

**PENGEMBANGAN VIDEO INSTRUKSIONAL BERBASIS CAMTASIA
STUDIO 8.3 MATERI: PERANG MU'TAH UNTUK SANTRI KELAS
VIII MTs. RAUDLATUT THALIBIN NW
SURABAYA LOMBOK TIMUR**

Zinnurain

Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram

Email: zinnurain@ikipmataram.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbentuk Video Instruksional dengan menggunakan aplikasi *Camtasia Studio 8.3* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII MTs. Penelitian ini adalah *Research and Development*. Langkah pengembangan ini menggunakan Model ADDIE dengan tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Subyek Penelitian adalah Santri Kelas VIII MTs Raudlatut Thalibin NW Surabaya Lombok Timur. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi ahli dan angket persepsi siswa dan penilaian guru. Skor validasi ahli media adalah 69 dengan kategori "sangat baik" dan skor validasi ahli materi adalah 74 dalam kategori "sangat baik". Hasil angket kelompok kecil siswa dengan skor 80,34% dengan kategori "baik", dan hasil angket kelompok besar siswa dengan perolehan 86,78 dengan kategori "sangat baik". Sedangkan untuk penilaian guru diperoleh skor 72 kategori "sangat baik". Dengan demikian ini menunjukkan video Instruksional yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif penggunaan media dalam pembelajaran mandiri siswa.

Kata Kunci : Video Pembelajaran, Camtasia Studio 8.3

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan dewasa ini sedang mengalami perkembangan yang begitu pesat. Perubahan yang pesat ini tentu harus disikapi dengan baik. Perubahan yang terjadi idealnya adalah untuk melengkapi dan mempersiapkan manusia untuk menjadi tangguh dalam persaingan global. Begitu juga dalam system pendidikan saat ini perlu adanya penyesuaian dengan kemajuan jaman yang ditandai dengan menggunakan teknologi secara massif. Dalam perkembangannya beragam pendekatan dan model pembelajaran terus diperbaharui dan dikembangkan dalam menjawab kemajuan dalam bidang pendidikan. Diharapkan proses instruksional (pembelajaran) akan menjadi lebih bermakna dengan adanya intervensi teknologi di dalamnya. Kemajuan teknologi adalah factor yang paling dominan terlihat dalam transisi kemajuan jaman. Hal itu tercermin dengan terus dilakukannya pengembangan yang berbasis teknologi tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi maka pembelajaran akan semakin efektif dan efisien (Prithandari & Ratnawuri, 2015).

Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologisasi dalam kegiatan pembelajaran mampu memberikan kemudahan dan pengalaman pembelajaran baru bagi siswa. Salah satunya adalah video instruksional yang mampu menjadi solusi dalam pembelajaran mandiri agar menjadi menarik dan menyenangkan. Perkembangan video instruksional sejatinya harus terus dilakukan karena dengan demikian mampu menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan bisa mengurangi beban pengajaran bagi guru untuk menjelaskan materi pembelajaran terutama yang bersifat alur dan runut cerita dalam materi sejarah. Pemanfaatan

teknologi multimedia tidak lagi menjadi kegiatan yang susah karena jangkauan computer dan internet yang makin luas dan mudah. Perkembangan teknologi diharapkan mampu menjadi alternative media yang menarik, interaktif, bervariasi dan mampu mengembangkan pengetahuan peserta didik serta memperluas wawasan terhadap materi yang diajarkan (Aulia& Aina, 2016).

Pembelajaran sejatinya akan lebih menarik jika adanya kombinasi antara pemilihan metode dan media yang tepat. Media yang ada bisa digunakan untuk mengulang materi yang telah disampaikan di kelas untuk selanjutnya dipelajari lagi di luar kelas. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sebagai salah satu mata pelajaran di tingkat madrasah tsanawiyah (MTs) adalah mata pelajaran yang menyajikan materi tentang perkembangan dan peristiwa yang terjadi dan yang dialami pada masa perkembangan agama Islam. Perkembangan Islam dalam perjalanannya mengalami beragam peristiwa penting yang menjadi acuan sejarah, salah satunya adalah peristiwa perang Mu'tah yang terjadi pada 629 Masehi bertepatan dengan 5 Jumadil Awal 8 Hijriah dengan kampong yang bernama Mu'tah sebelah utara Kota Madinah.

