

Media pembelajaran interaktif : media audio visual berbasis camtasia studio

Wike Hujjatun Nahdiyah
e-mail : wikenahdiyah@gmail.com
Rusno
e-mail: rusno@unikama.ac.id
Udik Yudiono
e-mail: u_yudiono@unikama.ac.id

(Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas PGRI Kanjuruhan, Malang)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sumber belajar multimedia pembelajaran yang berguna untuk materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan bab pembelajaran perdagangan internasional pada siswa kelas IX di SMP YBPK 1 Tirtoyudo dan untuk menguji kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Penelitian ini dilakukan dengan metode R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Model pengembangan ini dilakukan dalam 10 (sepuluh) tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan format produk awal, validasi produk, review produk, uji lapangan, review produk II, uji lapangan, review produk akhir, pengiriman dan implementasi. Uji validasi dalam pengembangan produk ini dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 25 peserta didik di SMP YBPK 1 Tirtoyudo. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan perkembangan produk pembelajaran audio visual berbasis camtasia audio untuk mata pelajaran IPS kelas IX SMP YBPK Tirtoyudo 1 yang praktis untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil sertifikasi ahli media mendapatkan poin 90% sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi dari ahli materi dengan perolehan poin 80% sehingga masuk dalam kategori layak. Hasil validasi dari ahli bahasa dengan perolehan poin 85% sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya, hasil evaluasi dari uji coba lapangan memperoleh skor 88% sehingga masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian produk yang telah dikembangkan dapat disimpulkan layak untuk digunakan.

Kata kunci : Media; Audio_visual; Camtasia

Abstract

This study aims to create a multimedia learning resource for Social Science with a focus on international trade for grade IX students at YBPK 1 Tirtoyudo Junior High School. The research used the Research and Development (R&D) method, specifically the Borg and Gall development model. The development process consisted of ten stages, including research, planning, product format development, validation, review, field tests, and final product review. The validation test involved three experts in linguistics, materials, and media. Additionally, field trials were conducted with 5 students from YBPK 1 Tirtoyudo Junior High School. The main objective of this study was to produce an effective and efficient multimedia learning resource that can

enhance understanding of international trade among grade IX students. The types of data obtained are qualitative and quantitative data. The results of this study indicate that the development of audio-visual learning products based on camtasia audio for social studies subjects in class IX SMP YBPK Tirtoyudo 1 which are practical to use. This is evidenced by the results of media expert certification getting 90% points so that it is in the very feasible category. The results of validation from material experts with the acquisition of 80% points so that it is in the feasible category. The results of validation from language experts with 85% points so that it is in the very feasible category. Furthermore, the evaluation results from the field trial obtained a score of 88% so that it is in the very good category. Thus the product that has been developed can be concluded to be suitable for use.

Keywords: Media; Audio_visual; Camtasia.

PENDAHULUAN

Perubahan zaman dan berkembangnya pemikiran manusia membuat ilmu pengetahuan berkembang dan mengalami kemajuan dengan sangat cepat. Kualitas hidup suatu negara dapat ditingkatkan jika didukung oleh pendidikan yang kuat. Ciri dan syarat utama proses belajar mengajar yang berkesinambungan adalah adanya kerjasama dan komunikasi antara pendidik dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Legendari & Raharjo, 2016). Siswa masih menganggap IPS itu membosankan dan memerlukan banyak bacaan. Pemikiran ini menyebabkan rendahnya pembelajaran dan hasil belajar siswa. Inovasi dapat dicapai dengan membuat materi yang sesuai untuk belajar mengajar. (Lestari, 2018).

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang sangat penting bagi pendidik dalam menyampaikan ilmu kepada siswanya. Bahan pembelajaran yang paling umum digunakan adalah pembelajaran berbasis visual, pembelajaran berbasis auditori atau audio, dan audio visual (pendengaran dan visual). Alat yang digunakan peneliti adalah software camtasia studio. (Lestari, 2018).

Camtasia studio dapat merekam audio dan layar monitor, termasuk program desktop, memo suara, powerpoint, dan video webcam. (Lestari, 2018). Perbedaan penelitian ini yaitu tingkat kelas, sekolah, dan materi. Pemilihan materi pembelajaran audiovisual pada penelitian ini merupakan materi perdagangan internasional yang semacam interaksi antara materi dan program yang digunakan. Dengan perpaduan tersebut diharapkan mampu menciptakan suatu produk yang bermanfaat dan menyenangkan dalam proses pendidikan. belajar dengan media audiovisual dibahas dalam penelitian Sri Rahmadhan Ningsish yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Sistem Koordinat Bola dan Silinder", dan ditunjukkan dari hasil penelitian dengan skor sebesar 84,63%. (Medan, 2021).

TINJAUAN PUSTAKA

Audiovisual merupakan media yang berupa rekaman yang menampilkan gambar hidup atau bergerak beserta suara dan mempunyai segala fitur yang memungkinkan suara dipadukan secara sistematis dengan gambar bergerak (Saintifik et al., 2020). Kinder mengatakan ketika guru menggunakan media audiovisual, mereka mendapatkan banyak manfaat, seperti membantu pemahaman dengan menghubungkan siswa secara langsung dengan ide dan cara bekerja dalam situasi kehidupan nyata (Akram & Malik, 2012). Gopal VP mengatakan media audiovisual dapat membantu pendidik dalam menghadapi tantangan fisik dalam penyampaian materi (Ashaver, 2013).

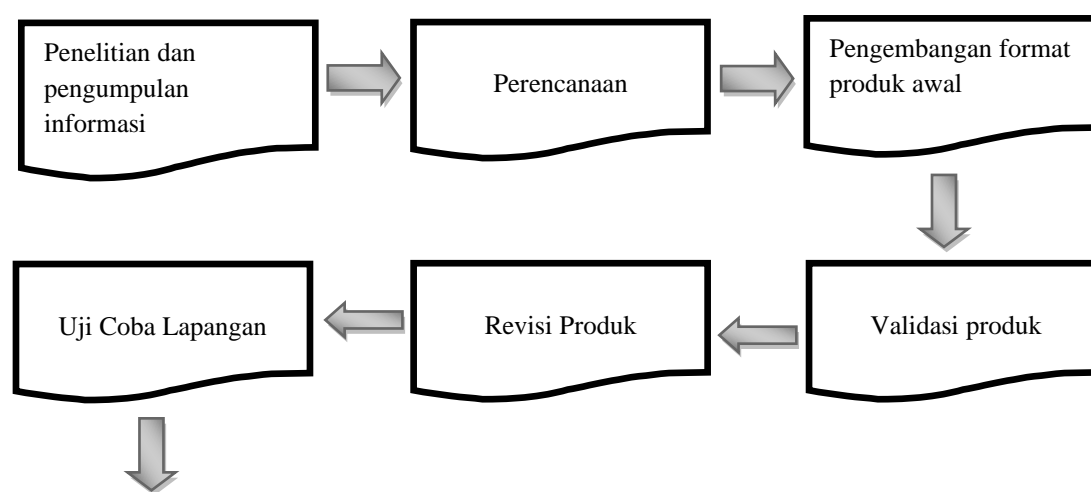
Dalam hal ini guru dapat meningkatkan kerja dan pengajarannya dengan baik, dengan bantuan media pendidikan guru tidak perlu menjelaskan pelajaran secara berulang-ulang (Sutrisno et al., n.d. 2019).

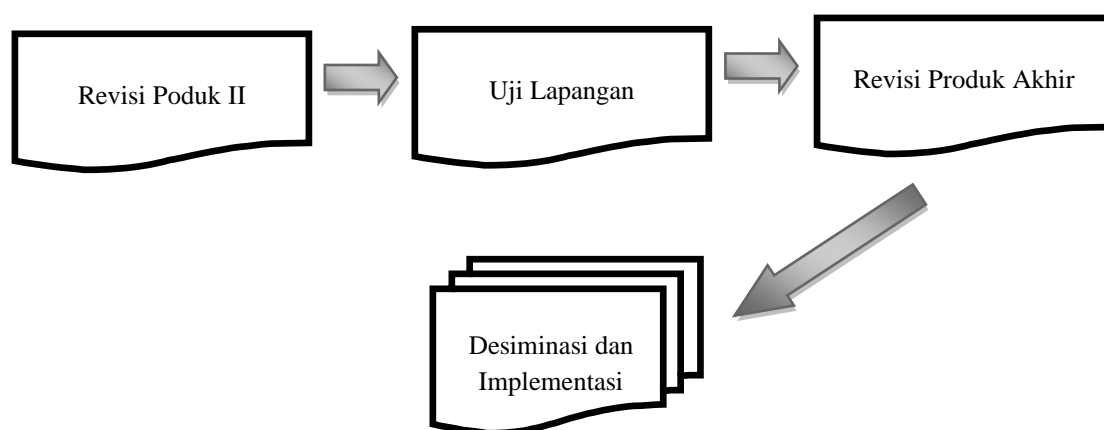
Penggunaan media dan metode pembelajaran dapat memberikan kontribusi terhadap efektivitas pembelajaran dan juga dapat meningkatkan motivasi siswa saat belajar. Media yang menarik dapat membuat siswa memahami apa yang disajikan (Sutrisno et al., n.d. 2019). Pembelajaran merupakan hasil kerja dua pelaku yaitu guru dan siswa untuk menjadikan siswa belajar sehingga hal ini dapat mengubah tingkah laku siswa, perubahan tersebut dapat menimbulkan kemampuan-kemampuan baru yang telah lama dilakukan (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Menurut KBBI, ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah suatu profesi atau gabungan dari banyak mata pelajaran sosial (sejarah, geografi, ekonomi). Materi yang peneliti gunakan untuk membuat edukasi audio visual adalah kelas IX BAB 3 perdagangan internasional dan interdependensi antar spasial serta pengaruhnya terhadap kesejahteraan masyarakat. (Endayani, 2017).

Techsmith Cooperation membuat program aplikasi bernama Camtasia Studio yang didedikasikan untuk bidang media. (Hafizh, 2017). Camtasia studio merupakan software yang dirancang untuk merekam, mengedit, dan menerbitkan sekaligus membuat presentasi video di layar computer (Putra et al., 2017). Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Borg dan Gall yang terdiri dari 10 tahap penelitian, termasuk tahap penelitian awal dan pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan prototype produk pertama, pengujian awal melalui support, tahap penelitian produk, tahap uji lapangan, review produk II, review evaluasi lapangan, review produk akhir, tahapan proses sosialisasi dan implementasi (Gustiani, 2019).

METODE PENELITIAN

Mengenai penelitian dan pengembangan bahan ajar audiovisual pada mata pelajaran IPS dengan materi perdagangan internasional dilakukan di berbagai tingkatan. Pengembangan dukungan pembelajaran ini diadaptasi metode Borg and Gall dengan tahapan 10 tahap (Gustiani, 2019). Berikut ini gambar dari tahap penelitian yang digunakan oleh peneliti.





Gambar 1 Tahap Prosedur Pengembangan Borg and Gall

Proses penelitian dan pengembangan data tingkat pertama melalui analisis pemilihan materi, pemilihan sekolah, dan kebutuhan penelitian. Langkah yang kedua perencanaan yaitu kumpulan beragam informasi yang dapat membantu dalam perencanaan produk yang akan diproduksi. Tahap ketiga dalam mempersiapkan audiovisual adalah mengatur ruang audio, subjek dan akhir audiovisual. Tahap keempat terdiri dari uji validasi oleh 3 orang ahli, dilakukan untuk mengetahui kualitas produk oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tahap kelima analisis produk, tahap ini dilakukan jika terdapat kelemahan dan kekurangan produk, informasi yang dikumpulkan dari hasil pernyataan dan rekomendasi, penelitian, masukan dan juga evaluasi dari para ahli. Uji coba lapangan pada tahap keenam adalah pengembangan produk yang dikembangkan dan diuji sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas. Langkah ketujuh analisis produk II, proses ini akan dilakukan apabila terdapat kelemahan dan kekurangan pada produk yang muncul. (Gustiani, 2019).

Jenis informasi yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Lokasi penelitian ini adalah SMP YBPK 1 Tirtoyudo. Alat pengumpulan data pada penelitian ini akan membantu mengembangkan media pendidikan audiovisual menggunakan dokumentasi dan juga angket. Teknik analisis data yang digunakan peneliti untuk mengolah data pengembangan adalah data kuantitatif dan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan video materi pembelajaran ini berupa video materi pembelajaran yang berukuran 39,4 MB yang diupload dari google drive dan dapat diakses dengan link <https://bit.ly/WikeHujjatunNahdiyah>. Berdasarkan standar umum yang berlaku tentang ukuran file media yang paling besar yang dapat di download dan dikirim kepada guru atau pendidik supaya mempermudah diakses guru dan siswa . Pengembangan media edukasi dengan mengimplementasi aplikasi camtasia studio ini memuat materi tentang perdagangan internasional bagi siswa kelas IX SMP YBPK 1 Tirtoyudo.

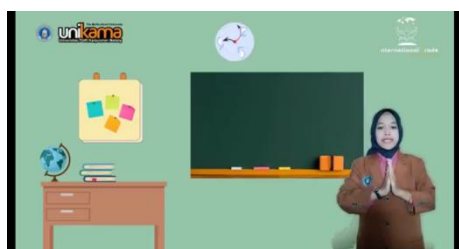
Pengembangan materi pembelajaran berbasis Camtasia Studio dengan materi perdagangan internasional dikembangkan pada tahap penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang menggunakan model Borg and Gall. Media yang

dikembangkan hendaknya dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran IPS khususnya pada materi perdagangan internasional dan dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran dikelas. Keuntungan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu :

- a. Mengembangkan produk pembelajaran berbasis audiovisual yang dikembangkan menyuguhkan materi yang membuat pelajaran lebih mudah dipahami.
- b. Mengembangkan produk pembelajaran berbasis audiovisual yang dikembangkan menayangkan animasi yang menarik dan juga berbagai gambar.
- c. Mengembangkan produk pembelajaran berbasis audiovisual yang dikembangkan terdapat rangkuman materi yang dapat mempermudah dipahami oleh siswa.

Rangkaian tahap pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran yang mengadaptasi model pengembangan Borg dan Gall dengan beberapa tahapan meliputi langkah pertama, peneliti melakukan penelitian berdasarkan kebutuhan. Analisis ini bertujuan agar peneliti dapat melihat hal-hal penting yang perlu ditambahkan dan mendeskripsikan situasi proses belajar mengajar studi manusia di SMP YBPK 1 Tirtoyudo. Langkah kedua adalah mengoordinasikan pengembangan materi pendidikan audio visual dengan menggunakan camtasia studio sebagai pendukung IPS tingkat sekolah menengah, berdasarkan situasi permasalahan yang ada. Pada langkah ketiga, peneliti merancang desain materi pembelajaran disesuaikan dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Peneliti membuat produk media pembelajaran dengan cara membuat ide atau konsep, skenario, sketsa, storyboard, rekaman audio, materi pembelajaran sesuai topik yang telah ditentukan dan menggabungkan hasil editing media menjadi file video.

Langkah keempat validasi produk adalah mengevaluasi produk yang dikembangkan dengan melibatkan 3 ahli (ahli bahasa, ahli materi dan ahli media) dan dosen pembimbing. Pengujian produk pada tahap kelima, penguji melakukan perbaikan pada produk berdasarkan umpan balik validator. Uji coba lapangan pada tahap keenam, pada tahap inilah peneliti melakukan percobaan produk secara terbatas kepada siswa kelas IX di SMP YBPK 1 Tirtoyudo dan siswa akan diminta untuk mengisi lembar angket yang diberikan kepadanya. Langkah ketujuh analisis produk II, tahap ini hanya dilakukan apabila produk yang dikembangkan memerlukan untuk perbaikan lebih lanjut. Berikut merupakan gambar hasil dari produk yang telah dikembangkan.



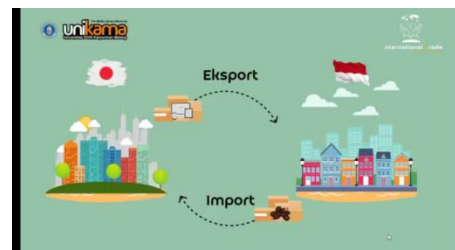
Gambar 2. Tampilan awal produk



Gambar 3. Tampilan kompetensi inti



Gambar 4. Tampilan peta konsep



Gambar 5. Tampilan cuplikan materi



Gambar 6. Tampilan soal



Gambar 7. Tampilan kesimpulan materi

Produk media pembelajaran yang dihasilkan terdapat tampilan awal yang berisi pengenalan dan penyampaian judul materi yang akan dijelaskan oleh peneliti, selanjutnya terdapat KI dan KD, dan juga peta konsep. Kemudian masuk ke dalam penjelasan materi yang dikembangkan oleh peneliti terkait materi perdagangan internasional. Di dalam video ini juga terdapat soal untuk evaluasi materi yang telah disampaikan. Dan selanjutnya kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.

Validator dari penelitian ini meliputi 3 ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Hasil verifikasi ahli media memperoleh skor 90%, yang menunjukkan kategori yang sangat layak. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 80% yang menunjukkan kategori layak. Hasil validasi ahli bahasa mencapai 85% yang menunjukkan kategori sangat layak. Hasil uji coba lapangan yang melibatkan 25 siswa kelas IX SMP YBPK 1 Tirtoyudo memperoleh skor sebesar 88%. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dalam penelitian sebelumnya menunjukkan adanya kelayakan dari hasil produk pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, dapat dinyatakan produk yang dihasilkan oleh peneliti layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kepemimpinan yang efektif, kecerdasan emosional, teknologi informasi dan komunikasi (TIK), serta kemampuan berbagi pengetahuan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perilaku kerja inovatif guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Kabupaten Bekasi. Kepemimpinan yang mendukung inovasi, kecerdasan emosional yang tinggi, penggunaan TIK yang optimal, dan budaya berbagi pengetahuan secara bersama-sama menjelaskan 59.8% variasi perilaku kerja inovatif guru. Hasil ini menegaskan pentingnya keempat faktor tersebut dalam menciptakan lingkungan kerja yang mendorong guru untuk mengembangkan dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, strategi peningkatan mutu pendidikan kejuruan perlu difokuskan pada penguatan keempat aspek ini melalui pelatihan, penyediaan infrastruktur, dan fasilitas kolaborasi guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Akram, S., & Malik, S. K. (2012). Use of audio visual aids for effective teaching of biology at secondary schools level level. *Leadership Management*, 50(January 2012), 10597–10605.
- Ashaver, D. (2013). The Use of Audio-Visual Materials in the Teaching and Learning Processes in Colleges of Education in Benue State-Nigeria. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)*, 1(6), 44–55. <https://doi.org/10.9790/7388-0164455>
- Endayani, H. (2017). Pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial. *Ijtimaiyah*, 1(1), 92–110.
- Gustiani, S. (2019). Research and Development (R & D) Method as a Model Design in Educational Research and Its Alternatives. *Holistics Journal*, 11(2), 13–14.
- Hafizh, M. A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas Iv Sd. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(1), 141–154. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v7i1.6411>
- Legendari, M. A., & Raharjo, H. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas Viii Di Smp N 1 Ciledug. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v5i1.683>
- Lestari, I. D. (2018). Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cisalak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2), 137–142. <https://doi.org/10.30998/sap.v3i2.3033>
- Medan, U. N. (2021). *P Embelajaran B Ahasa P Rancis B Erbasis C Ecr D Alam*. September, 105–110.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Putra, I., Ariawan, K. U., & Sutaya, W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video Cd Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i1.20225>
- Saintifik, P., Android, B., & Madrasah, D. I. (2020). *No Title*. 1, 26–42.
- Sutrisno, D., Buhari, B., & Hartmann, M. (n.d.). *Development of circle learning media to improve student learning outcomes Development of circle learning media to improve student learning outcomes*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>