

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *CAMTASIA STUDIO* UNTUK
MENINGKATKAN EFEKTIFITAS BELAJAR SISWA KELAS XI IPA SMA NEGERI
11 MEDAN**

SRI MINARTI

SMA Negeri 1 Malinau

e-mail: minarbriton@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Camtasia Studio* pada materi pokok Sistem Pencernaan Makanan dalam bentuk CD dan mengetahui tingkat efektifitas belajar siswa dengan adanya media pembelajaran. Uji coba media dilakukan di SMA Negeri 11 Medan dengan jumlah responden 74 siswa dalam dua kelas. Alat pengumpul data yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas siswa dan evaluasi media yang diberikan kepada siswa, guru dan mahasiswa serta soal bentuk pilihan berganda. Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan software utama *Camtasia Studio* dan software pendukung lain seperti *Format Factory* dan *Youtube*. Uji kelayakan media pembelajaran menurut ahli media pembelajaran (mahasiswa dan guru) memperoleh persentasi rata-rata sebesar 75,96%, dan hasil angket persepsi siswa terhadap media diperoleh persentase rata-rata sebesar 76,32% dan 81,21%. Hasil analisa data diperoleh bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran adalah 78,38% dan 78,11%. Di kelas XI IPA 1 terdapat 31 siswa yang tuntas (83,78%) dari 37 siswa dan di kelas XI IPA 2 terdapat 33 siswa (89,19%) yang tuntas dari 37 siswa, secara klasikal ketuntasan belajar telah terpenuhi. Ketercapaian tujuan pembelajaran khusus (TPK) untuk kedua kelas adalah 100%, dan dari hasil observasi secara keseluruhan adalah baik. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi *Camtasia Studio* pada materi pokok Sistem Pencernaan Makanan dalam bentuk CD untuk siswa kelas XI IPA 1 dan 2 di SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013 layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Kata Kunci: Efektifitas Belajar, *Camtasia Studio*, Media Pembelajaran

ABSTRACT

The purpose of this study was to create learning media using the *Camtasia Studio* application on the subject matter of the Food Digestive System in CD form and to determine the level of effectiveness of student learning with the existence of learning media. The media trial was conducted at SMA Negeri 11 Medan with 74 students in two classes as respondents. The data collection tool used was in the form of observation sheets of student activities and evaluation of the media given to students, teachers and students as well as multiple choice questions. Learning media is made using the main software *Camtasia Studio* and other supporting software such as *Format Factory* and *Youtube*. The feasibility test of learning media according to learning media experts (students and teachers) obtained an average percentage of 75.96%, and the results of a questionnaire on students' perceptions of the media obtained an average percentage of 76.32% and 81.21%. The results of the data analysis showed that the level of students' mastery of the use of instructional media was 78.38% and 78.11%. In class XI IPA 1 there were 31 students who completed (83.78%) of 37 students and in class XI IPA 2 there were 33 students (89.19%) who completed from 37 students, classically learning completeness had been fulfilled. Achievement of specific learning objectives (TPK) for both classes is 100%, and from the overall observation results are good. From this study it can be concluded that computer-based learning media with the *Camtasia Studio* application on the subject matter of

the Food Digestive System in CD form for students of class XI IPA 1 and 2 at SMA Negeri 11 Medan in the 2012/2013 Academic Year is appropriate to be used as a learning medium and is able to improve student learning activities.

Keywords: Learning Effectiveness, Camtasia Studio, Learning Media

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran bertujuan untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari tercapainya kompetensi yang diharapkan. Untuk mencapai kompetensi tersebut diperlukan langkah-langkah diantaranya metode dan media pembelajaran yang baik. Kedua unsur tersebut saling terkait dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran yang umum dalam proses belajar mengajar adalah metode konvensional yaitu ceramah, akibatnya siswa cenderung bosan dan jenuh terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Terlebih lagi biologi adalah mata pelajaran yang bersifat observasi dan eksperimentasi yang dikembangkan melalui kemampuan berpikir analitis. Kemampuan observasi dan eksperimentasi ini ditekankan pada melatih kemampuan berpikir eksperimen yang mencakup kegiatan di laboratorium maupun di lingkungan sekitar siswa. Sehingga dalam proses belajar mengajar diperlukan suatu sarana yang dapat membantu untuk menyampaikan materi ajar. Hal ini berhubungan dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, permasalahan lainnya yang ada di SMA Negeri 11 yang merupakan tempat penelitian adalah kurang maksimalnya pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah tersebut. Misalnya saja LCD atau *in focus* sudah ada di sekolah tersebut, namun hampir sebagian gurunya tidak memanfaatkan fasilitas yang ada tersebut. Hal ini bisa saja dikarenakan guru-guru yang ada di sekolah tersebut adalah guru-guru senior dan juga guru muda namun kurang mampu dalam penggunaan dan juga dalam pembuatan media pembelajaran.

