

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Menurut Engku dan Zubaidah, pendidikan adalah “Usaha mendorong dan membantu seseorang mengembangkan segala potensinya serta mengubah diri sendiri dari satu kualitas kepada kualitas yang lain yang lebih tinggi”<sup>1</sup>. Sehingga pendidikan itu sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa.

Menurut Putra, pembelajaran merupakan aktifitas yang dilakukan guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik atau guru, peserta didik atau siswa, metode, media pembelajaran, situasi atau lingkungan dan evaluasi. Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik atau siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran.<sup>2</sup>

Menurut Kuswanto dan Walusfa, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa pengaruh yang besar dalam bidang pendidikan. Pengaruh perkembangan tersebut terlihat jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Salah satu contoh pembaruan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran mampu mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih menarik. Konsep-konsep

---

1 Iskandar Engku, Siti Zubaidah, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2016), 4

2 Ilham Eka Putra, *Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif*, (Jurnal Teknoif, Vol.1, No.2, Edisi Oktober 2013)

pembelajaran yang abstrak digambarkan secara kongkrit dengan tampilan yang visual dan interaktif.<sup>3</sup>

Menurut Kustandi perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tentu juga berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Pada era globalisasi ini seorang pendidik harus mengikuti perkembangan zaman, salah satunya pada pemanfaatan multimedia untuk kegiatan pembelajara dengan siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar.<sup>4</sup>

Pada era sekarang, dimana masa pandemi covid-19 sedang berlangsung saat ini, memaksa para pendidik untuk menggunakan media teknologi untuk kegiatan mengajarnya, mengingat waktu, lokasi, dan jarak menjadi persoalan besar pada masa pandemi ini, sehingga pemerintah mengambil solusi untuk pembelajaran jarak jauh, yang mengharuskan pembelajaran di kelas di tiadakan.

Menurut Djamarah, media adalah alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.<sup>5</sup> Secara luas Pengertian media menurut Hidayatullah dkk, media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauam siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia meskipun dalam kadar

---

3 Joko Kuswanto, Yosita Walusfa, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas Viii,(Innovative Journal Of Curriculum And Educational Technology Ijcet 6 (2) (2017), 1

4 Cecep Kustandi, Media Pembelajaran, (Bogor: Galia Indonesia, 2016), 6

5 Djamarah, Dkk, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Pt Rineka Cipta, 2006), 121

yang berbeda-beda.<sup>6</sup> Sehingga penggunaan multimedia sangat dibutuhkan untuk penyaluran informasi kepada murid.

Menurut Darmawan pada era teknologi dan informasi ini yang merambah dunia pembelajaran, maka pendekatan-pendekatan serta model pembelajaran yang mempermudah peserta didik maupun pendidik mulai dikembangkan.<sup>7</sup> Dengan memanfaatkan perkembangan media teknologi, khususnya pada media pembelajaran *powerpoint* dengan *software camtasia studio*.

Menurut Aripin *camtasia studio* merupakan perangkat lunak yang di kembangkan khusus di bidang multimedia, program yang dikemas berbentuk *recording, editing, dan publishing* dalam membuat video *presentasi* yang ada di layar komputer, pada saat *presentasi* pengajar bisa menyampaikan serta berinteraksi dengan *audiens*.<sup>8</sup> Karena *software camtasia studi* tersebut mampu merekam semua yang ada di layar termasuk muka seorang pengajar pun bisa terekam, dengan mengkombinasikan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* bisa di bilang berbentuk seperti video tutorial yang berbentuk interaksi yang akan mempermudah murid dalam memahami *makhorjul* huruf dengan baik dan benar.

---

6 Hidayatullah, Eko Wahyu Wibowo, Dan Aan Amshori, Pengembangan Media Dan Sumber Belajar, (Serang: Lembaga Penjaminan Mutu, 2014), 1

7 Deni Darmawan, Inovasi Pendidikan, ( Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012), 115

8 Aripin, Membuat Video Klip Super Keren dengan Camtasia Studio. (Super Komputer Publishing, 2011), 1-2.

Menurut Mahtum, mata pelajaran Al-Qur'an Hadis mempunyai peranan penting dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Dalam pembelajaran ini siswa diberikan pemahaman mengenai ilmu membaca, memahami, menafsirkan dan mengetahui isi kandungan Al-Quran dan hadis. pengaruh pembelajaran Al-Quran dan hadis demikian kentalnya dengan pendidikan agama Islam, ia digunakan untuk memahami dan menguasai ajaran agama Islam. Mengajarkan membaca Al-Qur'an, haruslah dengan cara-cara yang menyenangkan. Berdasarkan kenyataan di atas perlu ditemukan cara terbaik untuk menyampaikan konsep *makhorijul* huruf sehingga peserta didik termotivasi mengikuti pembelajaran yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>9</sup>

Al-Quran merupakan firman Allah yang maha suci dan agung, yang menjadi pedoman hidup seluruh umat Islam. Membacanya bernilai ibadah dan mengamalkannya merupakan kewajiban yang diperintahkan dalam agama. Menurut Al-Hafizh, Seorang muslim harus mampu membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah ilmu tajwid karena hukumnya *faridhu 'ain* dan hukum mempelajarinya adalah *faridhu kifayah*.<sup>10</sup>

Dewasa ini, banyak umat Islam yang membaca Al-Quran tidak sesuai dengan kaidah tajwid khususnya *makhorijul* huruf, sehingga dapat mengubah makna dari ayat Al-Qur'an. Menurut Kurnaedi Dan Jabal membaca Al-Qur'an tidaklah sama seperti membaca kitab-kitab lain buatan manusia, membaca al-qur'an harus dengan yang diperintahkan Allah SWT dan

---

9 Ali Mahtum, Maman Rachman, Siskandar. Keefektifan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Cd. *Innovative Journal Of Curriculum And Educationaltechnology* 1 (2) (2012)

10 Abdul Aziz Abdur Rauf Al-Hafizh. *Panduan Ilmu Tajwid Aplikatif*. (Jakarta: Markaz Al-Qur'an. 2017), 9-10

Rasulnya.<sup>11</sup> Ada aturan-aturan tertentu yang harus dilakukan. Hal yang paling utama bahwa membaca Al-Qur'an harus dengan tajwid dan disamping itu agar fasih dan trampil membaca Al-Qur'an perlu latihan mandiri tanpa bertemu saat di kelas dengan waktu terbatas.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs Al-Jauharotunnaqiyah beberapa siswa pada saat pembelajaran berlangsung siswa merasa bosan, mengantuk, suasana kelas tidak kondusif dan siswa kurang fokus dalam pembelajaran. Sedangkan dalam membaca Al-Quran beberapa siswa sudah dapat membacanya, tetapi dalam penyebutan huruf masih banyak yang belum sesuai dengan *makhorijul* huruf dan di sisi lain pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk mengajarkan Al-Quran sehingga siswa dapat membaca dengan baik dan benar. Guru hanya mengandalkan buku dan metode ceramah sehingga siswa kurang interaktif dalam kegiatan belajar mengajar dan proses belajar Al-Quran sedikit terhambat dan membutuhkan waktu yang lama untuk bisa membaca dengan baik dan benar.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Video Pembelajaran**

---

11 Abu Ya'la Kurnaedi Dan Nizar Sa'ad Jabal. Metode ASY-Syafi'i. (Jakarta: Pusaka Imam ASY-Syafi'i. 2010), iii

## **Dengan *Software Camtasia Studio* Pada Materi Tajwid Dalam Bidang *Study Al-Qur'an Hadist***

### **B. Identifikasi masalah**

1. Dalam pembelajaran di kelas guru lebih sering menggunakan buku, dan metode ceramah dan hafalan untuk siswa.
2. Belum ada media interaktif yang di gunakan guru untuk mengajar Al-Qur'an kepada siswa, sehingga siswa dapat membaca dengan baik dan benar.
3. Belum adanya pengembangan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* pada saat pembelajaran di kelas.
4. Semenjak masa pandemi Covid-19, waktu KBM di kelas dikurangi sehingga penyampaian materi jadi tidak tersampaikan sepenuhnya.
5. Belum adanya media pendukung pembelajaran di rumah pada saat pandemi covid-19
6. Apakah siswa dalam membaca Al-Qur'an sudah sesuai dengan *makhorijul* huruf.
7. Beberapa Siswa dapat membaca Al-Qur'an tapi dalam penyebutan huruf masih mengalami kesalahan.

