

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.¹

Pendidik ialah orang yang memiliki tanggung jawab untuk mendidik. Sebagaimana yang juga diuraikan oleh Wiji Suwarna bahwa pendidik adalah orang yang dengan sengaja mempengaruhi orang lain untuk mencapai tingkat kemanusiaan yang lebih tinggi.

Pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap anak didik oleh orang dewasa agar menjadi dewasa, pendidikan berarti usaha yang dijalankan oleh seorang atau sekelompok orang untuk mempengaruhi seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa

¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014),163

atau mencapai tingkat hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.²

Pertanyaan sering muncul adalah mempertanyakan pentingnya media dalam sebuah pembelajaran. Sebelumnya, kita harus mengetahui terlebih dahulu konsep abstrak dan konkrit dalam pembelajaran. Karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa disebut *decoding*.³

Camtasia studio merupakan aplikasi untuk meng-*capture* atau merekam tampilan layar monitor komputer. Aplikasi ini bisa juga anda gunakan untuk merekam hasil presentasi Power Point ke dalam format video. Video berbasis *camtasia studio* ini adalah salah satu *Software* pembuat tutorial sekaligus untuk editing video. *Software* ini cukup ringan dalam pengoperasiannya dengan standar spesifikasi komputer yang biasa-biasa saja, dan mudah pengoperasiannya.⁴

Software ini juga cocok digunakan dalam pembelajaran interaktif (Pembuatan Tutorial), *Company Profile*, atau presentasi dalam belajar mengajar. Siswa dapat belajar dengan mudah dan siswa diharapkan lebih giat

² Eneng Muslihah, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Diadit Media, 2010), 2.

³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2013), 4-5.

⁴ Wahana Computer, *Mudah Membuat Video Tutorial dengan Camtasia Studio 7*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2011), 1

belajar serta dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Siswa juga diharapkan dapat bersikap kreatif dan berfikir kreatif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensi atau kapasitas yang dimiliki seseorang.⁵ Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran di sekolah, dalam proses pembelajaran tersebut seorang siswa diharapkan mampu memahami materi yang telah dijelaskan oleh seorang guru sehingga siswa tersebut dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran bersifat non-fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Berbagai perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil proses pembelajaran.⁶

Salah satu di antara masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar. Keadaan pendidikan di Indonesia sangat jauh dari harapan bahkan peringkatnya sampai menurun.

⁵ Doni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), 79.

⁶ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 25.

Pada dasarnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa cenderung kurang memahami dan berdampak menurunnya hasil belajar siswa. Harusnya siswa mampu mengembangkan belajarnya dengan cara dapat menjelaskan materi, memberikan contoh dalam kehidupan nyata, berperan aktif dalam bertanya dan menjawab, siswa mampu menyimpulkan materi yang sudah guru jelaskan, siswa juga harus berperan aktif dalam pembelajaran, dan siswa mampu mengekspresikan dalam kecakapan mimik dan gerakan jasmani saat pembelajaran. Tetapi disini peranan siswa sama sekali tidak ada. Siswa hanya hadir untuk mendengarkan saja, tidak benar-benar menyimak apa yang sedang guru jelaskan. Bahkan sebelum dan setelah pelajaran siswa sama sekali tidak memberi pendapat. Terkadang guru juga memberikan pertanyaan diawal pembelajaran, ketika siswa ditanya, siswa lebih sering kebingungan karena siswa tidak benar-benar memahami apa yang dijelaskan guru pada setiap pembelajaran.

Sejarah kebudayaan Islam bagi sebagian siswa merupakan suatu kesenangan yang timbul secara alamiah, tetapi bagi sebagian besar siswa yang lain, sejarah kebudayaan Islam adalah pelajaran yang sulit di pahami. Pelajaran sejarah kebudayaan Islam bagi banyak siswa menjadi beban selama menjalani masa sekolah, padahal sejarah kebudayaan Islam adalah ilmu dasar dari tingkat pendidikan MI, MTs, sampai MA yang membahas sejarah dari masa ke masa dan juga menambah wawasan siswa.

Realitanya saat ini, banyak siswa merasa kesulitan dalam mempelajari dan menguasai pelajaran sejarah kebudayaan Islam di sekolah, hal ini berakibat rendahnya hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar sejarah kebudayaan Islam, baik berasal dari diri sendiri (faktor internal) maupun faktor yang berasal dari lingkungan luar siswa (faktor eksternal).

Pada umumnya faktor internal yang mempengaruhi siswa adalah kurangnya motivasi dari dalam diri siswa untuk belajar dan keinginan untuk mencoba. Selain faktor internal, juga terdapat faktor eksternal antara lain yaitu metode mengajar guru yang masih menggunakan metode konvensional atau ceramah., dan media yang digunakan oleh guru adalah media buku paket, spidol dan papan tulis saja, sehingga kurang menarik.

