

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Camtasia merupakan teknologi pendidikan yang memakai teknologi data selaku wahana utama media pendidikan. Aplikasi Camtasia merupakan fitur lunak guna membuat sistem pendidikan. Sistem ini didukung oleh komponen utama, sistem pembedahan di internet. Karena internet sangat berarti dalam pembelajaran dikala ini. Internet semacam yang kita tahu kerap sebagai media ICT (*Information and Communication Technology*). TIK merupakan seluruh teknologi yang berhubungan dengan manajemen data, pencarian, pengumpulan serta penyebaran. Kemajuan tersebut telah memberikan kemudahan-kemudahan dan kesejahteraan bagi kehidupan manusia sekaligus merupakan sarana bagi kesempurnaan manusia sebagai hamba Allah dan khalifah-Nya. Karena Allah telah mengaruniakan anugerah kenikmatan kepada manusia yang bersifat saling melengkapi yaitu anugerah agama dan kenikmatan teknologi. Salah satu yang tersirat dari firman Allah dalam Alquran Surat Ar-Rahman Ayat 33, yaitu:

يَا مَعْشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ (٣٣)

Artinya: *“Hai jemaah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya melainkan dengan kekuatan”*.

Beberapa ahli menjelaskan kata *sulthan* dengan berbagai macam arti, ada yang mengartikan dengan kekuatan, dan kekuasaan, ada pula yang mengartikan dengan ilmu pengetahuan, kemampuan dan sebagainya. Maka yang dimaksud darinya adalah kelapangan dan kedalaman ilmu. (Tafsir ar-Razii:306).

Pelaksanaan teknologi mempermudah proses pendidikan mengarah pendidikan individual, dimana posisi guru beralih dari pelatih tradisional jadi mentor. Perolehan pengetahuan siswa tidak lagi dicapai lewat transfer pengetahuan oleh guru, namun lewat aktivitas konstruksi pengetahuan oleh siswa itu sendiri. Ini mungkin menjadi sebab kenapa mereka tidak mempunyai motivasi untuk belajar

biologi. Tidak hanya itu, siswa berasumsi kalau hayati mempunyai banyak bacaan tiap hari, paling utama dalam perihal mendeskripsikan proses. Sebutan ilmiah dan bahasa yang kompleks serta universal digunakan dalam biologi. Siswa butuh melaksanakan visualisasi buat menguasai serta menguasai materi biologi (Maryanti dan Kurniawan, 2017: 27).

Media pembelajaran berfungsi dalam mempermudah belajar bagi siswa. Media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar ialah kenyataan yang tidak bisa disangkal. Teknologi yang disepakati tidak cuma berperan selaku perlengkapan, namun pula selaku sumber belajar dalam proses belajar mengajar. Media tidak dilihat hanya sebagai alat pembelajaran murni untuk guru, tapi lebih sebagai fasilitas penyampaian pesan kepada penerima pesan siswa dari utusan guru, proses penulisan buku, serta lain- lain (Sadiman, 2012: 21). Buku ajar tentang sistem peredaran darah manusia ialah salah satu modul yang sangat susah dimengerti oleh siswa. Materi sistem peredaran darah ini memerlukan pemikiran logis tingkatan besar. Biologi dipelajari dalam wujud materi peredaran darah manusia, tetapi sebagian besar sekolah masih memakai media tradisional, sehingga banyak siswa yang masih hadapi kesulitan penalaran (Sugiyono, 2010: 31).

Proses pembelajaran biologi bisa diawali dengan kasus nyata serta secara bertahap penuhi kebutuhan akan ilmu pengetahuan. Pelaksanaan kaidah- kaidah instan di bidang pertanian ialah aset sebagai input muatan lokal, serta bermacam bonus ilmu pengetahuan, buku, serta hasil riset terbaru dari wilayah lain bisa sangat berguna guna keperluan pendidikan. Salah satu pemecahan yang menunjang visualisasi modul pendidikan, ketidak seimbangan antara materi serta waktu belajar, dan pendekatan pendidikan yang berpusat pada siswa merupakan pemakaian media pendidikan berbentuk web ataupun lewat pemakaian aplikasi Camtasia. Situs ini menunjang konten video ataupun animasi, bisa diakses kapan saja, di mana saja, serta penggunaannya dikendalikan oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMAN 1 Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang diketahui bahwa khususnya pada mata pelajaran biologi, proses pembelajaran didominasi oleh guru dan kondisi pembelajaran di kelas kurang kondusif. Siswa cenderung pasif dalam kegiatan belajarnya. Selain itu,

