

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat berperan penting, untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Dalam sebuah pendidikan terdapat suatu proses pembelajaran pengetahuan, sikap serta etika maupun tata laku seseorang atau kelompok dalam meningkatkan pola pikir manusia melalui pengajaran dan pelatihan serta perbuatan yang mendidik. Sistem pendidikan di Indonesia telah banyak mengalami perubahan, perubahan-perubahan itu bisa terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan, akibat dari pengaruh perubahan tersebut pendidikan semakin mengalami kemajuan terutama dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun masih banyak kendala yang sering dialami oleh pendidik karena kurangnya pemahaman tentang kurikulum baru yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013 pada kurikulum ini, peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri mencari pengetahuan barunya sendiri melalui perkembangan ilmu teknologi dan informasi, guru hanya sebagai fasilitator yang hanya mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran tidak pernah lepas dari peran teknologi, teknologi memiliki tiga fungsi pokok yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu: 1) teknologi berfungsi sebagai alat (*tools*) yang digunakan peserta didik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, 2) teknologi sebagai bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh peserta didik, 3) teknologi berfungsi sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran (*literacy*). Maka karena itu dalam proses pembelajaran sangat diperlukan media dan bahan ajar yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran.

Menciptakan suatu media pembelajaran tentu diperlukannya sebuah ide atau gagasan serta tindakan yang nyata dari seorang pendidik, agar terciptanya sebuah media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik dalam proses pemahaman terhadap materi. dengan terciptanya media pembelajaran peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar, Sehingga media pembelajaran menjadi faktor utama untuk menunjang keberhasilan dari sebuah kegiatan belajar

mengajar. Tercapainya sebuah keberhasilan dalam pembelajaran harus didukung dengan adanya perubahan atau inovasi secara terus menerus terhadap fasilitas ataupun perangkat pembelajaran.

Upaya untuk memecahkan masalah tersebut maka diperlukannya suatu inovasi dalam sebuah pembelajaran, dengan seiring perkembangan waktu suatu inovasi pembelajaran juga ikut berkembang sesuai dengan kebutuhan. Pada saat ini media pembelajaran sudah banyak dikembangkan dengan berbagai jenisnya seperti, media visual, audiovisual, media cetak, dan audio, sehingga internet dan komputer menjadi salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang di buat dengan teknologi yang ada secara kreatif, inovatif dan interaktif, agar efisiensi pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan wawancara prasurvei yang telah dilakukan kepada salah satu guru ekonomi di SMA Negeri 1 Pasir Sakti, telah ditemukan beberapa masalah belajar yang dialami oleh peserta didik yaitu kurangnya minat belajar peserta didik, Media dan bahan ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dirasa masih kurang menunjang karena hanya menggunakan buku paket, dan buku paket yang digunakan kurang mencangkup materi secara luas sehingga peserta didik kurang terarahkan untuk berfikir secara mandiri, mengakibatkan tujuan pembelajaran kurang tercapai dengan maksimal. Kesulitan-kesulitan yang di alami oleh peserta didik dapat diatasi apabila media dan bahan ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran melibatkan teknologi, seperti pada saat penyampaian materi guru menggunakan media video yang menarik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik bisa memahami materi dengan baik. Hal ini sesuai dengan hasil prasurvey yang telah peneliti lakukan:

Tabel 1. Data Hasil Prasurvei Guru Ekonomi dan Peserta Didik SMAN 1 Pasir Sakti

No	Topik	Hasil Wawancara Dengan Guru	Hasil Wawancara Dengan Peserta Didik
1.	Metode atau model pembelajaran apa yang bapak/ibu guru gunakan dalam proses pembelajaran di kelas	Dalam pembelajaran di kelas guru menggunakan metode ceramah dan diskusi	Dalam proses belajar guru menerapkan metode ceramah dan diskusi