### **C. Batasan masalah**

Dengan luasnya cakupan pembahasan mengenai pengembangan media dan ilmu tajwid, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan

agar penulis skripsi dapat terfokus pada masalah yang ada. Pada penelitian ini penulis membatasi pada masalah: Pengembangan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* dalam materi *makorijul* huruf di MTs Al-Jauharotunnaqiyah.

#### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* pada materi tajwid dalam bidang *study* Al-Qur'an Hadist di MTs Al-Jauharotunnaqiyah Keramat watu Kab. Serang?
2. Bagaimana cara menerapkan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* pada materi tajwid bidang *study* pelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas?
3. Apa hambatan dalam pengembangan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* pada materi tajwid dalam bidang *study* Al-Qur'an Hadist di MTs Al-Jauharotunnaqiyah Keramat watu Kab. Serang?
4. Apa hasil yang dicapai dalam pengembangan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* pada materi tajwid dalam bidang *study* Al-Qur'an Hadist di MTs Al-Jauharotunnaqiyah Keramat watu Kab. Serang?
5. Bagaimana cara mengatasi hambatan dalam pengembangan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* pada materi tajwid dalam

bidang *study* Al-Qur'an Hadist di MTs Al-Jauharotunnaqiyah Keramat watu Kab. Serang?

#### **E. Tujuan penelitian**

Sesuai rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* pada materi tajwid dalam bidang *study* Al-Qur'an Hadist di MTs Al-Jauharotunnaqiyah Keramat watu Kab. Serang.
2. Untuk mengetahui cara menerapkan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* pada materi tajwid dalam bidang *study* Al-Qur'an Hadist di kelas.
3. Untuk mengetahui hambatan apa saja dalam pengembangan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* pada materi tajwid dalam bidang *study* Al-Qur'an Hadist di MTs Al-Jauharotunnaqiyah Keramat watu Kab. Serang.
4. Untuk mengetahui hasil apa saja yang dicapai dalam pengembangan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* pada materi tajwid dalam bidang *study* Al-Qur'an Hadist di MTs Al-Jauharotunnaqiyah Keramat watu Kab. Serang.
5. Untuk mengetahui cara mengatasi hambatan dalam pengembangan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* pada materi tajwid dalam



bidang study Al-Qur'an Hadist di MTs Al-Jauharotunnaqiyah Keramat watu Kab. Serang

## **F. Manfaat penelitian**

### 1. Bagi siswa

Pelaksanaan penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan siswa bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu belajar siswa serta dapat memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi ilmu tajwid yang disampaikan oleh gurunya, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

### 2. Bagi peneliti

Menjadi sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan terhadap proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist.

