

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUDIOVISUAL DENGAN MENGGUNAKAN
CAMTASIA STUDIO PADA MATERI GLOBALISASI
DALAM PROSES PEMBELAJARAN PKn
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Oleh:

Juliangga Zagiti Liotoki

Nomor Induk Mahasiswa 06121005026

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDERALAYA
2017**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUDIOVISUAL DENGAN MENGGUNAKAN
CAMTASIA STUDIO PADA MATERI GLOBALISASI
DALAM PROSES PEMBELAJARAN PKn
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Oleh:

Juliangga Zagili Liotoki

Nomor Induk Mahasiswa 06121005026

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDERALAYA
2017**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIOVISUAL*
DENGAN MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* PADA
MATERI GLOBALISASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN
PKn DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Oleh:


Juliangga Zagili Liotoki

Nomor Induk Mahasiswa 06121005026

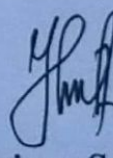
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan:

Pembimbing 1,

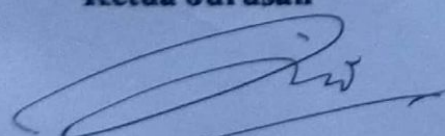

Drs. Emil El Faisal. M.Si
NIP. 196911151994012001

Pembimbing 2,

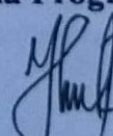

Kurnisar, S.Pd., M.H
NIP. 197603052002121011

Mengetahui:

Ketua Jurusan


Dr. Farida, M.Si.
NIP.196009271987032002

Ketua Program Studi,


Kurnisar, S.Pd., M.H
NIP. 197603052002121011

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIOVISUAL*
DENGAN MENGGUNAKAN *CAMTASIA STUDIO* PADA
MATERI GLOBALISASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN
PKn DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

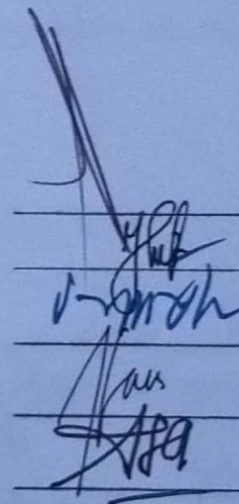
**Oleh
Juliangga Zagili Liotoki
Nomor Induk Mahasiswa 06121005026**

Telah diujikan dan lulus pada:

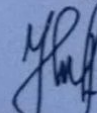
Hari : Sabtu
Tanggal : 29 April 2017

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Emil El Faisal, M.Si
2. Sekretaris : Kurnisar, S.Pd., M.H
3. Anggota : Dra.Hj.Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D
4. Anggota : Drs. Alfiandra, M.Si
5. Anggota : Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si



**Indralaya Mei 2017
Mengetahui,
Ketua Program Studi**


**Kurnisar, S.Pd., M.H
NIP.197603052002121011**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juliangga Zagili Liotoki

NIM : 06121005026

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Dengan Menggunakan Camtasia studio Pada Materi Globalisasi Dalam Proses Pembelajaran PKN di Sekolah Menengah Pertama"* ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 15 Mei 2017

Yang membuat pernyataan,



Juliangga Zagili Liotoki

NIM: 06121005026

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Drs. Emil El Faisal, M.Si dan Kurnisar, S.Pd, M.H sebagai pembimbing dalam penulisan skripsi ini.

