

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CAMTASIA STUDIO 8 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS VII SMP SWASTA RIAMA MEDAN

Oleh:

Fransiskus Gultom¹⁾
dan Hernawaty²⁾

Universitas Darma Agung Medan,
dan STKIP Riama Medan^{1,2)}

E-mail:

fransiskus_gultom2277@yahoo.co.id¹⁾
dan hernawaty_sihotang@gmail.com²⁾

ABSTRACT

This study aims at determining the effect of using Camtasia Studio 8 learning media on students' learning outcomes. This study used the experimental method; the experimental design used is a non-equivalent control group design which is a form of quasi experimental research method. Here, there are two groups, the experimental group, treated using Camtasia Studio 8 learning media, and the control group treated without using Camtasia Studio 8 learning media. The population in this study are all students of class VII Private Middle School Riama Medan as many as 93 people, while the sample in this study are 61 people, one class as an experimental class and one class as a control class. Based on the results of research and data analysis, it can be concluded that there is a very significant effect using Camtasia Studio 8 learning media on students' learning outcomes in class VII Private Middle School Riama Medan, where student learning outcomes using Camtasia Studio 8 learning media are higher than learning outcomes without using learning media. The results obtained by using the Camtasia Studio 8 learning media is as many as 87.73, while the results obtained without using Camtasia Studio 8 learning media is as many as 58.80. So, it can be concluded that using Camtasia Studio 8 learning media in class VII Private Middle School Riama Medan is more effective in improving students' learning outcomes.

Keywords: *Camtasia Studio 8 Learning Media, Learning Outcomes, Riama Private Junior High School Medan*

ABSTRAK

Tujuan dari pada tulisan ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* terhadap hasil belajar siswa. Tulisan ini menggunakan metode eksperimen, desain eksperimen yang digunakan adalah *non equivalent control group design* yang merupakan bentuk metode penelitian quasi eksperimen. Penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, kelompok eksperimen adalah penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8*, dan kelompok kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Swasta Riama Medan sebanyak 93 orang, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 61 orang, satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol. Dari hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang sangat signifikan dengan menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP Swasta Riama Medan, dimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran

Camtasia Studio 8 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Hasil nilai yang diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* sebesar 87.73, sedangkan hasil nilai yang diperoleh tanpa menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* sebesar 58.80. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* di kelas VII SMP Swasta Riama Medan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media pembelajaran *Camtasia Studio 8*, Hasil belajar, dan SMP Swasta Riama Medan

1. PENDAHULUAN

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang optimal terhadap kualitas hasil belajar, sehingga penggunaan media pembelajaran harus diintegrasikan dengan kegiatan belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat efektif dalam proses penyampaian informasi serta pemahaman materi pendidikan kepada seluruh siswa di sekolah. Multimedia berbasis komputer adalah salah satu media yang mengkombinasikan antara teks, grafik, animasi suara dan video.

Ilmu pendidikan merupakan ilmu yang membutuhkan fakta atau realita secara nyata, untuk menghadirkan satu materi pembelajaran membutuhkan data yang objektif. Artinya, siswa harus benar-benar dapat melihat dengan jelas serta memahami materi yang diajarkan sehingga mencapai tujuan pembelajaran khusus dari materi tersebut. Media

pembelajaran *Camtasia Studio 8* dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga dapat tersimpan lama dalam memori peserta didik.

Dalam mencapai suatu keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru sebagai komponen utama dalam dunia pendidikan harus mampu mendesain proses pembelajaran yang menarik. Salah satu yang dituntut dari guru dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa adalah dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik, dengan mempertimbangkan kemampuan media pembelajaran itu, membangkitkan rangsangan indra pengelihatannya, pendengarannya maupun penciumannya atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang dan dengar sangat menonjol.

Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indra dengar, sedangkan 5% lagi dengan indra lainnya (Bough dalam Arsyad, 2009).

