

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh pengetahuan yang baru dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar bukanlah semata-mata menstransfer ilmu pengetahuan, tetapi belajar juga lebih pada bagaimana seorang guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya kepada peserta didik.

Teori dari Dimayanti, Mudjiono (2015:7) menyatakan bahwa “Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan, maka hanya dialami oleh siswa sendiri”. Pengertian belajar diatas sesuai dengan yang di ungkapkan oleh Ihsan El Khuluqo (2017:1) menyatakan “Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons”. Sedangkan menurut Moh Suardi Syofrianisda menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu peroses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang mengangkut aspek kongnitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Belajar adalah suatu peroses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil terbentuknya respon utama dengan syarat bahwa perubahan dan munculnya perilaku baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau adanya perubahan sementara karena suatu hal. Baik seperti berubah, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan,

keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek lainnya yang ada pada individu bagi pelajar.

### **2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Menilai bagusnya atau menilai kualitas dari belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam 3 faktor, yang terdiri dari faktor dalam, luar dan sebuah pendekatan yang digunakan untuk belajar. Ketiga bagian ini memiliki kaitan dan pengaruh antara satu dengan yang lainnya.

Faktor internal terdiri dari faktor-faktor yang merupakan unsur jasmani dan rohani dari peserta didik. Unsur jasmani ini dapat berupa kondisi umum yang dimiliki oleh system yang bekerja di otak juga kondisi dari organ-organ tertentu, terutama organ pancaindra. Panca indera merupakan tempat dimana bergabungnya pesan dengan sensori, kekuatan pancaindra juga akan berpengaruh kepada tindakan yang akan dikeluarkan. Sedangkan faktor rohani merupakan unsur psikologis yang sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar seseorang yang kemudian akan mempengaruhi juga kualitas dari hasil belajar pada siswa, namun yang paling cenderung adalah tingkat kecerdasan, sikap, minat, bakat dan motivasi.

Faktor luar yang terdiri dari bagian-bagian yang berada dalam lingkungan sekitar yang terdiri dari lingkungan non sosial dan lingkungan sosial. Lingkungan sosial berbicara mengenai lingkungan keluarga, guru dan sekolah serta masyarakat, sedangkan lingkungan non sosial berbicara mengenai lingkungan sekolah dan alam. Faktor yang terakhir yaitu faktor pendekatan belajar, yang merupakan suatu jenis upaya untuk peningkatan belajar siswa yang terdiri dari strategi dan metode yang digunakan.

Menurut Drs. Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar itu adalah :

1. Faktor intern yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar.  
Antara lain : Faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.
2. Faktor extern yaitu faktor yang ada di luar diri individu.  
Antara lain : faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat

### 2.1.3 Pengertian Mengajar

Istilah mengajar dan belajar adalah kedua peristiwa yang berbeda, akan tetapi antara keduanya terdapat hubungan yang sangat erat. Bahkan antara keduanya terjadi kaitan dan interaksi satu sama lain. Nasution dalam buku HJ. Leli Halimah (2017:35) menyatakan “Mengajar adalah kegiatan mengorganisasikan hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar”.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan serangkaian aktivitas yang disepakati dan dilakukan oleh guru dan murid untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Kegiatan mengajar bagi orang yang membutuhkan hadirnya sejumlah anak didik, oleh karena itu mengajar merupakan suatu perbuatan yang kompleks dalam penciptaan system lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

### 2.1.4 Pengertian Pembelajaran

Makna mengajar sering diistilahkan dengan pembelajaran, hal ini menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa harus dijadikan sebagai pusat dari kegiatan. Hal-hal yang dimaksudkan untuk membentuk watak, perbedaan dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.

Rusman (2017:84) menyatakan “ pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Dimiyanti dan Mudjiono dalam Ihsana El Khuluqo (2017:51) menyatakan “Pembelajaran adalah sebagai kegiatan yang ditunjukkan untuk pembelajaran peserta didik”. Knirk dan Gustafson dalam Syaiful Sagala (2017:64) menyatakan “ pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, evaluasi.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk membuat siswa belajar aktif, memperoleh pengetahuan dan siswa bisa memahami dan berhubungan dengan yang lainnya dengan baik atau menguasai suatu pembelajaran.

## 2.2 Video Pembelajaran Gaya Dengan Aplikasi Viva Video

### 2.2.1 Pengertian video Pembelajaran

Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran. Video merupakan gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media.

Media pembelajaran video, merupakan media dalam bentuk gambar riil yang bergerak, materi disampaikan dalam audiovisual. media video adalah segala sesuatu yang menyangkut bahan (*software*) dan perangkat keras/alat (*hardware*), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindra, penekanan media video pembelajaran terdapat video visual dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajaran (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat pembelajaran, dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Sehingga video pembelajaran dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai mata pelajaran. Benda- benda yang terlalu kecil, terlalu besar dan berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didik karena lokasinya yang jauh, dapat dihadirkan melalui media video pembelajaran.

### 2.2.2 Prinsip Video Pembelajaran

Prinsip pokok yang juga harus diperhatikan dalam penggunaan video pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan dan mengarahkan video pembelajaran dalam mempermudah siswa dalam melakukan proses belajar mengajar yang merupakan sebuah upaya untuk memahami materi pada pelajaran tersebut. Sehingga dapat diartikan bahwa pada dasarnya sebuah video pembelajaran harus di perhatikan melalui sudut pandang yang dibutuhkan siswa untuk mencapai pengetahuan yang merupakan tujuan dari pembelajaran. Contohnya

dalam menyampaikan satu materi yang memiliki sifat abstrak, sangat dibutuhkan agar guru menggunakan video setidaknya sebuah video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi viva video, dengan demikian siswa akan lebih cepat dan lebih bisa menerima pesan yang ingin di sampaikan dalam setiap pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2016:93) mengemukakan bahwa ada beberapa prinsip yang harus menjadi perhatian ketika berada dalam proses belajar mengajar agar sebuah video pembelajaran bisa digunakan sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa, yaitu:

1. video yang digunakan dalam pembelajaran tersebut diarahkan dan disesuaikan oleh guru agar tujuana dalam setiap pembelajaran yang dilakukan dapat tercapai.
2. video yang digunakan juga harus menyesuaikan dengan ke khasan dan kompleks yang terdapat dalam setiap materi dalam pembelajaran.
3. video yang digunakan di dalamnya harus mencakup semua yang ada, termasuk gaya belajar yang menjadi kebutuhan siswa yaitu secara auditif maupun visual sehingga pembelajaran dapat menarik minat siswa
4. video pembelajaran yang digunakan harus lebih bisa mengefektifkan dan mengefesienkan biaya sehingga tidak usah mengeluarkan banyak biaya tetapi pesan yang diterima maksimal

Hal tersebut penting untuk menjadi perhatian karena para guru sering melakukan kesalahan prinsip dalam menggunakan video pembelajaran yang kemudian berakibat kepada video tersebut hanya akan mempersulit siswa dan bukan mempermudah siswa dalam menerima pesan.

### **2.2.3 Media Pembelajaran**

Ada dua jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu perangkat keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*). Contoh perangkat keras terdiri dari radio, televise dan lain sebagainya. Sedangkan contoh perangkat lunak adalah sebuah program yang di dalamnya berisi mengenai pesan yang mengandung grafik, bagan dan lain sebagainya. (Sanjaya:2016).

Di era globalisasi yang penuh dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat ini, maka media software akan selalu memiliki hubungan dan akan selalu dihubungkan dengan teknologi computer, laptop ataupun handphone. Media ini dianggap sulit oleh para guru, padahal ketika sudah memahami media ini, akan sangat membantu dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas.

Media *software* ini juga sering disebutkan sebagai media tutorial yang merupakan suatu pembimbingan dalam pembelajaran dalam bentuk memberikan arahan, petunjuk dan lain sebagainya untuk memberikan kenyamanan belajar kepada siswa. Media ini juga biasa akan digunakan dalam proses pembelajaran IPA, oleh karena banyak guru di sekolah yang juga sudah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *software* ini. Berikut akan disampaikan beberapa contoh media *software*, yaitu:

1. Cabri 3D. yang merupakan sebuah aplikasi *software* juga biasa digunakan untuk menjelaskan geometri, seperti 3 dimensi dan persamaan lingkaran.
2. GeoGebra. Merupakan salah satu *software* yang memiliki manfaat dalam pembelajaran IPA terkhusus pada bagian materi geometri. Hal ini disebabkan oleh karena Geogebra ini dapat digunakan dengan mudah, akurat, cepat dalam membuat visualisasi tentang bangun datar juga bangun ruang.

Tidak hanya itu, tetapi masih banyak lagi yang peneliti tidak cantumkan jenis dan contoh media *software* yang dapat digunakan. Untuk memberikan kemudahan dalam memberikan penjelasan kepada siswa dan siswa dapat menerima pembelajaran itu dengan baik dan cepat.

#### **2.2.4 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar berupa pola perubahan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Upaya yang dilakukan oleh para guru untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa, dapat dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan dan pedoman penilaian sudah dipersiapkan terhadap pertanyaan yang diajukan kepadanya.

Menurut Bloom dalam Agus Suprijono (2010 : 6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menyatakan sebagai berikut :

1. “Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai).
2. Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respon), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi).
3. Domain psikomotorik merupakan cakupan keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual, meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, kordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati)”.

Menurut Nana Sudjana (2009 : 22) menyatakan “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

## **2.2.5 Materi gaya**

### **a. Pengertian gaya**

Pada saat ini, kamu akan mempelajari penyebab terjadinya gerak. Tujuannya agar kamu mengetahui apa yang dimaksud dengan gaya. Bacalah dengan seksama uraian berikut.

Kamu tentu pernah memindahkan suatu benda, misalnya memindahkan meja, apa yang kamu lakukan? Pada awalnya, meja diam. Setelah di dorong oleh naura, meja bergerak sehingga berpindah tempat hal ini menunjukkan bahwa dorongan menyebabkan perubahan pada meja, yaitu dari diam menjadi bergerak. Melakukan satu gerakan pada benda berarti memberikan gaya pada benda tersebut. Gaya dapat berupa dorongan, tarikan, atau tekanan. Gaya apakah yang digunakan ketika mendorong meja? Coba diskusikan pada temanmu.

Gaya pun dapat berupa tarikan atau gaya tarik. Saat kamu menarik pintu, kamu sedang memberi gaya tarik pada pintu. Demikian pula ketika menekan pompa ban sepeda, kamu sedang memberi gaya tekanan pada pompa tersebut. Selain itu mengakibatkan perubahan gerak pada benda, gaya mengakibatkan perubahan bentuk pada benda. Aisha akan mengambil uang dari celengannya. Untuk mendapatkan uang tabungannya, aisha memukul celengannya dengan palu. Bagaimana bentuk celengan aisha setelah dipukul? Gaya dari pukulan aisha menyebabkan celengannya pecah dan berubah bentuk.

### **b. Perubahan Akibat Gaya**

Taukah kamu bahwa yang dapat mengubah gerakan dan bentuk benda? Pada saat ini kamu akan belajarmengenai perubahan gaya. Tujuannya agar kamu memahami perubahan keadaan akibat adanya gaya.

#### **1. Perubahan Gerak benda**

Perubahan gerak dapat kamu amati pada gerobak pasir. Tukang bangunan menarik gerobak pasir. Gerobak pasir menjadi bergerak setelah ditarik oleh tukang bangunan. Perubahan gerak benda tidak hanya berarti perubahan dari diam menjadi bergerak. Perubahan gerak benda juga dapat berupa perubahan arah geraknya.

Arif menendang bola ke arah joko. Joko menendang bola ke arah buyung. Setelah ditendang oleh joko, arah gerak benda berubah. Selain mendorong, menarik, dan menendang, masih banyak kegiatan atau gerak yang dapat dilakukan untuk mengubah gerak benda. Semua benda dapat bergerak karena karena di beri gaya.

#### **a. Menggerakkan Benda Yang Diam Dengan Memberi Gaya**

Membuat benda yang awalnya diam menjadi bergerak dinamakan menggerakkan benda. Sebelumnya, kamu sudah mengetahui cara mengubah gerak benda. Untuk benda benda yang ringan, menggerakkan benda dapat dilakukan dengan cara mengembuskan udara atau meniup

#### **b. Gaya Pada Benda Yang Sedang Bergerak**

Kamu telah mengetahui bahwa benda yang diam dapat digerakkan dengan memberi gaya. Misalnya, dengan cara menarik, mendorong, memukul dan

menandang.

c. **Gaya Yang Dialami Benda Ketika Dimasukkan ke Dalam Air**

Ketika beberapa benda dimasukkan kedalam air, benda benda tersebut ada yang tenggelam dan ada juga yang terapung. Burung mainan dari kertas tanpa terapung. Begitu pula bola pingpong. Sementara itu, gunting, dan kelereng tanpa tenggelam.

**2. Perubahan Bentuk Benda**

Apa yang terjadi jika tanah liat atau plastisin diberi gaya? Plastisin atau tanah liat merupakan bahan yang mudah dibentuk. Pada saat kamu mengubah bentuk plastisin, kamu memberikan gaya berupa tekanan atau tarikan. Bentuk plastisin mengikuti gaya yang kamu berikan.

**2.2.6 Aplikasi Viva Video**

Penggunaan berbagai format media untuk penyajian informasi termasuk teks, gambar diam atau animasi, segmen film, video, dan informasi audio. Multimedia interaktif berbasis komputer meliputi hypermedia dan hypertext. Hypermedia adalah sistem berbasis komputer yang memungkinkan tautan interaktif format multimedia termasuk teks, segmen diam atau animasi, video, dan audio. Hypertext adalah layar teks dan diagram statis, gambar, dan tabel yang terorganisir dan diakses secara non-linier.

Multimedia adalah integrasi digital teks (tertulis), grafik (antarmuka program), audio (dialog, cerita, efek suara), gambar diam (gambar dan rangsangan visual), dan video gerak. Melalui integrasi semua media ini, pengalaman belajar menjadi pengalaman interaktif yang mencerminkan pengalaman sehari-hari.

Viva Video merupakan salah satu bagian dari multimedia. Viva Video ini adalah sebuah aplikasi video maker/pembuat video sekaligus video editor yang dikhususkan bagi platform smartphone, baik Android. Aplikasi ini bisa membuat video story atau untuk mengedit video-video yang ada di smartphone dengan mudah tanpa harus melalui PC/Komputer. Menurut Fonseca (2016), Aplikasi VivaVideo tersedia untuk platform Android dan iOS untuk mengedit video dari media ponsel.

Dilengkapi dengan 5 fitur mulai dari efek khusus hingga penyisipan musik dalam video, mengubah video menjadi audiovisual yang baik. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan didukung oleh metode pembelajaran yang tepat diharapkan mampu untuk mendukung kegiatan belajar yang lebih efektif. Pembelajaran yang efektif akan mengoptimalkan daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan.

### 2.2.7 Definisi Efektivitas

Menurut(<http://ggggggjildage.blogspot.com/2012/01/definispengertianefektivitas.html>) evektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas,kualitas dan waktu) yang telah tercapai. Dimana makin besar persentasi target yang dicapai makin tinggi efektivitasnya.sedangkan efektivitas menurut sondang p siagain (2001) menyatakan bahwa “efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankan”.

Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan, jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, maka makin tinggi efektivitasnya. Jadi efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu di tentukan sehingga menjadi tempat sasaran. Seperti kriteria sebagai berikut:

#### a. Ketuntasan Belajar

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika jawaban benar siswa  $\geq 70\%$  dan satuan kelas dikatatan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas belajarnya.

Ketuntasan dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang berupa tes yang diberikan guru kepda siswa pada akhir pembelajaran. Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa dalam persen (%) dalam buku Zainal Aqib, dkk (2010:41) adalah:

$>80\%$  = sangat tinggi

- 60-79% = tinggi
- 40-59% = sedang
- 20-39% = rendah
- <20% = sangat rendah

### **b. Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK)**

Menurut Usman dan Setiadi (1993:43) memberi acuan tingkat keberhasilan belajar siswa terhadap proses belajar yang dilihat dari TPK adalah sebagai berikut :

- a) Istimewa / maksimal : apabila seluruh bahan pembelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai siswa .
- b) Baik sekali / optimal : apabila sebagian besar 85% s/d 94% bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai siswa.
- c) Baik / minimal : apabila bahan bahan yang diajarkan hanya 70% s/d 84% dikuasai siswa.
- d) Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 70% dikuasai siswa.

Secara keseluruhan pencapaian TPK dianggap tuntas apabila 80% dari seluruh TPK sudah dicapai oleh siswa.

### **c. Pelaksanaan Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi, lembar observasi ini berisi tentang bagaimana kegiatan belajar mengajar siswa tersebut yang diobservasi oleh observer. Pembelajaran dikatakan efektif jika pelaksanaan pembelajaran berlangsung baik dan pembelajaran dikatakan berhasil jika tes diberikan guru dikerjakan siswa dengan baik. Hal ini terlihat hubungan timbal balik antara guru dan siswa pada proses pembelajaran dan tingginya persentase siswa yang dapat nilai baik dalam evaluasi tersebut.

Penelitian dapat menyimpulkan beberapa indikator untuk melihat hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam pembelajaran yang dilampirkan pada lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi pembelajaran. Hasil observasi dianalisis secara deskriptif dalam proses pembelajaran dikatakan efektif jika pelaksanaannya dapat disimpulkan berjalan dengan baik

#### **d. Respon Siswa**

Untuk mengetahui baik buruknya respon siswa dalam pelaksanaan pembelajaran digunakan angket siswa yang berisi sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada siswa. Respon adalah perilaku yang lahir merupakan hasil masuknya stimulus (rangsangan dari luar) ke dalam perilaku seseorang.

Angket respon siswa diberikan pada siswa setelah kegiatan belajar mengajar selesai dilaksanakan dengan menggunakan lembar angket siswa. Respon siswa dikatakan positif, apabila persentase jawaban yang diperoleh lebih dari 80% dari rata-rata persentase indikator.

#### **e. Efektivitas Pembelajaran**

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila memahami kriteria sebagai berikut: terpenuhinya ketuntasan belajar secara klasikal dan individual, pelaksanaan pembelajaran minimal baik dan respon siswa juga termasuk dalam kategori minimal baik.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Pembelajaran gaya pada saat sekarang sudah semakin berkembang dengan mengikuti era globalisasi yang juga semakin berkembang, membuka pikiran kepada para siswa bahwa pembelajaran gaya itu bukan sebuah pembelajaran yang membosankan dan sulit, oleh karena guru yang menerangkan pembelajaran juga masih menggunakan metode yang lama.

Perkembangan zaman tidak hanya memberikan dampak positif terhadap mudahnya berkomunikasi dalam jarak jauh, tetapi juga berdampak kepada pembelajaran gaya dan gerak yang juga menjadi mudah dan dapat menarik perhatian siswa untuk mempelajarinya. Penggunaan Aplikasi Viva Video merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran gaya dan gerak yang lebih mudah, sederhana dan menarik perhatian siswa untuk belajar.