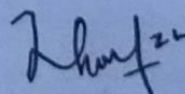
Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, MA., Ph.D selaku dekan FKIP Unsri dan Dr. Farida, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unsri serta Kurnisar, S.Pd, M.H selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D Drs. Alfiandra, M.Si, Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si, anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Sriwijaya, Dinas Pendidikan Kota Palembang, Kepala sekolah SMPN 10 Palembang dan guru SMPN 10 Palembang, mahasiswa dan mahasiswi PPKn Indralaya yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Indralaya, 15 Mei 2017
Peneliti,



Juliangga Zagili Liotoki

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN JUDUL	-
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN TELAH DIUJIKAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media.....	11
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media	12
2.1.5 Media <i>Audiovisual</i>	14
2.1.6 Keunggulan Media <i>Audiovisual</i>	15
2.1.7 <i>Camtasia Studio</i>	16

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan <i>Camtasia Studio</i>	19
2.2 Penelitian Pengembangan	20
2.2.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	20
2.2.2 Model-model Penelitian Pengembangan.....	21
2.2.2.1 Model ASSURE	22
2.2.2.2 Model Rowntree	23
2.2.2.3 Model Rothwell dan Kazanas.....	23
2.2.2.4 Model McIntire.....	24
2.2.2.5 Model Gagne, Briggs dan Wager	24
2.2.2.6 Model 4D	25
2.2.2.7 Model ADDIE	25
2.3 Motivasi Belajar Siswa	25
2.3.1 Motivasi Belajar Siswa.....	25
2.3.2 Teori Motivasi Belajar Siswa	26
2.3.3 Fungsi Motivasi Belajar Siswa.....	27
2.3.4 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motivasi	28
2.3.5 Indikator Motivasi Belajar Siswa	29
2.4 Kerangka Berpikir.....	31
2.5 Alur Penelitian	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian.....	33
3.2 Tahap Penelitian.....	33
3.2.1 Lokasi Penelitian	33
3.2.2 Populasi dan Sampel	34
3.2.3 Teknik Pengumpulan Data	35
3.2.3.1 Dokumentasi	35
3.2.3.2 Wawancara	35
3.2.3.3 Angket.....	35
3.2.3.4 Observasi	36
3.2.4 Instrument Penelitian.....	36

3.2.4.1 Pendapat Ahli.....	36
3.2.4.2 Pendapat Siswa	38
3.2.5 Teknik Analisa Data	38
3.2.5.1 Analisa Data Angket.....	38
3.2.5.2 Analisa Data Observasi Motivasi Belajar Siswa	39
3.3 Tahap Pengembangan	40
3.3.1 Model Pengembangan	40
3.3.2 Prosedur Penelitian.....	41
3.3.2.1 Analisis Kebutuhan.....	42
3.3.2.2 Desain Materi dan Bahan Ajar	43
3.3.2.3 Pengembangan.....	43
3.3.2.4 <i>Implementation</i> dan <i>Evaluation</i>	44
3.3.2.4.1 <i>Self Evaluation</i>	44
3.3.2.4.2 <i>Expert Review</i>	44
3.3.2.4.3 <i>One-to-one Evaluation</i>	44
3.3.2.4.4 <i>Small Group Evaluation</i>	45
3.3.2.4.5 Uji Coba Lapangan	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	46
4.2 Hasil dan Tahap Penelitian.....	47
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi	47
4.2.1.1 Gambaran Umum	48
4.2.1.2 Jumlah Data Siswa dan Guru	48
4.2.2 Deskripsi Tahap Pengembangan Media	49
4.2.2.1 Tahap Analisis Kebutuhan (<i>Analysis</i>)	49
4.2.2.1.1 Analisis Materi dan Bahan Ajar	49
4.2.2.1.2 Analisis Karakteristik Siswa.....	50
4.2.2.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	52
4.2.2.2.1 Desain Materi dan Bahan Ajar	52
4.2.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	52

4.2.2.4 <i>Implementation dan Evaluation</i>	53
4.2.2.4.1 Hasil <i>Self Evaluation</i>	53
4.2.2.4.2 Hasil <i>Expert Review</i>	54
4.2.2.4.3 Hasil <i>One-to-one Evaluation</i>	61
4.2.2.4.4 Hasil <i>Small Group Evaluation</i>	64
4.2.2.4.5 Hasil Uji Coba Lapangan.....	67
4.2 Pembahasan.....	69
4.2.1 Tahap <i>Analysis</i>	69
4.2.2 Tahap <i>Design</i>	71
4.2.3 Tahap <i>Development</i>	71
4.2.4 Tahap <i>Implementation dan Evaluation</i>	71