Sekolah SMP Swasta Riama Medan merupakan salah satu sekolah SMP yang memiliki fasilitas belajar berupa multimedia LCD (*Liquid Crystal Display*) yang disambungkan dengan komputer (laptop) kemudian diproyeksikan ke layar. Namun sayangnya penggunaan media pembelajaran seperti *camtasia studio 8* belum pernah digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena kurangnya kreatifitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang inovatif. Masih ada guru yang menggunakan media seperti *charta*, padahal hampir seluruh guru yang ada di SMP Swasta Riama Medan ini sudah memiliki laptop pribadi. Tapi pada kenyataannya proses pembelajaran yang berjalan selama ini masih bersifat konvensional yaitu sistem pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru sebagai satu-satunya sumber informasi siswa selain buku pembelajaran mereka, jadi komunikasi hanya bersifat satu arah saja. Kondisi yang diharapkan dengan

hadirnya media pembelajaran berbasis multimedia seperti *Camtasia Studio 8* ini dapat digunakan sebagai variasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar dan jalannya proses pembelajaran menarik pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar di SMP Swasta Medan. Masih banyak siswa yang memperoleh nilai 55-65. Nilai siswa tersebut belumlah mencapai nilai KKM yang ditetapkan di sekolah yaitu 70 dengan memakai kurikulum 2013 (K-13). Selain itu, motivasi dan minat belajar siswa juga rendah, hal ini dapat dilihat dengan kurangnya gairah atau minat mereka untuk belajar.

Media pembelajaran berbasis multimedia seperti *Camtasia Studio 8* dapat merangsang gairah dan motivasi belajar siswa karena adanya unsur suara dan gambar dengan warna-warni yang menarik perhatian para siswa untuk belajar. Siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya stimulus dengar. Siswa juga akan lebih tertantang untuk mendalami pelajaran dengan menemukan masalah dari materi pelajaran yang disajikan melalui media pembelajaran *Camtasia Studio 8* yang ditampilkan. Selain itu

dengan melihat dan mendengar siswa akan lebih mudah menyerap dan mengingat materi pelajaran yang disajikan.

Solusi terbaru adalah penggunaan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* yang merupakan bentuk video pembelajaran yang lebih maju. Dalam penggunaan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dimana siswa juga dapat menjawab pertanyaan yang muncul di awal, di tengah, maupun di akhir dari penayangan video pembelajaran. Dengan kata lain, penggunaan multimedia seperti media pembelajaran *Camtasia Studio 8* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menjadi alternatif pemecahan masalah di atas.

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia seperti media pembelajaran *Camtasia Studio 8* dinilai lebih efektif dalam keberhasilan belajar siswa. Efektivitas penggunaan media audio visual sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Ginting (2006), bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual lebih efektif dari pada hasil belajar siswa

yang tanpa menggunakan audio visual. Begitu juga hasil penelitian yang lainnya, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan IMMI (*Interaktif Multi Media Instruction*) lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan IMMI. Siswa dari kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata posttest 60.05, sedangkan siswa kelas kontrol memiliki rata-rata posttest 50.06. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara keduanya yaitu sebesar 9%.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Media pembelajaran *Camtasia Studio 8* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk merekam segala pergerakan dan aktivitas yang dikerjakan didalam dekstop atau layar komputer sehingga menjadikan sebuah video tutorial atau camtasia. (Wahana, 2010) mengemukakan bahwa “*Camtasia studio* adalah program aplikasi yang dikemas untuk *recording, editing, dan publishing* dalam membuat video tutorial, atau video persentasi yang ada pada layar komputer”. Dengan memanfaatkan *software Camtasia Studio 8* suatu video tutorial tidak lagi membutuhkan sebuah camera video sebagai alat perekam (*recording*) karena *software* tersebut memiliki multi fungsi

yakni sebagai software perakam sekaligus program editing dalam pembuatan video tutorial.

Media pembelajaran *Camtasia Studio 8* memiliki kemampuan untuk merekam sesuatu yang ada dalam layar, termasuk kegiatan dekstop, presentasi powerpoint, narasi suara dan webcam video. Dengan menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8*, kita dapat membuat training, presentasi dan demo sales, baik dalam bentuk halaman web, CD-ROOM, maupun peralatan *portable* lainnya.

Camtasia studio memiliki banyak kelebihan antara lain : (1) Memiliki kualitas video yang cukup baik, (2) Pengoperasian yang mudah dan sederhana sehingga setiap orang dapat membuat video tutorial secara profesional dengan waktu yang relatif singkat, (3) Dapat merekam halaman web, *software* aplikasi dan lainnya pada komputer. Selain itu dapat dengan mudah memadukan berbagai perbedaan konten/isi dalam presentasi power point dan tidak memerlukan banyak peralatan, (4) Tidak membutuhkan server. *Camtasia studio 8* bukan program aplikasi berbasis server. Program aplikasi ini hanya diinstal pada *hard disk* komputer sehingga tidak

perlu dihubungkan ke server/internet apabila akan membuat rekaman (*recording*) video; dan (5) menyediakan fasilitas editing lebih lanjut.