Adapun terkait dengan pembelajaran SKI materi Perang Mu'tah, dari hasil wawancara pada siswa ditemukan bahwa 80% siswa mengatakan penjelasan guru pada materi perang Mu'tah belum dipahami sepenuhnya peristiwa sejarahnya. Padahal dilain sisi hamper 90% siswa mengatakan bahwa mereka menyukai materi tersebut dan materi tersebut bukanlah materi yang sulit. Pada kegiatan pembelajaran guru juga sudah menggunakan media yakni media powerpoint dan gambar sehingga materi tersebut bukanlah kategori sulit. Namun ternyata hal tersebut belum membantu siswa menjadi lebih mudah membayangkan dan memahami kronologis kejadian perang Mu'tah karena siswa belum memiliki gambaran utuh tentang kejadian perang tersebut sehingga diperlukan adanya video yang mampu memberikan gambaran dan kronologi yang lebih jelas tentang kejadian perang Mu'tah.

Oleh karena itu, berdasarkan masalah tersebut, maka pengembangan video instrusional perlu dikembangkan untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan siswa membutuhkan bentuk pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan. Adapun pengembangan video instruksional tersebut dikembangkan dengan basis aplikasi *Camtasia Studio 8.3* dikarenakan pengoperasiannya yang lebih mudah dan dinamis untuk editing video, terutama bagi pemula. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti melakukan kegiatan penelitian dengan judul "Pengembangan Video Intsruksional Berbasis *Camtasia Studio 8.3* Materi Perang Mu'tah untuk Santri kelas VIII MTs Raudlatut Thalibin NW Surabaya Lombok Timur".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran materi perang Mu'tah menggunakan *Camtasia Studio 8.3*. Desain pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Jenis data yang di ambil dalam penelitian ini berupa angket validasi ahli dan angket persepsi siswa dan penilaian guru. Instrumen yang digunakan adalah angket kebutuhan, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket penilaian guru dan angket respon siswa. Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa tanggapan, saran/masukan dari tim ahli yang dihimpun dan disarankan untuk perbaikan produk. Sedangkan data kuantitatif berupa penilaian terhadap pengembangan produk yang diperoleh dari tim ahli dan dari seluruh responden, dianalisis dan diolah secara deskriptif

menjadi data interval menggunakan skala likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pengembangan video pembelajaran ini menggunakan kerangka ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Validasi Media

Validasi pertama oleh ahli media diperoleh komentar dan saran dengan tujuan agar video yang dibuat oleh peneliti menjadi lebih baik. Ahli media menyarankan agar menambahkan identitas video (seperti produser, pengisi suara, penata video dan editor video). Perlu dicantumkan pula sumber video, buku referensi dari video, penutup yang berisi kesimpulan, dan tujuan dari pembuatan video. Dari validasi pertama ini video pembelajaran yang telah dibuat dapat dikategorikan “baik” yang terbukti dari hasil angket menurut modifikasi Djaali dan Muljono (2008) dalam Sukendro (2017:53) dengan skor tertinggi 74 dan terendah 20. Video pembelajaran ini mendapatkan skor 54 sehingga bisa dikategorikan “baik” pada tabel 3.7. Untuk memperoleh hasil yang lebih baik agar video pembelajaran memperoleh hasil “sangat baik” peneliti melakukan revisi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahlimedia. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dari validasi pertama terhadap materi perang Mu'tah dilakukan validasi kedua. Dari hasil validasi kedua, validator memberi komentar bahwa materi sudah sesuai dan video pembelajaran dapat digunakan dalam penelitian. Skor yang diperoleh adalah 74 dan dikategorikan “sangat baik” serta video ini sudah dapat diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar.

Penilaian Guru

Selanjutnya pada tahapan ini penilaian dilakukan oleh guru mata pelajaran yakni Multazam, SH.I. Sebelum diujicobakan ke siswa, penilaian guru ini akan digunakan sebagai tambahan perbaikan terhadap materi yang dikembangkan. Diperoleh jumlah skor 72 atau berada pada kategori “sangat baik”. Guru juga memberi komentar dan saran secara umum merekomendasikan bahwa media ini dapat digunakan untuk media pembelajaran untuk mata pelajaran SKIdi jenjang MTs.

