut Kusuma dan Yudiarso (2022), siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) relatif berusia enam belas tahun hingga sembilan belas tahun dan beberapa pada tahap remaja. Masa remaja merupakan masa perkembangan diri dari masa anak-anak menuju masa dewasa yang sedang mencari jati diri dan adanya perubahan pada kondisi fisik, kognitif, dan psikososial (Sitanggang dan Sargih 2013).

Generasi Z atau remaja sebagai agen pembawa perubahan dalam lingkungan. Agen perubahan yang diartikan dalam penelitian ini adalah ketika

mereka dapat memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam suatu bidang mereka dapat menerapkan suatu kegiatan dan memberitahu kepada orang terdekat mereka (Amri 2018). Pemilihan objek siswa dalam peningkatan pengetahuan dan minat pertanian sangatlah cocok dilakukan pada siswa SMA yang termasuk dalam usia remaja menuju dewasa dan sebagian besar belum paham tentang bidang pertanian.

Manusia terlahir memiliki pikiran yang selalu memiliki rasa ingin tahu tentang sesuatu hal yang ada. Rasa ingin tahu akan terbentuk dari pengetahuan yang didapatkan dalam bertanya pada lingkungan sekitar atau melalui pendidikan formal. Pengetahuan juga timbul dari pengalaman dan aktivitas yang dilakukan seperti, pendidikan non formal berupa pelatihan cara untuk memperoleh pengetahuan dan meningkatkan pengetahuan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengetahuan diartikan sebagai sesuatu yang diketahui, kepandaian, dan segala sesuatu yang diketahui dari pendidikan formal dan non formal. Menurut Widiastuti dan Adiputra (2022), pengetahuan merupakan suatu hasil dari rasa ingin tahu melalui proses sensoris terhadap objek dalam terbentuknya perilaku terbuka atau *open behavior*.

Menurut Senjaya dan Yasa (2019), tingkat pengetahuan yang diperoleh didasari oleh kesadaran, rasa ketertarikan, dan adanya sikap positif. Tingkat pengetahuan terbagi atas enam tingkat antara lain :

a. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat kembali (*recall*) materi yang telah dipelajari dan diterima dari sebelumnya. Tahu ialah tingkatan yang paling rendah. Kata

kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang telah dipelajari antara lain mampu menyebutkan, menguraikan, dan mendefinisikan suatu materi secara benar.

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami merupakan suatu kemampuan untuk menjelaskan dan menyampaikan materi yang diketahui secara benar. Orang yang telah paham terhadap materi atau objek dapat menyebutkan, menjelaskan, menyimpulkan, dan sebagainya.

c. Aplikasi (*application*)

Aplikasi merupakan kemampuan seseorang yang sudah memahami suatu materi atau objek digunakan dan diaplikasikan pada situasi atau kondisi yang sebenarnya. Aplikasi disini dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain.

d. Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan suatu kemampuan seseorang untuk menjabarkan materi atau objek tertentu ke dalam komponen yang terdapat dalam suatu masalah dan berkaitan satu sama lain. Pengetahuan seseorang sudah sampai pada tingkat analisis, apabila orang tersebut telah dapat membedakan, memisahkan, dan mengelompokkan.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis merupakan suatu kemampuan seseorang untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian suatu objek tertentu ke dalam bentuk keseluruhan yang baru.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan suatu kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek tertentu. Penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.