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	75
5.2 Saran.....	76
5.2.1 Bagi Guru	76
5.2.2 Bagi Siswa.....	76

DAFTAR PUSTAKA	77
-----------------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Teori Motivasi Belajar <i>Schunk et al</i>	29
Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	34
Tabel 3.2 Intrument Penelitian.....	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Intrument Angket Evaluasi Ahli.....	37
Tabel 3.4 Kisi-kisi Intrument Angket Pendapat Siswa.....	38
Tabel 3.5 Kategori Nilai Baik.....	38
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Kevalidan Media.....	39
Tabel 3.7 Kategori Tingkat Kepraktisan Media.....	39
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Observasi Motivasi Siswa.....	40
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	47
Tabel 4.2 Data Siswa.....	48
Tabel 4.3 Data Guru.....	48
Tabel 4.4 Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator.....	50
Tabel 4.5 Desain Materi dan Bahan Ajar.....	52
Tabel 4.6 Hasil <i>Self Evaluation</i>	53
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	56
Tabel 4.10 Komentar dan Saran Ahli.....	58
Tabel 4.11 Revisi Tahap <i>Expert Review</i>	58
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa Tahap <i>One-to-one</i>	62
Tabel 4.13 Komentar dan Saran Siswa Tahap <i>One-to-one</i>	62
Tabel 4.14 Revisi Tahap <i>One-to-one</i>	63
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Angket Tanggapan Siswa Tahap <i>Small Group</i>	64

Tabel 4.16 Komentar dan Saran Siswa Tahap <i>Small Group</i>	65
Tabel 4.17 Revisi Tahap <i>Small Group</i>	66
Tabel 4.18 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa.....	67

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	30
Bagan 2.2 Alur Penelitian	31
Bagan 3.1 Prosedur ADHE	41

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Usul Judul Skripsi
- Lampiran 2. Surat Kesiapan Dosen Membimbing
- Lampiran 3. Surat Izin Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 4. Surat Perbaikan Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 6. Surat Izin Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 7. Surat Perbaikan Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 9. Surat Permohonan SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 10. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 12. Surat Keterangan Validasi Materi
- Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 14. Surat Keterangan Validasi Media
- Lampiran 15. Lembar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 16. Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 17. Surat Izin Penelitian dari Dekan FKIP Universitas Sriwijaya
- Lampiran 18. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Palembang
- Lampiran 19. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari SMPN 10 Palembang
- Lampiran 20. Lembar Angket Siswa Tahap *One-to-one*
- Lampiran 21. Lembar Angket Siswa Tahap *Small group*
- Lampiran 23. Rekapitulasi Penilaian Siswa Tahap *One-to-one* dan *Small group*
- Lampiran 22. Lembar Observasi Pada Tahap *Field test*
- Lampiran 29. Surat Persetujuan Ujian Akhir Program Sarjana
- Lampiran 30. Daftar Perbaikan Skripsi
- Lampiran 33. Silabus
- Lampiran 34. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 35. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 36. Gambar Media *Audiovisual* Menggunakan *Camtasia*
- Lampiran 37. Foto Pada Saat Penelitian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *audiovisual* dengan menggunakan *camtasia studio* pada materi globalisasi dalam proses pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Pertama yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE dan evaluasi formatif Tessmer. Tahap evaluasi formatif Tessmer dalam penelitian ini yaitu *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one*, *small group*, dan *field test evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, wawancara, angket, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan pada tahap *expert review* dinyatakan valid dari validator materi dengan skor 4,0 dengan kategori valid, dinyatakan valid dari validator media dengan skor 4,0 dengan kategori valid dan dinyatakan valid dari validator bahasa dengan skor 4,4 dengan kategori sangat valid, pada tahap *one-to-one* diperoleh skor kepraktisan 4,2 dengan kategori praktis dan pada tahap *small group* diperoleh skor kepraktisan 4,5 dengan kategori sangat praktis. Hasil observasi motivasi belajar siswa pada tahap *field test* berjumlah 79% dengan kategori baik. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa media *audiovisual* dengan menggunakan *camtasia studio* pada materi globalisasi dalam proses pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Pertama yang dikembangkan dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif terhadap motivasi belajar siswa dengan kategori baik.

