

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat sehingga mempengaruhi seluruh aspek kehidupan tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, seorang guru harus menguasai teknologi. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media video dalam pembelajaran. Dua unsur yang sangat penting pada proses belajar mengajar, adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Pendidikan pada era globalisasi menuntut adanya kemandirian dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik harus lebih aktif dalam mencari dan menemukan informasi.

Video merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup menarik. Video pembelajaran dapat dibuat dengan beberapa teknik, salah satunya adalah dengan media *screencast-o-matic*. *Screencast* atau disebut juga dengan video *screen capture* atau *screencast-o-matic* adalah mendesain materi pembelajaran dalam power point yang kemudian diolah menjadi sebuah *output* video pembelajaran.

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media *audio visual* dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar peserta didik. Bahkan penggunaan media akan dapat mempertinggi kualitas proses dan hasil pengajaran, dari berpikir konkret ke berpikir abstrak. Video pembelajaran menggunakan teknik *screencast-o-matic* biasanya berjenis tutorial, misalnya tutorial penggunaan *software* atau bisa juga berupa paparan. Ada banyak *software* yang dapat digunakan untuk membuat video *screencast* salah satunya adalah *screencast-o-matic*. *Software* ini dapat digunakan secara *online* maupun *offline*. Menggunakan *software* ini secara *online* kita cukup masuk ke alamat *screencast-o-matic.com*.

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Media yang jarang digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah *Software screencat-o-matic*. *Screencast-o-matic* secara garis besar merupakan *software* yang pada umumnya digunakan untuk pembuatan video pemaparan atau penjelasan materi pembelajaran.

Priowirjanto dkk (2013:25) menyatakan bahwa *screencast-o-matic* merupakan *software* yang bisa digunakan bagi *user* pengguna Sistem Operasi *Windows XP, Windows Vista* dan *Windows 7*.

Menurut Tangi (2017) media pembelajaran *screencast-o-matic* merupakan media pembuatan video singkat yang dapat menjelaskan materi secara menarik dan peserta didik dapat menguasainya secara mandiri. Penggunaan media *visual screencast-o-matic* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik karena peserta didik dapat menguasai secara mandiri dan dapat mempelajarinya pada waktu ekstrakurikuler sekolah. Hal ini, ditegaskan oleh Suryanto (2014) bahwa dengan *screencast-o-matic* dapat meningkatkan hasil belajar serta mudah dalam penerapan materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, perlu diperdayakan dengan memanfaatkan media *screencast-o-matic* agar motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan pengajaran berupa materi pembelajaran kepada peserta didik.

Langkah awal pembuatan video pembelajaran melalui *screencast-o-matic* adalah mendesain materi pembelajaran dalam power point yang kemudian diolah menjadi sebuah *output* video pembelajaran menggunakan *software screencast-o-matic*. Sebelum penerapan penggunaan video

pembelajaran *screencast-o-matic* akan dilaksanakan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi yang telah ditunjuk untuk mengetahui kelayakan produk video pembelajaran.

Dari latar belakang tersebut maka penulis melakukan penelitian tentang **“Pembuatan Media Video Pembelajaran Melalui Media *Screencast-O-Matic* Pada Materi Laju Reaksi”**. Dengan adanya pembuatan video pembelajaran melalui *screencast-o-matic* pada mata pelajaran kimia materi laju reaksi. Diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar dan ketertarikan peserta didik pada materi laju reaksi, membantu guru menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas media video pembelajaran oleh ahli materi melalui media *screencast-o-matic* pada materi laju reaksi yang dikembangkan?
2. Bagaimana validitas media video pembelajaran oleh ahli media melalui media *screencast-o-matic* pada materi laju reaksi yang dikembangkan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui validitas media video pembelajaran oleh ahli materi melalui media *screencast-o-matic* pada materi laju reaksi yang dikembangkan.
2. Untuk mengetahui validitas media video pembelajaran oleh ahli media melalui media *screencast-o-matic* pada materi laju reaksi yang dikembangkan?

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang diperoleh diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. peneliti dapat menambah pengetahuan terkait media video pembelajaran materi laju reaksi
2. penelitian ini diharapkan dapat melatih peneliti untuk bertanggungjawab, menambahkan wawasan dan pengalaman dalam pemecahan suatu masalah
3. penelitian ini diharapkan dapat membangkitkan rasa inovatif dan kreatif dalam media video pembelajaran
4. penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

E. Batasan Penelitian

1. Validasi kelayakan media video pembelajaran pada materi laju reaksi
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *screencast-o-matic*
3. Materi pokok yang digunakan adalah konsep laju reaksi.