

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CAMTASIA STUDIO PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

¹Hanifah, Ana Nurhasanah, Ikman Nur Rahman

¹Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Ciwaru Raya No. 25 Kota Serang-Banten 42117, E-mail:
hanifah2598@gmail.com, ananur74@untirta.ac.id, ikman_rahman@untirta.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa audio visual berbasis Camtasia studio pada mata pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar dan untuk mengetahui respon siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis Camtasia studio. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan meliputi 4 tahap yaitu, tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Media pembelajaran ini dilakukan uji validasi ahli, diantaranya ahli media, ahli materi dan ahli Pendidikan. Setelah diuji coba oleh tim ahli selanjutnya dilakukan uji coba produk dengan subjek penelitian yaitu 15 siswa kelas IV A SD Negeri Unyur. Hasil uji coba media pembelajaran audio visual berbasis Camtasia studio ini rata-rata skor validasi ahli sebesar 85,00% sehingga mendapat kategori "sangat layak" dan hasil uji coba produk (uji coba produk terbatas) mendapat rata-rata skor sebesar 81,46% dengan kategori "sangat baik". Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran audio visual berbasis Camtasia studio ini layak dan dapat dipergunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Camtasia Studio, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri saat ini, teknologi berkembang dengan begitu pesat. Sebagai calon tenaga pendidik kita juga dituntut untuk memahami ilmu pengetahuan dan teknologi agar kita dapat mendidik, mengajarkan dan membimbing peserta didik sesuai dengan zamannya. Pada pembelajaran abad ke-21 peserta didik dituntut untuk bisa memenuhi tuntutan zaman pada era milenial yang nantinya peserta didik terbiasa dengan kecakapan hidup pada abad 21.

Terlebih lagi saat ini di seluruh dunia sedang terjadi wabah penyakit yang mematikan yang telah kita kenal dengan *coronavirus disease* (COVID-19). Saat ini penyebaran virus COVID-19 atau yang masyarakat luas kenal

yaitu virus corona, telah memberikan tantangan sendiri untuk segala aspek kehidupan khususnya lembaga pendidikan di Indonesia. Untuk mengantisipasi atau mengurangi angka penyebaran virus COVID-19 pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti *physical distancing*, *social distancing*, *lockdown* hingga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang mana kondisi tersebut mengahruskan masyarakat untuk tetap dirumah saja termasuk belajar dari rumah atau yang biasa dikenal dengan BDR, *Work From Home* (WFH), wisuda online dan bahkan beribadah dari rumah. Dampak dari kebijakan tersebut mengharuskan beberapa sekolah maupun perguruan tinggi untuk menghentikan proses belajar mengajar seperti biasa (tatap muka) namun, sebagai gantinya setiap sekolah

melaksanakan pembelajaran secara daring di rumah nya masing-masing.

Hal ini sejalan dengan surat edaran Kemendikbud nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *coronavirus disase* (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Tentunya, kesiapan dalam pembelajaran daring ini memerlukan persiapan yang maksimal misalnya alat pendukung seperti komputer/ laptop dan juga alat bantu lain seperti jaringan internet yang harus stabil sebagai perantara. Dengan diterapkannya pembelajaran online di rumah, membutuhkan pengajar yang lebih inovatif dalam mengatur langkah-langkah pembelajaran. Media pembelajaran yang tersedia secara online pun sangat beragam dan keberadaan media ini proses pembelajaran di kelas dapat dilakukan seperti biasa. Contohnya guru dapat memanfaatkan aplikasi video pembelajaran yang menampilkan wajah guru, google meet, zoom dan lain sebagainya agar lebih efektif dalam menyampaikan informasi kepada siswa daripada hanya sekedar teks narasi saja. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada melalui media pembelajaran audio visual berbasis video *camtasia studio* pada Mata Pelajaran IPS di SD Kelas IV pada materi “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku”. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia studio*, diharapkan siswa tidak bosan dan termotivasi untuk belajar sehingga akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan dan pada

penelitian ini juga, peneliti berharap bisa membantu kesulitan yang ditemui peserta didik.

METODE

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015: 297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian R&D ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran pembelajaran audio visual berbasis *camtasia studio*, yang didalamnya terdapat materi Indahnya Keragaman di Negeriku pada subtema 2 pembelajaran ke 3. Tujuan dari penelitian pengembangan ini yakni untuk menghasilkan suatu produk yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sehingga memiliki manfaat dalam dunia pendidikan.

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: wawancara tidak terstruktur, angket dan dokumentasi.

Adapun kriteria interpretasi skor persentase yang didapatkan dari uji kelayakan penilaian ahli pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Presentase Uji Kelayakan Ahli

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak

41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Layak Sangat Layak

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Presentase Respon Siswa

Presentase Pencapaian	interpretasi
81 % - 100 %	Sangat baik
61 % - 80 %	Baik
41 % - 60 %	Cukup
21 % - 40 %	Kurang
20 % - 0 %	Sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi pada media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia studio* yaitu sebagai berikut:

a) Ahli media

Ahli media berperan untuk memvalidasi media dari segi tampilan, penyajian, dan efek dari media tersebut. Berikut adalah hasil dari validasi ahli media.

b) Ahli Materi

Ahli materi berperan untuk memvalidasi media dari segi isi dan penyajian materi.

Tabel 3. validasi ahli materi

No	Aspek penilaian	Ahli materi	
		Skor	Persentase
1	Penilaian Isi	51	85,00%
2	Kelayakan Penyajian	35	87,50%
Total		86	86,00%
Kategori		Sangat Layak	

c) Ahli Pendidikan

Ahli pendidikan berperan untuk memvalidasi media dari segi isi dan penyajian materi.

Table 4.3 validasi ahli pendidikan

No	Aspek penilaian	Ahli Pendidikan	
		Skor	Persentas
e			

1	Kualitas Isi dan Tujuan Media	33	82,00%
2	Kualitas Media	21	84,00%

Total

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \% \quad NP = \frac{54}{65} \times 100 \quad 83,00\%$$

Kategori Sangat Layak

Berdasarkan tabel data hasil respon siswa terhadap media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia studio* didapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 81,46%, yang berarti masuk pada kategori “sangat baik”.

Berdasarkan hasil penilaian rata-rata persentase dari uji kelayakan media secara keseluruhan didapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 80,00%. Menurut pendapat Riduwan (2009: 41) hasil persentase rata-rata yang diperoleh melalui uji validitas ahli termasuk dalam kategori “layak” sehingga media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia studio* pada pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar ini layak di uji cobakan.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Muhammad Riyanto (2018: 57) video pembelajaran ini dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru kepada siswa. Selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran media pembelajaran juga dapat menambah motivasi siswa dalam belajar dan menjadikan siswa lebih semangat sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat mencapai hasil yang optimal.

Senada dengan teori diatas, Muhammad Abdul Hafizh (2017: 146) pengembangan

media video pembelajaran berbantu *Camtasia Studio* yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengajarkan materi kepada siswa secara lebih efektif. Hal ini, dikarenakan melalui media video siswa dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang disajikan pada saat pemutaran video pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dengan adanya video dalam pembelajaran dapat membuat siswa dengan mudah memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah melaksanakan proses video pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia studio* siswa diminta untuk mengisi angket yang telah dibagikan sebelumnya. Hasil dari uji coba skala terbatas dilakukan di SDN Unyur pada kelas IV A dengan melibatkan 15 siswa. Siswa diharuskan mengisi angket respon siswa mengenai media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia studio* yang terdapat tiga aspek penilaian yang telah ditentukan diantaranya aspek ketertarikan pada media, penyajian materi pembelajaran dan manfaat media. Hasil penilaian yang didapatkan dari angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 81,46 % dengan kriteria “sangat layak” (Riduwan, 2012: 41).

Berdasarkan penjabaran di atas penelitian pengembangan media pembelajaran ini hanya mencakup pelajaran IPS pada materi Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas IV SD, maka media tersebut layak digunakan berdasarkan validasi ahli dan respon siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan Media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia*

studio dengan menggunakan model 4-D telah dikembangkan berdasarkan hasil kritik dan saran dari para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli Pendidikan yang kemudian direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan sehingga dapat diujicobakan dikelas IV SD Negeri Unyur.

Hasil validasi oleh para ahli memperoleh skor rata-rata dengan presentase sebesar 85,00% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Selain itu, hasil respon siswa memperoleh skor rata-rata dengan presentase sebesar 81,46% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia studio* layak digunakan dikelas IV SD pada materi Indahnya Keragaman di Negeriku.

SARAN

Adapun saran yang diberikan dari peneliti ini adalah sebagai berikut:

Bagi Sekolah

Produk hasil pengembangan media berupa media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia studio* hendaknya dapat diimplementasikan di sekolah dengan tujuan agar proses pembelajaran lebih bermakna dan fasilitas di sekolah dapat dimanfaatkan secara optimal.

Bagi Guru

Guru sebagai fasilitator hendaknya dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran yang memerlukan contoh yang sulit untuk dijangkau di lingkungan sekitar siswa. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia studio* agar siswa lebih mudah dalam memahami materi tersebut.

Bagi Peneliti yang lain

Peneliti yang lain dapat mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *Camtasia studio* pada tema yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Depok : PT Raja Grafindo.
- Sugiyarti, dkk (2018). Pembelajaran Abad 21 di SD. *ISSN 25285564*.
- Gilisaka, M. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Sains dengan Mnegggunakan Software Camtasia Studio. *Repository UIN Raden Intan Lampung*.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hikmah, d. N. (2017). Pengembangan Video Animasi "Bang Dasi" Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar vol. 4 No.2*.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Ciputat: Gaung Persada.
- Munir. (2013). *Multimedia, Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Purwanto. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwono, U. (2008). *Standar Penilaian Buku Pelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Riduwan. (2012). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- _____. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- _____. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmanasa, d. E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSPD) Vol. 3 No. 2, 171-185*.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ujang Jamaludin, R. R. (2017). *Pembelajaran Pendidikan IPS Teori Konsep Aplikasi Bagi Guru dan Mahasiswa*. Bekasi: CV. Nurani.
- Wirasmita, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Informatika Vol. 1 No. 2*.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* . Jakarta: Prenada Media Group.

Yusuf, D. (2012). Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Berbasis PowerPoint. *Ejurnal.ung.ac.id*.