**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia, apabila pendidikan baik maka kualitas sumber daya manusia juga akan meningkat. Kualitas suatu sumber daya manusia dapat dilihat dari penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologinya. Seiring dengan perkembangan zaman, kemampuan akan peningkatan sumber daya manusia akan semakin meningkat terutama pada era globalisasi serta dalam dunia kerja. Salah satu bukti perkembangan ilmu pengetahuan dari teknologi pada zaman sekarang yaitu adanya penemuan-penemuan baru baik perangkat keras maupun perangkat lunak komunikasi. Penemuan tersebut mampu menyebarkan informasi atau pesan yang jauh lebih baik dalam bentuk media. Peranan pendidikan terletak dalam usaha menyiapkan manusia sebagai subjek dalam pembangunan nasional yang titik sentralnya adalah proses pembelajaran. Seperti yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 yakni:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Guru sebagai salah satu komponen penentu sumber daya manusia yang berkualitas dan mempunyai peranan penting dalam mewujudkan keberhasilan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru mampu menguasai dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi demi efektivitas pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu komponen pembelajaran yang harus diperhatikan guru dalam proses pembelajaran yang efektif adalah pemilihan media. Pemanfaatan media pembelajaran sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dan menentukan kualitas pembelajaran yang berdampak pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Hamalik (Arsyad, 2007) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan serta minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dipertegas oleh pendapat Edgar Dale, Finn dan Hobar (Karim, 2007) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi penting sebab akan memberikan pengalaman konkrit dan menghindarkan abstraksi, lebih menarik perhatian siswa, meningkatkan perbendaharaan kata serta memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat tercipta suasana belajar yang lebih kondusif dan mampu membangkitkan motivasi siswa sebab proses transformasi pesan pembelajaran dari guru kepada siswa berlangsung lebih menyenangkan dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran. Pembelajaran dengan bantuan media komputer diharapkan berlangsung secara efektif dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang cenderung memiliki potensi penggunaan media pembelajaran yang relatif tinggi yaitu Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Komponen pembelajaran mengalami perkembangan dengan pesat, seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dan kebutuhan manusia semakin kompleks. Salah satu mata pelajaran yang selaras dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) adalah Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), di mana kompetensi yang diharapkan pada mata pelajaran ini adalah penguasaan d bidang Teknologi (IT).

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu bidang pengetahuan terapan yang memberikan perubahan perilaku yang relatif permanen. Pembelajaran TIK tentunya selalu memanfaatkan hasil perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

TIK memiliki peran penting yang meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi, lebih jelasnya TIK menekankan pada kemampuan dan memahami teknologi berupa komputer sebagai alat informasi dan komunikasi. Selain itu, secara konseptual mata pelajaran ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan tentang berbagai cara pengoprasian aplikasi dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. Artinya, pembelajaran TIK haruslah dikemas seefisien dan sekreatif mungkin dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 12 Makassar pada tanggal 23 Januari 2016 bahwa terdapat masalah dalam proses pembelajaran yakni kurang efektifnya proses pembelajaran yang berlangsung sebab kurangnya pemanfaatan media sebagai sumber belajar. Akibatnya siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat, serta perhatian siswa yang rendah karena mengantuk. Terlebih pada Mata Pelejaran TIK di mana siswa seharusnya memiliki minat belajar yang tinggi yang di tunjukkan melalui antusias siswa dalam belajar, ataupun hasil belajar yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Melihat fenomena pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, peneliti menyatakan bahwa kurangnya pembelajaran yang interaktif dapat menghambat tujuan instruksional tercapai. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran yang menjadi perhatian yaitu media video *tutorial* di mana dalam video tersebut terdapat serangkaian kegiatan serta tahapan sehingga siapapun dapat mengikutinya dan mempraktikkan secara langsung.

