

**PENGEMBANGAN MEDIA CAMTASIA PADA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA MATERI MENCERMATI ISI TEKS INFORMASI
TENTANG TEKNOLOGI PRODUKSI DI LINGKUNGAN SETEMPAT
PADA SISWA KELAS III SDN BAYE TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Disusun Oleh :

GITA RIANIDA

NPM: 18.1.01.10.0086

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2022

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu kompetensi yang harus dicapai dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah kompetensi ketrampilan. Ketrampilan tersebut mencakup menyimak, menulis, membaca dan berbicara.. Bahasa Indonesia adalah sarana komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan memiliki peranan penting bagi guru dan siswa dalam menyampaikan maksud dan gagasannya kepada orang lain. Suatu kenyataan bahwa manusia menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, para siswa diajak untuk berlatih dan belajar berbahasa melalui aspek ketrampilan menyimak, menulis, membaca dan berbicara. Salah satu ketrampilan berbahasa yang memiliki peran penting adalah ketrampilan menyimak. Menyimak merupakan proses menangkap pesan atau gagasan yang disajikan melalui bahasa. Keterampilan menyimak menjadi dasar bagi beberapa keterampilan berbahasa lain karena menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting, di samping membaca, berbicara, dan menulis. Kemampuan menyimak yang baik bisa memperlancar komunikasi karena komunikasi tidak akan berjalan dengan lancar apabila pesan yang diterima tidak dimengerti. Selain itu, keterampilan menyimak juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar.

Keberhasilan belajar dapat berjalan dengan baik apabila siswa mampu menangkap pesan atau informasi terkait materi ajar yang disampaikan guru atau dari bahan simakan. Menyimak sebagai proses pembelajaran dilaksanakan secara

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 bermuara pada pengembangan kompetensi dalam ranah sikap (KI-1 dan KI-2), pengetahuan (KI-3), dan (KI-4) keterampilan. Pendekatan berbasis teks yang dikembangkan pada kurikulum ini diaplikasikan melalui KBM yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan (KI-3) dan keterampilan (KI-4) mereka dalam memahami dan menyusun berbagai jenis teks. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk mempelajari Bahasa Indonesia. Teknologi komunikasi berupa media cetak dan elektronik seperti majalah, buku, internet, dan lain-lain. Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan berbasis teks. Pendekatan ini bertujuan agar siswa mampu menggunakan teks sesuai dengan tujuan dan fungsinya.

Peremdikbud No.65 Tahun 2013 tentang Standar Proses penggunaan pendekatan saintifik dengan menggali informasi melalui mengamati, menanya, mengeksplorasi, menalar dan mencoba. Pada tahap mengamati, kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan mengamati teks yang dimodelkan, mengamati tayangan video, mengamati gambar atau mengamati lingkungan setempat.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas III SDN Baye Kayen kidul bersama Kasih, S.Pd selaku guru kelas, diketahui bahwa kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pokok bahasan menyimak teks bacaan dapat dilihat dari kurang mampunya siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru tentang materi yang telah diajarkan. Selain itu masih banyak siswa yang tidak fokus dengan materi dan bermain sendiri dengan teman sebangku atau teman yang lainnya. Hal ini ditunjukkan dari hasil tes yaitu 12 dari 32 siswa yang dinilai sudah mampu menyimak isi teks bacaan dengan baik . Indikator yang digunakan untuk mengukur ketrampilan siswa dalam menyimak yakni (1) mengingat fakta yang terdapat dalam bacaan , (2) pemahaman isi bacaan, (3) benar atau salahnya respon dan jawaban terhadap pertanyaan.

Pasca pandemic saat pelaksanaan pembelajaran dilakukan daring dengan menggunakan aplikasi atau media social, dinilai lebih efektif karena siswa dapat menghemat waktu sehingga waktu belajar yang digunakan lebih fleksibel. Selain itu siswa kelas III SDN Baye Kayen kidul lebih menyukai belajar online atau daring karena siswa mendapat wawasan yang lebih luas dengan guru menggunakan penerapan e-learning sebagai bahan pembelajaran. Siswa mendapatkan wawasan dari berbagai penerapan e-learning yang belum familiar bagi mereka, misalnya penerapan media pembelajaran audiovisual yang tentunya dapat dijadikan sebagai bahan untuk menyampaikan materi yang sedang diajarkan. Salah satu di antaranya penggunaan media audiovisual. Media audiovisual dapat membantu peserta didik secara

langsung melihat dan mendengar suatu kejadian atau peristiwa yang ditayangkan sehingga dapat merangsang dan memunculkan daya kreasi dan imajinasi dalam membuat/menyusun sebuah karangan.

Beberapa kelebihan media audiovisual, yaitu: (1) sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan; (2) bahan ajar noncetak yang kaya informasi; (3) lugas karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung; (4) pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian; (5) gambaran visual dapat mengomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata; dan (6) dapat menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media Camtasia studio.

Dahtul (2013) menjelaskan bahwa Camtasia Studio adalah sebuah studio video yang berisi beberapa konversi mengedit, merekam dan menangkap alat untuk design profesional video, demo dan presentasi. Dengan antarmuka yang disempurnakan diharapkan pengguna baru akan lebih mudah belajar.

Camtasia Studio merupakan perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan oleh *TecSmith Corporation* khusus bidang multimedia. Media Camtasia studio mampu merekam semua aktifitas yang terjadi di layar monitor dan biasanya dipakai untuk menciptakan video tutorial atau video presentasi, media ini dapat mempermudah peserta didik apabila ingin belajar secara mandiri dengan cara menyaksikan berulang-ulang video pembelajaran.

Camtasia Studio adalah salah satu solusi lengkap untuk menciptakan video pembelajaran profesional. Camtasia studio adalah program untuk digunakan membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik. Aripin (2009 :2) mengemukakan bahwa Camtasia studio adalah program aplikasi yang dikemas untuk *recording*, *editing*, dan *publishing* dalam bentuk video tutorial atau video presentasi yang ada pada layar (screen) komputer dan materi yang terdapat pada Camtasia studio dapat disesuaikan dengan materi ajar yang ingin disampaikan.

Maka dari itu, peneliti mengangkat permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Camtasia Studio Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teknologi Komunikasi Di Lingkungan Setempat Siswa Kelas III SD.”

B. Identifikasi Masalah

Permasalahannya meliputi :

1. Pembelajaran hanya berpusat pada guru (ceramah), yaitu guru hanya menyampaikan materi menggunakan metode ceramah saja.
2. Kurangnya inovasi guru dalam pembuatan dan pemakaian media pembelajaran. Pentingnya inovasi guru dalam pemakaian media pembelajaran yang dimaksud adalah terdapat beberapa sekolah yang hanya menggunakan media itu-itu saja seperti media papan, media kertas bergambar, media buku cerita dan sebagainya. Termasuk sekolah yang ada di pelosok desa yang belum memakai media sebagai alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran.

3. Kurangnya *feedback* antar guru dan siswa, yaitu dikarenakan beberapa faktor salah satunya kesalahan dalam penggunaan media pembelajaran.
4. Kurangnya rasa ingin tau siswa terkait materi pembelajaran teknologi komunikasi. Dikarenakan siswa kesulitan memahami materi dan guru hanya menjelaskan melalui media yang ada saja sehingga siswa merasa kurang minat saat mendapati pelajaran teknologi komunikasi.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media camtasia studio pada pelajaran bahasa indonesia materi teknologi komunikasi di lingkungan setempat siswa kelas III SD ?
2. Bagaimana kepraktisan media camtasia studio pada pelajaran bahasa indonesia materi teknologi komunikasi di lingkungan setempat siswa kelas III SD?
3. Bagaimana keefektifan media camtasia studio pada pelajaran bahasa indonesia materi teknologi komunikasi di lingkungan setempat siswa kelas III SD?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kevalidan media camtasia studio pada pelajaran bahasa indonesia materi teknologi komunikasi di lingkungan setempat siswa kelas III SD.
2. Mengetahui kepraktisan media camtasia studio pada pelajaran bahasa indonesia materi teknologi komunikasi di lingkungan setempat siswa kelas III SD.

Mengetahui keefektifan media camtasia studio pada pelajaran bahasa indonesia materi teknologi komunikasi di lingkungan setempat siswa kelas III SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Setyorini, E. S., Tiyaswati, I., Faradilla, L., & Pratiwi, R. D. (2016). Pembuatan video pembelajaran menggunakan camtasia studio 7 sebagai media pembelajaran fisika pada materi hukum newton.
- Enterprise, J. (2015). *Membuat video tutorial menggunakan Camtasia*. Elex Media Komputindo.
- Anggraeni, D. Peningkatan Keterampilan Menyimak Penjelasan Denah Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Divisions) Pada Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Salsabila, Kalisari, Pasar Rebo, Jakarta Timur.
- Budiningsih, C. A. (2012). Belajar dan pembelajaran.
- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar (Cover Baru)*. Grasindo..
- Budiarti, W. N., & Riwanto, M. A. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E Modul) Keterampilan Berbahasa dan Sastra Indonesia SD untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Mahasiswa PGSD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 97-104.
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23-34.
- Wicaksono, H., & Fajriyah, K. (2019, June). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Camtasia Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Ulujami. In *Seminar Nasional HIMA PGSD 2019*.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2017). Pengembangan media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi camtasia studio dan macromedia flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35-43.
- Muniroh, M. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Software Camtasia Studio Pada Materi Tajwid Dalam Bidang Study Al-Qur'an Hadist Di MTs Al-Jauharotunnaqiyah Kec. Keramatwatu Kab. Serang* (Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN).
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal*

Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi), 1(1), 72-75.

FAZRIYAH, I. N. (2020). *Analisis Metode Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis* (Doctoral dissertation, Fkip Unpas).

Sufanti, M. (2013). Pembelajaran bahasa indonesia berbasis teks: belajar dari ohio amerika serikat.

Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1), 98-107.*

Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.

Armila, W., Laihat, L., & Toybah, T. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Camtasia Studio Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Subtema Suhu Dan Kalor Di Kelas V Sdn 01 Indralaya Selatan* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).

Sulistya, D. A. (2017). Pengembangan quantum teaching berbasis video pembelajaran camtasia pada materi permukaan bumi dan cuaca. *Profesi Pendidikan Dasar, 4(2), 154-166.*

Ananda, R. (2017). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu, 1(1), 21-30.*

Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, 7(2), 171-182.*

Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan media visual dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan jasmani indonesia, 3(1).*