

Media Video Pembelajaran Berbasis Camtasia Untuk Penanaman Konsep Luas Bangun datar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Etik Sekarwati¹, Yulia Maftuhah Hidayati², Anatri Destya³

* Magister Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 20-01-2022

Disetujui: 21-07-2022

Kata kunci:

Video Pembelajaran
Camtasia
Konsep Bangun Ruang

ABSTRAK

Abstract: The purpose of this research is to describe the use of Camtasia-based learning videos for inculcating the concept of area of flat shapes in the fourth grade students of SDN 03 Waru Kebakkramat, totaling 24 people. Data was collected by means of observation, interviews and tests, then, it was analyzed interactively based on Milles and Huberman. The test instrument is in the form of a question to find the area of a rectangular shape. Researchers combine data from interviews, observations and tests to test the validity of the data, which is called triangulation of techniques and sources. According to Sugiyono, triangulation of techniques and sources is done by combining various data collection techniques and existing data sources to test the validity or credibility of the data. The results of this study are students and parents tend to be more biased in understanding the material with the presence of learning videos. This is because with the video learning the material is more concrete as well as its use is more flexible both for students and for parents.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan video pembelajaran berbasis Camtasia untuk menanamkan konsep luas bangun datar pada siswa kelas IV SDN 03 Waru Kebakkramat yang berjumlah 24 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan tes, kemudian dianalisis secara interaktif berdasarkan Milles dan Huberman. Instrumen tes berupa soal untuk mencari luas bangun datar persegi panjang. Peneliti menggabungkan data dari wawancara, observasi dan tes untuk menguji keabsahan data, yang disebut triangulasi teknik dan sumber. Menurut Sugiyono, triangulasi teknik dan sumber dilakukan dengan menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada untuk menguji validitas atau kredibilitas data. Hasil dari penelitian ini adalah siswa dan orang tua cenderung lebih bias dalam memahami materi dengan adanya video pembelajaran. Hal ini dikarenakan dengan adanya video pembelajaran materi lebih konkrit serta penggunaannya lebih fleksibel baik untuk siswa maupun untuk orang tua

Alamat Korespondensi:

Etik Sekarwati
Magister Pendidikan Dasar
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Jalan Ahmad Yani, Pabelan, Kartasura Surakarta, 57162
E-mail: etiksekarwati@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kunci utama dalam proses pendidikan dengan guru sebagai pemegang peran utama. Peran guru adalah bertanggung jawab untuk merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang merangsang siswa untuk mau belajar. (Sihaloho et al., 2020). Menurut (Yestiani & Zahwa, 2020) Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu area belajar. pembelajaran ialah dorongan yang diberikan pendidik supaya bisa terjalin proses perolehan ilmu serta pengetahuan, kemampuan keahlian serta tabiat, dan pembuatan perilaku serta keyakinan pada tiap siswa. Dengan kata lain, pendidikan merupakan proses membimbing siswa supaya bisa belajar dengan baik. Dalam kegiatan belajar dan pembelajaran terdapat unsur-unsur penting, yaitu guru, siswa, interaksi yang edukatif, informasi, lingkungan yang mendukung, serta tujuan yang hendak dicapai. Dalam kegiatan edukatif ini guru memegang peranan penting sebagai fasilitator yang harus mampu mempersiapkan kegiatan dan situasi belajar yang

mendukung untuk mencapai tujuan belajar. Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang mampu memenuhi karakteristik dan kebutuhan peserta didik sehingga peserta didik akan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu, seorang pendidik dapat memotivasi peserta didik dan mengakomodasi karakteristik peserta didik baik secara individual maupun secara klasikal sehingga peserta didik terpacu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. (Ridha et al., 2021).

Ada 2 aspek yang dapat mempengaruhi partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yaitu aspek internal dan aspek eksternal. Aspek internal ialah seluruh aspek yang berasal dari diri siswa, contohnya merupakan aspek jasmani serta psikologi. Sebaliknya aspek eksternal ialah seluruh faktor yang berasal dari luar diri siswa, contohnya merupakan aspek pemilihan model pendidikan, media pendidikan, sarana sekolah, mutu pendidik serta lain-lain. (B. Kurniawan et al., 2018) Dari dua faktor, faktor yang berasal dari luar memberikan peran penting dalam kegiatan pembelajaran peserta didik. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Penggunaan media memiliki peran yang sangat penting terhadap kegiatan pembelajaran, disamping komponen-komponen lain seperti penggunaan model pembelajaran, materi yang disampaikan maupun kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh pendidik. (Ridha et al., 2021). Media berperan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar berjalan sebagaimana mestinya. Dengan media pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena terdapat hal baru pada saat kegiatan belajar mereka berlangsung. Media juga dapat memberikan peserta didik rangsangan belajar sehingga adanya pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif (Ridha et al., 2021). Pemilihan media hendaknya berlandaskan pada karakteristik peserta didik, karakteristik materi pembelajaran yang disampaikan dan gaya belajar peserta didik. Pemilihan media yang baik dapat membantu perpindahan pengetahuan secara lebih nyata kepada peserta didik. Sesuai hirarki Piaget, karakteristik peserta didik sekolah dasar masih berada pada tahapan operasional konkret, dimana pada tahap ini kegiatan pembelajaran haruslah menghadirkan hal-hal nyata dan ada di kehidupan peserta didik (Kurniawan, 2015; Desstya, 2014; Kurniawan, 2015; Desstya, 2014). Selanjutnya, media pembelajaran juga disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan oleh pendidik (Abdullah, 2017). Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik gaya belajar peserta didik yaitu visual, auditori dan kinestetik. Dengan demikian maka media harus memenuhi tiga unsur sebagai berikut: gambar, suara dan gerak.

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang mencakup tiga unsur pokok tersebut. Media video merupakan alat yang digunakan pendidik untuk merangsang perasaan, pikiran dan keinginan peserta didik dengan menyampaikan ide, gagasan, pesan serta informasi secara audio visual (Wisada et al., 2019). Pemanfaatan media video pembelajaran dapat merangsang motivasi belajar peserta didik karena adanya rasa ingin tahu peserta didik mengenai video yang ditampilkan sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik tentang materi yang disampaikan (Kirana, 2016) (Kirana, 2016). Mengingat pentingnya media pembelajaran dan banyaknya kelebihan video pembelajaran, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Media Video Pembelajaran Sebagai Media Penanaman Konsep Luas Bangun Datar Pada Siswa Sekolah IV Sekolah Dasar Negeri 03 Waru.

Kata media berasal dari bahasa Latin dari bentuk jamak "medium" yang secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar. Adapun arti secara umum adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Kegiatan belajar mengajar sejatinya juga merupakan proses komunikasi, dengan demikian media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. Menurut AECT media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dimanfaatkan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne menyatakan media sebagai jenis komponen dalam wilayah pembelajar yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Sejalan dengan itu, Briggs memaknai media sebagai alat untuk memberikan stimulus bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar (Hayes et al., 2017). Adapun Media Pembelajaran menurut Sundayana (2013) merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dimanfaatkan untuk pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan materi ajar. Dengan demikian kiranya dapat dikatakan bahwa komunikasi tidak akan berlangsung tanpa bantuan alat untuk menyampaikan pesan. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media membantu siswa untuk lebih mudah menerima dan memahami pesan. Adapun menurut Munadi (2013) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. (Yusuf Sukman, 2017).

Dari berbagai definisi tersebut kiranya dapat ditarik kesimpulan bahwa media, merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan dalam hal ini adalah pendidik kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Namun seiring dengan berjalannya waktu, pengertian media pembelajaran tidak hanya terbatas pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari komunikator (pendidik) kepada komunikan (peserta didik). Hal ini senada dengan ungkapan (Hayes et al., 2017) Saat ini kita mendengar kata media, hendaklah kata tersebut diartikan dalam pengertiannya yang terakhir, yaitu meliputi alat bantu pembelajar dalam mengajar dan sarana penyampai pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (pembelajar). Sebagai penyaji maupun penyampai pesan, media belajar terkadang, mampu mewakili penyampai pesan dalam menyajikan informasi belajar kepada pembelajar. Jika program media didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi pendidik akan dapat dilaksanakan oleh media meskipun tanpa keberadaan pendidik. Dengan demikian maka media pembelajaran saat ini bisa difungsikan sebagai pengganti kehadiran guru dalam

menyampaikan pesan atau materi pembelajaran yang telah direncanakan oleh pendidik untuk disampaikan kepada peserta didik. Dengan demikian untuk melakukan kegiatan pembelajaran, maka pendidik dan peserta didik tidak harus berada dalam satu ruangan dalam waktu yang bersamaan.