Langkah-langkah untuk memulai media pembelajaran *Camtasia Studio 8*, ada beberapa cara yaitu:

- 1) Klik tombol Start.
- 2) Letakkan pointer mouse kita pada program yang kita inginkan. Maka menu program akan muncul.
- 3) Arahkan dan klik pointer mouse kita pada *Camtasia Studio 8* akan mulai bekerja.

Lembar kerja yang ada di *Camtasia Studio 8* yaitu:

- 1) Toolbar, terdiri dari toolbar standar dan toolbar formatting yang diletakkan di atas areal kerja.
- 2) *Task List*, pada bagian ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:
 - a. *Record The Screen* yaitu menu yang digunakan untuk merekam suatu program tertentu yang terlihat pada layar (*screen*), dan dapat juga digunakan untuk record suara (audio)
 - b. Import yaitu menu yang digunakan untuk mengimpor file dari folder lain dalam bentuk video, audio dan images.
 - c. Edit yaitu menu yang dipakai untuk

- mengedit hasil dari *record* sesuai dengan keinginan.
- d. *Pruduce* yaitu menu-menu yang terdiri dari 1). *Produce video as* yang dapat menyimpan hasil record kedalam bentuk avi, swf, dan html setelah diformat dan di rendering, 2) *Create CD* menu yaitu menu yang biasanya digunakan untuk membuat menu atau daftar pilihan yang akan ditampilkan pertama di dalam CD interaktif yang akan menghubungkan (lirik) dengan file lain.
 - e. *Create Web* menu yaitu menu yang biasanya digunakan untuk membuat tombol-tombol menu dalam web dalam bentuk html (Aripin, 2009).

Navigasi (Kontrol) Utama Dalam Camtasia Studio 8

Dalam *software* ini terdapat empat navigasi utama yang perlu kita pahami agar kita dapat menggunakan dan memahami *software* ini, navigasi utama tersebut adalah:

1. *Record* (berfungsi untuk merekam aktivitas atau kegiatan pada desktop

- computer).
2. *Edit* (berfungsi untuk memproduksi hasil rekaman yang telah di record serta di edit sebelumnya).
3. *Produce* (berfungsi untuk memproduksi hasil rekaman yang telah telah di record serta di edit sebelumnya).
4. *Share* (berfungsi sebagai finishing atau hasil akhir dari ketiga poin diatas, kita bisa *share* hasil record yang telah dibuat ke dalam bentuk CD, DVD, MPEG4, IPOD, IPON, atau menyimpannya ke dalam blog atau web yang kita punya) (Wahana, 2011)

3. METODE PELAKSANAAN

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang ada di sekolah SMP Swasta Riama Medan yang terdiri dari tiga kelas yaitu VII-1 (31 siswa), VII-2 (30 siswa), dan VII-3 (32 siswa), dengan jumlah total seluruh siswa sebanyak 93 siswa yang akan dipilih secara acak untuk dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini.

Tabel 3.1. Jumlah seluruh siswa kelas VII di SMP Swasta Riama Medan

| No. | Kelas | Jumlah |
|-----|-------|--------|
| 1 | VII-1 | 31 |

| | | |
|---------------|-------|-----------|
| 2 | VII-2 | 30 |
| 3 | VII-3 | 32 |
| Jumlah | | 93 |

Sampel

Pengambilan sampel ini dilakukan dengan menggunakan metode *random sampling* yaitu pengambilan 2 unit kelas dari 3 kelas yang ada. Dari 2 kelas tersebut diundi kelas mana yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah melakukan *random sampling*, terpilihlah kelas VII-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 61 siswa. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *two-group post test only design*.

Metode ini dipergunakan karena penulis menggambarkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Camtasia Studio 8* dan tanpa menggunakan media pembelajaran.

