

## PENGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI CAMSTASIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI BANGUN RUANG

SAMPINI

SMAN 1 Dawarblandong, Mojokerto  
e-mail: [sampini@sman1dawarblandong.org](mailto:sampini@sman1dawarblandong.org)

### ABSTRAK

Keberhasilan pengajaran Matematika itu ditentukan oleh besarnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, makin aktif siswa mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran, maka makin berhasil kegiatan pembelajaran tersebut. Namun kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa siswa khususnya siswa kelas Ilmu-sosial kurang minat dalam mata pelajaran matematika, bahkan dianggap bahwa matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga barakibat pencapaian jumlah siswa yang tuntas belajar khususnya di SMA Negeri 1 Dawarblandong Kabupaten Mojokerto kelas XII IPS-1 masih rendah. Camtasia adalah sebuah software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e-learning. Kelebihan dari software ini adalah dapat menghasilkan video yang menarik serta cara penggunaannya yang sangat mudah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan aplikasi camtasia pada materi bangun ruang. Penelitian ini menggunakan subyek siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Dawarblandong, Kab. Mojokerto Tahun Pelajaran 2021/2022 dan obyek dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes. Teknik analisis data yang dipakai adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video tutorial dengan Camtasia dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari 54,54 % pada siklus I dan 90,90 % pada siklus II. Simpulan penelitian ini adalah penerapan media video tutorial dengan Camtasia dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi bangun ruang pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Dawarblandong, Kab. Mojokerto Tahun Pelajaran 2021/2022.

**Kata Kunci** : *aplikasi camtasia, hasil belajar, dan materi bangun ruang*

### ABSTRACT

The success of teaching Mathematics is determined by the amount of student participation in learning, the more active students take part in learning activities, the more successful the learning activities will be. However, the reality on the ground shows that students, especially students in the Social-Science class, are less interested in mathematics, and even consider mathematics as a difficult and boring subject, resulting in the achievement of the number of students who have completed learning, especially at SMA Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto Regency, class XII IPS-1. still low. Camtasia is a software that can be used to create multimedia-based learning media and e-learning. The advantage of This software is can produce interesting videos and how to use it very easily. The purpose of this study was to determine the increase in student learning outcomes after learning using the Camtasia application on geometry theory. This study used the subjects of class XII IPS 1 SMA Negeri 1 Dawarblandong, Kab. Mojokerto Academic Year 2021/2022 and the objective of this study is student learning outcomes. The data collection method used the test. The data analysis technique used is a qualitative descriptive analysis technique. The results showed that the video tutorial media with Camtasia could improve student learning outcomes from 54.54% in the first cycle and 90.90% in the second cycle. The conclusion of this study is the application of video tutorial media with Camtasia can improve student learning outcomes in geometry theory for class XII IPS 1 SMA Negeri 1 Dawarblandong, Kab. Mojokerto Academic Year 2021/2022.

**Keywords**: *camtasia application, learning outcomes, and geometry theory.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan-pendekatan yang kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya. Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan formal yang mempunyai aturan-aturan jelas atau lebih dikenal dengan kurikulum yang termuat dalam silabi sebagai acuan proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator yang berperan dalam keberhasilan seorang siswa, guru harus tepat dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan.

Keberhasilan pengajaran Matematika itu ditentukan oleh besarnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, makin aktif siswa mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran, maka makin berhasil kegiatan pembelajaran tersebut. Namun kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa siswa khususnya siswa kelas Ilmu-sosial kurang minat dalam mata pelajaran matematika, bahkan dianggap bahwa matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga barakibat pencapaian jumlah siswa yang tuntas belajar khususnya di SMA Negeri 1 Dawarblandong Kabupaten Mojokerto kelas XII IPS-1 masih rendah. Selain itu kondisi wabah virus Corona (Covid 19) di dunia, khususnya di Indonesia telah merubah tatanan kehidupan di segala bidang. Pembelajaran tatap muka dikhawatirkan akan menambah penyebaran Covid 19. Di sisi lain, pendidikan tetap harus berjalan, siswa tetap harus mendapatkan pembelajaran karena jika tidak, maka masa depan siswa khususnya dan masa depan bangsa Indonesia secara umum akan hancur.