Kata-kata Kunci : *Media audiovisual, camtasia studio, motivasi belajar siswa.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu hal penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Bagi pemerintah hal ini menjadi tantangan dalam meningkatkan mutu sistem pendidikan dan bagi guru merupakan tantangan untuk dapat mengintegrasikan teknologi komputer dalam sistem pembelajaran. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam mengantisipasi masa depan, karena pendidikan selalu diorientasikan pada penyiapan peserta didik untuk berperan di masa yang akan datang. Oleh karena itu, pengembangan sarana pendidikan sebagai salah satu prasyarat utama untuk menjemput masa depan dengan segala kesempatan dan tantangannya (Tirtarahardja dan La sulo, 2013:153). Salah satu permasalahan pendidikan yang menjadi prioritas untuk segera dicari permasalahannya adalah masalah kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Menurut Rusman (2013:4) Upaya yang dapat dilakukan berkenaan dengan peningkatan kualitas di sekolah adalah mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student center*) dan memfasilitasi kebutuhan masyarakat akan pendidikan yang berkelanjutan. Berdasarkan acuan normatif yang berlaku Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Hasbullah, 2012:304-305) menyebutkan bahwa :

“pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan Negara”

Proses pembelajaran di sekolah merupakan suatu kegiatan yang dirancang untuk mengembangkan potensi diri dari peserta didik dalam berbagai aspek-aspek kehidupan seperti sikap, ilmu pengetahuan, teknologi dan keterampilan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2008:205) Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, di mana guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Namun, dalam proses

pembelajaran dapat terjadi kegagalan komunikasi yang berarti materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh peserta didik dengan optimal. Hal ini membuktikan bahwa tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Bahkan pesan yang diterima tidak sesuai dengan maksud yang disampaikan. Oleh sebab itu, menurut Sanjaya (2008:162) untuk menghindari semua itu guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai macam media dan sumber belajar.

Dalam proses belajar mengajar pengajar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan jika bahan ajar disampaikan dengan baik dan membutuhkan suatu alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sadiman (2012:6) Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Selanjutnya Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2008:204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat di pakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Media merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu guru harus memperhatikan pemilihan media yang cocok dan sesuai dengan tingkat berpikir siswa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Asyhar (2011:80) mengemukakan bahwa media yang tidak tepat sasaran tidak akan memberikan hasil yang memuaskan, bahkan mungkin sebaliknya, jadi, pemilihan media pembelajaran itu dimaksudkan agar guru dapat menentukan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Sama halnya dengan pendapat Hamalik (2010:15) bahwa "pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa". Namun, kenyataannya yang sering kali terjadi di kelas guru hanya menggunakan media yang sering dipakai atau biasa digunakan dan hanya memudahkan guru tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas tanpa melihat motivasi yang timbul dari penggunaan media dan keefektifan dari media tersebut.

Motivasi belajar siswa dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung dimana siswa dilihat aktivitasnya saat mengikuti proses pembelajaran

seperti antusias siswa, aktif bertanya, mengerjakan tugas, mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran. Menurut Schunk *et al.* (2012:6) mengatakan bahwa: "Motivasi adalah suatu proses diinisiasikannya dan dipertahankannya aktifitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan".

Pada pembelajaran PKn memiliki materi yang banyak dan bersifat hapalan sehingga membuat siswa sulit memahami materi dan siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga membuat motivasi belajar siswa menjadi berkurang, oleh sebab itu media pembelajaran perlu dikembangkan agar lebih menarik dan dapat membantu memotivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn. Seiring dengan perkembangan zaman saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga media pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu media yang sesuai dengan tujuan tersebut salah satu nya dengan memanfaatkan media pembelajaran *audiovisual*.

