

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Trianto (2011) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu kumpulan teori sistematis, yang secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA yang berlangsung di dalam kelas harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir dan bersikap secara ilmiah. Pembelajaran IPA menuntut siswa untuk berproses secara ilmiah dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan bersikap ilmiah secara terpadu. Selain itu, pembelajaran IPA di kelas harus berlangsung secara efektif supaya dapat memberdayakan potensi dan mencapai kompetensi yang diharapkan pada siswa.

Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang tidak hanya menerima informasi dari guru. Siswa akan membangun pengetahuan yang dimiliki sendiri. Selain itu, pembelajaran efektif menyediakan pengalaman nyata bagi siswa sehingga siswa dapat membangun pengertian dan konsep sendiri. Pengalaman nyata dapat dibangun melalui media pembelajaran seperti *audio-visual* sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan imajinasi dan keingintahuan. Media

berbasis teknologi yang sesuai juga akan meningkatkan rasa senang siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu SMPN di Kamal, beberapa guru cenderung jarang menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran IPA berlangsung. Bahkan sebagian besar guru di SMPN Kamal lebih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah. Selain itu, guru jarang menggunakan media pembelajaran karena rumit dan membutuhkan waktu, tenaga serta memerlukan biaya. Beberapa siswa SMPN di Kamal mengaku tidak tertarik pada pembelajaran yang diberikan oleh guru, cenderung merasa bosan dan mengantuk pada saat pembelajaran.

Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media adalah semua bentuk perantara digunakan oleh manusia untuk menyampaikan pesan, gagasan, atau pendapat sehingga dapat sampai kepada penerima (Arsyad, 2015). Media pembelajaran berbasis multimedia akan dapat mengintegrasikan gambar, suara secara interaktif melalui teknologi sehingga dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah penyampaian pesan. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia akan mempermudah guru menyampaikan materi sehingga menjadi lebih mudah dan dapat dipahami.

Multimedia adalah berbagai komponen media mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi yang terintegrasi digunakan sebagai alat presentasi yang dinamis dan interaktif. Camtasia Studio merupakan *software* (perangkat lunak)

yang dikembangkan oleh *TechSmith Corporation*. Camtasia digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada dekstop komputer. *Software* tersebut dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia yaitu dengan membuat video tutorial dan membuat video presentasi. Pembelajaran menggunakan video akan menyenangkan bagi siswa. Camtasia studio akan mempermudah guru untuk menggambarkan konsep yang abstrak lebih konkret melalui visualisasi dengan bentuk video.

Penyajian materi getaran dan gelombang dalam bentuk video diharapkan dapat menarik minat siswa, serta membangkitkan semangat siswa untuk mempelajari materi yang disajikan melalui multimedia (teks, citra, audio, video). Video pembelajaran menggunakan media *audio visual* dapat memperlihatkan contoh tentang fenomena getaran dan gelombang. Penggunaan media video dapat menjadikan pembelajaran getaran dan gelombang menjadi lebih mudah, tidak terbatas oleh ruang, serta peralatan. Siswa diharapkan dapat memecahkan permasalahan dengan baik. Penggunaan media Camtasia pada materi getaran dan gelombang akan mempermudah pemahaman siswa.

Pembelajaran IPA harus menggunakan media yang menarik dan mudah dipahami. Salah satu media pembelajaran multimedia berbasis video adalah Camtasia. Hal tersebut kemudian mendasari untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Camtasia Berbasis Video Pada Materi Getaran dan Gelombang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Guru jarang menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran IPA berlangsung.
2. Guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga pembelajaran IPA di kelas kurang efektif.
3. Beberapa siswa tidak tertarik pada pembelajaran yang diberikan oleh guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Camtasia berbasis video pada materi getaran dan gelombang?
2. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran Camtasia berbasis video?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Camtasia berbasis video pada materi getaran dan gelombang terhadap hasil belajar siswa.
2. Mengetahui respon siswa setelah menggunakan media camtasia berbasis video.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Siswa dapat memahami materi yang dipelajari dengan baik.
2. Menghasilkan media pembelajaran Camtasia berbasis video yang dapat digunakan pada proses pembelajaran.
3. Menambah wawasan guru terhadap penggunaan Camtasia berbasis video dalam pembelajaran siswa.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah Camtasia berbasis video.
2. Materi yang dipilih untuk dikembangkan oleh media adalah getaran dan gelombang.
3. Model pengembangan media yang digunakan adalah 4-D tetapi tahap *disseminate* tidak dilaksanakan.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian meliputi:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sehingga proses

belajar belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran berjalan secara efektif (Sukiman, 2012).

2. Camtasia studio merupakan salah satu media untuk membuat tutorial professional dengan mudah meng-*capture* video, animasi, *flash*, atau *software* desain 3D dan dapat mengedit video, audio, transisi, dan lain-lain (Mas'ud, 2012).