

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang bertanggungjawab atas pendidikan siswa. Menurut Sidi dalam Ibrahim (2009:60), pendidikan dan pembelajaran merupakan salah satu program yang strategis untuk membangun sumber daya manusia jangka panjang. Karena itu peningkatan bidang pendidikan dan pembelajaran tidak bisa dijalankan secara reaktif, sambil lalu dan sekenanya, tetapi meski dengan cara proaktif, intensif, dan strategis. Salah satu komponen terpenting dalam membangun pendidikan dan pembelajaran adalah proses pembelajaran di sekolah.

Belajar merupakan proses aktif dari siswa yaitu proses mereaksi terhadap semua situasi di sekitar siswa. Mengajar merupakan suatu aktivitas mengatur dan mengorganisasikan lingkungan sehingga mendorong siswa untuk belajar (Sanjaya, 2009:102). Persoalan yang sering muncul dalam proses belajar mengajar adalah bagaimana seorang guru mengembangkan, menciptakan serta mengontrol situasi yang memungkinkan siswa melakukan proses belajar.

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dalam proses pembelajaran guru sekurang-kurangnya harus dapat menggunakan alat murah dan efisien

meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan daripada pembelajaran. Guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran apabila belum tersedia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media merupakan salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Arsyad, 2010:3).

Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa usia siswa SD termasuk dalam tahapan operasional konkret. Menurut Piaget dalam Izzaty (2008:35), tahap perkembangan kognitif siswa usia SD, yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahap operasional konkret. Pada tahapan ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai berpikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berpikir siswa secara mandiri.

Media juga membantu siswa dalam membentuk sebuah pengalaman belajar. Edgar Dale yang dikenal dengan kerucut pengalamannya atau lebih dikenal dengan *cone of experience* menyatakan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran melalui pengalaman langsung maupun tiruan, maka

akan semakin banyak pengalaman belajar yang diperoleh siswa (Sanjaya, 2008:199),.

SD Nasrani 2 Medan merupakan salah satu sekolah dasar yang dikelola oleh masyarakat atau swasta yang sudah mulai menerapkan kurikulum 2013 dan sudah memiliki fasilitas penunjang pembelajaran yang cukup memadai baik dari perpustakaan maupun fasilitas penunjang lainnya seperti internet (wifi). Meskipun demikian media pembelajaran yang digunakan di SD Nasrani 2 Medan masih sangat terbatas dan kurang bervariasi. Media yang biasa digunakan di SD Nasrani 2 Medan antara lain: globe, peta, atlas, gambar-gambar dan lainnya.

Para guru di SD Nasrani 2 Medan pada dasarnya sudah berusaha untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui tugas-tugas yang diberikan guru. Namun model pembelajaran yang sering digunakan guru dapat dikatakan masih kurang variatif dan cenderung menggunakan model pembelajaran langsung (*direct intructional*) atau sering disebut model ekspositori, diskusi dan latihan soal dimana siswa masih menggunakan buku dan LKS untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga masih jarang dilakukan sehingga membuat sebagian siswa merasa bosan. Media yang sering digunakan guru di SD Nasrani 2 Medan dalam pembelajaran hanyalah media gambar sederhana yang diperoleh dari internet dan dicetak (diprint) untuk dijadikan media pembelajaran, seperti gambar tokoh pahlawan, peta, hewan, tumbuh-tumbuhan dan gambar-gambar lainnya. Keterbatasan media pendukung mengakibatkan proses belajar siswa tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa.

Kurangnya penggunaan media di SD Nasrani 2 Medan juga disebabkan karena berbagai alasan seperti terbatasnya waktu untuk persiapan mengajar dan sulit mencari media yang tepat. Kepala SD Nasrani 2 Medan menambahkan alasan lain terbaiknya penggunaan media yaitu belum dimanfaatkannya komputer dan perangkat lunak yang menyertainya secara maksimal sebagai sebuah media pembelajaran. Komputer yang ada hanya digunakan sebagai alat untuk belajar program komputer, padahal para guru dapat menggunakan komputer dan perangkat lunak yang menyertainya sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat digunakan dalam menjelaskan hal yang abstrak menjadi hal yang lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Keterbatasan dan kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran menjadi masalah yang perlu diperhatikan serta dengan adanya kurikulum baru yaitu kurikulum 2013, menuntut guru untuk mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas dan menjadikan belajar siswa lebih menyenangkan dan lebih bermakna.