Selain itu aktivitas belajar siswa sering terganggu karena banyaknya siswa yang sering keluar masuk kelas dan bahkan membuat pembicaraan sendiri pada saat guru sedang menyampaikan materi, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya duduk pasif tanpa bertanya apabila ada materi yang kurang dimengerti, hal ini juga membuktikan bahwa kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran.⁷

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang cenderung membosankan. Tidak bisa dipungkiri sejak dulu mata pelajaran

⁷ Anis Fauzi, dkk, "Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi di MTs Al-Fitroh Tangerang)", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 01, (2020), 55.

Sejarah Kebudayaan Islam ini sangat membosankan. Banyak siswa yang merasakan ini, bahkan sebelum pelajaran dimulai pun siswa sudah malas dan ketika pelajaran dimulai tidak sedikit siswa yang tidak memperhatikan bahkan asik sendiri dengan temannya. Dalam pembelajaran ini, ada beberapa siswa yang berani pura-pura izin ke toilet agar tidak jenuh di kelas.

Untuk mengatasi hal tersebut dari sisi media pembelajaran, kualitas dapat dilihat dari seberapa efektif media belajar digunakan oleh guru untuk meningkatkan intensitas belajar siswa. Dari sudut fasilitas belajar kualitas dapat dilihat dari seberapa kontributif fasilitas fisik terhadap terciptanya situasi belajar yang aman dan nyaman. Sedangkan dari aspek materi, kualitas dapat dilihat dari kesesuaiannya dengan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai siswa.⁸

Pada kesempatan ini, penulis berharap hasil belajar siswa terkhusus pada materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat ditingkatkan. Oleh karena itu penulis sangat berharap dengan adanya penelitian menggunakan aplikasi *Camtasia Studio* ini, peserta didik tertarik untuk meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Serta bagi guru, dapat meningkatkan kemampuan untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi di era modern atau era industri 4.0 seperti ini.

⁸ Anis Fauzi dan Syahirul Alim, "Hubungan Gaya Kepemimpinan Sekolah dan Media Pembelajaran dengan Kinerja Guru SMA di Kabupaten Serang", *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 2, (Agustus, 2017), 143.

Dengan demikian penulis memilih judul: **Penerapan Media Pembelajaran Video Berbasis Camtasia Studio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah yang terkait dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa tidak mampu menjelaskan materi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Siswa tidak mampu memberikan contoh dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Siswa tidak berperan aktif saat tanya jawab dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
4. Siswa tidak mampu menyimpulkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
5. Siswa kurang berpartisipasi atau terlibat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
6. Siswa kurang mengekspresikan dalam kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalahnya menitikberatkan pada:

1. Media pembelajaran video dibuat menggunakan *software camtasia studio*.

2. Media pembelajaran video berbasis *camtasia studio* berisi materi tentang Strategi dan Substansi Dakwah Khulafaur Rasyidin
3. Hasil belajar siswa yang diuji yaitu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MAN 1 Pandeglang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Strategi dan Substansi Dakwah Khulafaur Rasyidin pada kelas X di MAN 1 Pandeglang?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran video berbasis *Camtasia Studio* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Strategi dan Substansi Dakwah Khulafaur Rasyidin?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilaksanakan adalah untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran video berbasis *camtasia studio* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Strategi dan Substansi Dakwah Khulafaur Rasyidin kelas X di MAN 1 Pandeglang.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video berbasis *camtasia studio* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Strategi dan Substansi Dakwah Khulafaur Rasyidin kelas X di MAN 1 Pandeglang.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memotivasi serta mengatasi kejenuhan siswa dalam proses belajar.

2. Bagi Guru

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternative pembelajaran untuk diterapkan dan dikembangkan di sekolah serta dapat menjadi bahan pertimbangan atau informasi untuk mengkaji lebih dalam tentang penerapan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan media pembelajaran video berbasis Camtasia Studio.

3. Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah pada umumnya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan menambah wawasan terhadap penerapan media pembelajarn video berbasis Camtasia Studio dalam pembelajaran Seajaran Kebudayaan Islam siswa.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembahasan, pemahaman yang jelas, dalam membaca proposal skripsi maka disusunlah penulisan proposal skripsi secara garis besar sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, pengajuan hipotesis penelitian tentang “Penerapan media pembelajaran video berbasis camtasia untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI (Studi eksperimen di MAN 1 Pandeglang)

BAB III Metodologi Penelitian terdiri dari, waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, teknik analisis data, hipotesis statistik.

BAB VI Hasil penelitian dan pembahasan terdiri dari, deskripsi data, uji persyaratan analisis, uji hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup terdiri dari, kesimpulan dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA