

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangnya zaman saat ini kemajuan teknologi sangatlah pesat, ini terlihat dengan banyaknya hal yang dapat dilakukan dengan teknologi sekarang terutama dalam dunia pendidikan. Salah satu bukti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era ini adalah penemuan dan inovasi baru baik itu perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*software*) pada alat elektronik.

Dunia pendidikan saat ini sangatlah berkembang pesat sehingga membutuhkan berbagai macam inovasi agar meningkatkan kualitas pendidikan untuk lebih baik dalam hal kualitas guru/pendidik, pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan kualitas maupun kelengkapan sarana dan prasarana. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam memberikan motivasi siswa dapat belajar secara optimal, baik dalam belajar mandiri maupun pembelajaran dalam kelas. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang membahas tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab III Pasal 4 Ayat (4) berbunyi : “Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran”.

Suhartono (2009:49) menjelaskan bahwa

Pendidikan adalah segala kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan

kehidupan, berlangsung di dalam segala jenis, bentuk dan tingkat lingkungan hidup, yang kemudian mendorong pertumbuhan segala potensi yang ada di dalam diri individu.

Pendidikan ada berbagai macam wujudnya, ada pendidikan formal dan informal. Pendidikan pun memiliki cara yang beraneka dalam menyampaikan ilmu, ada berbagai strategi atau metode. Sehingga muncul berbagai pendidikan yang variatif karena pendidikan diperkaya dengan alat dan media yang serba canggih. Tidak sedikit pendidikan yang memanfaatkan media elektronik dalam proses belajar mengajar. Ada yang memanfaatkan media dari segi pendengaran saja atau lebih akrab dengan audio, ada pula yang memanfaatkan untuk melatih dan menarik pandangan siswa disebut dengan *visual*, dan adapula yang memanfaatkan keduanya yakni media *audio visual*.

Masalah lemahnya pendidikan kita saat ini ialah proses pembelajaran di kelas masih diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Pendidikan di sekolah terlalu fokus terhadap konsep bahwa bahan ajar yang diajarkan guru harus dihafal oleh siswa. Pendidikan tidak di arahkan untuk mengembangkan dan membangun karakter serta potensi yang dimiliki siswa.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali pada suatu lingkungan belajar.

Pencapaian tujuan pendidikan dalam mengimbangi perkembangan-perkembangan didunia pendidikan, guru diharuskan mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan mengikut sertakan perkembangan teknologi pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas, contohnya seperti pemanfaatan media. Hal ini sesuai dengan pernyataan Badan Standar Nasional Pendidikan Tahun 2007 dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa : “menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain”. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran.

Menurut Gerlach & Ely (1971) (Arsyad, 2014: 15) mengungkapkan media pembelajaran yang baik pada umumnya memiliki 3 ciri utama, yaitu bersifat fiksatif, *manipulative* dan *distributive*. Ciri fiksatif ditandai dengan kemampuan media untuk menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa. Ciri manipulatif ditandai dengan kemampuannya untuk mentransfer beragam peristiwa dalam konteks atau waktu yang beragam dalam satu alur yang menarik dan tidak bertele-tele. Sedangkan ciri distributif ditandai dengan kemampuan media untuk menampilkan suatu hal atau peristiwa secara merata kepada siswa tanpa pengecualian dan dapat disajikan secara berulang-ulang tanpa kehilangan esensi dari hal yang hendak disampaikan. Semua sifat media pembelajaran yang baik tersebut dimiliki oleh media *video*. Oleh karena itu, penggunaan media ini sangat sesuai dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian Edgar Dale (1976) (Karim, 2007), berpendapat bahwa pengalaman belajar manusia sebanyak 75 persen diperoleh melalui indera lihat, 13 persen melalui indera dengar, dan 12 persen melalui indera lainnya. Sejalan dengan Augman Baugh (1976) (karim, 2007), mengemukakan teori yang menyatakan bahwa semua pengalaman belajar yang dimiliki seseorang: 90 persen diperoleh melalui indera lihat, 5 persen diperoleh indera dengar, dan 5 persen melalui indera lainnya.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa media *visual* dipandang penting dalam proses pembelajaran (memperoleh pengalaman). Melalui penggunaan media pembelajaran secara baik diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran. Maka seharusnya didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Achsin (Amin, 2016:4) bahwa “media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan”. Sejalan dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (Amin, 2016:4) bahwa :

Proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media.

Sehubungan dengan pendapat tersebut, jelas bahwa peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran sangatlah dipengaruhi oleh faktor penggunaan media pada proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 7 agustus 2017 di SMA Negeri 12 Makassar sekaligus juga merupakan salah satu sekolah yang tergolong kurang dalam penerapan media pembelajaran. Hal ini di perkuat oleh wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang menyatakan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam proses pembelajaran dalam kelas. Fakta lain dari hasil wawancara salah satu siswi yang terjadi adalah dalam proses pembelajaran, yakni lebih banyak diberi tugas menjawab modul dan langsung melakukan praktik. Hal ini ditandai dengan kurangnya pemanfaatan media yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sehingga berdampak pada semangat serta perhatian peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Terlebih pada mata pelajaran PJOK yang membutuhkan konsentrasi penuh dan pemahaman kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dalam proses belajar mengajar terkhususnya pada mata pelajaran PJOK sehingga siswa kurang memahami. Kurang memahami dikarenakan penggunaan buku dan alat peraga di sekolah tidak maksimal sehingga kurang mampu menjelaskan secara jelas tentang permainan sepak bola. Dari pernyataan sebelumnya maka dibutuhkan media pembelajaran berupa *video tutorial* pembelajaran sebagai sarana belajar mandiri. Media pembelajaran berupa *video* yang dapat memvisualisasikan teori maupun praktik dalam mata pelajaran PJOK, sehingga baik apabila diterapkan dalam

pembelajaran produktif terkhusus yang memiliki banyak praktik. Media yang layak dapat memenuhi untuk menghantarkan materi merupakan media yang mengandung unsur gerak sehingga proses dalam praktik maksimal dan dapat diperhatikan dengan baik oleh siswa.

Proses belajar mengajar yang efektif dapat tercapai sehingga sangat diperlukan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa seperti mata pelajaran yang disampaikan, suasana, sarana dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Untuk itu pada kompetensi PJOK diperlukan pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa untuk memahami proses pembelajaran pada mata pelajaran PJOK.

Pada mata pelajaran PJOK merupakan pembelajaran produktif/praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Oleh karena itu, *video* pembelajaran (*tutorial* pembelajaran) merupakan salah satu media yang sesuai untuk menampilkan penggunaan *software-software* kedalam sajian multimedia yang sesuai dengan materi pembelajaran secara detail dan terperinci.

Media *video tutorial* merupakan salah satu jenis media *audio visual*. Media *audio visual* adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media *audio visual* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak.

Penggunaan dan pemilihan *software* perlu memperhatikan ke efektifan dalam pembuatannya sehingga tidak sulit dalam pembuatan dan bisa di gunakan oleh guru. Saat ini banyak *software* editing yang dipergunakan salah satunya yaitu

*software camtasia studio*. *Software camtasia studio* memiliki fitur-fitur yang sederhana sehingga mudah digunakan ataupun dipelajari oleh guru, dan tampilannya sangat menarik sehingga mampu menarik perhatian siswa untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran yang diberikan. Di bandingkan dengan *software* lain contohnya *Adobe Premiere* dari segi tampilan sangat menarik dan memiliki banyak *tools* tetapi akan membingungkan guru untuk digunakan atau dipelajari oleh guru.

Peneliti menggunakan media video *tutorial camtasia studio* di SMA Negeri 12 Makassar karena sekolah tersebut cukup memadai dalam hal fasilitas untuk menunjang penggunaan media *video tutorial* yang dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Hal ini diperoleh observasi peneliti wawancara singkat dengan guru dan siswa sekolah tersebut. Hasil observasi dan wawancara tersebut menghasilkan bahwa di SMA Negeri 12 Makassar kelas XI pada Mata Pelajaran PJOK masih minim penggunaan video sebagai media pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *video tutorial* pembelajaran pada mata pelajaran PJOK di SMA dapat dijadikan alternatif memperbaiki mutu pembelajaran.

Sejalan dengan pemikiran di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media *Video Tutorial* dengan menggunakan *Software Camtasia Studio* Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas XI di SMA Negeri 12 Makassar”. Adapun penelitian sebelumnya yang menjadi acuan atau referensi peneliti dalam melakukan penelitian penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Fitriyani mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia Jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jambi pada tahun 2017 yang berjudul Pembelajaran Menggunakan Media 3D *Pageflip Professional* dan Media *Camtasia Studio 8* pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit di Kelas X SMA Islam AL-Arief Muaro Jambi dan penelitian oleh Maenuddin Bustanil S pada tahun 2016 yang berjudul Pengembangan Media *Video Tutorial* dengan Menggunakan *Software Camtasia* Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Kelas XII Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Parepare. Dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa video tutorial merupakan media valid berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi. Dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran teknik pengolahan audio di SMK Negeri 1 Parepare. Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini memiliki perbedaan yaitu untuk mengembangkan media *video tutorial* yang *valid* dan praktis.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan media *video tutorial* pada pembelajaran Mata Pelajaran PJOK yang *valid* dan praktis pada siswa kelas XI SMA Negeri 12 Makassar?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Mengacu kepada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media *video* pembelajaran (*tutorial* pembelajaran) Mata Pelajaran PJOK yang *valid* dan praktis pada siswa kelas XI SMA Negeri 12 Makassar.



#### **D. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, manfaat yang diharapkan adalah berikut:

1. Teoretis :
  - a. Bagi kepala sekolah, sebagai referensi dan bahan pertimbangan dalam pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran.
  - b. Bagi guru, sebagai referensi dan salah satu alternatif sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang menggunakan praktik di kelas maupun di laboratorium.
  - c. Bagi siswa, dapat mempermudah pemahaman tentang Mata Pelajaran PJOK.
  - d. Bagi peneliti, menjadi masukan dalam meneliti dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran.
2. Praktis :
  - a. Bagi kepala sekolah, menjadi rekomendasi untuk meningkatkan kualitas guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran, terkhusus pada mata pelajaran praktik.
  - b. Bagi guru, menjadi landasan untuk berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran terkhusus mata pelajaran praktik.
  - c. Bagi siswa, meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar pada mata pelajaran praktik.