Desain penelitian ini adalah *two-group post test only design*. Desain penelitian ini bertujuan untuk memperlihatkan perbedaan pencapaian antara kelompok eksperimen dengan pencapaian kelompok kontrol. Berdasarkan Arikunto (2013), dalam pembuatan desain penelitian dengan *two-group post test only design* dapat dilihat pada Tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2. Desain Eksperimen *Two-Group Post Test Only Design*

| Kelas | Kelas | Post Test |
|------------|----------------|-----------|
| Eksperimen | X ₁ | T |
| Kontrol | X ₂ | T |

Keterangan:

X₁ : Menggunakan media *Camtasia Studio 8*

X₂ : Tanpa menggunakan media *Camtasia Studio 8*

T : Test hasil belajar siswa

4. HASIL dan PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penelitian

Untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian, terlebih dahulu menyebarkan angket kepada para

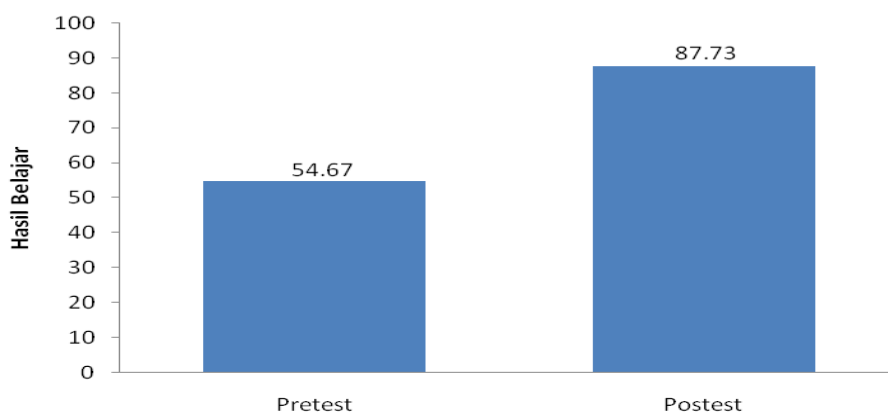
responden. Kemudian dilakukan uji coba instrumen mengenai pengaruh media pembelajaran *Camtasia Studio 8* di SMP Swasta Riama Medan, kemudian dilakukan pengujian validitas. Dari hasil ujicoba yang dilakukan diperoleh sebanyak 30 soal dimana yang valid 25 soal dan 5 soal tidak valid. Soal yang valid tersebut kemudian dijadikan alat pengumpul data dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} untuk $N = 30$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ didapat $r_{tabel} = 0,361$. Sehingga 25 item yang valid dipakai untuk menjaring angket tentang hasil belajar.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan dua variabel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen digunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* pada siswa kelas VII-1 SMP Swasta Riama

Medan, sedangkan pada kelas kontrol digunakan tanpa media pembelajaran *Camtasia Studio 8* terhadap hasil belajar siswa kelas VII-2 SMP Swasta Riama Medan.

Dekskripsi Data Kelas Eksperimen

Berdasarkan nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* pada pretest diperoleh nilai rerata 54.67 diperoleh penyebaran nilai antara 45 sampai 60. Nilai yang terendah adalah 45 sedangkan nilai yang tertinggi adalah 60. Pada *posttest* diperoleh penyebaran nilai antara 76 sampai 96. Nilai yang terendah adalah 76, sedangkan nilai yang tertinggi adalah 96. Maka diperoleh nilai rerata hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* adalah 87.73.