Sesuai dengan yang dinyatakan oleh B.F. Skinner dalam Rusman (2013:157) mengemukakan bahwa "Sistem pembelajaran terprogram memungkinkan interaksi siswa dengan siswa dan interaksi siswa dengan guru yang dilakukan secara langsung, tetapi melalui program yang berbentuk tulisan, rekaman radio, film, mesin mengajar, dan sebagainya". Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat merubah tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Kemudian menurut Asyhar (2011:45) bahwa media *Audiovisual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audiovisual adalah, film, video, program TV dan lain-lain. Dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual* diharapkan dapat membuat proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik lagi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn. Salah satu jenis media *audiovisual* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *camtasia studio*.

Camtasia studio adalah software (perangkat lunak) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation program ini digunakan untuk *recording, editing, dan publishing* dalam membuat video pada layar komputer atau laptop dan dapat merekam suara dengan bantuan microphone. Menurut Enterprise (2015:1) mengatakan bahwa:

“*camtasia studio* adalah salah satu software yang dapat merekam segala sesuatu yang sedang berlangsung dalam layar monitor anda. Oleh karena itu, software ini biasanya digunakan untuk membuat video tutorial ataupun video presentasi. Software ini sangat mudah digunakan dan hasilnya pun cukup memuaskan dan materi dalam video tutorial anda dapat dengan mudah sampai atau ditangkap oleh kebanyakan orang”

Pemilihan program *camtasia studio* ini sebagai media pembelajaran dengan mempertimbangkan keunggulan yang dimiliki. Menurut Kurniawan (2010:8) mengatakan bahwa :

“dalam *Camtasia Studio*, anda dapat mengkonversi format ‘*camrec*’ menjadi format yang anda inginkan (SWF, WMV, AVI, RM, dll). Selain itu, anda juga dapat menambahkan berbagai efek yang sudah disediakan misalnya menambahkan efek transisi, menambahkan background musik, memberikan zoom, callouts, dan fasilitas lainnya yang akan mendukung video rekaman anda”

Dengan menggunakan program *camtasia studio* ini tampilan media pembelajaran akan lebih menarik karena di dalamnya memuat gambar, teks, video, animasi dan suara. Program *camtasia studio* ini banyak dimanfaatkan dan digunakan untuk membuat video tutorial, selain itu banyak juga dimanfaatkan oleh para guru ataupun dosen untuk mendukung pembelajaran yang interaktif (Kurniawan, 2010:8). media *audiovisual* dengan menggunakan *camtasia studio* ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi diberikan guru, karena media *camtasia studio* ini menghasilkan unsur penglihatan dan unsur pendengaran sehingga media *camtasia studio* ini menarik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, Menurut B.F. Skinner dalam Rusman (2013:157) mengemukakan bahwa “Sistem pembelajaran terprogram memungkinkan interaksi siswa dengan siswa dan interaksi siswa dengan guru yang dilakukan

