

---

## Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media *Camtasia Studio*

---

**Nestapa Abadi Waruwu**

Universitas Katolik Santo Thomas Medan  
*nestawaruwu54@gmail.com*

**Patri Janson Silaban\***

Universitas Katolik Santo Thomas Medan  
*patri\_silaban280388@yahoo.co.id*

**Reflina Sinaga**

Universitas Katolik Santo Thomas Medan  
*reflina\_sinaga@ust.ac.id*

### Abstract

*The results of this study shows that there was an increase in students' learning outcomes, the results of pre-test only 3 students 12% with learning outcomes mean score is 49. In the post-test cycle I increased to 10 students 38% with the learning outcomes mean score is 73. In the second cycle posttest, the completeness of learning outcomes increased to 23 students 88% with the learning outcomes mean score is 86. Furthermore, the result of observations of the teacher's activities in carrying out learning in cycle I obtained an average of 68% and observations of the students' activities obtained an average of 63. In cycle II the result of the teacher observations increased to 85% and the results of observations on the students' activities also increased to 85. Thus the conclusion is obtained that by using the Camtasia Studio media there is an increase to the students' learning outcome.*

**Keywords:** *Learning Outcomes of the Beauty of Togetherness, Media Camtasia Studio, Cycles.*

### Pendahuluan

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan sekarang ini. Dengan pendidikan maka Indonesia akan semakin lebih maju dan semakin berkualitas dalam membangun Indonesia lebih maju. Oleh karena itu, peran pendidikan sangatlah penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, kreatif, inovatif, damai, terbuka, dan demokratis. Dengan adanya kurikulum 2013, maka akan lebih banyak anak Indonesia yang lebih kreatif. Dimana dengan kurikulum 2013 ini, peserta didik dituntut untuk dapat menemukan sendiri dan lebih kreatif. Untuk menciptakan hal tersebut, maka penerapan kurikulum 2013 seharusnya lebih efektif dan efisien. Pembelajaran tematik masih menjadi bahan kajian yang harus ditingkatkan melalui upaya penggunaan media pembelajaran. Media Pembelajaran merupakan alat yang dipakai untuk memperlancar pemberian materi yang disampaikan oleh pendidik.

Pembelajaran tematik dengan menggunakan pendekatan ilmiah. Dimana dalam pembelajaran mengkombinasikan antara pembelajaran dengan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran tersebut, siswa akan terangsang untuk dapat menemukan sendiri tentang apa yang dipelajari. Akan tetapi setelah observasi kelengkapan di kelas IV di SD Negeri 066650 Medan. Peneliti melihat bahwa dalam proses pembelajaran tematik, sebagian siswa kurang aktif yang akibat dari proses

pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga ketertarikan siswa pada proses pembelajaran sangat kurang. Dalam proses pembelajaran di kelas siswa kurang aktif dalam memberikan pertanyaan ataupun pendapat. Dimana dalam proses pembelajaran jarang menggunakan alat peraga atau media pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena materi hanya bersumber dari apa yang disampaikan oleh guru. Dalam hal penerapan ICT, guru kurang terampil dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi bahwa rendahnya hasil belajar siswa di kelas IV di SD Negeri 066650 Medan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Berikut adalah data hasil observasi yang diperoleh siswa dalam pembelajaran :

**Tabel 1 Nilai Tematik Pada Tema Indahnnya Kebersamaan Kelas IVSD Negeri 066650 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020**

No	KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1		>70	9	30%	Tuntas
2	70	<70	21	70%	Tidak Tuntas
Jumlah			33	100%	

Sumber: Daftar nilai pembelajaran tematik

Berdasarkan dari data yang diperoleh dari 30 siswa hanya 9 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan selebihnya 21 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Jika dilihat dari presentase hasil belajarnya, siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM 30 % sementara siswa yang dibawah KKM 70 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tematik di kelas IV SD Negeri 066650 Medan Masih Rendah. Untuk memperbaiki peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 066650 Medan, salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media komputer yang dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa perangkat bantuan seperti *Software Camtasia Studio*. “Media *Camtasia Studio* merupakan Sebuah *software* yang dapat merekam segala sesuatu yang sedang berlangsung pada layar monitor; Oleh karena itu software ini biasanya digunakan untuk membuat video tutorial atau video presentasi. Media ini juga memudahkan siswa apabila ingin belajar secara mandiri. Media berupa video tutorial berisi materi serta penjelasan sehingga siswa dengan mudah bila ingin mengulang pelajaran dan dilakukan secara mandiri”. Kelebihan dari media *Camtasia Studio* adalah “menyediakan banyak fitur, salah satunya adalah zoom - n - pan yang berfungsi untuk memperbesar gambar. Media ini juga mampu menangkap yang terjadi pada layar secara *real time*. Jadi rumusan penelitian ini adalah Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media *Camtasia Studio* pada tema 1 Indahnnya Kebersamaan sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 3 & 4 di kelas IV SD Negeri 066650 Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021?. Tujuannya adalah Untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan Media *Camtasia Studio* pada tema 1 Indahnnya Kebersamaan sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 3 & 4 di kelas IV SD Negeri 066650 Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021.

