

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Belajar dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan kognitif maupun motorik melalui interaksi. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Dari segi psikologi perbedaan individu ditimbulkan oleh berbagai macam aspek baik secara langsung atau tidak langsung yang timbul dari siswa. Adapun aspek-aspek tersebut, yaitu; kognitif (pengetahuan), afektif (kemampuan), dan psikomotor (keterampilan), tidak ketinggalan juga termasuk intelegensia, minat, bakat dan keadaan sosial ekonomi.

Kemajuan teknologi membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah dan akan berinteraksi terhadap teknologi. Media elektronika sebagai akibat dari perkembangan teknologi, mendapat tempat dan perhatian yang cukup besar bagi para peserta didik dan besar pengaruhnya terhadap perkembangan

pendidikan. Manfaat aktivitas dalam pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan ilmu dan teknologi adalah agar siswa dapat mencari sendiri dan langsung mengalami proses belajar. Belajar yang dimaksud berupa pembelajaran yang dilaksanakan secara realistik dan kongkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme yang terus-menerus. Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan adanya variasi dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat berbuat sendiri yang pada akhirnya akan mengembangkan seluruh aspek pribadi. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan, sehingga dapat bermanfaat dalam rangka peningkatan potensi individu.

Pada saat ini sekolah telah mulai diperkenalkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam proses pembelajaran setidaknya TIK menempati tiga peranan, yakni sebagai konten pembelajaran (standar kompetensi) sebagai media pembelajaran, dan sebagai alat belajar. Seiring dengan kemajuan Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) maka sekarang ini memungkinkan guru untuk menampilkan pembelajaran dengan cara yang berbeda dari biasanya. Kemajuan teknologi tersebut dapat memasukkan gerakan, suara, data, teks, gambar dalam waktu bersamaan. Salah satu bentuk aplikasi Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK) yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media. Syaiful Bahri (1995: 136), menjelaskan “di dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media

sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat”.

Media Pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam sistem pendidikan memegang peranan penting dalam pengajaran terutama untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan pendapat Arief Sadiman (1996: 16) mengemukakan secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut :

1. Memperluas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisme (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang , waktu, dan daya indera.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk :
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dan lingkungan dengan kenyataan.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.

Penggunaan media dan sumber belajar secara fungsional akan sangat membantu proses pembelajaran, khususnya yang menyangkut produktifitas dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengajaran sangat beraneka ragam. Berdasarkan hasil penelitian para ahli ternyata media yang beraneka ragam itu hampir semuanya bermanfaat.

Jenis media pembelajaran itu terdiri dari beberapa bentuk, seperti dikemukakan oleh Nana Sudjana dan A. Rivai (2002:3) membagi jenis media menjadi empat golongan :

” Pertama , media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua ialah media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti pada model pada solid model, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dn lain-lain. Ketiga media proyeksi seperti slide, film strip, film, penggunaan OHP, dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran”.

Dengan demikian, pemilihan media dalam proses belajar mengajar memiliki banyak jenisnya tinggal menyesuaikan antara tujuan pembelajaran dengan karakteristik media tersebut. Beragam jenis media yang ada tersebut mengalami perkembangan yang pesat terutama dari segi penyajian yang semakin hari semakin inovatif. Dewasa ini pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi pengajar dan peserta belajar, terutama respon dan kebutuhan peserta belajar. Peran media tidak hanya sebagai alat bantu menyampaikan pesan pengajar kepada siswa saja akan tetapi media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat peserta belajar untuk mau memahami lebih jauh tentang isi materi yang disampaikan oleh guru atau pengajar.

Salah satu elemen media pembelajaran yang menjadi perhatian yaitu media video dimana didalam video tersebut terdapat serangkaian kegiatan serta tahapan sehingga siapapun dapat mengikuti dan mempraktikkan secara langsung. Penggunaan media video akan dapat memberikan pengalaman yang lebih dibandingkan media yang lainnya karena pada saat media digunakan ada dua

indra yang berperan secara bersamaan yaitu indra penglihatan dan indra pendengaran. Sesuai dengan sifatnya media video memiliki banyak keunggulan antara lain media ini dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit, dapat menampilkan gerak yang dipercepat atau diperlambat, sehingga lebih mudah diamati, dapat menampilkan detail suatu benda atau proses, serta membuat penyajian pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

British audio visual association (1985), menyatakan bahwa 75% pengetahuan di peroleh melalui indra penglihatan, 13% indera pendengaran, 6% indra sentuhan dan rabaan dan 6% indra penciuman. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa pengetahuan akan lebih dapat diterima oleh indra penglihatan dan indra pendengaran. Maka dengan memanfaatkan media video pengetahuan yang disampaikan dalam proses pembelajaran bisa diterima dengan baik. Hal ini sesuai juga dengan pendapat Cepi Riyana (2007:3) bahwa:

“Pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media video memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan pembelajaran masing-masing. Video sebagai alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan”.