Padahal, media pembelajaran yang digunakan dapat membuat siswa tertarik terhadap materi pelajaran yang disampaikan karena ditampilkan secara menarik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membangkitkan keingintahuan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis.

Namun kenyataan di lapangan, guru yang dituntut profesional ada beberapa yang kurang paham tentang media pembelajaran dan beberapa yang lainnya mengerti tentang media namun media tersebut ketinggalan zaman atau belum memuaskan. Media pembelajaran yang digunakan untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit, melampaui batas indera, waktu dan ruang, menghasilkan keseragaman pengamatan, memberi kesempatan pengguna mengontrol arah maupun kecepatan belajar, dapat memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dari abstrak ke konkrit.

Kata media secara harfiah merupakan kata jamak dari "*medium*" yang berarti perantara atau pengantar. Media pada umumnya digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses belajar mengajar (Djamarah, dkk. 2002). Briggs dalam Sadiman (2008) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Salah satu contoh media pembelajaran adalah media komputer. Penggunaan media komputer akan mengoptimalkan dalam membantu minat dan meningkatkan pemahaman siswa serta merangsang pikiran siswa terhadap materi pelajaran. Media komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif. Komputer dapat bekerja karena ada software/program di dalamnya. Software dalam pembelajaran multimedia misalnya *microsoft office (microsoft word, microsoft excel, microsoft powerpoint)*, *software design photo, editing film*, dan *macromedia flash*. Dengan menginstal berbagai software tersebut, kita dapat membuat media pelajaran yang dapat

membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif. Terlebih lagi untuk software *microsoft powerpoint*, ada tambahan instrumen baru agar membuat tampilan *powerpoint* tersebut semakin menarik dan lebih baik, yaitu *Camtasia*. Fasilitas yang diberikan *Camtasia* pada *microsoft powerpoint* adalah kemampuan dalam merekam suara sekaligus gambar si pendidik, serta dapat membuat dan menambahkan video.

Dengan melihat perkembangan pesat teknologi informasi dewasa ini maka *Microsoft Powerpoint* yang difasilitasi oleh *camtasia* dapat menjadi tawaran pertama untuk memberikan solusi dari permasalahan di atas. *Microsoft Powerpoint* dan *camtasia* sebuah program sederhana, mudah dan mampu dikuasai guru. Selain itu, pembelajaran menarik bagi siswa karena penjelasan materi dari guru disajikan dalam tampilan yang mengesankan dalam bentuk gambar-gambar dan animasi. Menurut Bakrowi (2008), animasi sederhana atau atraktif akan membangkitkan minat belajar siswa dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Dengan kelebihan tersebut, diharapkan akan terwujudnya sebuah aplikasi pembelajaran yang atraktif dan menarik secara visual bagi siswa.

Media pembelajaran berbasis komputer (*Microsoft Powerpoint*) ini sudah dilakukan oleh peneliti Pasha (2011) terjadi peningkatan hasil belajar dengan rata-rata $66\% \pm 0,10$ pada kelas eksperimen dan $54\% \pm 0,10$ pada kelas kontrol, dengan $t_{hitung} = 5,04$ dan $t_{total} = 1,67$ sehingga penggunaan media tersebut dapat diterima atau sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan dan Penerapannya di Kelas XI IPA SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif di mana penelitian hanya melihat keefektifan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* dengan tambahan aplikasi *Camtasia Studio* pada materi pokok Sistem Pencernaan Makanan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013, berjumlah 183 siswa yang terdiri atas lima kelas.