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan, dapat menjangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditayangkan. (Yudianto, 2017). Media video mempunyai peran sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad 2003). Fungsi atensi berarti media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu melibatkan emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif berarti dapat mempercepat dalam mencapai tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terdapat dalam gambar atau simbol. Adapun fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang memiliki kemampuan lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah didapat. Dengan demikian media video dapat membantu audiens yaitu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu mengkombinasikan antara visual (gambar) dengan audio (suara) (Yudianto, 2017).

Menurut Yudianto (2017) terdapat beberapa unsur media yang meliputi: (a) teks Teks terdiri dari unit-unit bahasa dalam penerapannya. Unit-unit bahasa merupakan unit gramatikal seperti klausa atau kalimat tapi tidak didefinisikan berdasarkan ukuran panjang kalimatnya. Teks terkadang digambarkan sebagai kalimat yang super yaitu sebuah unit gramatikal yang lebih panjang dibanding sebuah kalimat yang saling berkaitan satu dengan yang lain. Jadi sebuah teks terdiri dari beberapa kalimat sehingga inilah yang menjadi pembeda antara teks dengan pengertian kalimat tunggal. Selain itu sebuah teks dianggap sebagai unit semantik yaitu unit bahasa yang berhubungan dengan bentuk maknanya. Dengan demikian teks itu dalam realisasinya berhubungan dengan klausa yaitu satuan bahasa yang terdiri atas subjek dan predikat dan apabila diberi intonasi final akan menjadi sebuah kalimat (b) gambar (Image) Gambar dapat menyederhakan dan menyampikan informasi kompleks dengan cara yang berbeda dan lebih bermanfaat. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyampaikan seribu kata tapi, hal itu akan terjadi ketika kita bisa menampilkan gambar yang diperlukan saat kita menginginkannya. Gambar juga bisa berfungsi sebagai ikon, yang bila dipadu dengan teks, menyajikan berbagai pilihan yang dapat dipilih (select) atau gambar bisa tampil full-screen menggantikan teks, tapi tetap memiliki bagian-bagian tertentu yang berfungsi sebagai pemicu yang bila diklik akan menampilkan objek atau event multimedia lain, (c) suara (Audio) Pengertian suara (audio) adalah sesuatu yang disebabkan perubahan tekanan udara yang menjangkau gendang telinga manusia. Audio terdiri dari beberapa jenis yaitu Waveform Audio, Format DAT, Format MIDI, Audio CD, MP3 (d) Animasi. Pemakaian animasi dalam komputer telah diawali dengan ditemukannya software komputer yang bias dimanfaatkan dalam berbagai kepentingan seperti melakukan ilustrasi di komputer, serta membikin perbedaan antara gambar satu ke gambar berikutnya pada akhirnya akan terbentuk satu gabungan yang utuh.

Adapun manfaat yang diperoleh dengan pemanfaatan media video Menurut Yudianto (2017) adalah: Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012), antara lain: (a) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, (b) memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, (c) menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, (d) memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan sebuah kondisi tertentu, dan (e) menyajikan perwakilan kejadian tentang kehidupan nyata yang mampu memicu diskusi peserta didik. Penggunaan video sebagai bahan bantu mengajar memberikan satu pengalaman baru kepada sebilangan pelajar. Media video dan televisi dapat membawa pelajar kemana saja, terutama sekali jika tempat atau peristiwa yang ditayangkan itu terlalu jauh untuk dilawati, atau berbahaya. Dengan penayangan video, pelajar dapat merasa seolah-olah mereka berada atau turut serta dalam suasana yang digambarkan. Sebagai contoh, proses perjalanan elektrik dapat ditunjukkan kepada pelajar melalui video. Kiranya dapat membantu pelajar membayangkan cara kerja stesen janakuasa elektrik di samping memberi pengalaman kepada para pelajar secara visual.”

Menurut Norizan (Norhaziana, 2005) menyatakan, sebuah media berbentuk simulasi adalah perisian yang memberi gambaran situasi sesuatu keadaan. Pengguna akan seolah-olah ada di lokasi terjadinya peristiwa dan boleh bertindak balas terhadap keadaan tersebut. Pengaruh media video akan lebih cepat masuk ke dalam diri manusia daripada media yang lainnya. Karena penayangannya berupa cahaya titik fokus, sehingga dapat mempengaruhi pikiran dan emosi manusia. Dalam kegiatan belajar mengajar, fokus dan mempengaruhi emosi dan psikologi peserta didik sangat diperlukan. Karena dengan hal tersebut peserta didik akan lebih mudah memahami pelajarannya. Tentunya media video yang disampaikan kepada anak didik harus bersangkutan dengan tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik (Azhar, 2003) penggunaan media pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan dan minat yang baru, menumbuhkan motivasi dan stimulan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Pengalaman belajar yang didapatkan oleh peserta didik bisa melalui proses perbuatan atau menjalani sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan dengan media tertentu dan mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret bahan ajar dipelajari oleh peserta didik, maka semakin luas pengalaman yang akan diperoleh. Sebaliknya, semakin abstrak peserta didik memperoleh pengalaman, maka semakin

sedikit pengalaman yang akan diperoleh peserta didik. Pada kelas uji coba yang memanfaatkan media video sebagai media pembelajaran sebelum dilakukan praktik, membuat kegiatan praktik peserta didik lebih terarah (Dimiyati, 2006).

Penyampaian materi melalui media video dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum. Akan tetapi ada hal lain yang perlu diperhatikan yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar. Hal tersebut berupa pengalaman atau situasi lingkungan sekitar, kemudian dibawa ke dalam materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Selain itu juga dalam pelajaran praktik peserta didik akan lebih mudah melakukan apa yang dilihatnya dalam video daripada materi yang disampaikan melalui buku atau gambar. Kegiatan seperti ini akan memudahkan peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar. Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya menurut Nugent (dalam Smaldino, 2008: 310) video merupakan media yang cocok untuk berbagai ilmu pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu peserta didik seorang diri sekalipun. Hal itu, tidak dapat dilepaskan dari kondisi para peserta didik saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya televisi, di mana paling tidak setiap 30 menit menayangkan program yang berbeda. Dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan peserta didik."

Siswa sekolah dasar berada pada rentang usia 7-11 tahun. Usia ini menurut piaget disebut pada tahap konkret operasional. Dalam periode ini, anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut sistem of operations (satuan langkah berpikir). Kemampuan satuan langkah berpikir ini berfaedah bagi anak untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri. Satuan langkah berpikir anak suatu saat akan menjadi dasar terbentuknya intelegensi intuitif. Intelegensi adalah proses, tahapan atau langkah operasional tertentu yang mendasari semua pemikiran dan pengetahuan manusia, di samping merupakan proses pembentukan pemahaman. Dalam intelegensi operasional anak yang sedang berada pada tahap konkret-operasional terdapat sistem operasi kognitif yang meliputi. (1) conservation (konservasi/ pengekelan) adalah kemampuan anak dalam memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti volume dan jumlah, (2) addition of classes (penambahan golongan benda) yakni kemampuan anak dalam memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang dianggap berkelas lebih rendah, seperti mawar, dan melati, dan menghubungkannya dengan golongan benda yang berkelas lebih tinggi, seperti bunga. (3) multiplication of classes (pelipatgandaan golongan benda) yakni kemampuan yang melibatkan pengetahuan mengenai cara mempertahankan dimensi-dimensi benda untuk membentuk golongan benda. (Yusuf Sukman, 2017)"

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan di SDN 03 Waru Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Srago, Jawa Tengah. Subjek penelitian terdiri atas 24 peserta didik kelas IV. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan tes, selanjutnya, dianalisis secara interaktif berdasarkan Milles dan Huberman. Instrumen tes berupa soal menemukan luas bangun persegi panjang. Peneliti menggabungkan data hasil wawancara, observasi dan tes untuk menguji keabsahan data, yang disebut dengan triangulasi teknik dan sumber. Menurut Sugiyono, triangulasi teknik dan sumber dilakukan dengan cara menggabungkan berbagai Teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada untuk menguji keabsahan atau kredibilitas data. (Sugiyono, 2015, p. 330)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cara Pemanfaatan Video Pembelajaran