Penggunaan media video *tutorial* akan dapat memberikan pengalaman yang lebih karena pada saat media digunakan ada dua indra yang berperan secara bersamaan yaitu indra penglihatan dan indra pendengaran. Sesusai dengan sifatnya media video memiliki banyak keunggulan antara lain media ini dapat membuat kosep yang abstrak menjadi lebih konkrit, dapat menampilkan detail suatu benda atau proses, serta membuat penyajian pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Sekarang ini, banyak video *tutorial* yang beredar di dunia internet untuk suatu pembelajaran perangkat lunak yang bisa dijalankan di dalam komputer. Video *tutorial* yang banyak di dalam dunia internet banyak memanfaatkan *software* perekam aktivitas di *desktop*, di mana salah satu *software* perekam aktifitas di *desktop* tersebut adalah *Camtasia Studio*. Dengan pemanfaatan *software* tersebut seseorang dapat langsung membuat suatu video *tutorial* sendiri tanpa alat bantu. Penggunaan video *tutorial* ini merupakan sebagai alat bantu penyampaian materi yang disampaikan. Sehingga siswa diharapkan lebih aktif, termotivasi, dan memiliki kemauan belajar yang tinggi, karena proses belajar mengajar dan penyampaian pesan menjadi tidak membosankan. Hingga akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Data yang ditemukan dari dokumen daftar nilai dari guru bidang study kelas XII, peneliti menemukan pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK di SMA Negeri 12 Makassar masih tergolong rendah dan diperlukan sebuah inovasi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal ini dengan penggunaan media video *tutorial* dalam pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran dan dapat mengatasi kesulitan belajar. Oleh karena itu, dengan adanya video tutorial ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan materi yang kurang mampu dipahami siswa dan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu dengan media video *tutorial* siswa mampu belajar mandiri tanpa bimbingan guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengangkat sebuah judul yakni “Pengaruh Penggunaan Video *Tutorial Software Camtasia* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 12 Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat ditarik rumusan masalah yakni:

1. Bagaimana gambaran penggunaan video *tutorial Software Camtasia* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XII di SMA Negeri 12 Makassar?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar Mata Pelajaran TIK pada siswa kelas XII setelah penggunaan video *tutorial Software Camtasia* ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan video *tutorial Software Camtasia* terhadap hasil belajar mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pada siswa kelas XII SMA Negeri 12 Makassar?
4. **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menggambarkan gambaran penggunaan video *tutorial Software Camtasia* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XII di SMA Negeri 12 Makassar.
2. Menggambarkan hasil belajar Mata Pelajaran TIK pada siswa kelas XII setelah penggunaan video *tutorial Software Camtasia*.
3. Menguji apakah ada pengaruh penggunaan video *tutorial Software Camtasia* terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada siswa kelas XII SMA Negeri 12 Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini terbagi atas dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, untuk lebih jelasnya di jabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
2. Guru

Manfaat bagi guru, diharapkan dapat menjadi bahan referensi, dalam mengembangkan ilmu pengetahuan berbasis teknologi di bidang pendidikan.

1. Kepala Sekolah

Manfaat bagi kepala sekolah, dapat menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam kebijakan yang diberikan.

1. Siswa

Manfaat bagi siswa, diharapkan dapat menjadi informasi yang dapat memperbaiki perilaku belajar mandiri untuk meningkatkan prestasi belajar dan kualitas diri siswa.

1. Manfaat Praktis
2. Guru

Membantu guru dalam memilih dan memanfaatkan salah satu media pembelajaran interaktif, sehingga guru tidak bingung dalam pemilih media pembelajaran yang akan digunakan pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

1. Kepala Sekolah

Menjadi pertimbangan dalam mewadahi dan memediasi peningkatan kompetensi guru dalam mengajar dan siswa dalam belajar sehingga kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat tercipta *output* dan *outcome* yang handal.

1. Siswa

Membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat memecahkan masalah atau persoalan yang dihadapi siswa serta diharapkan lebih aktif dalam mempelajari Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.