Mengacu pada tahapan operasional konkret, pengalaman belajar, dan sebagai solusi mengatasi keterbatasan media, perlu adanya pengembangan media baru yang sesuai dengan tahapan operasional konkret dan memberikan pengalaman tiruan. Media yang diperlukan berupa media berbasis multimedia. Menurut Anita (2009:61), dimanfaatkannya multimedia dan sebagai sumber informasi serta metode pembelajaran, pencapaian hasil pembelajaran diharapkan lebih meningkat. Multimedia dapat diartikan sebagai gabungan berbagai macam media (teks, gambar, audio, video, animasi) yang disusun secara utuh, terintegrasi,

dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat komputer. Dengan cara ini proses belajar mengajar akan lebih menarik, sehingga akan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Pengembangan media dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru. Pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran di dalam kelas juga pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, diantaranya penelitian Rozie (2013), tentang pengembangan media video pembelajaran daur air untuk meningkatkan proses dan hasil belajar IPA siswa SD dan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media video pembelajaran daur air dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Bintoro 02 Jember dan pengembangan produk media video pembelajaran daur air dapat dikatakan sangat layak dari segi kelayakan, keefektifan, keterterapan, dan kemenarikan.

Hasil penelitian Putra dan Agung (2015), tentang pengembangan media pembelajaran berbasis komputer untuk standar kompetensi melakukan instalasi sound system di SMK ST Louis Surabaya, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis komputer menggunakan *software Microsoft PowerPoint*, *multism* dan video pembelajaran pada Media Caraka sangat valid digunakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis komputer juga dinyatakan sangat baik. Hasil penelitian Abyadati, dkk., (2015), tentang pengembangan media pembelajaran *Animated Video* pada materi fluida SMA, telah menghasilkan produk media pembelajaran Fisika materi Fluida untuk SMA dan nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa *Animated Video* layak digunakan sebagai media

pembelajaran Fisika SMA dan dapat membantu siswa dalam memahami materi Fluida.

Pengembangan media dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggabungkan berbagai macam media (teks, gambar, audio, video, animasi), salah satunya dapat menggunakan aplikasi atau *software* Camtasia Studio. Camtasia merupakan salah satu bentuk pemrograman yang digunakan untuk merekam (*recording*) seluruh aktivitas di layar monitor (*desktop*) dan dapat pula disisipi suara (Techsmith dalam Arifin dan Nuroso, 2011:80). *Output* program ini dapat berupa video berekstensi *avi* atau *camrec*. Media Camtasia Studio yang saat ini sudah mulai banyak dikembangkan dan digunakan di sekolah lebih baru dari media *Powerpoint*. Media ini tergolong audio-visual yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk melihat, mendengar dan mengetahui materi yang disajikan. Camtasia Studio adalah sebuah *software* yang dapat merekam segala sesuatu yang sedang berlangsung pada layar monitor; oleh karena itu *software* ini biasanya digunakan untuk membuat video tutorial atau video presentasi.

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dilakukan dengan menggunakan *software* Camtasia Studio untuk SD kelas V, karena karakteristik belajar siswa kelas V SD yang termasuk dalam tahapan operasional konkret. Media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Camtasia Studio, dikembangkan dengan tujuan untuk memperjelas materi yang disampaikan sehingga siswa dapat mudah memahami materi yang diajarkan dan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran baru yang dapat mengurangi suasana statis dan membosankan bagi siswa, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Siswa juga akan lebih bersemangat, tidak takut dan

tidak jenuh dalam pembelajaran karena materi pelajaran yang selama ini bersifat abstrak kini dapat divisualisasikan sehingga lebih mudah dipahami dengan media pembelajaran berbasis multimedia.

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Camtasia Studio dibatasi pada pembelajaran PKn kelas V SD. Salah satu tujuan mata pelajaran PKn di tingkat SD adalah agar siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Hal ini memberi makna bahwa PKn diarahkan untuk mencari dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kewarganegaraan dan proses pembelajaran PKn lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar atau berpusat pada siswa.

Proses pembelajaran PKn yang dilakukan guru di SD Nasrani 2 Medan masih berpusat pada guru dan cenderung menggunakan model pembelajaran langsung (*direct intructional*) atau ekspositori. Hal ini tentu saja membuat siswa menjadi tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia di sekolah seperti penggunaan media komputer dalam kegiatan pembelajaran PKn belum dimanfaatkan secara maksimal. Sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran PKn yang akan dikembangkan dibatasi pada subtema Indonesiaku, Bangsa yang Berbudaya. Materi yang akan dikembangkan dirancang berdasarkan kurikulum 2013, melalui proses pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) melalui kegiatan-kegiatan berbentuk tugas yang mencakup proses mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan.

Pengembangan media pembelajaran PKn berbasis multimedia dengan menggunakan Camtasia Studio juga bertujuan untuk menghasilkan sebuah pembelajaran multimedia sebagai media pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat mengembangkan keaktifan dan pemahaman siswa serta memberikan pengalaman yang berbeda kepada siswa dalam belajar sehingga siswa jadi lebih semangat dan lebih termotivasi dalam belajar.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran langsung (*direct intructional*), diskusi dan latihan soal dalam menjelaskan materi PKn kepada siswa.
2. Penggunaan media dalam proses pembelajaran masih jarang dilakukan sehingga membuat sebagian siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran.
3. Media yang sering digunakan guru PKn hanyalah peta, atlas, dan media gambar sederhana seperti gambar pahlawan, gambar pakaian dan rumah adat serta gambar relevan lainnya yang diperoleh dari internet dan diprint untuk dijadikan media sehingga penggunaan media kurang membentuk pengalaman langsung dan kurang sesuai dengan tahapan perkembangan siswa.
4. Keterbatasan media pembelajaran mengakibatkan proses belajar siswa tidak maksimal dan kurang menarik perhatian siswa.
5. Komputer dan perangkat lunak yang menyertainya masih belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran.

6. Belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan *software* Camtasia Studio.

### 1.3. Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian dibatasi berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar masalah lebih dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang dikehendaki. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Camtasia Studio. Pengembangan media dibatasi pada pembelajaran PKn kelas V SD pada subtema Indonesiaku, Bangsa yang Berbudaya. Sekolah yang akan dijadikan subjek uji coba adalah SD Nasrani 2 Medan.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang ditentukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Camtasia Studio yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran PKn subtema Indonesiaku, Bangsa yang Berbudaya pada kelas V SD Nasrani 2 Medan dilihat dari kualitas teknis dan *content* media?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Camtasia Studio yang digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran PKn subtema Indonesiaku, Bangsa yang Berbudaya pada kelas V SD Nasrani 2 Medan?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Camtasia Studio yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran PKn subtema Indonesiaku, Bangsa yang Berbudaya kelas V di SD Nasrani 2 Medan.
2. Untuk mengukur dan mengetahui keefektifan produk media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Camtasia Studio yang digunakan pada pembelajaran PKn subtema Indonesiaku, Bangsa yang Berbudaya pada kelas V SD Nasrani 2 Medan.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait, antara lain:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan stimulus dan motivasi kepada para siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas serta memberikan suasana belajar yang berbeda dan menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman, keterampilan dan hasil belajar siswa sesuai dengan tahap perkembangan dan pengalaman belajarnya.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dan memberikan media alternatif bagi guru yang dapat mendukung keberhasilan efektivitas dan efisiensi dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pada pembelajaran PKn.

3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif dan menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam upaya sosialisasi penggunaan media berbasis multimedia menggunakan Camtasia Studio sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah dasar.
4. Bagi dinas terkait, khususnya Dinas Pendidikan Kota Medan diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi guru SD.

