

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CAMTASIA STUDIO PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

DK Refia Putri

email: dkrefia248@gmail.com

Lilik Sri Hariani

email: liliksrihariani@unikama.ac.id

Walipah

email: walipah@unikama.ac.id

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

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) materi mobilitas sosial untuk siswa kelas VIII di SMPN 2 Wagir. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (research and development/R&D) dengan model pengembangan Dick & Carey. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu : analisis kebutuhan, identifikasi materi, analisis karakteristik siswa, analisis tujuan intruksional, desain produk/pembuatan produk, validasi desain, dan revisi produk. Pengembangan media ini divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan dilakukan uji coba lapangan melibatkan 32 siswa. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Prosedur pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket. Analisis data meliputi analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Camtasia Studio pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas VIII SMPN 2 Wagir layak untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh; hasil validasi ahli media termasuk dalam kategori "sangat layak" dengan perolehan skor sebesar 93%, hasil validasi ahli materi termasuk dalam kategori "sangat layak" dengan perolehan skor sebesar 90%, hasil validasi ahli bahasa termasuk dalam kategori "sangat layak" dengan perolehan skor sebesar 95%. Hasil yang diperoleh pada penilaian uji coba lapangan sebesar 88% (sangat baik).

Kata kunci: Pengembangan, media pembelajaran, Camtasia Studio, IPS

Abstract: This study aims to produce learning media products that are suitable for use in social science subjects (IPS) for social mobility material for class VIII students at SMPN 2 Wagir. This research includes research and development (R&D) with the Dick & Carey development model. The development of learning media is carried out in several stages, namely: needs analysis, material identification, student characteristics analysis, instructional objective analysis, product design/product manufacture, design validation, and product revision. This media development was validated by media experts, material experts, linguists, and field trials involving 32 students were carried out. Types of data obtained in the form of qualitative data and quantitative data. Data collection procedures used were observation, interviews, and questionnaires. Data analysis includes qualitative data analysis and quantitative data analysis. The results showed that the development of learning media based on Camtasia Studio in social science subjects (IPS) class VIII SMPN 2 Wagir was feasible to use. This is indicated by; the results of the media expert validation were included in the "very feasible" category with a score of 93%, the material expert validation results were included in the "very feasible" category with a score of 90%, the linguist validation results were included in the "very feasible" category with the score obtained by 95%. The results obtained in the field trial assessment were 88% (very good).

Keywords: Development, learning media, Camtasia Studio, Social Studies.

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap manusia. Kemajuan sebuah bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikan yang ada di dalamnya (hafizh, 2017). Sebagai negara berkembang, Indonesia membutuhkan kualitas pendidikan yang baik dan merata agar dapat bersaing dengan negara maju. Kualitas pendidikan itu sendiri dipengaruhi oleh faktor kurikulum, biaya pendidikan, prestasi siswa, dan kualitas guru. Sehingga hal inilah yang mengisyaratkan guru memiliki kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut sangat dipengaruhi oleh kinerja mengajarnya dan kemampuan profesional guru, yaitu bagaimana peranan guru saat pembelajaran di kelas (Hidayat et al., 2014).

Adanya pandemi *Corona Virus Disease* (COVID-19) yang melanda dunia termasuk di Indonesia, sangat berdampak dalam berbagai aspek kehidupan salah satunya adalah pendidikan (Sobana, 2020). Hal inilah yang mendorong pemerintah daerah menerapkan kebijakan untuk melakukan metode pembelajaran menggunakan sistem jarak jauh atau biasa disebut dengan istilah pembelajaran dalam jaringan (DARING), yakni proses belajar mengajar yang harus tetap berjalan meskipun siswa berada di rumah. Proses pembelajaran jarak jauh atau daring ini mengharapkan siswa tetap mengikuti proses pembelajaran secara maksimal (Jaelani et al., 2020). Akibatnya, guru dituntut untuk mendesain berbagai pembelajaran yang memanfaatkan media daring (*online*) guna terciptanya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Keadaan yang seperti ini tentu dirasa berat bagi pendidik dan peserta didik. Terutama bagi pendidik yang dituntut harus kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas melalui media pembelajaran daring (Basar, 2021).

Salah satu sekolah yang telah menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh sesuai anjuran pemerintah adalah SMPN 2 Wagir. Dalam prakteknya, upaya pendidik untuk pembuatan media bervariasi yang membantu proses pembelajaran belum dimanfaatkan dengan baik. Hasil pengamatan selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP II) di SMPN 2 Wagir diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah dengan metode ceramah berbantuan aplikasi whatsapp yang hanya berupa pesan suara yang merupakan penjelasan dari gambar yang dibagikan. Jumi atmoko mengatakan WhatsApp merupakan media sosial yang dapat digunakan sebagai media komunikasi (Rahartri, 2019). Meskipun demikian, pembelajaran yang seperti ini dirasa masih kurang menarik. Oleh sebab itu, inovasi guru dalam menciptakan berbagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran daring sangat diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Teknik et al., 2021) bahwa guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif agar pembelajaran tidak terasa monoton dan membosankan.

Berangkat dari permasalahan di atas, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio*. Pemilihan media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dianggap baik untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton dan membosankan. Menurut (Hikmah & Purnamasari, 2017) *Camtasia Studio* merupakan *software* yang mampu merekam segala sesuatu yang berlangsung dalam layar monitor. Aplikasi ini dapat merangsang gairah dan dapat memotivasi belajar siswa karena terdapat unsur suara dan tampilan gambar dengan warna-warna yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar (Soemari et al., 2020). Dengan demikian, hasil dari pengembangan media yang dilakukan diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran agar pembelajaran tidak lagi terasa monoton dan membosankan.

TINJAUAN PUSTAKA

Camtasia Studio adalah salah satu software multimedia yang sering digunakan untuk membuat video, baik berupa untuk editing film ataupun video tutorial (Hafizh, 2017). Aplikasi ini

merupakan salah satu solusi lengkap menciptakan video profesional serta aktivitas desktop PC dengan cepat (Putra et al., 2017). *Software Camtasia Studio* ini mampu merekam aktivitas dari layar komputer dengan kualitas high definition, sehingga *Camtasia Studio* ini cocok digunakan untuk pembuatan media pembelajaran. Menurut (Dariyadi, 2016) beberapa kelebihan dari *Camtasia Studio* adalah pertama, mempunyai kualitas video yang cukup baik. Kedua, Pengoperasian *Camtasia studio* sederhana dan mudah sehingga semua orang dapat menggunakan video dengan waktu yang relative singkat. Ketiga, *Camtasia studio* mampu merekam halaman web, aplikasi, dan lainnya yang terdapat pada computer. Keempat, *Camtasia Studio* tidak membutuhkan server karena bukan program aplikasi berbasis server. Sehingga tidak perlu dihubungkan ke server atau internet apabila akan membuat rekaman video (*recording*). Kelima, aplikasi *Camtasia Studio* ini menyediakan fasilitas untuk melakukan editing lebih lanjut.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Tafonao, 2018). Akhmad Sudrajat dalam malah pendidikan berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan dalam keperluan pembelajaran (Umar, 2014). Dengan demikian, dapat kita pahami bahwa media pembelajaran merupakan alat, metodik, dan teknik yang digunakan sebagai perantara antara guru dengan murid untuk berkomunikasi dalam rangka proses pembelajaran di sekolah. (Maimunah, 2016) mengelompokkan media dengan membedakan antara media modern (*big media*) dan media sederhana (*little media*). Kategori media modern (*big media*) berupa komputer, film, slide, program video. Sedangkan, media sederhana (*little media*) berupa gambar, relia sederhana, sketsa, bagan, poster, dan lain-lain.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang merupakan paduan (fusi) dari sejumlah disiplin ilmu sosial (Endayani, 2017). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga dapat diartikan sebagai disiplin ilmu yang berbeda dengan disiplin ilmu monodisiplin. Disiplin ilmu ini memiliki keterpaduan antar disiplin ilmu sosial. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merumuskan dasar realita dan fenomena sosial yang menciptakan satu pendekatan interdisipliner dari berbagai aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial. Adapun cabang ilmu-ilmu sosial dalam pembelajaran IPS meliputi: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Menapace, 2018). Sosiologi atau antropologi memberikan wawasan tentang nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial. Sejarah memberikan wawasan yang berkenaan dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau. Geografi memberikan wawasan tentang wilayah-wilayah. Ekonomi memberikan wawasan mengenai berbagai macam kebutuhan manusia dan ilmu politik lebih mengkaji hubungan antara warga dengan warga negaranya, serta negara dengan negaranya. Dan psikologi membahas tentang kondisi kejiwaan seseorang atau manusia (Salam, 2020).

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Prosedur penelitian yang dilakukan berdasarkan model pengembangan Dick & Carey. Tahapan dan komponen model pengembangan Dick & Carey lebih kompleks dibandingkan dengan model yang lain (Aji, 2016). Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, sehingga dalam penelitian pengembangan ini hanya meliputi tahap analisis kebutuhan, identifikasi materi, analisis karakteristik siswa, analisis tujuan intruksional, desain produk, validasi produk, dan revisi produk.

Hasil yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran yang layak digunakan serta bersifat praktis, dan efektif sebagai penunjang dalam

proses pembelajaran daring guna menciptakan pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa dan diharapkan agar pembelajaran tidak lagi terasa monoton dan membosankan.

Instrumen pengumpulan data berasal dari observasi, wawancara, angket yang terdiri dari angket penilaian ahli media, angket penilaian ahli materi, angket penilaian ahli bahasa, dan tes pencapaian hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angka-angka berasal dari skor penilaian validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil dari skor penilaian validasi ini digunakan untuk menentukan tingkat persentase kelayakan dari produk yang dikembangkan.

PEMBAHASAN

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Camtasia Studio oleh ahli media

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* berbentuk video pembelajaran yang berukuran 467 MB yang dalam pengaksesannya menggunakan link google drive http://bit.ly/DK_Refia_Putri. Hal ini sesuai dengan ketentuan umum ukuran file media (foto, video) maximum yang dapat dikirim atau diteruskan melalui whatsapp adalah 16 MB sehingga sebelum video pembelajaran digunakan oleh siswa terlebih dahulu di upload melalui google drive atau fitur lain agar mempermudah siswa dalam pengaksesannya. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan materi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Pengembangan ini hanya difokuskan pada materi untuk siswa kelas VIII. Adapun materi yang digunakan terdapat pada semester ganjil bab II tentang interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan yang memuat materi tentang "Mobilitas Sosial".

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Dick & Carey, yang hanya meliputi beberapa tahap, hal ini disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Beberapa tahap tersebut adalah sebagai berikut :

a. Mengidentifikasi kebutuhan

Skema model pengembangan Dick & Carey menjabarkan bahwa langkah mengidentifikasi kebutuhan merupakan dasar untuk menentukan langkah pada tahap ke dua dan tahap ke tiga (Aji, 2016). Menurut (Km et al., 2016) mengidentifikasi kebutuhan merupakan kegiatan untuk merancang tujuan umum pembelajaran dengan tetap mempertimbangkan karakteristik siswa dan kondisi lapangan. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengumpulkan beberapa informasi mengenai kendala yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran daring sebagai masukan dalam merancang media pembelajaran yang dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang bervariasi. Dari informasi yang didapatkan beberapa masalah yang ditemukan yaitu terdapat keterbatasan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran daring (*online*). Akibatnya pembelajaran terasa monoton dan membosankan, sehingga dalam hal ini disimpulkan bahwa siswa kelas VIII SMPN 2 Wagir membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

b. Analisis pembelajaran,

Melakukan analisis pembelajaran merupakan kegiatan untuk mengumpulkan beragam aktivitas pembelajaran serta merancang produk yang cocok diterapkan dalam pembelajaran (Km et al., 2016). Analisis pembelajaran atau analisis tujuan intruksional didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang tercantum dalam kurikulum tentang suatu konsep materi yang kemudian dilakukan analisis materi. Dick & Carey menyatakan bahwa pembelajaran perlu dianalisis untuk mengetahui keterampilan bawahan yang mengharuskan peserta didik untuk menguasainya dengan langkah-langkah prosedural yang ada harus diikuti peserta didik agar dapat belajar mata pelajaran tertentu (Aji, 2016). Sehingga kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengidentifikasi, merinci, serta menyusun konsep untuk materi pembelajaran secara sistematis. Analisis materi ini

dilakukan untuk mengetahui pemahaman yang harus dikuasai peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Analisis materi pada penelitian ini didasarkan pada pokok bahasan mobilitas sosial.

c. Analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa merupakan telaah tentang kondisi siswa yang nantinya akan disesuaikan dengan pengembangan media pembelajaran yang dirancang. Menurut (Aji, 2016) analisis karakteristik siswa perlu dilakukan agar dapat mengetahui kualitas perseorangan untuk dijadikan petunjuk dalam rancangan media pembelajaran. Rancangan media pembelajaran yang akan dibuat disesuaikan dengan tahap operasional anak, dan anak pada kelas VIII berada pada tahap operasional formal. Berdasarkan pendapat Jean Piaget tentang tahap-tahap perkembangan kognitif maka dalam analisis kognitif dapat diasumsikan bahwa siswa yang berusia 12 tahun ke atas telah memasuki tahap perkembangan operasi formal. Karakteristik pada tahap ini adalah adanya kemampuan untuk berpikir, menalar secara logis, dan dapat menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Memasuki tahap ini, kemampuan metakognisi telah berkembang (Magfirah Rasyid, 2016). Desain media pembelajaran ini dirancang untuk siswa sekolah menengah pertama (SMP) dengan usia 12-15 tahun. Berdasarkan observasi rata-rata siswa pada usia tersebut cenderung menyukai pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

d. Merumuskan tujuan pembelajaran

Secara umum, analisis tujuan pembelajaran ini mencakup langkah dasar yaitu mengklasifikasikan pernyataan tujuan sesuai dengan pembelajaran yang akan terjadi dan mengurutkan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan. Mager menyatakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan perilaku yang hendak dicapai atau perilaku yang dapat dikerjakan oleh peserta didik dalam kondisi atau tingkat kompetensi tertentu (Aji, 2016). Dan menurut (Km et al., 2016) merumuskan tujuan pembelajaran merupakan kegiatan merancang tujuan yang perlu dikerjakan siswa serta memberikan arahan mengenai produk yang akan dikembangkan. Masing-masing dari tujuan yang telah disusun dapat berfungsi sebagai titik awal dalam pembuatan media pembelajaran. Hal ini juga dimaksudkan guna menentukan apa saja yang perlu diajarkan dan apa saja yang tidak perlu diajarkan kepada siswa.

e. Mengembangkan strategi pembelajaran

Secara umum, strategi pembelajaran diartikan sebagai rencana kegiatan yang berupa langkah-langkah dalam pembelajaran serta pemanfaatan sara dan prasarana tertentu guna mencapai suatu tujuan. Menurut (Qoriah et al., 2017) strategi pembelajaran disebut juga dengan langkah-langkah pembelajaran. Strategi pembelajaran juga merupakan perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi pembelajaran yang telah dirancang ditujukan untuk menumbuhkan karakter siswa yakni kerjasama dan tanggungjawab (Development et al., 2015). Adapun strategi pembelajaran yang dirancang pada penelitian pengembangan media ini yakni seluruh rangkaian penyajian materi mobilitas sosial mulai dari pembukaan materi, kegiatan inti, dan penutup dikemas dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

f. Mengembangkan media pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini difokuskan pada proses pembuatan produk. Pada penelitian pengembangan ini proses pengembangan produk melalui tiga tahap yaitu tahap sebelum produksi, tahap produksi, dan tahap setelah produksi. Tahap sebelum produksi merupakan tahap desain atau perencanaan. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran sehingga tahap awal yang dilakukan adalah membuat ide atau konsep, sketsa, storyboard, perekaman suara, dan penentuan music background (Km et al., 2016). Tahap produksi merupakan tahap dimana proses editing melalui *Camtasia Studio* dilakukan. Pada tahap ini peneliti menyusun

media pembelajaran sesuai dengan tema materi yang telah ditentukan serta menambahkan berbagai gambar atau animasi yang diinginkan yang disesuaikan dengan rencana pada scenario dan storyboard yang telah dibuat. Dan tahap setelah produksi yang merupakan tahap menggabungkan hasil editing media pembelajaran menjadi sebuah file video atau bisa disebut dengan proses rendering. Pada tahap ini proses untuk menentukan kualitas, kapasitas dan format video harus tepat.

g. Analisis formatif

Analisis atau penilaian terhadap produk yang telah dibuat merupakan hal bagian penting yang harus dilakukan. Tanpa adanya penilaian, maka dari produk yang dikembangkan tidak dapat diketahui tingkat kelayakannya. Dengan adanya penilaian produk pada tahap ini kita dapat mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan uji validitas dari produk yang dikembangkan (Km et al., 2016). Uji validitas dalam penelitian pengembangan ini melalui beberapa ahli validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Data yang diperoleh dari hasil penilaian beberapa ahli tersebut dianalisis dan hasil dari analisis tersebut digunakan untuk melakukan perbaikan dari produk yang dikembangkan (Qoriah et al., 2017).

h. Revisi produk

Tahap revisi perlu dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat agar lebih menarik dan efektif ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kegiatan revisi dilakukan setelah mendapat evaluasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap produk yang dihasilkan. Revisi dilakukan berdasarkan kritik, saran, dan masukan yang diberikan oleh ahli validator selama tahap penilaian produk.

i. Analisis sumatif

Evaluasi formatif ditujukan pada keberhasilan dari tujuan yang telah ditetapkan (Aji, 2016). Jika dengan rancangan media pembelajaran ini menunjukkan hasil yang layak, dan aktivitas belajar siswa lebih menarik, maka keberhasilan dari tujuan yang telah ditentukan dapat dicapai (Qoriah et al., 2017). Pada tahap ini peneliti menunjukkan hasil akhir berupa media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan beberapa ahli sehingga pada tahap ini tidak lagi dilakukan perbaikan dari produk yang dikembangkan karena produk telah dilakukan perbaikan setelah melalui tahap analisis formatif.

2. Kelayakan media pembelajaran berbasis Camtasia Studio pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas VIII SMPN 2 Wagir

Sesuai dengan tujuan penelitian yakni untuk melihat kelayakan dari media yang dikembangkan maka dapat diketahui bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* dapat dikategorikan layak untuk digunakan. Hal ini didukung oleh hasil penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan penilaian siswa. Adapun hasil penilaian dapat dipaparkan sebagai berikut.

a. Ahli Media

Hasil analisis data validasi ahli media yang dilakukan oleh Ibu Della Rulita N, M.Pd selaku dosen Pendidikan Ekonomi Universitas PGRI Kanjuruhan Malang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* Pada Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) Kelas VIII SMPN 2 Wagir termasuk dalam kategori layak untuk digunakan dengan perolehan skor 93%. Berdasarkan pedoman skala kelayakan media pembelajaran (Damayanti et al., 2018) apabila nilai rata-rata validasi media 81-100%, maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas VIII

SMPN 2 Wagir. Penilaian oleh ahli media ini terdiri dari 5 aspek yaitu aspek kegrafisan, pewarnaan, keinteraktifan, suara, dan komunikasi visual.

b. Ahli Materi

Hasil analisis data validasi oleh ahli materi oleh Bapak Khusnul Hadi, S.Pd selaku guru ilmu pengetahuan sosial (IPS) di SMPN 2 Wagir menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* Pada Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) Kelas VIII SMPN 2 Wagir termasuk dalam kategori layak untuk digunakan dengan perolehan skor 90%. Berdasarkan pedoman skala kelayakan media pembelajaran (Damayanti et al., 2018) apabila nilai rata-rata validasi media 81-100%, maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas VIII SMPN 2 Wagir. Penilaian oleh ahli materi terdiri dari 3 aspek, yaitu aspek kelayakan isi, aspek penyajian, dan aspek penilaian kontekstual.

c. Ahli Bahasa

Hasil analisis data validasi oleh ahli bahasa oleh Ibu Dr. Rahutami, M.Hum selaku dosen Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Kanjuruhan Malang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* Pada Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) Kelas VIII SMPN 2 Wagir termasuk dalam kategori layak untuk digunakan dengan perolehan skor 95%. Berdasarkan pedoman skala kelayakan media pembelajaran (Damayanti et al., 2018) apabila nilai rata-rata validasi media 81-100%, maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas VIII SMPN 2 Wagir. Penilaian oleh ahli bahasa mencakup aspek isi yang terdiri atas 6 indikator, yaitu lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa, dan penggunaan istilah.

d. Penilaian Siswa

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, penilaian siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas VIII SMPN 2 Wagir adalah sebesar 88%. Hal ini termasuk dalam kategori baik, sehingga media yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan. Adapun penilaian siswa dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari 3 aspek, yaitu aspek tampilan, penyajian, dan manfaat.

3. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis Camtasia Studio pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas VIII SMPN 2 Wagir

Beberapa kelebihan dari media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* yang dikembangkan mudah disajikan serta dapat digunakan sesuai kebutuhan, seperti dapat dijeda, dapat diulang, dan dapat dipercepat.
- b. Media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* yang dikembangkan menampilkan berbagai gambar dan animasi yang menarik.
- c. Media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* yang dikembangkan terdapat narasi yang membantu mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.

Beberapa kekurangan dari media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* yang telah dikembangkan sebagai berikut.

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* masih belum sempurna sehingga masih perlu dikembangkan kembali.
- b. Media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* yang dikembangkan belum sepenuhnya menggunakan animasi bergerak.

- c. Penampilan peneliti dalam video yang meliputi gestur, mimik, dan intonasi masih belum sempurna.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah pertama, media pembelajaran berbasis Camtasia Studio merupakan produk yang dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model pengembangan Dick & Carey. Kedua, produk yang dikembangkan menghasilkan media pembelajaran berbasis Camtasia Studio berupa video pembelajaran, Ketiga, media pembelajaran berbasis Camtasia Studio ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas VIII SMPN 2 Wagir dengan skor validasi ahli materi 93%, ahli materi 90%, dan ahli bahasa 95%, dan penilaian siswa kelas VIII SMPN 2 Wagir terhadap media pembelajaran berbasis Camtasia Studio pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) termasuk dalam kategori baik dengan persentase sebesar 88%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), 119. <https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). *KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERUPA BUKU SAKU BERBASIS ANDROID*. 01(1), 63–70.
- Dariyadi, M. W. (n.d.). *PENGUNAAN SOFTWARE “ CAMTASIA STUDIO ” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ICT*. 207–219.
- Development, T. H. E., Innovative, O. F., Strategy, L., & Geometry, O. N. (2015). Pengembangan Strategi Pembelajaran Inovatif pada Perkuliahan Geometri untuk Membangun Karakter Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.21831/jpms.v5i1.7230>
- Endayani, H. (2017). Pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 92–110. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijtimaiyah/article/download/1158/922>
- 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>
- Hidayat, E., Guru, K. M., & Belajar, P. S. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Mutu Sekolah (Pengaruh Dari Faktor Kinerja Mengajar Guru Dan Pemanfaatan Sumber Belajar). *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 21(1), 81–88. <https://doi.org/10.17509/jap.v21i1.6663>
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Jaelani, A., Fauzi, H., Aisah, H., & Zaqiyah, Q. Y. (2020). PENGGUNAAN MEDIA ONLINE DALAM PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR PAI DIMASA PANDEMI COVID-19 (Studi Pustaka dan Observasi Online). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 12. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.579>
- Km, I. G. A., Indah, N., Agung, G., & Suartama, I. K. (2016). Pengembangan Mobile Learning Dengan Model Dick Dan Carey Pada Mata Pelajaran Biologi Di Smpn 5 Mendoyo. *E-Journal Edutech*

- Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 4.
- Magfirah Rasyid, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Biologi Volume 7, Nomor 2, Februari 2016*, hlm, 69-80, V, 83-88.
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Menapace, B. (2018). Social studies. *Print and Promo*, 56(11), 40-42. <https://doi.org/10.5840/newscholas19348450>
- 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>
- Qoriah, Y., Sumarno, & Umamah, N. (2017). The Development Prehistoric Of Jember Tourism Module Using Dick And Carey Model. *Jurnal Historica*, 1(1), 98-115.
- Rahartri. (2019). "Whatsapp" Media Komunikasi Efektif Masa Kini (Studi Kasus Pada Layanan Jasa Informasi Ilmiah di Kawasan Puspiptek). *Visi Pustaka*, 21(2), 147-156.
- Salam, R. (2020). EFEKTIVITAS PEMANFAATAN POSTER CANDI NGEMPON SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS DI SMP NEGERI 1 BERGAS.
- Sobana. (2020). Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Pendidikan dan Pelatihan Aparatur. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(2), 166-175. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i2.18>
- Soemari, Y. B., Sapri, Maghfiroh, F., Yuniarti, Achaditani, N. M., Variani, R., Tsabitah, A. F., Zulkarnain, A. K., Wahyuningsih, M. S. H., Nugrahaningsih, D. A. A., Akmaliyah, M., Syamsul, E. S., Amanda, N. A., Lestari, D., 2021, scmidt iotc, Sumule, A., Kuncahyo, I., Leviana, F., Xue-, W., Kimia, J. T., ... Jubaidah, S. (2020). No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2(1), 5-7.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Teknik, L., Pasok, R., Logistik, D. A. N., Terkini, A. P., Bidang, D. I., Rantai, I., & Dan, P. (2021). *Yogyakarta 2021*. 33.
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 131-144.