Prosedur penelitian ini (1) Menyusun materi ajar Sistem Pencernaan Makanan yang akan didesain dengan *Microsoft Powerpoint 2007* dengan tambahan aplikasi *Camtasia studio* berdasarkan panduan silabus KTSP. (2) Pembuatan media pembelajaran multimedia berbasis komputer dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint 2007* dengan tambahan aplikasi *Camtasia studio* yang dikemas dalam CD pembelajaran. (3) Sebelum media pembelajaran tersebut diuji kelayakannya oleh beberapa mahasiswa dan guru Biologi, media pembelajaran tersebut divalidkan oleh validator ahli. (4) Setelah media divalidkan kemudian dilakukan uji kelayakan media. (5) Perbaiki rancangan media yang telah diujikan yang disesuaikan dengan saran dan tanggapan dari validator ahli, sehingga diperoleh rancangan media yang valid. (6) Mengujicobakan atau menerapkan media pembelajaran dan mengambil data respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dirancang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian observer diperoleh bahwa dari 6 aspek yang dinilai terdapat 3 aspek dengan kriteria baik dan 3 aspek dengan kriteria cukup untuk kelas XI IPA 1, sedangkan di kelas XI IPA 2 terdapat 4 aspek dengan kriteria baik dan 2 aspek dengan kriteria cukup. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis

komputer efektif diterapkan pada materi pokok Sistem Pencernaan Makanan di SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013.

1. Keefektifan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Dalam penelitian ini, adapun pencapaian efektifitas pembelajaran sistem pencernaan makanan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Efektifitas Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Komputer

No.	Kriteria	Keterangan	Kesimpulan
1.	Tingkat Penguasaan Siswa	Terpenuhi	Efektif
2.	Ketuntasan Belajar Siswa	Tuntas	
3.	Ketercapaian tujuan Pembelajaran Khusus	Tercapai	
4.	Hasil Observasi	Baik	

Selama pelaksanaan penelitian yang diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis komputer menguntungkan karena dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Selain itu dengan media pembelajaran, waktu yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga menjadi efektif dan efisien.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer di kelas XI IPA-1 dan 2 di SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013 terhadap tingkat penguasaan siswa, ketuntasan hasil belajar siswa, ketercapaian TPK dan hasil observasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran mengalami peningkatan pada hasil pretes dan postes yang dilakukan siswa. Penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan bagi pendidikan untuk menciptakan atau memodifikasi proses belajar mengajar biologi khususnya pada materi sistem pencernaan makanan, sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat.

2. Analisis Hasil Angket Respon Siswa

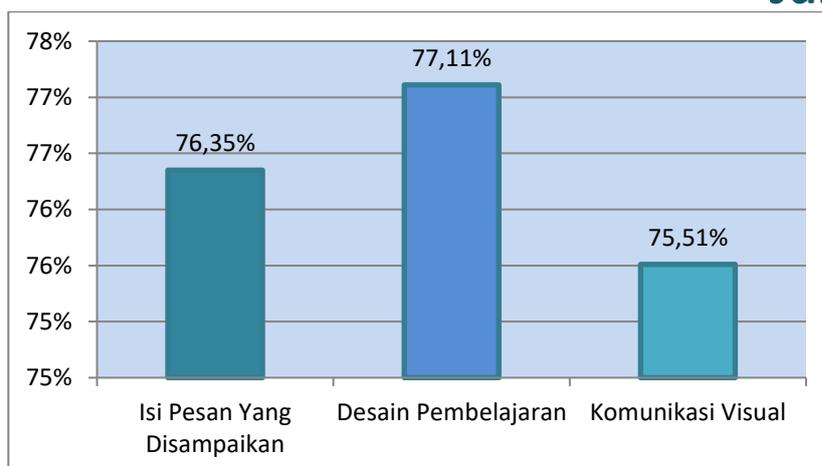
Angket diberikan kepada siswa kelas XI IPA 1 dan 2 SMA Negeri 11 Medan yang berjumlah masing-masing 37 orang. Pemberian angket bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Biologi dengan menggunakan aplikasi *Camtasia Studio*.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa Kelas XI IPA 1