Uji Coba Kelompok Kecil Dan Kelompok Besar

Setelah produk didesain, dilakukan validasi oleh tim ahli dan diberi penilaian oleh guru mata pelajaran SKI. Produk kemudian siap untuk diujicoba kepada siswa. Ujicoba yang dilakukan terdiri atas ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar pada siswa kelas VIII MTs Raudhatut Thalibin NW Surabaya Lombok Timur. Ujicoba kelompok kecil dilakukan pada 9 orang siswa mewakili masing-masing tingkat prestasi siswa. Sedangkan ujicoba kelompok besar dilakukan pada 16 orang siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan menggunakan Skala.

Angket respon siswa pada ujicoba kelompok kecil diberikan kepada 9 siswa. Berdasarkan hasil angket tersebut data diolah dan ditabulasi sehingga diketahui kategori respon atau tanggapan yang diberikan oleh siswa.

Berdasarkan data respon siswa ujicoba kelompok kecil, diperoleh skor sebesar 485. Apabila dipresentasikan yaitu 82,30% dengan kategori “baik”. Hasil tersebut diperoleh dari rumus penghitungan berikut ini:

$$\begin{aligned}\text{Presentase Jawaban} &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{482}{5 \times 10 \times 12} \times 100\% \\ &= \frac{482}{600} \times 100\% \\ &= 80,34 \%\end{aligned}$$

Angket respon siswa pada ujicoba kelompok besar diberikan kepada 15 siswa dan contoh angket respon siswa dapat dilihat pada lampiran 7. Dari hasil angket tersebut data diolah dan ditabulasi seperti yang terlihat pada tabel 4.7 sehingga diketahui kategori respon atau tanggapan yang diberikan oleh siswa.

Berdasarkan data respon siswa ujicoba kelompok besar, diperoleh skor sebesar 781. Apabila dipresentasikan yaitu 86,78% dengan kategori “Sangat baik” berdasarkan Tabel 3.9. Hasil tersebut diperoleh dari rumus penghitungan berikut ini :

$$\begin{aligned}\text{Presentase Jawaban} &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{781}{5 \times 15 \times 12} \times 100\% \\ &= \frac{781}{900} \times 100\% \\ &= 86,78 \%\end{aligned}$$

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video instruksional menggunakan *Camtasia Studio 8.3* pada materi perang Mu'tah dapat disimpulkan bahwa validasi ahli media pertama mendapatkan skor 54 dengan kategori “baik” dan pada validasi kedua mendapatkan skor 69 dengan kategori “sangat baik”. Pada validasi ahli materi pertama mendapatkan skor 48 dengan kategori “cukup baik” selanjutnya pada validasi ahli materi kedua mendapatkan skor 74 dengan kategori “sangat baik”. Untuk skor yang didapat dari angket respon guru sebesar 72 dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan untuk skor yang didapat dari angket respon siswa, terdiri atas uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. uji coba kelompok kecil mendapatkan skor 482 dengan persentase 80,34% dengan kategori “baik” dan uji coba kelompok besar mendapatkan skor 781 dengan persentase 86,78% dengan kategori “sangat baik”. Dengan adanya video ini, siswa merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan variatif. Begitu juga siswa dengan leluasa dapat menggunakan dan memutar ulang video instruksional materi perang Mu'tah ini tanpa terbatas ruang dan waktu karena video instruksional ini bisa dimanfaatkan secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustania, A. 2014. *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih*. Tugas Akhir. Tidak Diterbitkan. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Barus, U dan Suratno. 2015. *Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Mitra Handalan.
- Fathurrohman, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern : Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta : Garudhawaca
- Haryadi, Sigit. 2012. *Modul Video Sebagai Media Layanan Bimbingan Dan Konseling*. Bandung: Prima Karya
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Mah, Z.N. 2013. *Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel: Surabaya
- Mudlofir, A dan Evi.F.R. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, A.S. Dkk. 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Smaldino, S.E., Deborah L.L dan James, D.R. 2014. *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Terjemahan Oleh Rahman, A. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Suardi, M. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Yatim, B. 1997. *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Zainiyati, H.S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT : Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana