

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar mengalami perubahan dan bersifat dinamis. Hal ini dikarenakan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang semakin pesat. Hatta (2017) menyatakan bahwa terdapat kontribusi yang positif unsur-unsur dinamis pembelajaran, fasilitas belajar, dan motivasi berprestasi terhadap kepuasan siswa. Hasil ini memberi makna bahwa jika unsur-unsur dinamis pembelajaran dilaksanakan dengan baik, maka akan diiringi dengan pengembangan motivasi dan prestasi siswa. Selanjutnya, Abdullah (2017) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Hubungan guru dan siswa harus bersifat dinamis dan syarat dengan makna edukasi. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Untuk itu penggunaan pendekatan dan model pembelajaran harus mampu mengaktifkan siswa agar terdapat perubahan pada diri siswa dalam kegiatan belajar.

Pola belajar *daring* yang diberlakukan saat ini mendorong dan memotivasi para pengajar untuk kreatif dalam mengajar dan mempersiapkan bahan ajarnya. Jarak tidak boleh lagi menjadi penghambat dan halangan dalam memperoleh ilmu. Platform-platform untuk memfasilitasi seperti *ZOOM*, *google class*, *webex*, dan yang lainnya telah digunakan dan tidak lagi menjadi asing sebagai media pertemuan antara pengajar dan pembelajar. Haqien & Rahman (2020) menjelaskan pemanfaatan aplikasi *Zoom Meeting* baru dilakukan ketika di masa *social distancing* ini yang mengharuskan mahasiswa untuk kuliah berbasis *online*.

Keberadaan teknologi informasi harus diimbangi dengan kemampuan para pengajar untuk terus melanjutkan dan mengembangkan metode dan teknik pembelajaran yang dapat memberikan suasana baru dalam lingkungan belajar. Penggunaan media IT seperti menggunakan gawai bagi siswa/siswi juga menyenangkan karena mereka sangat akrab dengan perangkat ini dan sangat baik jika perangkat tersebut lebih banyak digunakan untuk belajar dan memperoleh informasi untuk meningkatkan keilmuan dibandingkan didominasi untuk bermain game atau mengonsumsi informasi yang tidak layak untuk usia para pelajar. Sebagai salah satu media, Lubis (2015) menyatakan penggunaan gawai untuk membuat video dalam tugas video berbahasa Inggris telah membuat mahasiswa bersemangat karena mereka terlibat sebagai aktor/pelaku untuk mempraktikkan bahasa Inggris sekaligus sebagai sutradara dan editor dalam membuat tugas tersebut. Hal ini membuat konsep pelajaran yang mereka pelajari menjadi lebih paham dan tersimpan dalam jangka waktu yang lama dikarenakan melibatkan banyak indera disertai tindakan dalam menyiapkan tugas tersebut.

Di SMK Panca Budi Medan, dari semua mata pelajaran, hanya dua guru saja yang terkadang mengajar secara *virtual* melalui metode ceramah dan menggunakan powerpoint. Sedangkan yang lainnya hanya memberikan materi dan tugas-tugas untuk dikerjakan dalam waktu tertentu. Materi-materi yang diberikan diambil dari internet dan dibagikan kepada siswa. Hal ini menyebabkan kebosanan dan juga suasana pembelajaran menjadi tidak interaktif. Dari observasi awal, diperoleh informasi para siswa ingin gurunya yang mengajar dan mereka sangat menginginkan untuk melihat performansi guru mereka dalam mengajar dibandingkan melihat dan belajar dari *file-file* atau link-link yang diberikan.

Sehingga pada saat guru mengadakan ulangan, nilai ulangan rata-rata tes hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. 1 Daftar nilai terakhir kelas XI AP

NO	Kelas	KKM	Persentase siswa yang tuntas	Persentase siswa yang tidak tuntas	Jumlah siswa
1	XIAp 1	75	58 %	42 %	23
2	XIAp 2	75	42 %	58 %	20
3	XIAp 3	75	58 %	42 %	23
					66

Sumber : Daftar Kumpulan Nilai (DPN) siswa kelas XI jurusan administrasi perkantoran

Kondisi tersebut menunjukkan siswa hanya Menerima materi dan tugas-tugas melalui aplikasi *WhatsApp* dan *e-learning*, membuat para siswa merasa terbebani karena harus mencari informasi sendiri melalui *google* dan terkadang terbebani dengan paket data jaringan internet yang tidak stabil. Selama ini guru mengumpulkan bahan ajarnya melalui mengumpulkan link-link yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkannya. “Kurang pas kalau yang mengajar adalah bukan guru kami” demikian Nayla Aurelia XI Ap salah satu siswi menjawab ketika peneliti menanyakan beberapa pertanyaan mengenai kondisi pembelajaran *daring* yang mereka alami saat ini. Siswa membutuhkan sebuah bahan ajar yang interaktif yang lengkap baik dari segi materi, contoh soal maupun latihan soal terutama untuk materi yang bersifat abstrak maupun visual, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep terhadap materi yang disajikan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan penggunaan media ajar yaitu video ajar berbasis software *camtasia* dimana guru

bidang studi yang langsung menyampaikan materi sesuai harapan siswa. Hal ini akan sangat membantu dikarenakan situasi dan kondisi pandemi COVID-19 yang mengharuskan pembelajaran secara *daring* dan pembuatan video ajar berbasis *camtasia* menjadi solusi bagi tenaga pendidik untuk memberikan bahan ajar yang sudah disiapkan. *Camtasia* memiliki kelebihan yaitu: *Webcam, Record Video, Audio; software* ini mampu merekam aktivitas layar dan juga mampu menggunakan *webcam* disamping itu juga dilengkapi merekam audio yang sangat jernih. Tiga aktivitas yang menjadi satu inilah yang menjadikan *Camtasia* mampu untuk diajukan sebagai *software* favorit untuk *YouTuber* yang suka membuat tutorial dari PC-nya, Dapat mengedit video, *Camtasia Studio* juga menyediakan edit video hasil rekaman, dan bisa menambah sampai puluhan layar edit, baik itu video, audio atau tulisan. Disamping itu alat-alat untuk mengedit juga cukup lengkap termasuk jenis-jenis fitur standar lainnya tentunya selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan seperti : Jika dibandingkan dengan *Adobe Premiere* fitur pada *camtasia* masih kurang lengkap, tetapi sebenarnya fitur dalam *Camtasia Studio* itu sendiri sudah cukup standar , Aktifasinya masih bisa dibobol dengan *crack* dan *patch* .Pengembangan media ajar dengan menggunakan video ajar dilakukan untuk memudahkan guru mempersiapkan bahan ajar sesuai silabus dan guru mata pelajaran terkait juga sebagai pengajarnya.

Keberadaan perangkat seperti komputer, *laptop, notebook*, bahkan gawai yang bisa mengakses bahan pembelajaranpun sudah bukan merupakan hal yang asing bagi para siswa di SMK BM Panca Budi. Kondisi pandemi COVID-19 yang dihadapi saat ini, mau tidak mau telah menghantarkan pola pembelajaran yang menggunakan media informasi teknologi. Sadikin & Hamidah (2020) menjelaskan

pembelajaran *daring* efektif dalam mengatasi pembelajaran yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam kelas *virtual* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran *daring* juga dapat membuat mahasiswa belajar mandiri dan motivasinya meningkat dan pembelajaran *daring* dapat menekan penyebaran COVID-19 di perguruan tinggi. Selanjutnya Handarini & Wulandari (2020) menyatakan bahwa *Study from Home* (SFH) merupakan salah satu dampak dari adanya wabah COVID-19, yang menyebabkan pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah menjadi diliburkan dan belajar di rumah masing-masing. Dalam pembelajaran *daring* tentunya membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, seperti laptop, komputer, smartphone dan jaringan internet. Hal itulah merupakan salah satu tantangan untuk melakukan pembelajaran *daring*.

Meskipun memiliki kelemahan seperti membutuhkan media internet dan perangkat untuk menampilkan suatu objek atau fenomena, akan tetapi tidak dapat dihindari kehadiran teknologi informasi saat ini telah menjadi bagian dari aktivitas hidup termasuk pembelajaran. Sutirman (2016) menjelaskan bahwa dalam dunia pendidikan, internet menjadi media pendidikan yang sangat ideal untuk melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh, karena dapat digunakan sebagai sumber bahan mengajar dengan mengakses materi kuliah yang cocok untuk diajarkan kepada siswa maupun mahasiswa. Hakikat belajar mengajar tetap memiliki tujuan untuk menginformasikan, mengajarkan, membagikan dan meningkatkan kemampuan pembelajar. Akan tetapi seiring kondisi dan situasi perkembangan teknologi, teknik pembelajaran sangat terkait dengan keberadaan media informasi teknologi tersebut.

Upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dilakukan secara terus menerus terlihat pada beberapa kali perubahan pada kurikulum. Upaya pemerintah yang lain terlihat pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang ini mampu menjamin peningkatan mutu pendidikan saat ini, salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui peningkatan kualitas pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan guru di lingkungan belajar. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa: 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.

Melalui Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1 tersebut, dalam pembelajaran diharapkan pendidik dapat menggunakan metode maupun media yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana menyenangkan, menarik, dan interaktif yang disesuaikan dengan tahap perkembangan berfikir, karakteristik dan kondisi belajar siswa. Kondisi ini juga sangat diperlukan pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK (Mekolah Menengah Kejuruan).

Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan penting diajarkan di SMK. Fardila *et al.* (2015) menjelaskan jiwa dan semangat wirausaha akan menghasilkan sumber daya manusia inovatif yang mampu membebaskan bangsa dan negara dari ketergantungan sumber daya alam dan juga dalam mengatasi persoalan tenaga kerja, tiada lain adalah dengan cara berwirausaha untuk

membuka lapangan pekerjaan. Untuk itu, diperlukan sumber daya inovatif dengan cara pembentukan atau perkembangan sikap wirausaha dengan pengelolaan penciptaan karya melalui pendidikan.

Menurut Sudjana & Rivai (2002) penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan proses berfikir siswa dari berfikir kongkret menuju ke berfikir abstrak. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka dalam belajar sehingga akan lebih memahami apa yang dipelajari, dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Namun, pelaksanaan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang terjadi di kelas XI SMK-BM Panca Budi selama ini meskipun sudah menggunakan media *e-learning* akan tetapi para siswa mengeluhkan karena mereka hanya menerima file-file atau link-link yang harus mereka lihat dan pelajari secara mandiri. Dengan demikian, melalui pengembangan melalui penggunaan video ajar yang bernama camtasia studio, maka terpenuhi keinginan siswa mengenai guru bidang studi yang tetap mengajarkan sehingga terasa lebih nyata dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, beberapa variabel permasalahan muncul seperti berikut:

1. kondisi pembelajaran yang menuntut pembelajaran secara daring
2. Siswa memiliki keinginan untuk memperoleh materi secara audio-visual dari guru mereka sendiri yang mengajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan tetapi belum terpenuhi.
3. Kebijakan peraturan pemerintah melarang tatap muka secara langsung

4. Keterbatasan waktu dalam Zoom meeting karena tidak difasilitasi premium dari sekolah
5. Tidak memiliki ruang khusus untuk bertatap muka dalam proses pembelajaran

Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan video ajar berbasis camtasia studio pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan bagi siswa kelas XI di SMK-BM Panca Budi, Medan Tahun Ajaran 2021/2022.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah diatas, maka batasan penelitian ini dibatasi pada pengembangan video ajar berbasis Camtasia studio untuk melihat kelayakan dan keefektifan dalam pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada materi media promosi pemasaran bagi siswa kelas XI Ap di SMK-BM Panca Budi Medan Tahun Ajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- (1) Apakah pengembangan video ajar berbasis Camtasia studio layak untuk diterapkan dalam mengajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan bagi siswa kelas XI Ap di SMK-BM Panca Budi Medan Tahun Ajaran 2021/2022?
- (2) Apakah pengembangan video ajar berbasis Camtasia studio efektif untuk meningkatkan hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan bagi siswa kelas XI Ap di SMK-BM Panca Budi, Medan Tahun Ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Untuk mengetahui kelayakan video ajar berbasis Camtasia studio dalam pembelajaran Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Ap SMK-BM Panca Budi, Medan Tahun Ajaran 2021/2022.
- (2) Untuk mengetahui keefektifan video ajar berbasis Camtasia studio dalam meningkatkan hasil belajar pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Ap SMK-BM Panca Budi, Medan Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Harapannya penelitian berikut membawa manfaat baik teoritis ataupun praktisi.

a. Manfaat Teoritis

1. Adanya video ajar ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

2. Guru dan siswa bisa melakukan pembelajaran tanpa harus bertatap muka.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Menambahkan wawasan serta ilmu pada peneliti terkait pengembangan video ajar melalui perangkat lunak *camtasia*, memberikan pengalaman terbaru pada peneliti terkait

pengembangan video ajar mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi siswa

Mempermudah siswa pada kegiatan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dalam bentuk video ajar sehingga membuat siswanya dapat belajar mengulangi pelajaran di mana dan kapan saja.

3. Bagi guru

Dengan mengetahui hasil pembelajaran setelah menggunakan video ajar mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, maka memberi gambaran pada guru agar lebih berkreatifitas saat membuat video ajar.



THE
Character Building
UNIVERSITY