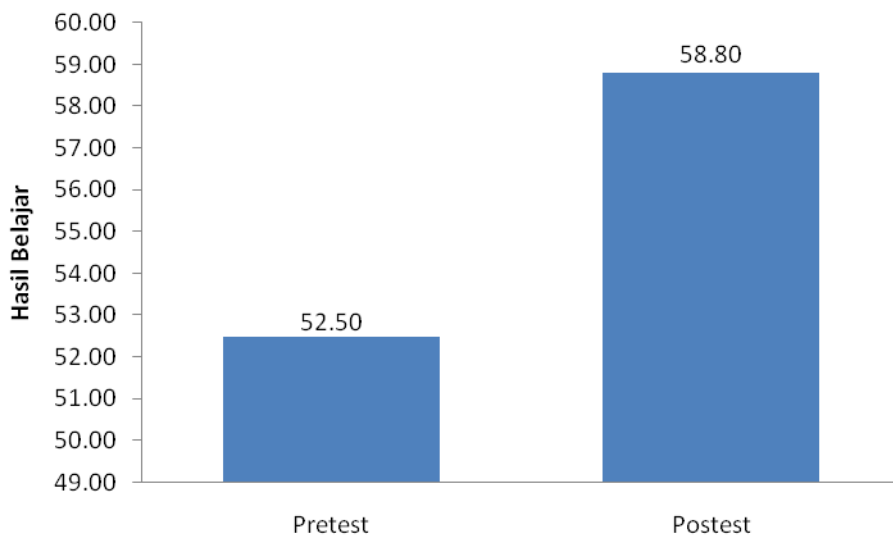


Gambar 4.1 Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen

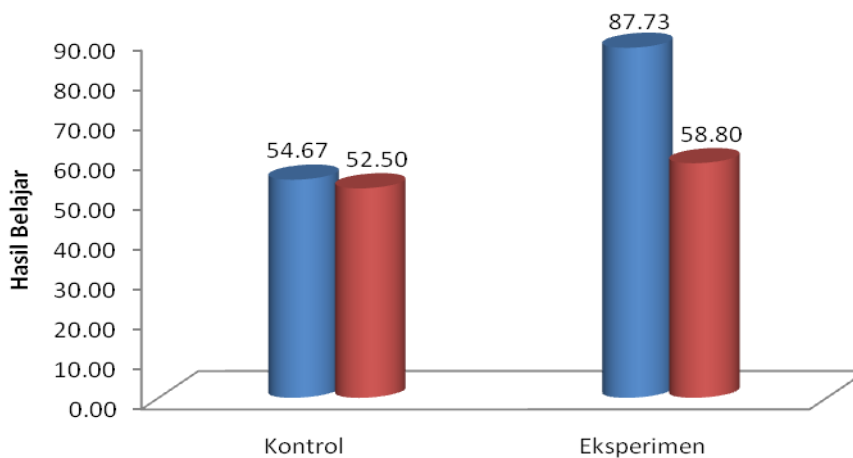
Deskripsi Data Kelas Kontrol

Berdasarkan nilai hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* di atas diperoleh nilai *pretest* penyebaran nilai antara 45 sampai 60. Nilai yang terendah adalah 45, sedangkan nilai yang tertinggi adalah 60. Maka dapat diketahui nilai rerata hasil belajar tanpa

menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* adalah 52,50. Pada *posttest* penyebaran nilai antara 48 sampai 64. Nilai yang terendah adalah 48, sedangkan nilai yang tertinggi adalah 64. Maka dapat diketahui nilai rerata hasil belajar tanpa menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* adalah 58,80.



Gambar 4.2 Frekuensi Nilai Kelas Kontrol (Y)



Gambar 4.3 Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

5. SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* terhadap hasil belajar siswa di kelas VII sekolah SMP Swasta Riama Medan, dimana hasil belajar siswa yang penyajiannya menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* lebih tinggi di bandingkan dengan menggunakan media pembelajaran biasa kelas VII sekolah SMP Swasta Riama Medan Hasil nilai yang diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* sebesar 87,73, sedangkan hasil nilai yang diperoleh tanpa menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio 8* sebesar 58,80.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Aripin. 2009. *Step by step membuat video tutorial menggunakan Camtasia Studio*. Bandung. Oase Media.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Ginting, Paham, 2006. *Filsafat Ilmu dan Metode Penelitian*, USU Press, Medan.
- Kunandar. 2007. *Hakikat Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Saktiyono. 2007. *Kompetensi*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta. Kencana.
- Sanjaya, W., 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta. Kencana Prenada.
- Setyanto, Ardi. 2000. *Panduan Sukses Komonikasi Belajar-Mengajar*. Jogjakarta. DIVA Press
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta
- Sudijono. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2001. *Metode Statistik*. Bandung. Tarsino.
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung. Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Bumi Akasara.
- Sunarto. 2005. *Pengertian Hasil Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Jakarta. Rineka

Suryabrata. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.

Syah Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
TechSmit. 2005. *Camtasia Studio Show The World*. Amerika.

Wahana Komputer. 2011. *Mudah membuat video tutorial dengan Camtasia Studio 8*. Jakarta. Alex Media Komputindo.

Widodo. A., 2006. *Revisi Taksonomi Bloom dan Pengembangan Butir Soal*. Buletin Suspendik.