

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan, tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, perkembangan teknologi saat ini sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan baik informasi, sosial, maupun pendidikan, karena manusia sangat membutuhkan alat bantu pendidikan untuk melakukan proses pembelajaran, sebagai Firman Allah SWT :

أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝

“Bacalah dan tuhanmulah yang maha mulia, yang mengajar (manusia) dengan Pena (tulisan). Q.s.Al-Alaq”.¹

Berdasarkan ayat tersebut Allah SWT mengajar manusia melalui perantara atau media berupa pena (tulisan), demikian juga dengan komputer, media ini juga bisa dipakai untuk pembelajaran.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.², kita ketahui bahwa *Education is the most powerful weapon for changing the world.* ³dimana Pendidikan adalah senjata terampuh untuk mengubah dunia.

¹ Amin muchtar, *syaaamil Al-Qur'an Hijaz Terjemahan dan Ushul Fiqih*, Bandung :Syaamil Quran, 2011,h.597.

² Sisdiknas. *Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20*. Jakarta : sinar grafika , 2008,h.3

³ Kata-kata Motivasi Bahasa Inggris dalam WWW.Motivasi Bahas Inggris diakses tanggal 14 Februari 2018. Jam 08.00 Wib.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar, pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar guru sebagai fasilitator, pembelajaran yang baik terkadang dikaitkan dengan adanya fasilitas yang ada di sekolahan, sekolah yang memiliki fasilitas yang baik dan memadai belum tentu memiliki guru yang kreatif dan inovatif, guru terkadang memiliki keterbatasan dalam mengolah informasi dan juga mempresentasikan konsep materi terutama pembelajaran yang bersifat abstrak di dalam kelas, masih banyak ditemui guru dalam penyampaian pembelajaran masih konvensional, dimana masih banyak ditemui guru tidak memanfaatkan media baru dalam sarana pembelajaran dikelas, karena IPS merupakan pelajaran yang banyak berisi uraian materi sehingga tidak menarik dan akan membuat jenuh, mengantuk, sehingga menjadikan pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang efektif.⁴

Media Pembelajaran Video memiliki nilai lebih dibanding bahan pembelajaran tercetak biasa, media pembelajaran Video mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan Animasi, Suara, grafik dan teks, penggunaan media yang cocok dalam pembelajaran akan memberikan pengaruh bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dalam hal ini media pembelajaran berupa Video merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.⁵

Pada umumnya Pengembangan Video pembelajaran berbantu Camtasia ini membimbing siswa secara tuntas menguasai materi dengan cepat karena minat belajar yang tinggi dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, setiap siswa cenderung memiliki perbedaan penguasaan materi tergantung dari kemampuan yang dimilikinya, pembuatan Video sebagai media pembelajaran menjadikan kelas menjadi lebih efektif, ini merupakan bagian dari ke kreatifitasan

⁴ Rudi susilana, Cepi Riyana , *Media Pembelajaran*, Bandung : CV Wacana Prima, 2007,h.1.

⁵ Made Wena. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta : PT.Bumi Aksara, 2009,h.203.

seorang guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih teratur, kelebihan lain dari Video Pembelajaran ini adalah dalam pembuatannya, guru dapat membuat video sesuai yang diinginkan dimana disesuaikan dengan waktu jam pelajaran.

Pengembangan Video Pembelajaran berbantu *Camtasia* adalah pembelajaran menggunakan perangkat *Camtasia* sebagai sarana utamanya, dalam hal ini komputer merupakan komponen utama dalam pembuatan Video pembelajaran berbasis multimedia, komputer memberi kesempatan pada siswa untuk menyajikan input yang di respon komputer atau sebaliknya, dalam proses berikutnya respon dapat dijadikan sebagai stimulus baru sehingga dimungkinkan adanya respon lanjutan yang akan semakin memperkuat daya ingat siswa dalam konsep yang dipresentasikan.

Camtasia merupakan salah satu software yang sering digunakan untuk mengedit film atau membuat video tutorial, kemampuan *Camtasia* adalah merekam aktifitas layar desktop secara penuh atau sebagian, dan menyimpan hasil rekaman kedalam format video, kemampuan lain dari *Camtasia* adalah mampu merekam melalui kamera komputer atau *webcame*, untuk mengedit video, *camtasia* memiliki menu yang lengkap, sehingga software ini cukup mudah digunakan untuk seseorang pemula sekalipun, pengguna *camtasia* akan sangat leluasa dalam mengedit konten film yang akan dibuat, karena *camtasia* mampu digunakan untuk import video, gambar(foto), musik dan lain-lain.⁶