No	Topik	Hasil Wawancara Dengan Guru	Hasil Wawancara Dengan Peserta Didik
2.	Apakah model atau metode pembelajaran yang bapak/ibu guru terapkan bisa di terima oleh peserta didik	Tidak sepenuhnya dapat di terima oleh peserta didik, karena kurang adanya minat peserta didik untuk belajar.	Biasanya dalam proses belajar guru membagikan buku
3.	Kendala atau kesulitan apa yang bapak/ibu hadapi pada saat proses pembelajara	Kendala yang di hadapi guru yaitu kurangnya minat belajar peserta didik, dan reverensi. sekolah menyediakan buku cetak tetapi harus bergantian dengan peserta didik yang lain.	Kurang adanya fariasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mudah bosan dengan proses pembelajaran di kelas
4.	Apakah bapak/ibu guru sudah pernah menggunakan media video pembelajaran pada saat menyampaikan materi	Guru belum menggunakan video pembelajaran pada saat menyampaikan materi. dalam proses pembelajaran dikelas biasanya menggunakan buku dan menampilkan slide power point	Media yang dapat membuat peserta didik semangat pada saat menerima materi yang di berikan oleh guru.
5.	Media seperti apa yang di butuhkan oleh peserta didik? Agar peserta didik dapat memahami materi yang di berikan dengan baik.	Media yang di butuhkan peserta didik adalah media yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik sehingga dapat menerima materi dengan baik.	Selain buku biasanya guru juga menampilkan slide dari power point.

Sumber: hasil wawancara guru ekonomi dan peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Pasir Sakti tahun ajaran 2019/2020.

Berdasarkan data hasil wawancara prasurvei yang telah dipaparkan tersebut diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan sesekali menggunakan *power point*. Dalam proses pembelajaran guru biasanya menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok, dan tanya jawab serta pemberian tugas kepada peserta didik. Dan dari hasil wawancara, guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman peserta didik untuk lebih memahami dan lebih mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru.

Guru sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran di kelas merupakan potensi utama perkembangan pendidikan, banyak cara yang bisa ditempuh guru dalam meningkatkan kualitas program pembelajarannya, salah

satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media adalah sebagai alat bantu mengajar yang berkembang dengan pesat sesuai dengan kemajuan teknologi. Banyak ragam dan jenis media pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan maka akan dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif, yang dapat membantu peserta didik di SMA Negeri 1 Pasir Sakti dalam memahami materi. Pengembangan video pembelajaran interaktif ini diharapkan bisa meminimalisir kesulitan yang dialami oleh peserta didik, dengan berkembang pesatnya teknologi pada saat ini tentu pembelajaran berbasis ICT tidak membosankan dan lebih menyenangkan. Video pembelajaran interaktif merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi masalah dalam proses pembelajaran, karena video pembelajaran interaktif ini menggunakan teknologi yang tidak awam lagi bagi peserta didik.

Video interaktif merupakan sumber belajar bagi peserta didik yang termasuk dalam media audio visual, Dengan adanya video pembelajaran interaktif yang berisikan materi tentang ketenagakerjaan ini, diharapkan peserta didik bisa lebih memahami materi secara jelas dan detail, serta berisikan gambar-gambar dan soal latihan, dengan adanya latihan soal yang terletak pada setiap sub materi maka akan timbul interaksi antara peserta didik dengan video. Sehingga peserta didik lebih fokus memperhatikan video interaktif yang berisikan materi ketenagakerjaan..

Berdasarkan pemaparan di atas maka akan dikembangkan suatu produk baru yang berupa media audio visual dengan judul **“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTU APLIKASI *CAMTASIA STUDIO 8* MATERI KETENAGAKERJAAN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 1 PASIR SAKTI LAMPUNG TIMUR”**.

B. Rumusan Masalah

Media pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 1 Pasir Sakti dirasa masih kurang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti telah ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya minat peserta didik untuk belajar, dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik bagi peserta didik. Berdasarkan permasalahan

tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu dengan mengembangkan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *camtasia studio 8* di SMA Negeri 1 Pasir Sakti materi ketenagakerjaan yang valid dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *camtasia studio 8* sebagai media pembelajaran pada materi ketenagakerjaan yang valid dan praktis.

D. Kegunaan pengembangan produk

1. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai bahan studi relevan untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *camtasia studio 8* materi ketenagakerjaan.

2. Manfaat Praktis

- a) Peserta didik, dapat bermanfaat bagi peserta didik karena menyesuaikan kebutuhan peserta didik itu sendiri mengenai terbatasnya media yang digunakan sebelumnya, dengan adanya media audio visual yang peneliti kembangkan bisa menambahkan pemahaman bagi peserta didik pada materi ketenagakerjaan.
- b) Bagi guru, dapat menambah referensi, wawasan atau alternatif media pembelajaran yang mudah dan dapat membantu guru dalam pembelajaran di kelas.
- c) Bagi sekolah, menambah masukan dan rujukan bagi sekolah dalam penyampaian pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.
- d) Bagi peneliti, bisa menjadi tingkat acuan kemampuan peneliti dan memberikan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi ketenagakerjaan.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

produk pengembangan yang dihasilkan berupa video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *camtasia studio 8*. Video pembelajaran interaktif dengan materi ketenagakerjaan meliputi:

- 1) Video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *camtasia studio 8* ini di kemas dalam sebuah *Compact Diks* (CD), *flashdiks* atau *smartphone*. Sehingga lebih mudah digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Video pembelajaran ini terdiri dari enam *segmen* yaitu, pengenalan, penyajian informasi (materi), umpan balik (interaktif), pemberian soal (evaluasi), glosarium dan penutup.
- 3) Profil dari peneliti
- 4) pendahuluan (gambaran umum yang terkait dengan video pembelajaran interaktif),
- 5) indikator pembelajaran (KI dan KD),
- 6) bagian kegiatan pembelajaran, uraian materi tentang ketenagakerjaan, dan terdapat contoh serta penjelasan dari ketenagakerjaan materi yang disajikan dari kondisi nyata yang kemungkinan dapat dialami oleh peserta didik dan disertai dengan gambar-gambar yang sesuai dengan sub materi. Durasi yang disajikan dalam video 20-30 menit.
- 7) pada bagian akhir terdapat soal latihan yang akan menumbuhkan interaksi antara video dengan peserta didik, dan pada bagian akhir terdapat glosarium dari materi ketenagakerjaan agar peserta didik memahami istilah-istilah ekonomi yang terdapat pada materi.

F. Urgensi Pengembangan

Media pembelajaran yang digunakan guru di SMA Negeri 1 Pasir Sakti pada saat pembelajaran di kelas membuat peserta didik kurang semangat untuk belajar, guru hanya mengandalkan buku paket dan kurangnya pemanfaatan fasilitas pada proses pembelajaran misalnya seperti *LCD* dan *laptop*. serta guru belum menggunakan media pembelajaran lain yang mendukung pada saat proses penyampaian materi sehingga kurangnya pengetahuan yang di peroleh peserta didik. Pengembangan ini dilakukan untuk membuat sebuah video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *camtasia studio 8* yang mampu menguatkan pemahaman peserta didik tentang materi ketenagakerjaan.

Dengan adanya masalah tersebut, tentunya sebagai pendidik harus mampu memecahkan masalah tersebut dengan berinovasi dan memfasilitasi peserta didik dengan menggunakan media yang tepat dan interaktif. Maka melalui pengembangan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *camtasia studio 8*, diharapkan akan mampu memfasilitasi dan memudahkan peserta didik

dalam belajar ekonomi dan juga diharapkan akan mampu meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar melalui gambar-gambar dan contoh yang berada didalam video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *camtasia studio 8* materi ketenagakerjaan.

G. Keterbatasan Pengembangan

1. Keterbatasan pengembangan
 - a. Uji coba produk pengembangan video pembelajaran interaktif ini hanya terbatas pada kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pasir Sakti.
 - b. Video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *camtasia studio 8* ini hanya memuat materi ketenagakerjaan dan tidak mencantumkan materi lain yang ada pada silabus kelas XI
 - c. Model pengembangan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *camtasia studio 8* menggunakan model ADDIE, akan tetapi hanya sampai pada fase implementasi. Hal ini dikarenakan peneliti hanya mengembangkan produk sampai valid dan praktis saja.