### 3. Bagi Guru

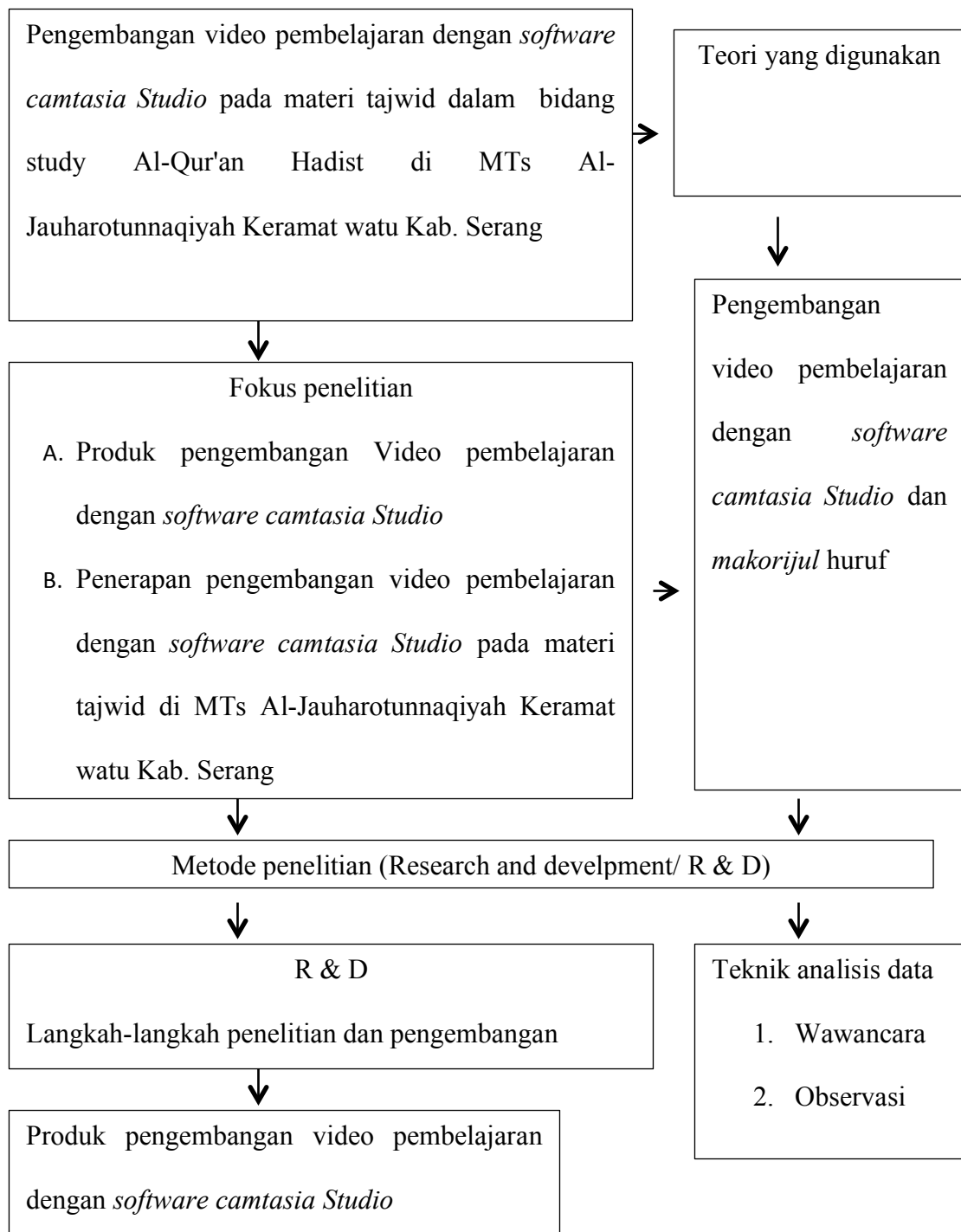
Dengan hasil pengembangan dan penelitian ini guru dapat menciptakan suasana yang belajar yang menarik dan interaktif serta memberikan alternatif media dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Siswa juga dapat lebih antusias dan semangat dalam belajar serta tertarik untuk memahami pelajaran Al-Qur'an hadis dengan cara yang menyenangkan.

#### 4. Bagi Sekolah

Pelaksanaan penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam rangka meningkatkan pembelajaran di dalam kelas berupa pencapaian ketuntasan belajar ilmu tajwid.

#### **G. Kerangka berfikir**

Adapun kerangka berfikir dari skripsi yang berjudul “pengembangan video pembelajaran dengan *software camtasia Studio* pada materi tajwid dalam bidang study Al-Qur'an Hadist di MTs Al-Jauharotunnaqiyah Keramat watu Kab. Serang”



## H. Sistematika penulisan

Untuk mempermudah pembahasan dan pemahaman yang jelas, dalam proposal skripsi maka disusunlah penulisan sistematika penulisan skripsi secara garis besar sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan terdiri dari: Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kerangka Berfikir dan Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan Teori tentang “Pengembangan Video Pembelajaran Dengan *Software Camtasia Studio* pada Materi Tajwid dalam Bidang Study Al-Qur'an Hadist di Mts Al-Jauharotunnaqiyah Keramat Watu Kab. Serang.” dan penelitian terdahulu.

Bab III Metodologi Penelitian Terdiri Dari: Tempat Dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian, Populasi, Sampel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang Meliputi Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab V Kesimpulan dan saran