Sekarang ini, banyak video tutorial yang beredar di dunia internet untuk suatu pembelajaran perangkat lunak yang bisa dijalankan di dalam komputer. Dengan memanfaatkan video tutorial tersebut belajar segala sesuatu yang berkaitan dengan komputer akan dirasakan lebih mudah. Video tutorial yang banyak di dalam dunia internet banyak memanfaatkan *software* perekam aktifitas di *desktop*, dimana salah satu *Software* perekam aktifitas di *desktop* tersebut adalah

Camtasia Studio. Dengan pemanfaatan *software* tersebut seseorang dapat langsung membuat suatu video tutorial sendiri tanpa membutuhkan alat atau media video. Dengan demikian pembuatan video tutorial tidaklah sulit dan membutuhkan waktu yang relatif singkat.

Video tutorial yang memanfaatkan *Software* Camtasia Studio tentunya sudah cukup banyak terdapat di dunia maya atau internet. Namun, pemanfaatan video tutorial tersebut masih jarang digunakan dalam proses Pembelajaran. Di kelas pada umumnya materi disampaikan secara verbal dan siswa memahami dari bentuk visual baik yang digambarkan oleh guru maupun dari buku. Maka dalam usaha untuk mempermudah mengenalkan bentuk konsep pada siswa yang masih sulit untuk berpikir abstrak maka harus dibantu dengan memanfaatkan media video tutorial sebagai salah satu media audio-visual. Karena media audio-visual mempunyai fungsi utama menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan yang dituangkan dalam lambang-lambang auditif verbal, non verbal maupun kombinasinya.

Berangkat dari pengalaman tentang pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakn di SMPN 30 Bandung, khususnya pembelajaran TIK, penyampaian pelajarannya masih didominasi dengan penggunaan metode ceramah, dengan bantuan media cetak, berupa buku pegangan guru dan LKS bagi siswa, meskipun di lain kesempatan siswa tetap melakukan praktek dengan komputer, tetapi hal ini juga tidak efektif dan efisien, karena komputer yang dimiliki sekolah untuk pembelajaran siswa sangatlah terbatas. Saat pelaksanaan pembelajaran 1 unit computer digunakan secara bersamaan oleh 3-4 orang siswa, itu pun dalam satu

kelas dibagi menjadi dua bagian dalam satu jam pelajaran TIK, Sehingga materi yang disampaikan secara keseluruhan kurang optimal. Untuk mengantisipasi keterbatasan tersebut guru terkadang menggunakan media Power Point dalam proses pembelajaran. Maka dari itu timbul pertanyaan “Apakah penerapan video tutorial dengan pemanfaatan *software* Camtasia Studio lebih baik dibandingkan dengan media power point untuk meningkatkan hasil belajar siswa”?

Salah satu materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dirasakan sulit oleh siswa di SMPN 30 Bandung adalah materi formula dan fungsi sederhana dalam Microsoft Excel. Materi tersebut merupakan kumpulan dari formula atau rumus serta fungsi yang biasa digunakan dalam program aplikasi Microsoft Excel. Materi tersebut juga lebih bersifat aplikasi atau penerapan sehingga penyampaiannya pun tidak cukup hanya dengan metode ceramah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengangkat tentang penerapan video tutorial yang diharapkan membantu guru dalam menyampaikan pemahaman tentang pelajaran TIK, selain itu dengan menggunakan video tutorial ini sebagai alat bantu penyampaian materi kepada siswa, akan membantu siswa lebih mudah memahami pesan materi yang disampaikan. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bertolak dari permasalahan diatas, maka penelitian yang akan dilakukan penulis berjudul “*Penerapan Video Tutorial dengan Pemanfaatan Software Camtasia Studio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP pada Materi Formula dan Fungsi Sederhana dalam Microsoft Excel*”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah konteks penelitian mengarah pelaksanaan dan pencapaian tujuan penelitian, merupakan pemetaan factor-faktor atau variable yang terkait dengan fokus masalah. Berdasarkan latar belakang di atas maka secara umum formulaan masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut :
Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan ranah kognitif antara siswa yang mendapatkan pembelajaran video tutorial dengan pemanfaatan *software* Camtasia Studio dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media Power Point pada materi formula dan fungsi sederhana dalam Microsoft Excel?

Sedangkan rumusan masalah secara khusus akan lebih jelas dengan adanya pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada aspek pemahaman antara siswa yang mendapatkan pembelajaran video tutorial dengan pemanfaatan *software* Camtasia Studio dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media Power Point pada materi formula dan fungsi sederhana dalam Microsoft Excel?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada aspek penerapan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran video tutorial dengan pemanfaatan *software* Camtasia Studio dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media Power Point pada materi formula dan fungsi sederhana dalam Microsoft Excel?

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan, maka ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi agar dapat memperjelas hasil dari penelitian. Batasan masalah yang diambil adalah Hasil belajar yang diteliti pada ranah kognitif dengan aspek pemahaman (C2) dan penerapan (C3).

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, secara umum tujuan penelitian untuk Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan ranah kognitif antara siswa yang mendapatkan pembelajaran video tutorial dengan pemanfaatan *software* Camtasia Studio dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media Power Point pada materi formula dan fungsi sederhana dalam Microsoft Excel:

1. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar pada aspek pemahaman antara siswa yang mendapatkan pembelajaran video tutorial dengan pemanfaatan *software* Camtasia Studio dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media Power Point pada materi formula dan fungsi sederhana dalam Microsoft Excel.
2. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar pada aspek penerapan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran video tutorial dengan pemanfaatan *software* Camtasia Studio dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media Power Point pada materi formula dan fungsi sederhana dalam Microsoft Excel.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Sebagai bahan kajian penggunaan media pembelajaran bagi para perancang dan pengembang media pembelajaran.

2. Secara Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini:

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Dapat membangkitkan motivasi belajar para siswa, karena adanya video membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Memberi gambaran yang lebih jelas tentang materi sehingga diharapkan dapat memudahkan dalam menguasai dan memahami materi formulae dan fungsi sederhana dalam Microsoft Excel

b. Manfaat bagi guru

Dapat menggunakan video tutorial sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

c. Manfaat Peneliti

Memperdalam wawasan keilmuan dan memberikan gambaran yang jelas dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran khususnya video tutorial yang dapat menunjang proses belajar mengajar di sekolah.

d. Peneliti lebih lanjut

Sebagai bahan kajian bagi penelitian lebih lanjut yang berminat memilih dan memanfaatkan media video tutorial untuk pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional diadakan agar tidak terjadi salah pengertian terhadap judul penelitian, maka penulis perlu memperjelas istilah-istilah yang terkandung dalam judul penelitian, sebagai berikut :

1. Video tutorial

Video tutorial adalah panduan tentang bagaimana mengoperasikan suatu sistem, baik *hardware* maupun *software*. Video tutorial biasanya dilengkapi informasi tentang objeknya dan petunjuk langkah demi langkah untuk suatu operasi yang bertujuan mentransfer pengetahuan sebagai bagian dari pembelajaran melalui video.

2. *Software* Camtasia Studio

Software Camtasia Studio merupakan *software* atau perangkat lunak yang memiliki fungsi untuk merekam semua kegiatan atau segala sesuatu yang dilakukan didalam layar komputer. *Software* Camtasia Studio biasanya digunakan untuk membuat video tutorial yang terkait dengan aplikasi-aplikasi atau perangkat lunak yang ada dalam komputer.

3. Formula dan fungsi sederhana

Formula dan fungsi sederhana adalah salah satu materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk kelas VIII yang merupakan kumpulan dari formula atau rumus dan fungsi-fungsi sederhana untuk suatu perhitungan tertentu yang biasa digunakan dalam program aplikasi Microsoft Excel.

4. Microsoft Excel

Microsoft Excel merupakan perangkat lunak pengolah angka yang dilengkapi dengan kemampuan untuk melakukan berbagai operasi atau perhitungan.

5. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang diharapkan terjadi pada perilaku dan pribadi siswa setelah mengalami dan melalui proses belajar (Syamsudin, 2002: 156). Hasil belajar dalam penelitian ini adalah pencapaian siswa berupa nilai khususnya ranah kognitif yang diukur oleh tes objektif berupa pilihan ganda setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan video tutorial yang memanfaatkan *software* Camtasia Studio.