beberapa materi seperti sistem peredaran darah manusia memiliki banyak unsur yang sulit dikuasai. Karena materi bersifat abstrak dan banyak istilah yang sulit dipahami siswa, penjelasan tentang sistem pernapasan bersifat spekulatif dan tidak memberikan pemahaman yang mendalam. Hal ini mempengaruhi bagaimana hasil belajar seorang siswa dinilai untuk memperoleh nilai yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan metode khusus untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran agar mereka dapat berpartisipasi lebih aktif dalam meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media visual ala presentasi dengan menggunakan Microsoft PowerPoint masih digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang bersifat audiovisual, seperti menggunakan aplikasi Camtasia. Media pembelajaran ala video animasi yang dibuat dengan aplikasi Camtasia dirancang untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Camtasia adalah aplikasi yang menawarkan beberapa keunggulan dibandingkan aplikasi lain. Camtasia tidak hanya mampu membuat video animasi, tetapi juga dikenal sebagai perekam layar terbaik. Penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi Camtasia juga menjadi salah satu alternatif solusi proses pembelajaran dan dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan kreatif. Tentunya hal ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Meskipun penelitian tentang pengembangan media pembelajaran biologi menggunakan aplikasi Camtasia cukup luas, namun masih terfokus pada geografi kelas X (Yemima, dkk. 2020), kimia kelas X (Ariaji, dkk. 2020), SMA Mata pelajaran lainnya difokuskan, seperti kimia. magang (Mulyana, dkk. 2017), dan mata pelajaran IPS (Putri, dkk. 2022). Pengembangan media pembelajaran materi biologi menggunakan aplikasi Camtasia meliputi materi kultur jaringan (Nabella & Aina, 2016), praktik fotosintesis (Alexander, et al. 2018), dan genetika (Rengkuan, 2020). Pengembangan media pembelajaran biologi untuk materi pernapasan manusia dengan menggunakan aplikasi Camtasia masih terbatas, dan perlu dilakukan penelitian di bidang ini.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan oleh peneliti terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi yaitu :

1. Proses pembelajaran biologi dikelas lebih cenderung menggunakan papan tulis, spidol, buku paket atau media power point dan buku LKS saja secara terus menerus.
2. Pembelajaran biologi masih belum memanfaatkan media pembelajaran audio visual.
3. Proses pembelajaran didominasi oleh guru menyebabkan kondisi pembelajaran dikelas menjadi tidak kondusif sehingga siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan melebar nya topik yang akan diteliti, maka penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran yang dibuat berupa video animasi.
2. Pengembangan media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi camtasia.
3. Materi yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah materi sistem peredaran darah pada manusia.

1.4. Rumusan Masalah

Latar belakang yang telah disebutkan diatas menjadikan dasar penulis menyusun sebuah skripsi tentang pendidikan dan melakukan sebuah penelitian. Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah ditulis adalah :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran biologi menggunakan aplikasi camtasia pada materi sistem peredaran darah manusia kelas XI?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran biologi menggunakan aplikasi camtasia pada materi sistem peredaran darah manusia kelas XI?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran biologi menggunakan aplikasi camtasia pada materi sistem peredaran darah manusia kelas XI?

1.5. Tujuan Penelitian

Penyusunan tujuan penelitian didasarkan pada rumusan masalah yang telah dibuat terlebih dahulu untuk memudahkan peneliti dalam mengelolah data. Mengacu pada rumusan masalah yang telah disusun, tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui :

1. Kevalidan media pembelajaran biologi menggunakan aplikasi camtasia pada materi sistem peredaran darah manusia kelas XI.
2. Kepraktisan media pembelajaran biologi menggunakan aplikasi camtasia pada materi sistem peredaran darah manusia kelas XI.
3. Keefektifan media pembelajaran biologi menggunakan aplikasi camtasia pada materi sistem peredaran darah manusia kelas XI.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Aplikasi Camtasia penulis khususnya media pembelajaran biologi diharapkan dapat mengambil manfaat dari referensi dan wawasan penelitian ini tentang bagaimana teknologi dan media informasi dapat digunakan dalam pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan menawarkan alternatif pembelajaran biologi kepada siswa, yang memungkinkan mereka untuk menerapkan materi pembelajaran melalui aplikasi Camtasia.

Diharapkan para pendidik akan mendapatkan pemahaman dan wawasan yang lebih baik tentang media pembelajaran alternatif yang menarik dan berguna untuk pembelajaran biologi.

Kajian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pembuatan materi pembelajaran biologi menggunakan aplikasi Camtasia, dan diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pembaca atau peneliti lainnya.

1.7. Produk Yang Diharapkan

Media Pembelajaran Biologi menggunakan aplikasi Camtasia pada materi sistem peredaran darah manusia kelas XI merupakan produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini. Harus dapat memenuhi baik kriteria kelayakan maupun kriteria isi komponen penyajian yang baik.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini ada beberapa keterbatasan dalam pengembangan yaitu :

1. Asumsi Pengembangan

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan mengembangkan materi pembelajaran biologi pada materi sistem peredaran darah manusia menggunakan aplikasi Camtasia. Siswa belajar menjadi efisien dan praktis dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Persyaratan mata pelajaran biologi kelas XI tentang sistem peredaran darah manusia menjadi dasar perancangan media pembelajaran ini. Aplikasi Camtasia yang digunakan untuk mendukung proses belajar siswa di SMAN 1 Tanjung Morawa menjadi satu-satunya fokus pengembangan ini, penelitian yang terbatas pada produksi media pembelajaran.

1.9. Defenisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah tersebut sebagai berikut.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan atau menghasilkan dan memvalidasi suatu produk .

2. Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware.