

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang sangat pesat membuat perkembangan teknologi berkembang cepat dan pada dasarnya teknologi bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari, terutama di bidang pendidikan. Teknologi juga sangat memengaruhi interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran sehingga dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Pada pasal 3 nomor 20 tahun 2003 Undang-Undang Negara Republik tentang Sistem Pendidikan Nasional, Tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kemampuan dan karakter serta peradaban bangsa untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional agar mampu membuat peserta didik menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, inovatif dan bertanggung jawab.

Proses belajar mengajar dan peran guru bukan hanya sebagai model dan teladan bagi peserta didik. Namun seorang guru harus dapat memahami informasi setra lingkungan belajar agar dapat memfasilitasi proses belajar mengajar, berdasarkan PP nomor 74 tahun 2008 menyatakan bahwa guru setidaknya harus memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara efektif. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya dilaksanakan

secara konvensional, tetapi guru juga harus dapat mengelola lingkungan dan informasi untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan memperkaya sumber dan media pembelajaran.

Media pembelajaran salah satu alternatif atau sumber belajar yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai agar peserta didik dapat lebih aktif dan memahami penyampaian pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan bantu media pembelajaran, karena di era saat ini pemanfaatan media pembelajaran sangatlah penting karena teknologi saat ini telah berkembang pesat.

Penggunaan media pembelajaran juga penting dalam mata pelajaran ekonomi yang merupakan bagian dari kurikulum di banyak negara dan lembaga pendidikan. Mata pelajaran ini mempelajari berbagai aspek ekonomi, termasuk prinsip-prinsip dasar ekonomi, sistem ekonomi, serta bagaimana keputusan ekonomi diambil oleh individu, bisnis, dan pemerintah yang terkadang pembelajaran tersebut sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh sebab itu dibutuhkan pemanfaatan media pembelajaran yang baik sebagai salah satu inovasi media pembelajaran masa kini yang dibutuhkan oleh peserta didik dan layak untuk digunakan.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang lazim digunakan Hp/laptop/komputer. Sehingga media sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu guru menyampaikan pelajaran dengan cepat dan membuatnya mudah diterima siswa. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan di era

sekarang dan salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dikembangkan untuk pembelajaran ekonomi yaitu *camtasia*.

Camtasia salah satu aplikasi atau teknologi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, *camtasia* merupakan media pembelajaran audiovisual yang berbentuk editing dan membagikan video dibuat melalui satu aplikasi sehingga aplikasi *camtasia* tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik untuk mata pelajaran ekonomi, dengan memanfaatkan aplikasi ini diharapkan dapat tercapainya hasil peserta didik yang efektif dan efisien.

Dari observasi sebelumnya yang dilakukan peneliti ketika pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA PGRI 2 Palembang menunjukkan bahwa pada mata pelajaran ekonomi telah menyediakan buku paket sebagai bahan ajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung akan tetapi sekolah masih kurang menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran sedikit membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *camtasia* untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di SMA PGRI 2 Palembang karena ada berbagai alat dan sumber daya yang memadai, seperti proyektor, speaker, komputer, dan laptop, serta jaringan internet, video pembelajaran ini dapat digunakan dalam kurikulum sekolah. Aplikasi yang menarik dan interaktif untuk pembelajaran adalah *camtasia* karena teknologi ini sangat mudah digunakan untuk editor video, terutama bagi pemula.

Berdasarkan masalah dan solusi untuk masalah tersebut. yang telah diuraikan membuat peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu *Camtasia* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA PGRI 2 Palembang”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Belum adanya pemanfaatan media pembelajaran berbantu *camtasia* yang dibutuhkan pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 2 Palembang
2. Belum tercapainya kelayakan media pembelajaran berbantu *camtasia* pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 2 Palembang
3. Belum tercapainya media pembelajaran berbantu *camtasia* pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 2 Palembang yang efektif dan efisien

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi penelitian dikarenakan penulis memiliki keterbatasan dalam hal kemampuan penulisan, biaya dan waktu penelitian, sebagai berikut :

1. Materi yang akan dikembangkan yaitu Pelaku Ekonomi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada sub pembelajaran ekonomi
2. Subjek penelitian dilakukan kepada kelas X.4 SMA PGRI 2 Palembang
3. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk audiovisual

4. *Camtasia* digunakan sebagai alat bantu dalam pembuatan media pembelajaran

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah dan batasan masalah maka, di tarik rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran berbantu *camtasia* yang dibutuhkan pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 2 Palembang?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran berbantu *camtasia* pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 2 Palembang?
3. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbantu *camtasia* pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 2 Palembang yang efektif dan efesien?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbantu *camtasia* yang dibutuhkan pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 2 Palembang
2. Untuk mengembangkan kelayakan media pembelajaran berbantu *camtasia* pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 2 Palembang
3. Untuk melihat hasil dari pengembangan media pembelajaran berbantu *camtasia* pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 2 Palembang yang efektif dan efesien

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi Guru

- a. Membantu guru mendapatkan media pembelajaran terbaru yang menarik minat para siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan aktif dan komunikatif
- b. Mempermudah guru dalam menyampaikan informasi terkait ilmu pembelajaran yang diberikan di dalam kelas

2. Bagi Siswa

- a. Memberikan kemudahan bagi siswa menerima informasi yang diberikan guru karena media yang digunakan mampu memberikan pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif sesuai dengan karakteristik siswa yang beragam
- b. Mendapatkan pembelajaran dan pengalaman menarik serta menyenangkan sehingga proses belajar lebih di minati para siswa

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan masukan kepada pihak sekolah agar dapat lebih mengembangkan media pembelajaran yang sesuai penggunaan
- b. Media yang dikembangkan dapat memberikan manfaat positif agar proses pembelajaran dapat lebih meningkat

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini diharapkan untuk kedepannya dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya dan dapat dikembangkan menjadi lebih sempurna lagi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran ekonomi dengan spesifikasi produk yang dikembangkan berbantu *camtasia* yang dibuat dalam bentuk audiovisual dengan format mp4. Produk tersebut kompatibel untuk digunakan, bisa digunakan kembali karena format produk dalam bentuk mp4 dan secara offline, sehingga mudah untuk dilihat dan produk tersebut juga dapat diakses melalui google drive peneliti karena di share melalui link google drive peneliti serta akan terdapat tujuan pembelajaran, materi, contoh soal, soal kuis dalam video tersebut.