

Implementation of Thematic Learning Media Using Camtasia Studio 8 to Improve Student Learning Outcomes in Elementary School

Nana Supriyatna

SDN Majingklak 03 Wanareja
Supriyatna014@gmail.com

Article History

accepted 14/11/2020

approved 21/11/2020

published 26/11/2020

Abstract

This research is a classroom action research which consists of two cycles. This classroom action research has two cycles in one cycle, there are four stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. The research subjects were students of grade V SDN Majingklak 03 Wanareja, Central Java with a total of 29 students. Data collection techniques using test and non-test techniques. The assessment instrument uses item items and observations of the scoring rubric. Analysis of the data used in the study included a comparative descriptive technique, namely a statistical technique by comparing the scores between cycles, the mean, the minimum score, the maximum, and the percentage. The results of the study that the use of video Camtasia Studio 8 media can improve student learning outcomes in the theme of 4 Healthy is Important of Class V SDN Majingklak 03 Wanareja. 28%, while students who completed were 21 out of 29 students or 72%. In the second cycle, in the initial conditions according to the background of the research, there were 8 students out of 29 students who had not completed it or 28%. In cycle II, there were 7 out of 29 students or 24% of the students who had not completed, while 22 out of 29 students or 76% of the students who had completed were. This means that student learning outcomes increase from cycle I to cycle II.

Keywords: *Learning Media, Camtasia Studio 8 Videos, Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. PTK ini ada dua siklus dalam satu siklus ada empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN Majingklak 03 Wanareja Jawa Tengah dengan jumlah siswa 29 anak. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes. Adapun instrumen penilaiannya menggunakan butir-butir soal dan pengamatan rubrik penilaian. Analisa data yang digunakan dalam penelitian meliputi yaitu teknik deskriptif komparatif yakni teknik statistik dengan membandingkan skor antar siklus, mean, skor minimal, maksimal, dan persentase. Hasil penelitian bahwa Penggunaan media video camtasia Studio 8 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 4 Sehat itu Penting Kelas V SDN Majingklak 03 Wanareja, hal ini dibuktikan dari hasil belajar pada siklus I yaitu siswa yang belum tuntas sebanyak 8 siswa dari 29 siswa atau 28%, sedangkan siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dari 29 siswa atau 72%. Pada siklus II, Pada kondisi awal sesuai dengan latar belakang penelitian, siswa yang belum tuntas sebanyak 10 siswa dari 29 siswa atau 35%. Pada siklus II, siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa dari 29 siswa atau 24%, sedangkan siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dari 29 siswa atau 76%.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Video Camtasia Studio 8, Hasil Belajar*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Oleh karena itu pembaharuan pada bidang pendidikan sangat penting untuk dilakukan. Upaya pembaharuan yang dapat dilakukan salah satunya adalah penyelenggaraan pendidikan pada semua jenjang dan jenis pendidikan harus mampu mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Sehingga sumber daya manusia yang dihasilkan dapat menghadapi perkembangan yang terjadi karena sumber daya manusia adalah salah satu aspek yang sangat besar perannya dalam kemajuan suatu bangsa. Semakin berkualitas sumber daya manusia yang dimiliki, maka semakin maju bangsa tersebut.

Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran. Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, para tenaga pengajar atau guru perlu cermat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakannya. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Di samping itu juga kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor seperti luas sempitnya pengetahuan dan pemahaman tenaga pengajar tentang kriteria dan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan serta prosedur pemilihan media pembelajaran. Uraian berikut akan membahas hal-hal dimaksud agar kita dalam memilih media pembelajaran lebih tepat. Dan media pembelajaran dapat dikatakan sebagai semua alat yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti, selama ini peneliti belum mengajar menggunakan video pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar adalah powerpoint pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa bosan dan tidak mempelajari powerpoint yang disiapkan oleh guru, karena tidak semua siswa memiliki pemahaman membaca dengan tepat. Oleh karena itu peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran menggunakan video pembelajaran, karena dengan mengajar menggunakan video, siswa yang memiliki kegemaran belajar secara visual maupun audiovisual dapat terpenuhi kebutuhan belajarnya.

SDN Majingklak 03 Wanarejamenentukan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran Tematik adalah 75. Sementara itu, hasil Tematik pada siswa kelas V yang berjumlah 29 anak rata-rata 73,79 yang mencapai KKM adalah (65%) dan yang tidak mencapai KKM (35%), ini berarti KKM belum tuntas, karena KKM dianggap tuntas apabila persentase nilai siswa yang mencapai KKM (75%).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Implementasi media Pembelajaran Tematik Menggunakan Video Camtasia Studio 8 pada Tema 4 Sehat itu Penting untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V (Penelitian Tindakan Kelas di SDN Majingklak 03 Wanareja Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021)”

Kemendikbud (2013:193) pembelajaran tematik dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Karena siswa dalam memahami sebuah konsep yang mereka pelajari selalu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep

lain yang telah dikuasainya. Menurut Rusman (2012), pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu (integrated instruction) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik/ tema sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Video Camtasia Studio 8

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional menyatakan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Dimana media hedaknya dapat memanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca (Arief S Sadiman. Dkk, 2006:7). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996) dalam Santyasa, (2007). Video cd Intraktif multimedia atau disebut media pembelajaran cd interaktif berbasis video yang membutuhkan personal computers. Dalam video cd interaktif multimedia ini adalah inovasi sebuah media yang menampilkan cara atau langkah-langkah pembuatan html web yang dapat mempermudah siswa untuk memahami dan mengaplikasikan, kemudian dapat merangsang siswa lebih aktif disisi lain siswa tidak perlu lagi sulit untuk membaca buku tinggal mengikuti langkah cara pembuatan html web dengan media video cd Intraktif multimedia. Rayandra Asyhar (2012:74) berpendapat “video merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video kedalam vita magnetik. Media Video dirancang untuk menghasilkan gambar yang realistis dunia sekitar kita”.

Arsyad (2008) berpendapat bahwa konsep interaktif paling erat kaitannya dengan media berbasis komputer, interaksi dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer umumnya mengikuti tiga unsur yaitu: 1) urutan-instruksional yang dapat diurutkan, 2) jawaban/respon atau pekerjaan siswa dan 3) umpan balik yang dapat disesuaikan. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video, audio, dan lain-lain. Camtasia studio merupakan perangkat lunak (software) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation khusus bidang multimedia.

Camtasia Studio adalah program aplikasi yang dikemas untuk recording, editing, dan publishing dalam membuat video presentasi yang ada pada layar (screen) komputer. Camtasia studio adalah software untuk meng capture tampilan layar monitor, dengan ditambahi audio dan video, bisa juga kita gunakan untuk merekam hasil presentasi powerpoint ke dalam format video. 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 video. 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. Video tutorial merupakan panduan tentang cara menjelaskan sesuatu, baik materi pembelajaran atau pelatihan (training) maupun proses pengoperasian suatu sistem (hardware dan software) yang dikemas dalam bentuk video. Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang

tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian dan tugas. Jika jawaban atau respon siswa benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon siswa salah, maka siswa harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (remedial).

Kemudian pada bagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa atas konsep atau materi yang disampaikan. Tutorial atau tutoring adalah bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh tutor kepada siswa untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri siswa secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar. Tutorial dilaksanakan secara tatap muka atau jarak jauh berdasarkan konsep belajar mandiri. Belajar mandiri dalam tutorial mengandung pengertian, bahwa tutorial merupakan bantuan belajar dalam upaya memicu dan memacu kemandirian, disiplin, dan inisiatif diri siswa dalam belajar dengan minimalisasi intervensi dari pihak pembelajar yang dikenal sebagai tutor. Prinsip pokok tutorial adalah “kemandirian siswa”. Tutorial tidak ada, jika kemandirian tidak ada. Jika siswa tidak belajar di rumah, dan datang ke tutorial dengan ‘kepala kosong’, maka yang terjadi adalah “pembelajaran” biasa, bukan tutorial. Jadi video tutorial adalah salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk melakukan pertukaran informasi antara pengirim dan penerima sehingga tercapainya suatu tujuan yang dikehendaki. Mata pelajaran pemrograman web Pemrograman web disini diambil dari 2 suku.

Menurut Nana Sudjana (2008) mengemukakan penilaian hasil belajar mengisyaratkan bahwa hasil belajar sebagai objek yang menjadi sasaran penilaian. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan intruksional, karena rumusan tujuan intruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajarnya. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan intruksional, karena rumusan tujuan intruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajarnya. Sedangkan Bloom, dkk (dalam Asep Heri Hernawan, 2009) menggolongkan hasil belajar menjadi tiga, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dari beberapa pengertian hasil belajar, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah tanda atau bukti yang diperoleh siswa yang berguna untuk mengukur kemampuan siswa setelah selesai pembelajaran.

Rumusan Masalah, Apakah dengan menggunakan media video camtasia Studio 8 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 4 Sehat itu Penting Kelas V SDN Majingklak 03 Wanareja?

Tujuan Penelitian, mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran menggunakan video camtasia studio pada pembelajaran tematik Tema 4 Sehat itu Penting Kelas V SDN Majingklak 03 Wanareja, mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan video menggunakan camtasia studio 8, mengetahui hasil belajar Tematik kelas V SDN Majingklak 03 Wanareja dengan video camtasia studio 8.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan peneliti adalah jenis PTK kolaboratif. PTK kolaboratif yaitu kerja sama antara peneliti dengan teman sejawat, ide berasal dari peneliti dan yang melakukan tindakan adalah guru mata pelajaran tematik kelas V SDN Majingklak 03 Wanareja dilakukan pada semester I. Unit penelitian adalah kelas V SDN Majingklak 03 Wanareja. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2020/2021. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas

V SDN Majingklak 03 Wanareja Jawa Tengah dengan jumlah siswa 29 anak. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian tindakan ini adalah teknik tes dan non tes yang terdiri dari:

Tes berbentuk pilihan ganda, digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberi strategi media video camtasia studio 8. Non tes dalam penelitian ini berupa pengamatan implementasi RPP, pengamatan aktivitas siswa dan penilaian proses.

Pengamatan implementasi RPP digunakan untuk mendapat data tentang pengajaran guru didalam kelas serta pengamatan keaktifan siswa, sehingga bisa dilihat di dalam pelaksanaan pembelajaran benar-benar sesuai dengan kondisi dan proses yang diharapkan.

Pengamatan melalui diskusi dan presentasi dilakukan terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media video camtasia studio 8.

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tentang identitas dari siswa. Dalam hal ini data yang diperoleh adalah daftar siswa menonjol baik dari segi positif maupun negatifnya.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa kelas V SDN Majingklak 03 Wanareja menggunakan Video Camtasia Studio 8 yaitu teknik deskriptif komparatif yakni teknik statistik dengan membandingkan skor antar siklus, persentase, mean, skor minimal, maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Penelitian yang telah dilakukan akhirnya diperoleh data-data yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan Penelitian

Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam melaksanakan skenario pembelajaran siklus I yang telah direncanakan. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi Tematik Tema 4 Sehat itu Penting.
- 2) Menyiapkan lembar observasi (pengamatan) sebagai pedoman atas proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran.
- 3) Menyusun soal tes untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dilakukan 2 kali yaitu pada tanggal 2 dan 3 Nopember 2020.

Deskripsi pelaksanaan tindakan pembelajaran adalah sebagai berikut :

1) Pertemuan Pertama

Kegiatan pembelajaran diawali oleh guru mengucapkan salam, dilanjutkan peserta didik menjawab salam dengan serempak. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin ikrar dan do'a, setelah selesai, guru memberikan motivasi dengan mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu "Ayo Lawan Corona" untuk mengajak dan mengingatkan kepada peserta didik untuk mematuhi protokol kesehatan. Setelah itu dilanjutkan dengan mengabsen peserta didik dan guru mulai membuka pelajaran dengan mencoba mengingatkan kembali materi sebelumnya. Guru mulai masuk kedalam kegiatan pembelajaran. Guru bersama siswa belajar dengan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan dijelaskan ke siswa, namun dalam grup wa juga di upload video agar siswa bisa belajar dengan mandiri. Guru menjelaskan materi melalui video yang di share screen melalui zoom.. Siswa berdiskusi dengan kelompok dengan membahas topik yang sudah diupload guru dalam forum diskusi tersebut. Setelah diskusi selesai, perwakilan dari kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi dari kelompoknya masing-masing. Guru

memberikan penguatan. Kemudian, guru melanjutkan menjelaskan materi berikutnya. Siswa diminta untuk mendownload LKPD I yang ada di google drive dan mengerjakannya serta mengupload kembali LKPD tersebut di grup wa. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru mengingatkan pada peserta didik bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan ulangan atau evaluasi dengan materi yang telah diajarkan. Setelah itu guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan dijawab serempak oleh peserta didik.

2) Pertemuan kedua

Guru mengawali pelajaran dengan salam, peserta didik menjawab serempak. Guru meminta salah satu siswa memimpin ikrar dan do'a, setelah selesai, guru mengabsen peserta didik. Guru mulai masuk kedalam kegiatan pembelajaran. Guru bersama siswa belajar dengan media pembelajaran berupa video dan dijelaskan ke siswa, namun dalam grup wa juga di upload video dari guru agar siswa bisa belajar dengan mandiri. Guru menjelaskan materi melalui video yang di share screen melalui Zoom. Siswa diminta untuk mencermati video tersebut. Guru mengarahkan siswa untuk membuka link yang dibagikan dan mendownload LKPD II. Siswa diminta mengerjakan LKPD tersebut dan mengupload kembali di grup wa. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Guru meminta siswa untuk mengakses kembali zoom meeting dan mengerjakan evaluasi melalui google form. Pada evaluasi siklus I diikuti oleh semua peserta didik kelas V, yakni sebanyak 29 peserta didik. Peserta didik diberi waktu 30 menit untuk mengerjakan soal evaluasi melalui google form yang linknya tercantum dalam grup wa. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam.

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, hasil pembelajaran tematik tema 4 pada siswa kelas 5 yang berjumlah 29 siswa, sebelum menggunakan media berupa video camtasia studio 8, rata – rata yang diperoleh adalah 73,79. Siswa yang mencapai KKM adalah 65% dan siswa yang belum mencapai KKM adalah 35%, sehingga dapat diartikan KKM belum tuntas, karena KKM dianggap tuntas adalah jika mencapai minimal 75%.

c. Observasi

Hasil observasi yang dilakukan oleh observer selama jalannya kegiatan pembelajaran dan mengamati hasil evaluasi pada akhir kegiatan siklus pertama belum berhasil karena siswa yang tuntas hanya 17 siswa dari 24 siswa. Siswa yang sudah tuntas baru mencapai 71%.

d. Refleksi

Hasil belajar pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan keadaan awal yang disajikan pada latar belakang masalah. Hasil tes awal siswa yang tuntas mencapai 65%, sedangkan pada hasil evaluasi siklus I siswa yang tuntas mencapai 72%. Hal ini menunjukkan ada peningkatan hasil belajar siswa sebesar 7%.

Dari deskripsi di atas menunjukkan bahwa hasil rata-rata kelas meningkat pada siklus I, namun belum dikatakan berhasil dalam pembelajaran Tema 4 karena siswa yang tuntas (KKM) belum mencapai 75%. Berdasarkan hal tersebut, maka masih diperlukan perbaikan pembelajaran dengan media yang sama pada Siklus II. Berdasarkan hasil tes awal dan evaluasi siklus 1 tersebut, dapat dilihat presentase ketuntasan belajar siklus 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I

No	Uraian	Siswa yang Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Kondisi Awal (sesuai dengan keadaan pada latar belakang)	19	65%	10	35%
2	Siklus I	21	72%	8	28%

Tabel di atas dapat dijelaskan siswa yang belum tuntas belajar adalah sebagai berikut :

1. Pada kondisi awal sesuai dengan latar belakang penelitian, siswa yang belum tuntas sebanyak 10 siswa dari 29 siswa atau 35%.

2. Pada siklus 1, siswa yang belum tuntas sebanyak 8 siswa dari 29 siswa atau 28%.

Sedangkan siswa yang tuntas belajar adalah sebagai berikut :

1. Pada kondisi awal sesuai dengan latar belakang penelitian, siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa dari 29 siswa atau 65%.

2. Pada siklus 1, siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dari 29 siswa atau 72%.

Berdasarkan tabel diatas dapat dibuat diagram batang hasil belajar siklus 1 sebagai berikut :



Gambar 1. Grafik ketercapaian hasil belajar siklus I

Siklus II

Penelitian yang telah dilakukan akhirnya diperoleh data-data yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan Penelitian

Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam melaksanakan skenario pembelajaran siklus I yang telah direncanakan. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi Tematik Tema 4 Sehat itu Penting.
- 2) Menyiapkan lembar observasi (pengamatan) sebagai pedoman atas proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran.
- 3) Menyusun soal tes untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dilakukan 2 kali yaitu pada tanggal 9 dan 10 Nopember 2020.

Deskripsi pelaksanaan tindakan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pertemuan Pertama

Kegiatan pembelajaran diawali oleh guru mengucapkan salam, dilanjutkan peserta didik menjawab salam dengan serempak. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin ikrar dan do'a, setelah selesai, guru memberikan motivasi dengan mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu "Ayo Lawan Corona" untuk mengajak dan mengingatkan kepada peserta didik untuk mematuhi protokol kesehatan. Setelah itu dilanjutkan dengan mengabsen peserta didik dan guru mulai membuka pelajaran dengan mencoba mengingatkan kembali materi sebelumnya. Guru mulai masuk kedalam kegiatan pembelajaran. Guru bersama siswa belajar dengan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan dijelaskan ke siswa, namun dalam grup wa juga di upload video agar siswa bisa belajar dengan mandiri. Guru menjelaskan materi melalui video yang di share screen melalui zoom.. Siswa berdiskusi dengan kelompok dengan membahas topik yang sudah diupload guru dalam forum diskusi tersebut. Setelah diskusi selesai, perwakilan dari kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi dari kelompoknya masing-masing. Guru memberikan penguatan. Kemudian, guru melanjutkan menjelaskan materi berikutnya. Siswa diminta untuk mendownload LKPD I yang ada di google drive dan mengerjakannya serta mengupload kembali LKPD tersebut di grup wa. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru mengingatkan pada peserta didik bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan ulangan atau evaluasi dengan materi yang telah diajarkan. Setelah itu guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan dijawab serempak oleh peserta didik.

2) Pertemuan kedua

Guru mengawali pelajaran dengan salam, peserta didik menjawab serempak. Guru meminta salah satu siswa memimpin ikrar dan do'a, setelah selesai, guru mengabsen peserta didik. Guru mulai masuk kedalam kegiatan pembelajaran. Guru bersama siswa belajar dengan media pembelajaran berupa video dan dijelaskan ke siswa, namun dalam grup wa juga di upload video dari guru agar siswa bisa belajar dengan mandiri. Guru menjelaskan materi melalui video yang di share screen melalui Zoom. Siswa diminta untuk mencermati video tersebut. Guru mengarahkan siswa untuk membuka link yang dibagikan dan mendownload LKPD II. Siswa diminta mengerjakan LKPD tersebut dan mengupload kembali di grup wa. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Guru meminta siswa untuk mengakses kembali zoom meeting dan mengerjakan evaluasi melalui google form. Pada evaluasi siklus I diikuti oleh semua peserta didik kelas V, yakni sebanyak 29 peserta didik. Peserta didik diberi waktu 30 menit untuk mengerjakan soal evaluasi melalui google form yang linknya tercantum dalam grup wa. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam. Observasi

Hasil observasi yang dilakukan oleh observer selama jalannya kegiatan pembelajaran dan mengamati hasil evaluasi pada akhir kegiatan siklus kedua bisa dikatakan sudah berhasil karena siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dari 29 siswa. Dengan kata lain siswa yang tuntas sudah mencapai 76%. Namun, meskipun ketuntasan sudah mencapai 76% masih diperlukan perbaikan karena masih ada 7 siswa yang nilainya di bawah KKM.

c. Refleksi

Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Hasil evaluasi siklus I siswa yang tuntas mencapai 72%, sedangkan pada hasil evaluasi siklus II siswa yang tuntas mencapai 76%. Hal ini menunjukkan ada peningkatan hasil belajar siswa sebesar 4%. Dari deskripsi di atas menunjukkan bahwa hasil rata-rata kelas meningkat pada siklus II, dengan kata lain dapat dikatakan berhasil dalam pembelajaran Tema 4 karena siswa yang tuntas (KKM) sudah mencapai 75%. Meskipun demikian, masih diperlukan perbaikan pembelajaran dengan media yang sama pada siklus III.

Berdasarkan hasil evaluasi siklus II tersebut, dapat dilihat presentase ketuntasan belajar siklus II sebagai berikut :

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Belajar Siklus II

No	Uraian	Siswa yang Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
		F	F	F	F
1	Kondisi Awal (sesuai dengan keadaan pada latar belakang)	19	65%	10	35%
2	Siklus I	21	72%	8	28%
3	Siklus II	22	76%	7	24%

Tabel di atas dapat dijelaskan siswa yang belum tuntas belajar adalah sebagai berikut :

1. Pada kondisi awal sesuai dengan latar belakang penelitian, siswa yang belum tuntas sebanyak 10 siswa dari 29 siswa atau 35%.
2. Pada siklus I, siswa yang belum tuntas sebanyak 8 siswa dari 29 siswa atau 28%.
3. Pada siklus II, siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa dari 29 siswa atau 24%

Sedangkan siswa yang tuntas belajar adalah sebagai berikut :

1. Pada kondisi awal sesuai dengan latar belakang penelitian, siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa dari 29 siswa atau 65%.
2. Pada siklus I, siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dari 29 siswa atau 72%.
3. Pada siklus II, siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dari 29 siswa atau 76%

Berdasarkan tabel diatas dapat dibuat diagram batang hasil belajar siklus II berikut :



Gambar 2. Grafik belajar siklus II



Gambar 3. Grafik perbandingan hasil belajar siklus I dan siklus II

SIMPULAN

Penggunaan media video pembelajaran camtasia Studio 8 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 4 Sehat itu Penting kelas V SDN Majingklak 03 Wanareja, hal ini dibuktikan dari hasil belajar pada siklus I yaitu siswa yang belum tuntas sebanyak 8 siswa dari 29 siswa atau 28%, sedangkan siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dari 29 siswa atau 72%. Pada siklus II, Pada kondisi awal sesuai dengan latar belakang penelitian, siswa yang belum tuntas sebanyak 10 siswa dari 29 siswa atau 35%. Pada siklus II, siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa dari 29 siswa atau 24%, sedangkan siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dari 29 siswa atau 76%. Ini artinya hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II.

Implikasi serta rekomendasi, hendaknya guru mengembangkan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran camtasia Studio 8 pada pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Sadiman., dkk. 2003. Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemafaatannya). Jakarta: CV Rajawali.
- Arsyhar, Rayandra. 2012. Media Pembelajaran. Edisi 1. Jakarta: Referensi Jakarta
- Asyhar, Rayandra 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Refrensi Jakrata.
- Dimiyati, Mudjiono. 1991. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta. Firdaus. 2006. Reformasi Pembelajaran Menuju Kualitas Insan Bertaraf Dunia. Pekanbaru: Witra Irzani.
- Hamalik, Oemar. 2001. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara. Hernawan, Asep Heri, dkk. 2009. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Majid, Abdul. 2014. Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- M. Iskandar Putra, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi Camtasia Studio Video CD INTERAktif Multimedia untuk MaTa Pelajaran Pemrograman WEBb di Jurusan Multimedia SMK NEGERI 3 Singaraja Prodi Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja. Prodi Teknik Elektronika, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha Vol. 6 No. 1, April 2017
- Sudjana, Nana. 2008. Penilaian Hasil Proses Belajar Mangajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.