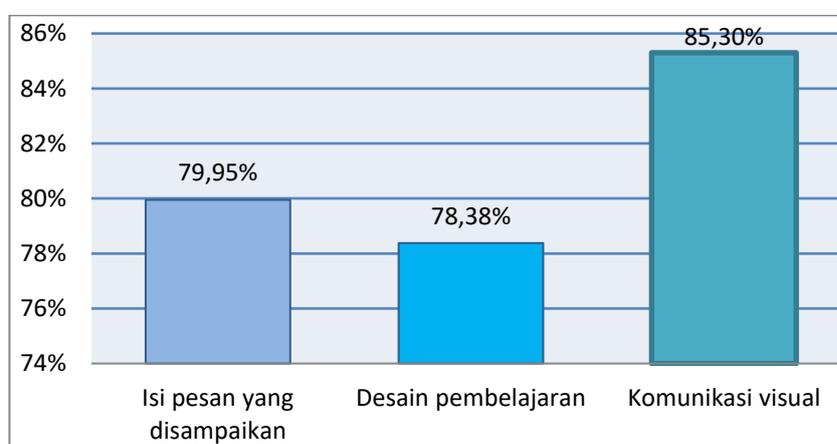
No.	Indikator	Persentase	Kriteria
1.	Isi pesan yang disampaikan	76,35%	Layak
2.	Desain pembelajaran	77,11%	Layak
3.	Komunikasi visual	75,51%	Layak
	Rata-rata	76,32%	Layak

Tabel 2. Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa Kelas XI IPA 2

No.	Indikator	Persentase	Kriteria
1.	Isi pesan yang disampaikan	79,95%	Layak
2.	Desain pembelajaran	78,38%	Layak
3.	Komunikasi visual	85,30%	Layak
	Rata-rata	81,21%	Layak



Gambar 1. Diagram Analisis Hasil Angket Respon Siswa Kelas XI IPA 1



Gambar 2. Diagram Analisis Hasil Angket Respon Siswa Kelas XI IPA 2

Dari hasil perhitungan angket respon siswa diketahui bahwa rata-rata persentase skor kelayakan sebesar 76,32% untuk kelas XI IPA 1 dan 81,21% untuk kelas XI IPA 2. Berdasarkan tingkat kelayakan media berada pada rentang 75%-85% dengan kriteria layak, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Biologi berbasis komputer yang telah dibuat dan diuji kelayakannya, disimpulkan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran pada materi pokok Sistem Pencernaan Makanan.

Pembahasan

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer, peneliti terlebih dahulu memberikan pretes pada siswa untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa. Dari hasil pretes yang diketahui rata-rata daya serap siswa sebesar 45,41% untuk XI IPA-1 dan 42,44% untuk XI IPA-2 yang tergolong kategori rendah. Hasil ini dapat dimaklumi karena siswa belum mendapatkan materi pengajaran dari guru. Kemudian peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer, setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan postes untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Dari hasil postes diperoleh daya serap siswa sebesar 78,38% di XI IPA-1 dan 78,11 di XI IPA-2 yang tergolong kategori sedang.

1. Tingkat Penguasaan Siswa

Tingkat penguasaan siswa secara keseluruhan untuk kelas XI IPA-1 SMA Negeri 11 Medan adalah 78,38% dengan kriteria sedang, sementara untuk kelas XI IPA-2 adalah 78,11% dengan kriteria sedang. Seperti yang dijelaskan di BAB III bahwa syarat penguasaan siswa terpenuhi apabila minimal kelas itu telah memiliki tingkat penguasaan 71%. Dari hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa syarat ketercapaian penguasaan materi telah terpenuhi.

2. Ketuntasan Hasil Belajar

Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dapat dilihat berdasarkan daya serap perseorangan dan daya serap secara klasikal. Daya serap tersebut dilihat dari hasil skor tes akhir siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Dari hasil penelitian dihasilkan bahwa dari 37 orang siswa dikelas XI IPA-1 terdapat 31 siswa atau 83,78% yang tuntas belajar dan 6 orang siswa atau 16,22% tidak tuntas belajar. Begitu pula di kelas XI IPA-2 terdapat 33 siswa atau 89,19% yang tuntas belajar dan 4 orang siswa atau 10,81% yang tidak tuntas belajar.

Suatu kelas telah tuntas belajar apabila dikelas terdapat 85% siswa yang telah mencapai daya serap 71%. Dari hasil perhitungan ketuntasan di atas diperoleh bahwa siswa kelas XI IPA 1 dan 2 SMA Negeri 11 Medan yang tuntas belajar sebanyak 83,78% dan 89,19% dapat disimpulkan secara klasikal siswa telah tuntas belajar.

Menurut Carol (dalam Suryosubroto, 2009), bakat seseorang sebagai waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari suatu bahan pelajaran yang diberikan kepadanya sehingga mencapai tingkat penguasaan yang ditetapkan/ditentukan. Selain itu, Mulyasa (dalam Ade Mandayanti) menyatakan dengan sistem pembelajaran yang tepat, semua peserta didik dapat mempelajari semua bahan yang diberikan dengan hasil yang baik. Dengan demikian tingkat belajar merupakan fungsi dari proporsi waktu yang disediakan untuk belajar dengan waktu yang diperlukan untuk belajar oleh peserta didik. Faktor motivasi mempunyai pengaruh, karena itu bila menghendaki siswa mencapai taraf penguasaan tertentu, maka bahan pelajaran harus diperinci dan diorganisasi kedalam sebuah satuan-satuan dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari satuan yang lebih besar.

3. Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Khusus

Ketercapaian tujuan pembelajaran khusus dalam penelitian didasarkan pada jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar dibandingkan dengan jumlah siswa yang menjawab soal tersebut. Hasil perhitungan ketercapaian TPK pada penelitian ini diperoleh kelima TPK lulus untuk kedua kelas yang diteliti 100% yang telah tercapai. Pada bab III sudah dijelaskan bila jumlah TPK yang tuntas $\geq 75\%$ dari jumlah TPK yang ada maka ketuntasan TPK telah tercapai. Dari pencapaian TPK dalam penelitian ini yaitu 100% maka dapat disimpulkan bahwa syarat ketercapaian TPK dalam penelitian ini adalah tuntas.

Sanjaya (dalam Ade mandayanti, 2010) memaparkan bahwa kriteria keberhasilan diukur oleh bagaimana aktivitas siswa untuk mempelajari bahan pelajaran serta seberapa banyak materi yang telah dikuasainya itu mampu mempengaruhi pola pikir siswa. Artinya pencapaian kompetensi dapat dilihat dari keberhasilan siswa menunjukkan sejumlah kemampuan yang tergambar dalam tujuan pembelajaran khusus hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan kategori keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan pada pokok materi Sistem Pencernaan Makanan di kelas XI IPA 1 dan 2 SMA Negeri 11 Medan Tahun pembelajaran 2012/2013, ini dapat dilihat dari :

Copyright (c) 2022 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tingkat penguasaan siswa telah terpenuhi yaitu 78,38% (sedang) untuk kelas XI IPA 1 dan 78,11 untuk kelas XI IPA 2 (sedang). Secara klasikal, siswa dinyatakan telah tuntas dalam belajar dengan persentase ketuntasan 31 orang dari 37 orang siswa atau 83,78% untuk kelas XI IPA 1 dan 33 orang dari 37 orang siswa atau 89,19% untuk kelas XI IPA 2. Ketercapaian TPK tercapai, dari 5 TPK yang ada semuanya telah tercapai untuk kedua kelas. Hasil observasi juga telah tercapai dengan nilai yang baik untuk kedua kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada : Jakarta.
- Bakrowi. (2008). Microsoft Office Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Berbasis STAD, *Jurnal, JPI 3(1):1-8*
- Dwikuranto. (2006). Merancang Media Virtual Dalam Pembelajaran Fisika dengan Menggunakan Easy Java Simulationr (EJS), *Jurnal BSS 137(1):1-6*.
- Hamalik, O.. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara : Jakarta
- Ibrahim, R., Syaodih, N. (2010). *Perancangan Pengajaran*. Rineka Cipta : Jakarta.
- Sardiman, A. M., (2007), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada : Jakarta
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta : Jakarta.
- Suriyanto, M., (2011), *Pembuatan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Komputer Dengan Memanfaatkan Microsoft PowerPoint 2003 Pada Pokok Materi Sistem Koloid dan Uji Kelayakannya Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. FMIPA, Unimed Medan.
- Utami, M., (2011), *Pendesainan Media Pembelajaran Berintergrasi Pendidikan Karakter Dengan Menggunakan Windows Movie Maker Pada Materi Pokok Sistem Koloid Di Kelas XI SMA.*, Skripsi, FMIPA, Unimed Medan.
- Winarji, B., (2009), *Pembuatan Media Pembelajaran yang Inovatif, Optimalisasi Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*, Dipersentasikan pada Seminar Nasional, UNIMED Prosiding Mei 2009.