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas, perlu diupayakan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih aktif. Perkembangan pendidikan di Indonesia telah memasuki berbagai macam teknologi telah dikembangkan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Teknologi yang digunakan merupakan modifikasi dari teknologi yang telah ada. Upaya dilakukan sebagai terobosan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar disekolah. Upaya yang dilakukan selama ini hanya menggunakan guru sebagai pemain utama di dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai upaya yang dilakukan sudah menunjukkan hasil yang baik namun belum memberikan nilai maksimal. Oleh karena itu berbagai macam cara digunakan mulai dari perubahan kurikulum, metode pembelajaran, bahkan media pembelajaran. Salah satu elemen media pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas belajar siswa secara mandiri dan hasil belajar belajar siswa adalah media video. Didalam video tersebut terdapat serangkaian kegiatan serta tahapan sehingga siapapun dapat mengikuti dan mempraktikkan secara langsung dalam proses pembelajaran mandiri. Pemanfaatan teknologi untuk keperluan pendidikan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik (Asrori, 2015).

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. Pembelajaran menggunakan video tutorial dengan *Camtasia* ini dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih fokus dan mudah untuk mengerti. Menurut Aripin (2009: 2) menyatakan bahwa “*Camtasia* Studio dapat membantu dan melatih kita dalam menyampaikan serta berinteraksi dengan audiens. *Camtasia studio* memiliki kemampuan untuk merekam suara yang ada dalam layar termasuk kegiatan di *desktop*, presentasi *powerpoint*, narasi suara, dan *webcam Camtasia studio* adalah salah satu solusi lengkap untuk menciptakan video profesional dan aktivitas desktop PC dengan cepat. Siapapun dapat merekam dan menciptakan satu pelajaran penuh video gerak atau presentasi, dengan pasti, dan terbitkan ini pada format dari pilihan mereka.

Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad 2003). Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif dapat

mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Sedangkan fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Dengan demikian media video dapat membantu audiens yaitu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu mengkombinasikan antara visual (gambar) dengan audio (suara). Pemilihan video sebagai media penyebarluasan inovasi selain mampu mengkombinasikan visual dengan audio juga dapat dikemas dengan berbagai bentuk, misalnya menggabungkan antara komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan teks, audio dan musik.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, maka perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Cepi Riyana (2007: 7) adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek; (2) Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat; (3) Dapat merangsang minat belajar siswa untuk lebih mandiri; (4) Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya; (5) Siswa dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi; (6) Daya nalar Siswa lebih terfokus dan lebih kompeten; (7) Siswa menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan; (8) Siswa dapat menayangkannya di rumah karena materi sudah dalam Format film atau VCD; (9) Memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi; dan (10) Memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih terstruktur.

Selain itu, Menurut Sudjana dan Rivai (1992) manfaat media video yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi; (2) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian Video pembelajaran yang ditujukan guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik. Dalam beberapa sistem, video pembelajaran hanya digunakan sebagai bahan pelengkap materi *handout*, tidak dipersiapkan secara profesional untuk mempresentasikan materi secara menyeluruh (Hauff dan Laaser, 1996).

Media merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dipandang penting karena dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Kurniawan, 2017). Menurut Aripin (2009: 2) menyatakan bahwa "*Camtasia Studio* dapat membantu dan melatih kita dalam menyampaikan serta berinteraksi dengan audiens. *Camtasia studio* memiliki kemampuan untuk merekam suara yang ada dalam layar termasuk kegiatan di *desktop*, presentasi *powerpoint*, narasi suara, dan *webcam* *Camtasia studio* adalah salah satu solusi lengkap untuk menciptakan video profesional dan aktivitas desktop PC dengan cepat. Kita semua dapat merekam dan menciptakan satu pelajaran penuh video gerak atau presentasi, dengan pasti, dan terbitkan ini pada format dari pilihan mereka. Menurut (TechSmit, 2013) *camtasia studio* merupakan perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk merekam aktivitas di layar komputer (*desktop*).

Menurut Fauzi (2014) *Camtasia Studio Software* Camtasia berfungsi merekam aktifitas di komputer atau *notebook* yang sedang digunakan dalam format file video biasanya aplikasi ini digunakan untuk membuat tutorial video seperti microsoft office word, excel dan *power point*, dan lainnya. Fungsi lain dari aplikasi camtasia adalah untuk mempermudah merekam aktivitas layar, mengeditnya (seperti menambahkan teks, sisip gambar, beri animasi atau transisi), menyimpannya ke disk, mengkonversi ke format video tertentu, atau mengubahnya menjadi Flash Video (FLV) untuk di-embed (dimasukkan) ke website seperti Youtube, *Camtasia studio* adalah *software* yang memiliki fitur-fitur dirancang untuk menghasilkan video yang berkualitas secara langsung dan juga dapat digunakan untuk mengedit video (*Screen Recording & Video Editing Software*). Berdasarkan hasil penelitian Nuari & Ardi (2014)

pembuatan *learning video* dengan *camtasia studio* dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul penggunaan video pembelajaran dengan aplikasi camstasia untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi bangun ruang. Peneliti memilih menggunakan media ini, karena melihat dari hasil penelitian sebelumnya media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Permasalahan yang peneliti sebelumnya sebelum menggunakan media camstasia, siswa SMA mengalami kesulitan untuk memahami materi ketika penulis hanya menggunakan media pembelajaran biasa. Siswa hanya sebatas memahami materi, sekedar menghafal rumus, siswa mengalami kesulitan untuk praktik menggunakan rumus pada materi bangun ruang. Selain itu, siswa juga mengalami kebosanan mengikuti pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi Covid'19. Dari latar masalah tersebut, melalui penggunaan media camstasia penulis berharap ada peningkatan hasil belajar siswa pada materi Bangun Ruang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, untuk menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMA Negeri 1 Dawarblandong Kabupaten Mojokerto yang terletak di Jl. Jon Djarot Subiantoro, Desa Dawarblandong, Kecamatan Dawarblandong, Kabupaten Mojokerto. Adapun Subyek penelitian adalah siswa-siswi kelas XII IPS-1SMA Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto yang berjumlah 33 siswa, yang merupakan kelas/siswa yang diajar oleh si peneliti sehari-harinya, Bertolak dari kerangka acuan penelitian, maka siklus penelitian tindakan kelas dilaksanakan 3 siklus, masing-masing siklus terdiri 4 tahap yakni: (1) Perencanaan Tindakan (*planning*); (2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*); (3) Observasi (*Observing*); dan (4) Refleksi (*Reflecting*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilakukan di kelas *XII-IPS-1* SMA Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto pada tahun pelajaran 2021/2022, dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan guru mata pelajaran sejenis sebagai Observer/Kolaborator saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga secara tidak langsung kegiatan penelitian bisa terkontrol sekaligus menjaga kevaliditasan hasil penelitian.

### Hasil

Adapun pelaksanaan penelitian ini mengikuti alur sebagai berikut:

1. Perencanaan
  - a. Penetapan materi pembelajaran Matematika pada:  
KD 3.1 Mendeskripsikan jarak dalam ruang (antar titik titik ke garis dan titik ke bidang)  
KD 4.1 Menentukan jarak dalam ruang (antar titik titik ke garis dan titik ke bidang)
  - b. Pembuatan Skenario Pembelajaran/ RPP.
  - c. Pembentukan kelompok siswa, tiap kelompok 4-5 orang.
  - d. Penetapan waktu tindakan pada bulan september 2021
2. Tindakan  
Meliputi seluruh proses kejadian belajar mengajar menggunakan video camstasia.
3. Observasi  
Pada saat proses pembelajaran dilakukan observasi untuk pengolahan pembelajaran dan mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa mengikuti pembelajaran, kejadian-kejadian dalam pembelajaran dicatat pada buku harian serta hasil tes formatif dicatat pada rekap hasil tes.
4. Refleksi

Meliputi kegiatan analisis hasil pembelajaran dan sekaligus menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

**Siklus 1**

Pada siklus I secara garis besar pembelajaran menggunakan video camstasia sudah cukup baik, namun siswa masih perlu pengulangan dan penjelasan kembali karena merupakan aplikasi baru bagi mereka. Pada akhir kegiatan siklus I siswa diberi tes formatif dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan dan untuk mengetahui upaya dalam kerja kelompok maka nilai tes formatif tersebut diperhitungkan (dikaitkan) dengan nilai rata-rata yang diperoleh masing – masing kelompok. Selanjutnya data hasil ter formatif tersusun dalam Tabel 1. berikut.

**Tabel 1. Nilai tes formatif siklus I**

| No                | Nama siswa | Nilai Formatif | Tuntas/ tdk tuntas | Rata-rata Kelompok |
|-------------------|------------|----------------|--------------------|--------------------|
| <b>KELOMPOK A</b> |            |                |                    | <b>62</b>          |
| 1                 | A1         | 40             | Tdk tuntas         | Baik               |
| 2                 | A2         | 50             | Tdk tuntas         |                    |
| 3                 | A3         | 80             | Tuntas             |                    |
| 4                 | A4         | 90             | Tuntas             |                    |
| 5                 | A5         | 50             | Tdk tuntas         |                    |
| <b>KELOMPOK B</b> |            |                |                    | <b>56</b>          |
| 1                 | B1         | 60             | Tdk tuntas         | Cukup              |
| 2                 | B2         | 60             | Tdk tuntas         |                    |
| 3                 | B3         | 70             | Tuntas             |                    |
| 4                 | B4         | 60             | Tdk tuntas         |                    |
| 5                 | B5         | 30             | Tdk tuntas         |                    |
| <b>KELOMPOK C</b> |            |                |                    | <b>66</b>          |
| 1                 | C1         | 80             | Tuntas             | Baik               |
| 2                 | C2         | 70             | Tuntas             |                    |
| 3                 | C3         | 50             | Tdk tuntas         |                    |
| 4                 | C4         | 90             | Tuntas             |                    |
| 5                 | C5         | 80             | Tuntas             |                    |
| <b>KELOMPOK D</b> |            |                |                    | <b>76</b>          |
| 1                 | D1         | 70             | Tuntas             | Baik               |
| 2                 | D2         | 70             | Tuntas             |                    |
| 3                 | D3         | 40             | Tdk tuntas         |                    |
| 4                 | D4         | 100            | Tuntas             |                    |
| 5                 | D5         | 100            | Tuntas             |                    |
| <b>KELOMPOK E</b> |            |                |                    | <b>54</b>          |
| 1                 | E1         | 50             | Tdk tuntas         | Cukup              |
| 2                 | E2         | 50             | Tdk tuntas         |                    |
| 3                 | E3         | 70             | Tuntas             |                    |
| 4                 | E4         | 40             | Tdk tuntas         |                    |
| 5                 | E5         | 60             | Tdk tuntas         |                    |
| <b>KELOMPOK F</b> |            |                |                    | <b>70</b>          |
| 1                 | F1         | 80             | Tuntas             | Baik               |
| 2                 | F2         | 50             | Tdk tuntas         |                    |
| 3                 | F3         | 90             | Tuntas             |                    |
| 4                 | F4         | 70             | Tuntas             |                    |



| No                | Nama siswa                 | Nilai Formatif | Tuntas/ tdk tuntas | Rata-rata Kelompok |
|-------------------|----------------------------|----------------|--------------------|--------------------|
| <b>KELOMPOK G</b> |                            |                | <b>KELOMPOK G</b>  | <b>71,67</b>       |
| 1                 | G1                         | 90             | Tuntas             | Baik               |
| 2                 | G2                         | 70             | Tuntas             |                    |
| 3                 | G3                         | 60             | Tdk tuntas         |                    |
| 4                 | G4                         | 90             | Tuntas             |                    |
|                   | <b>Rata – rata Kelas</b>   | <b>66,96</b>   |                    |                    |
|                   | <b>Jumlah siswa Tuntas</b> |                | 18                 | 54,54%             |

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata masing masing kelompok hampir seluruhnya baik kecuali pada kelompok B dan E yang mendapat nilai rata-rata 56 dan 54. Sedangkan prosentase siswa yang tuntas secara klasikal adalah 54,54 % (Siswa yang tuntas adalah siswa yang memiliki nilai  $\geq 67$  sesuai KKM yang telah ditentukan pada awal semester). Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan Video camstasia dapat diperoleh nilai rata-rata kelompok Baik.

Secara Keseluruhan Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan bideo camstasia pada siklus I diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut.

1. Guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran perlu ditingkatkan
2. Guru sangat perlu memberikan penghargaan sehingga siswa termotivasi .
3. Guru masih kurang berfungsi debagai vasilitator , tetapi lebih terkesan sebagai *teacher centered*.

Maka dalam Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II perlu perbaikan-perbaikan pada hal-hal tersebut di atas.

## Siklus 2

Adapun Data hasil tes formatif adalah sebagai berikut.

**Tabel 2 Nilai formatif dan Upaya Kooperatif II**

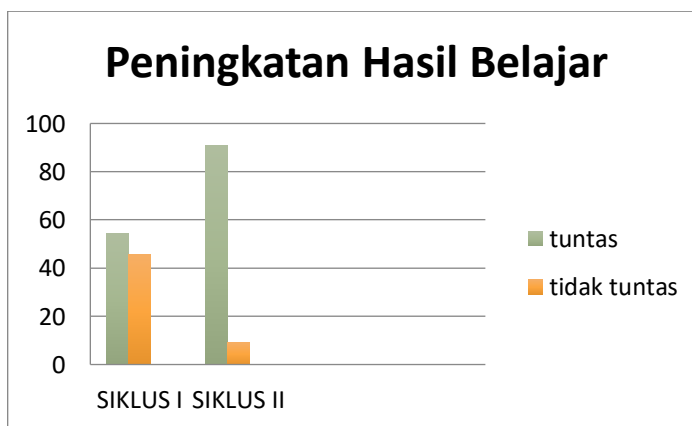
| No                | Nama siswa | Nilai Formatif | Tuntas/ tdk tuntas | Rata-rata Kelompok |
|-------------------|------------|----------------|--------------------|--------------------|
| <b>KELOMPOK A</b> |            |                |                    | <b>84</b>          |
| 1                 | A1         | 90             | tuntas             | Baik               |
| 2                 | A2         | 87             | tuntas             |                    |
| 3                 | A3         | 78             | tuntas             |                    |
| 4                 | A4         | 80             | tuntas             |                    |
| 5                 | A5         | 85             | tuntas             |                    |
| <b>KELOMPOK B</b> |            |                |                    | <b>78,8</b>        |
| 1                 | B1         | 80             | tuntas             | Baik               |
| 2                 | B2         | 85             | tuntas             |                    |
| 3                 | B3         | 80             | tuntas             |                    |
| 4                 | B4         | 60             | Tdk tuntas         |                    |
| 5                 | B5         | 89             | tuntas             |                    |
| <b>KELOMPOK C</b> |            |                |                    | <b>80</b>          |
| 1                 | C1         | 80             | tuntas             | Baik               |
| 2                 | C2         | 85             | tuntas             |                    |
| 3                 | C3         | 80             | tuntas             |                    |
| 4                 | C4         | 80             | tuntas             |                    |
| 5                 | C5         | 75             | tuntas             |                    |
| <b>KELOMPOK D</b> |            |                |                    | <b>78,4</b>        |

| No                              | Nama siswa | Nilai Formatif | Tuntas/ tdk tuntas | Rata-rata Kelompok |
|---------------------------------|------------|----------------|--------------------|--------------------|
| 1                               | D1         | 90             | tuntas             | Baik               |
| 2                               | D2         | 77             | tuntas             |                    |
| 3                               | D3         | 80             | tuntas             |                    |
| 4                               | D4         | 80             | tuntas             |                    |
| 5                               | D5         | 65             | Tdk tuntas         |                    |
| <b>KELOMPOK E</b>               |            |                |                    | <b>85</b>          |
| 1                               | E1         | 85             | tuntas             | Baik               |
| 2                               | E2         | 87             | tuntas             |                    |
| 3                               | E3         | 88             | tuntas             |                    |
| 4                               | E4         | 85             | tuntas             |                    |
| 5                               | E5         | 80             | tuntas             |                    |
| <b>KELOMPOK F</b>               |            |                |                    | <b>76,25</b>       |
| 1                               | F1         | 80             | Tuntas             | Baik               |
| 2                               | F2         | 65             | Tdk tuntas         |                    |
| 3                               | F3         | 80             | Tuntas             |                    |
| 4                               | F4         | 80             | Tuntas             |                    |
| <b>KELOMPOK G</b>               |            |                |                    | <b>85</b>          |
| 1                               | G1         | 90             | tuntas             | Baik               |
| 2                               | G2         | 85             | tuntas             |                    |
| 3                               | G3         | 80             | tuntas             |                    |
| 4                               | G4         | 85             | tuntas             |                    |
| <b>Rata – rata Kelas</b>        |            | 81,4           |                    |                    |
| <b>Jumlah siswa yang tuntas</b> |            |                | 30                 | <b>90,90</b>       |

**Pembahasan**

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai upaya peningkatan ketuntasan belajar siswa dibandingkan pada siklus I mengalami peningkatan nilai upaya dari 18 siswa yang tuntas menjadi 30, setiap kelompok mendapatkan predikat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II siswa sudah memahami tentang penggunaan video camstasia, sehingga mereka mulai bersaing secara positif antar kelompok. Selain itu, ada peningkatan pada ketuntasan klasikal yakni pada siklus I rata-rata ketuntasan klasikal 54,54 %, sedangkan pada siklus II ketuntasan klasikal mencapai 90,90%.

Secara grafik untuk peningkatan hasil belajar berdasarkan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut.



**Gambar 1. Grafik peningkatan hasil belajar**

Hasil penelitian sesuai dengan 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. Pembelajaran menggunakan video tutorial dengan *Camtasia* ini dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih fokus dan mudah untuk mengerti. Menurut Aripin (2009: 2) menyatakan bahwa “*Camtasia Studio* dapat membantu dan melatih kita dalam menyampaikan serta berinteraksi dengan audiens. Senada dengan pendapat tersebut, Nuari & Ardi (2014) pembuatan *learning video* dengan *camtasia studio* dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Refleksi**

- a. Peneliti diharap terus memberikan motivasi siswa memahami arti pembelajaran sebagai proses dan harus aktif mengikuti pembelajaran.
- b. Memotivasi siswa untuk sering teliti dalam pengerjaan soal formatif.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan pengamatan pada penelitian tindakan kelas ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pada materi bangun ruang dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa dalam kegiatan tes formatif yang dilakukan setiap akhir pembelajaran. Hal ini terbukti adanya peningkatan siklus I s.d siklus II, yakni 54,54 % siswa yang tuntas sampai dengan 90,90 %.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aripin. (2009). *Step by Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio*. Jakarta: OaseMedia.
- Asrori, Imam dan Ahsanuddin, Moh. 2015. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV Bintang Sejahtera.
- Hauff, Mechthild & Laaser, Wolfram .1996. *Educational Video and TV inDistance Education – Production andDesign Aspects*. (*Journal of Universal Computer Science*, vol. 2, no. 6 (1996), 456-473).
- Kurniawan, D. T. (2017). Penggunaan Model PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika* , 2 (2), 207-220.
- Nuari, F., & Ardi, H. (2014). Using Camtasia Studio 8 to Produce Learning Video to Teach English Through E-Learning. *JELT* , 3 (1 Serie D), 259-267.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Wacana Prima.
- Sudjana, N & Rivai, A. 1992. *Media Pembelajaran*. Bandung: Penerbit CV.Sinar Baru Bandung.
- TechSmit. (2013). *Camtasia Studio 8.2 Help File*. Michigan: TechSmith Cooperation