secara langsung, tetapi melalui program yang berbentuk tulisan, rekaman radio, film, mesin mengajar, dan sebagainya". Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat merubah tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan *Camtasia* pernah dilakukan oleh Latif, Y., dkk. (2013) <http://download.portalgaruda.org> dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan *Camtasia* pada Pokok Bahasan Lingkaran Melalui Edmodo untuk Siswa MTs memberikan kesimpulan bahan ajar pada pokok lingkaran melalui edmodo memiliki efek potensial terhadap hasil belajar. Penelitian lainnya juga pernah dilakukan oleh Wirasasmita, H., dkk. (2015) <http://download.portalgaruda.org> dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi *Camtasia Studio* dan *Macromedia Flash* memberikan kesimpulan bahwa media tutorial yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi serta dapat meningkatkan kualitas prestasi belajar. Penelitian lainnya juga pernah dilakukan oleh Wicaksono (2011) <http://lib.unnes.ac.id> dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software *Camtasia Studio* Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Pokok Bahasan *Microsoft Excel* memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran menggunakan software *camtasia studio* layak digunakan sebagai media pembelajaran TIK di SMP Taman Dewasa Kudus. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka media pembelajaran PKn perlu dikembangkan, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio* sehingga diharapkan hasil pengembangan media pembelajaran PKn ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan lokasi sekolah yang berada di kecamatan Kemuning terdapat tiga sekolah menengah pertama yaitu SMPN 9, SMPN 10 dan SMPN 57 Palembang dari ketiga sekolah tersebut peneliti menentukan SMPN 10 Palembang sebagai lokasi penelitian didasarkan atas masalah yang didapatkan berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMP Negeri 10 Palembang, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PKn pada hari selasa, 03 Mei 2016 dari hasil wawancara yang peneliti lakukan diketahui bahwa guru mata

pelajaran PKn dalam mengajar kadang menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran PKn adalah media karton dan laptop. Seperti media karton media ini yang memiliki kekurangan karena dalam tampilannya hanya sebatas tulisan dan gambar, tidak adanya suara atau video yang membuat siswa tidak tertarik sehingga membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran berlangsung yang seharusnya dalam proses pembelajaran seorang guru mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru mata pelajaran PKn juga mengungkapkan bahwa terkendala dengan pembuatan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti pada saat guru PKn menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan globalisasi guru PKn menggunakan media berupa gambar dan teks yang membuat siswa masih terlihat belum paham maksud yang beliau sampaikan karena media yang digunakan hanya gambar dan teks.

Berdasarkan masalah tersebut maka media pembelajaran yang digunakan guru perlu dikembangkan lebih menarik agar siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan membuat media pembelajaran *audiovisual* dengan menggunakan *camtasia studio* karena dengan media ini materi yang sulit dapat di mengerti dan di pahami oleh siswa dengan baik karena media pembelajaran ini berisikan teks, gambar, suara, video sehingga membuat siswa tertarik dan tidak bosan. Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *audiovisual* dengan menggunakan *camtasia studio* guru mata pelajaran PKn mengatakan bahwa sangat mendukung pengembangan media pembelajaran pada matapelajaran PKn. Menurut guru tersebut akan sangat bermanfaat dalam pembelajaran PKn dan membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Di samping itu guru PKn mengatakan selama mengajar belum pernah menggunakan media *camtasia studio* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diangkat judul peneliti **“Pengembangan Media Pembelajaran *Audiovisual* Dengan Menggunakan *Camtasia Studio* Pada Materi Globalisasi Dalam Proses Pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Pertama”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *audiovisual* dengan menggunakan *camtasia studio* pada materi globalisasi dalam proses pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Pertama yang valid?
- 1.2.2 Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *audiovisual* dengan menggunakan *camtasia studio* pada materi globalisasi dalam proses pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Pertama yang praktis?
- 1.2.3 Apakah media pembelajaran *audiovisual* dengan menggunakan *camtasia studio* yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Pertama?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah tersebut, adalah:

- 1.3.1 Menghasilkan media pembelajaran *audiovisual* dengan menggunakan *camtasia studio* pada materi globalisasi dalam proses pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Pertama yang valid.
- 1.3.2 Menghasilkan media pembelajaran *audiovisual* dengan menggunakan *camtasia studio* pada materi globalisasi dalam proses pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Pertama yang valid praktis.
- 1.3.2 Menghasilkan efek potensial dari media pembelajaran *audiovisual* dengan menggunakan *camtasia studio* yang dikembangkan terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn di Sekolah Menengah Pertama.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari pembahasan permasalahan yang peneliti kaji, adapun manfaat yang diambil dari penelitian ini yaitu :

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu kajian bagi pelaksanaan pembelajaran disekolah pada berbagai mata pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual* berupa *camtasia studio*.

1.4.2 Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi:

1.4.2.1 Bagi guru

Penggunaan media pembelajaran *audiovisual* dengan menggunakan *camtasia studio* ini diharapkan dapat menjadi alternatif pilihan yang dipakai guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.4.2.2 Bagi siswa

Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran PKn dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.4.2.3 Bagi sekolah

Penggunaan media pembelajaran *audiovisual* dengan menggunakan *camtasia studio* ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

DAFTAR PUSTAKA

- Akuma, S. (2014). *Investigating The Effect Of Implicit Browsing Behaviour On Students' Performance In a Task Specific Context*. <http://Doaj.org/>. Diakses pada 28 Febuari 2017
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad. **Kelebihan Media Audio-visual**.
<http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB%20II.pdf>. Diakses pada 20 September 2016.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Enterprise, Jubilee. (2015). *Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo
- Fang-O Kuo, dkk. (2015). *Develop and Evaluate The Effects of Multimodal Presentation System on Elementary Student Learning Effectiveness: within classroom English learning activity*.
<http://www.sciencedirect.com/>. Diakses pada 1 Maret 2017
- Hamalik, Oemar. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasbullah. (2012). *Dasar-dasar Ilmu Pendidik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hidayat, N. (2011). *Media Design for Learning Indonesian in Junior High School Level*. <http://www.sciencedirect.com/>. Diakses pada tanggal 28 Febuari 2017.

- Kurniawan, D. (2010). *145 Freeware Pilihan Untuk Berbagi Kebutuhan*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- _____. (2010). *Membangun Bisnis Sekolah Online*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Latif. (2013). **Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Camtasia pada Pokok Bahasan Lingkaran Melalui Edmodo untuk Siswa MTs.** <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=169253&val=5678&title=Pengembangan%20Bahan%20Ajar%20Berbantuan%20Camtasia%20pada%20Pokok%20Bahasan%20Lingkaran%20melalui%20Edmodo%20untuk%20siswa%20MTs>. Diakses pada 19 April 2016.
- Miranda. (2012). **Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III B MI Sananul Bantul.** <http://digilib.uinsuka.ac.id/7607/1/BAB%201,%201V,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>. Diakses pada 20 September 2016.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyatiningsih, Endang. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Pamela dan Dale. (2014). *“Investigating Teacher’s Exploration Of a Professional Development Website: An Innovative Approach to Understanding The Factors That Motivate Teachers to Use Internet-based Resources”*. <http://Doaj.org/>. Diakses pada 28 Febuari 2017.
- Prawiradilaga, Dewi Salma dkk. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rahmayani. (2011). **Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Camtasia Studio Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.** (<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/3633/1/MULIA%20RAHMAYANI-FITK.pdf>). Diakses pada 19 April 2016.
- Rusman. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

- _____. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- _____. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanajaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Schunk, Dale H, dkk. (2012). *Motivasi dalam Pendidikan*. Jakarta: PT Indeks.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2012). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung : C.V. Sinar Baru.
- Susanti, Evi., (2012). **Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berbicara Dalam Bahasa Inggris Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lawang Kidul**. Tesis, Palembang: Pascasarjana.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan, Reseach and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2001). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Tirtarahardja, Umar dan S. L. La Sulo. (2013). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Uno, Hamzah B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wicaksono, Alief Nugroho. (2011). **Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Camtasia Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Pokok Bahasan Microsoft Excel**. (<http://lib.unnes.ac.id/13582/>). Diakses pada 31 Mei 2016.
- Widoyoko, Eko Putro. (2016). *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wikipedia. **Camtasia Studio**. http://en.wikipedia.org/wiki/Camtasia_Studio. Diakses pada 4 Januari 2016.
- Wirasmita, H., dkk. (2015) **Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash**. <http://download.portalgaruda.org>. Diakses pada tanggal 01 Maret 2017