## Metode

Pada proses riset ini digunakan pendekatan campuran yang dikombinasikan dari dua macam bentuk yaitu kuantitatif dan kualitatif. Metode yang digunakan dalam riset ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengarah kepada usaha meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Camtasia Studio* dengan menggunakan dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 066650

Medan. Dalam penelitian teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa tes dan observasi.

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 066650 Medan Tahun pembelajaran 2020/2021 yang berjumlah 26 orang terdiri dari 16 laki-laki dan 10 perempuan. Objek penelitian ini adalah tindakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar pada tema 1 indah nya kebersamaan siswa kelas IV SD Negeri 066650 Medan penerapan Media *Camtasia Studio*.

Adapun instrument dalam penelitian ini adalah Validitas dan Uji Reliabilitas. Validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data dilaporkan oleh peneliti dan validitas soal digunakan untuk mengetahui valid tidaknya soal yang diujikan. Menurut Jihad & Haris (2018: 180) "reliabilitas soal merupakan ukuran yang menyatakan tingkat keajegan atau kekonsistenan suatu soal tes.

Adapun teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Tes ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran yang telah dipelajari. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik tes yang diberikan dalam bentuk pilihan berganda sebanyak 60 butir soal. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif berupa pengisian lembar observasi terhadap pelaksanaan pelajaran yang akan dilakukan oleh guru. Kuantitatif yaitu tes awal dan tes akhir dalam proses pembelajaran pada masing-masing siklus.

### Hasil

Dalam situasi pandemic Covid-19, beberapa pemerintah telah memutuskan untuk menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan melakukan pembelajaran secara daring atau online. Dalam riset yang dilaksanakan di SD Negeri 066650 Medan dilakukan secara daring dan luring. Dalam sistem daring nya peneliti mengirimkan video pembelajaran melalui group. Sedangkan sistem luringnya peneliti mengunjungi beberapa rumah siswa. Hasil Belajar Siswa adalah kenaikan hasil belajar siswa dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan media *Camtasia Studio* pada Tema Indah nya Kebersamaan Subtema 1 dapat menaikkan hasil belajar siswa dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 2 : Perbandingan Hasil Belajar Klasikal**

Prates	Nilai Tes		Keterangan
	Siklus I	Siklus II	
12%	38%	88%	Meningkat

Hasil rata-rata siswa, dalam melihat keberhasilan yang dilaksanakan dalam penelitian sesuai dengan tujuan penelitian, maka dicari juga nilai rata-rata di dalam kelas pada siklus I dan siklus II pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3 : Perbandingan Nilai Rata Siswa**

Prates	Nilai Tes		Keterangan
	Siklus I	Siklus II	
49.00	73.00	86.00	Meningkat

## Pembahasan

Dari nilai hasil belajar atau ketuntasan belajar mulai dari pretes, postes siklus I dan postes siklus II, terlihat adanya peningkatan yang baik dicapai siswa. Hal ini dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas hasil belajarnya pada pre test terdapat 3 orang siswa (12%) dan siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya sebanyak 23 orang siswa (88%) nilai rata-ratanya adalah 49,1. Pada post test siklus I terdapat 10 orang siswa (38%) dan siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya sebanyak 16 orang siswa (62%) nilai rata-ratanya adalah 72,9. Pada postes siklus II, diperoleh hasil belajar siswa dari 26 orang jumlah siswa terdapat sebanyak 23 orang siswa yang tuntas hasil belajarnya (88%), sedangkan yang tidak tuntas hasil belajarnya sebanyak 3 orang siswa (12%) nilai rata-ratanya adalah 86.

Setelah dirangkum hasil ketuntasan belajar siswa secara individual, maka selanjutnya diperoleh hasil belajar siswa secara klasikal dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar klasikal siswa. Pada prates hasil belajar sebesar 12,00%, pada siklus I sebesar 38,00% sedangkan pada siklus II sebesar 88,00%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar yang diharapkan secara klasikal yaitu 75,00% sudah tercapai.

Untuk mengetahui berhasil tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian sesuai dengan tujuan penelitian, maka dicari juga nilai rata-rata di dalam kelas pada siklus I dan siklus II menunjukkan terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dimana pada prates nilai rata-rata kelas sebesar 49,00, siklus I terjadi peningkatan sebesar 73,00 dan pada siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 86,00. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media *camtasia studio* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## Simpulan

Penggunaan media *Camtasia Studio* pada tema indahny kebersamaan di kelas IV SD Negeri 066650 Medan ternyata mampu menaikkan hasil belajar peserta didik sehingga mencapai target ketuntasan secara klasikal. Dari 30 Siswa, hasil belajar siswa pada tahap awal yaitu pada prates terdapat nilai rata-rata 49,00 dengan ketuntasan klasikal 12%. Pada siklus I meningkat dengan nilai rata-rata 73,00 dengan ketuntasan klasikal 38%. Selanjutnya pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa tersebut yaitu 86,00 dengan ketuntasan klasikal 88% berarti persentasi peserta didik yang mengalami perubahan lebih dari 75%. Persentase tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I sebesar 68% dengan kriteria baik dan pada siklus II meningkat menjadi 85% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan kenaikan kedua siklus ini dapat dilihat bahwa dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 17%. Hasil obeservasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Dimana pada siklus I hasil observasi aktivitas siswa diperoleh nilai 63 dengan kriteria cukup dan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II naik menjadi 85 dengan criteria sangat baik. Sehingga menaikkan hasil observasi aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II naik sebesar 22.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti ingin menyampaikan beberapa saran dan masukan. Saran dan masukan tersebut adalah: Guru dapat memahami kesulitan belajar yang dialami siswa. Hal ini dilakukan guna mempermudah pemberian bantuan dan bimbingan yang tepat dan sesuai dengan letak kesulitan siswa tersebut, sehingga siswa yang mengalami kesulitan belajar mendapatkan arahan yang jelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya,

Guru dapat mempertimbangkan penerapan dalam menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio* sebagai salah satu cara penyampaian belajar, dan Penggunaan media pembelajaran *Camtasia Studio* tidak hanya diterapkan untuk tema Indahnya Kebersamaan saja, tetapi dapat diterapkan pada pelajaran yang lain yang disesuaikan dengan materi yang hendak diajarkan, dan Guru dapat merancang perencanaan pembelajaran yang matang, karena dengan merancang pembelajaran yang baik maka akan menghasilkan hasil yang maksimal.

### Referensi

- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Surabaya: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Aqib, Z. D. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Media.
- Aqib, Z. (2016). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- B.C, A. (2011). *Membuat Video Klip Super Keren dengan Camtasia Studio*. Computer Publishing.
- Batubara, H., H. (2016). *Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/ MI*. 56(2), 1.
- Dalyono, M. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Doni, P. J. (2019). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Eliza. (2011). *Mudah Membuat Video Tutorial dengan Camtasia Studio 7*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Hafizh, A. M. (n.d.). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas IV SD*.
- Harahap, A. D. (2019). *Pelatihan Peningkatan Kemampuan Guru Dengan Berbasis TIK (E-Modul Serta Camtasia Video) di SMA N 2 Tanjung Balai*, 1(2), 116.
- Istirani & Pulungan, I. (2018). *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: Media Persada.
- Jihad, A. A. (2018). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kadir, A. H. (2018). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Khairani, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kompri. (2018). *Motivasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lodang Hamka, S. I. (2014). *Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Siswa Yang Dibelajarkan Dengan Menggunakan Media Camtasia Studio dan Media Powerpoint Pada Kelas VII SMP Negeri 1 Sungguminasa*, 15(1), 65.
- Lumban Gaol, R. S. (2019). *Efektivitas Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal Melalui Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa*, 3(4), 344.
- M. Manullang, J. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV SD Negeri 060914 Kec. Medan Sunggal*. *Jurnal Ilmiah AQUINAS*, 111, III, 1.
- Masyithah, H. (2016). *Pengaruh Penerapan Multimedia Camtasia Studio dan Media Power Point Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom*. 8(2), 42.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putra, I. M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video CD Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web Di Jurusan Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja*, 6(1), 4.
- Rahmayani, M. (2011). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Camtasia Studio Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*.
- Rusman. (2017). *Model- Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Silaban, J. P. (2019). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VI SD Pada Materi Bangun Datar. 780, 3.
- Sinaga, R. (2018). Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas V SD Negeri 178491 Kecamatan Pintu Pohan Meranti Kabupaten Toba Samosir. 1(2), 2.
- Sipayung. (2018). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas VI SD Negeri Muara Bolak 4 Kec. Sosorgadong. 1, VI.
- Slameto. (2017). Belajar & Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi . Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukiman. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suryanto & Jihad, A. (2017). Menjadi Guru Profesional. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Susanto, A. (2016). Teori Belajar & Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilana, R. &. (2017). Media Pembelajaran. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tampubolon, S. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Erlangga.
- Trianto. (2016). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif. Jakarta: Prenada Media Group.