Beberapa kesulitan yang dialami oleh guru adalah ketika guru menyampaikan sebuah pokok materi yang berisi banyak uraian materi sehingga menjadikan siswa cepat bosan dan pembelajaran yang disampaikan guru menjadi monoton dan ketika guru ingin menyampaikan media pembelajaran dengan menayangkan Video, pasti banyak yang tidak sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru, mungkin dengan mendownload Video pembelajaran di internet namun sebagian guru sangat kesulitan menentukan waktu yang pas ketika penyampaian materi dengan waktu jam pelajaran yang ada di sekolah dan

⁶Adi, Arista Prasetyo, *Menjadi Pembuat Film handal dengan Camtasia Studio*, Jakarta: PT Elek media Komputindo, 2014, h.29-31.

biasanya tidak sesuai dengan buku paket yang menjadi pegangan guru dalam mengajar.

Berdasarkan kondisi diatas, maka penulis berinisiatif membuat media Pembelajaran berupa Video berbantu Camtasia agar dapat digunakan pada sekolah sebagai media pembelajaran yang kreatif dan Inovatif, dengan adanya media pembelajaran berupa Video berbantu *Camtasia* dalam materi Peninggalan Sejarah Kebudayaan Islam di Indonesia di harapkan dapat memberi manfaat dan pengetahuan tentang pengenalan teknologi informasi dan komunikasi yang tidak bersifat monoton karena tampilan yang di sajikan di olah semenarik mungkin sehingga menjadikan siswa tidak mudah jenuh dan terus semangat dalam belajar karena memilih media pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa haruslah dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan oleh guru, dalam bahasa yang lebih tegas Mc Connel mengatakan “*if the medium fits, use it!*” bila media itu sesuai pakailah.⁷

B. Identifikasi Masalah

1. Keterbatasan media pembelajaran IPS, sehingga banyak siswa kesulitan dalam memahami pelajaran IPS yang terdapat banyak uraian materi.
2. Keterbatasan guru tentang memanfaatkan Komputer sehingga menghalangi guru untuk menciptakan suatu teknik kreatif yang dapat menumbuhkan rasa pengetahuan siswa dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Video berbantu Camtasia ini, penulis membatasi pengembangan pada pelajaran IPS Kelas VMadrasah Ibtidaiyyah yaitu pada Bab 1 peninggalan Sejarah Hindu-Budha dan Islam pada Point D yaitu tentang Kerajaan dan Peninggalan Islam di Indonesia yang di ambil dari buku IPS dengan penulis Endang Susilaningasih dan Linda S Limbong.

⁷ Sadiman, *beberapa aspek pengembangan sumber belajar* , Jakarta : Mediatama sarana perkas, 2002.h.3

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Video berbantu *Camtasia* pada materi peninggalan sejarah Islam di Indonesia?
2. Apakah Pengembangan Media Pembelajaran Video berbantu *Camtasia* Valid sebagai media pembelajaran pada materi peninggalan Sejarah Islam di Indonesia?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk membuat produk pengembangan media Video berbantu *Camtasia* untuk merangsang kemampuan berfikir kritis siswa.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran IPS menggunakan Video berbantu *Camtasia* yang valid sebagai media pembelajaran pada materi peninggalan Sejarah Islam di Indonesia.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang di hasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah berupa Video yaitu :

1. Pengembangan media pembelajaran IPS menggunakan Video berbantu *Camtasia* memuat :
 - a. “Materi” peninggalan sejarah Islam di Indonesia yang memuat peninggalan sejarah bercorak Islam di Indonesia, kerajaan-kerjaan Islam di Indonesia yaitu materi kelas V dengan sub pokok bahasan Kerajaan dan Peninggalan Islam di Indonesia.
 - b. “Bahan” yaitu Kepingan CD dimana Video yang sudah di buat di kemas dalam sebuah CD berisi Video Pembelajaran, dimana materi dalam CD merupakan *software* yang memuat animasi bergerak, gambar, dengan warna yang menarik, narasi penjelas dan instrumen musik pengiring, guna membantu memudahkan pemakaian CD dalam memahami konsep

penggunaan CD pembelajaran, secara klasikal memerlukan perangkat tambahan berupa LCD, laptop yang mempunyai *CD Room Driver* dan *DVD* serta Sound system mini.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dapat diambil dari pengembangan ini adalah :

1. Secara teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari pengembangan ini adalah sebagai acuan penelitian lain atau sekolah lain dalam mengembangkan bahan ajar berupa Video yang dikemas di dalam sebuah kepingan CD sesuai dengan karakteristik sekolah masing-masing.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Madrasah

Dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran IPS pada siswa di masa yang akan datang, dapat membantu guru untuk menentukan suatu teknik yang kreatif dan dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, mampu menarik perhatian siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Video ini membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami pokok bahasan peninggalan sejarah Islam di Indonesia, selain itu media yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Bagi Guru

Video membantu guru dalam menyampaikan materi dalam bentuk media yang menarik dan menyenangkan, sehingga pemahaman siswa tentang IPS lebih baik.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan ajar yang berupa Video Pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

e. Bagi Peneliti

Memperoleh wawasan, kreatifitas dan ketrampilan dalam pembuatan Video berbantu *Camtasia*, selain itu dapat menjadi bekal bagi peneliti sebagai calon guru yang siap melaksanakan tugasnya di sekolah.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media Pembelajaran ini mengacu pada beberapa asumsi, yaitu:

1. Sebagian besar siswa Madrasah Ibtidaiyyah telah mampu mengoperasikan Handphone, sehingga dapat memanfaatkan handphone untuk belajar secara mandiri di rumah, karena produk yang di kembangkan adalah sebuah video berisi pembelajaran yang dapat di aplikasikan di Handphone, jadi materi dapat di putar berulang-ulang di handphone sehingga memungkinkan siswa dapat belajar di rumah dengan menggunakan handphone yang berisi Video Pembelajaran tersebut.
2. Guru mampu mengoperasikan Komputer, membuat rencana pembelajaran dan memberikan materi di setiap bab sehingga sesuai jika menggunakan media pembelajaran ini.
3. Sebagian siswa, guru, dan sekolah mempunyai perangkat komputer sehingga dapat menggunakan media ini dengan mudah.

Selain terdapat kelebihan, media ini juga memiliki beberapa keterbatasan dalam proses pengembangannya yaitu :

1. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini di rasa belum bisa familiar di lingkungan guru madrasah Ibtidaiyyah, dan sebagian besar guru masih sangat minim sekali dalam memanfaatkan komputer untuk pembuatan media pembelajaran, jadi terkesan susah.
2. Dalam mengaplikasikan produk media pembelajaran ini maka harus memerlukan alat seperti Laptop, Sound mini, LCD Proyektor, sedangkan di Madrasah Ibtidaiyyah perlengkapan seperti itu masih sangat minim dan ketika listrik padam maka media pembelajaran ini tidak bisa di perlihatkan kepada anak-anak.

I. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development (R&D)*, metode penelitian ini secara sengaja, sistematis bertujuan/ diarahkan untuk mencari temuan,

mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk atau prosedur tertentu yang lebih baru, efektif, efisien dan bermakna.⁸

a. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MI Miftahul Ulum Jogoloyo Kabupaten Demak.

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada Bulan Agustus 2017.

2. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi model *ADDIE*, langkah-langkah menggunakan model *ADDIE* yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).⁹

a. *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, memilih dan menetapkan materi pokok yang akan dikembangkan serta mengembangkan alat evaluasi yang sesuai dengan kompetensi dan materi pembelajaran, maka dalam penelitian ini peneliti menentukan bahwa materi yang akan di sampaikan dalam pengembangan media *Camtasia* adalah peninggalan sejarah kebudayaan Islam di Indonesia yang terdapat dalam kurikulum satuan tingkat pendidikan.

b. *Design* (desain)

Menentukan kompetensi khusus, bahan ajar dan strategi pembelajaran, pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi program pembelajaran yang di desain, sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan, dalam penelitian ini penulis menentukan kompetensi khusus pembelajaran IPS kelas V materi peninggalan sejarah kebudayaan Islam di Indonesia dimana pembelajaran yang berbentuk video yang dikemas dalam sebuah CD yang berisi tentang materi tersebut.

⁸Putra nusa, S.Fil *Research and Development penelitian dan pengembangan suatu pengantar*, Jakarta : PT.Raja Grafindo persada. 2015.h.67.

⁹Pribadi, benny.A, *model desain sistem pembelajaran*, Jakarta : PT Dian Rakyat. 2009.h.127.

c. *Development* (pengembangan)

Memproduksi program dan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran, langkah pembuatan media pembelajaran meliputi membuat bahan ajar dan memodifikasi untuk tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, pengadaan media perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan oleh penulis sebagai perancang dalam media pembelajaran, sejalan dengan paparan tersebut, penulis akan membuat media pembelajaran berupa Video berbantu *Camtasia* yang berisi materi Peninggalan Sejarah Kebudayaan Islam di Indonesia.

d. *Implementation* (implementasi)

Tujuan utama dari tahap implementasi adalah terjadinya solusi untuk mengatasi masalah dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya masalah yang terjadi terhadap siswa yang mengikuti pembelajaran masih tidak efisien sehingga menjadikan siswa merasa bosan dan mengantuk, dalam tahap implementasi peneliti menerapkan program pembelajaran dengan Video berbantu *camtasia* dengan desain yang menarik perhatian siswa.

e. *Evaluation* (evaluasi)

Langkah terakhir dalam model *ADDIE* adalah melakukan evaluasi program pembelajaran, proses evaluasi dilaksanakan dengan cara melakukan klasifikasi terhadap kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah diharapkan. dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui motivasi belajar siswa guna merangsang kemampuan berfikir kritis siswa dalam penerapan Video Pembelajaran berbantu *camtasia* dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tidak menggunakan Video pembelajaran berbantu *Camtasia*.

3. Prosedur Pengembangan

Langkah pembuatan bahan ajar berupa video pada pokok bahasan peninggalan sejarah kebudayaan Islam di Indonesia sebagai berikut :

- a. Menyiapkan sumber atau buku referensi tentang peninggalan sejarah kebudayaan Islam di Indonesia sebagai materi pokok yang akan disampaikan kepada siswa.

- b. Melakukan identifikasi terhadap standart kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan strategi pembelajaran.
- c. Merancang format pembuatan video pembelajaran berbantu *camtasia*.
- d. Mengembangkan video dengan menambahkan animasi, iringan music pengiring, dan background yang dapat menarik perhatian siswa sehingga memudahkan untuk lebih memahami konsep tentang peninggalan sejarah kebudayaan Islam di Indonesia.
- e. Membuat produk akhir yaitu dengan mengemas Video Pembelajaran ke dalam CD.
- f. Menyebarluaskan dan mengimplikasikan produk.

4. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan keefektifitasan produk media pembelajaran yang dihasilkan, data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan software yang merupakan produk penelitian ini.

a. Desain Uji Coba

1) Validasi ahli materi dan ahli media

Sebelum produk ini di uji cobakan, produk yang akan dikembangkan harus di validasi oleh minimal 1 orang ahli materi dari guru kelas V Mi Miftahul Ulum Jogoloyo dan 1 Orang ahli media yaitu salah satu Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim Semarang, validasi ini dianggap penting supaya mendapatkan jaminan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk di uji cobakan sebagai subjek uji coba.

2) Uji coba kelompok kecil

Tujuan uji coba kelompok kecil yaitu untuk menentukan efektifitas dan mengidentifikasi *learning problem* yang masih dimiliki oleh siswa serta dan mengetahui apakah siswa dapat menggunakan media tersebut secara mandiri tanpa dibantu oleh guru, disamping itu uji coba ini ditujukan untuk memperoleh data atau informasi yang dapat digunakan untuk memperbaiki produk.

b. Subjek Uji Coba

1) Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data statistik deskriptif kualitatif dan kuantitatif disebut data kualitatif karena data yang diperoleh melalui berbagai macam teknik pengumpulan data yaitu dengan wawancara, analisis dokumen atau observasi yang telah di tuangkan dalam catatan lapangan serta data yang diperoleh dari tanggapan mengenai aspek pembelajaran, materi dan media dari berbagai sumber ahli media dan siswa.¹⁰ dan disebut data kuantitatif karena data dalam bentuk angka yang dapat di olah menggunakan teknik perhitungan matematika atau statistik.¹¹

2) Instrumen pengumpulan data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa kuisioner yang dimaksudkan untuk mengevaluasi kualitas software media pembelajaran yang dikembangkan.

3) Teknik analisis data

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif dan Kuantitatif, analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing- masing variabel, hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Data yang terkumpul diproses dengan cara di jumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh presentasi.¹²

$$\text{PRESENTASE KELAYAKAN} = \frac{\text{SKOR YANG DIOBSERVASI}}{\text{SKOR YANG DIHARAPKAN}} \times 100\%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang di ungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah di tentukan, setelah penyajian dalam bentuk

¹⁰ Imam gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif teori dan praktek*, Jakarta: bumi aksara, 2013, h.80

¹¹ M Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta : Kencana , 2005, h.50

¹² Arikunto, suharsimi , *prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*, Jakarta : PT.Rineka Cipta. 1996. h.244.

presentase, langkah selanjutnya mendeskriptifkan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator, kesesuaian aspek dalam pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran dapat menggunakan skala Presentase, berikut tabel skala Presentase :

1.3.Tabel skala presentase menurut arikunto¹³

Presentase Pencapaian	Interpretasi
76-100%	Layak
56-75%	Cukup Layak
40-55%	Kurang Layak
0-39%	Tidak Layak

Pada table 1.3 diatas digunakan sebagai acuan penilaian untuk mengetahui kelayakan produk.

¹³ibid