Video pembelajaran yang telah dihasilkan dari aplikasi camtasia dilakukan rendering dan di publish ke youtube. Untuk selanjutnya link dari youtube yang berisi publish video pembelajaran kita bagikan kepada siswa. Hanya dengan klik link yang dibagikan oleh guru, maka siswa akan membuka video pembelajaran yang telah dibagikan oleh guru, selanjutnya klik icon play yang ada pada youtube. Dengan melihat video pembelajaran ini siswa kelas IV SDN 03 Waru bisa mendengarkan penjelasan dari guru secara runtut, yang dimulai dari kegiatan apersepsi penyajian materi sampai dengan evaluasi. Dengan video ini proses penghitungan luas bangun datar akan digambarkan dengan jelas, yang dapat ditangkap oleh indera pendengaran dan penglihatan oleh siswa. Manakala siswa merasa belum menguasai maka siswa dapat memutar kembali video tersebut sehingga siswa benar-benar memahami penjelasan dan sajian materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini senada dengan ungkapan salah seorang siswa yang menyatakan:

"lebih jelas Bu, dengan menggunakan video, apalagi video bisa diputar berulang-ulang apabila saya belum paham terhadap penjelasan yang diberikan Bu Guru. Kalau diajar langsung kadang saya merasa malu Bu, kalau harus bertanya pada saat saya merasa kurang jelas."

Hal yang sama juga diungkapkan oleh guru kelas IV, yang menyatakan :

"sepertinya anak-anak lebih cepat menguasai materi dengan menggunakan video pembelajaran ini. Berulang kali saya menjelaskan materi ini tetapi siswa tampak masih kebingungan, terlebih kalau diberikan latihan soal, mereka tidak segera mengerjakan karena merasa kebingungan."

Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh orang tua siswa yang menyatakan bahwa:

“Alhamdulillah Bu... dengan adanya video yang dibagikan membuat saya punya kemampuan untuk mengoreksi pekerjaan saya. Karena saya jadi mengerti materi yang dipelajari anak saya seperti yang dibagikan di youtube Bu. Cara menggunakan juga cukup mudah Bu”

Dari berbagai pernyataan yang disampaikan baik oleh siswa, guru maupun orang tua tampak bahwa tidak ada kendala bagi mereka untuk menggunakan video pembelajaran yang telah dibuat dan disampaikan oleh guru.

Dampak Video Pembelajaran

Adapun manfaat yang diperoleh dengan pemanfaatan media video Menurut Yudianto (2017) adalah: Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012), antara lain : (a) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, (b) memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, (c) menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, (d) memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan (e) menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Penggunaan media video pembelajaran berbasis camtasia untuk penanaman konsep luas bangun datar kelas IV di SDN 03 Waru memberikan dampak yang positif bagi siswa meliputi tiga ranah yaitu: *Kognitif*; dengan media video pembelajaran siswa dapat melihat bagaimana cara menemukan luas bangun datar dengan lebih mudah. Karena pada video pembelajaran siswa dapat menemukan langkah demi langkah secara detail dalam menentukan luas bangun datar. Hal ini tidak dapat ditemukan oleh siswa manakala guru menggunakan metode konvensional. Karena dengan video pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi sehingga siswa lebih mampu menjelaskan dan mengerjakan soal-soal yang terkait dengan luas bangun datar setelah menyaksikan video pembelajaran yang dibuat oleh guru. Hal ini sesuai dengan ungkapan yang disampaikan oleh siswa:

“Lebih mudah dalam mengerjakan soal-soal Bu, setelah menyaksikan penjelasan yang ada di video pembelajaran kemarin, urutan pengerjaannya lebih bisa diingat, kalau kami lupa kami tinggal melihat video kembali.

Hal ini juga tampak dari keaktifan siswa menjawab pada saat guru memberikan pertanyaan terkait materi pembelajaran yang telah disampaikan melalui video pembelajaran. *Afektif*, *Afektif* merupakan penilaian pada kemampuan seseorang dilihat dari sikap yang diterapkan dalam kegiatan di sekolah. Ranah ini setidaknya mencakup hal-hal yang berkaitan dengan diri seseorang. Hal yang dapat dilihat oleh orang lain yaitu watak yang mencakup perasaan, sikap, emosi, minat, dan sikap yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan media video pembelajaran, siswa memiliki minat yang kuat dalam mempelajari matematika terutama luas bangun datar. Hal ini dikarenakan, dengan media video pembelajaran yang diupload ke dalam youtube merupakan yang baru bagi mereka sekaligus sesuai dengan aktivitas harian mereka, dimana kondisi siswa saat ini hampir tidak lepas dari gawai.

Dengan media video pembelajaran, siswa lebih mudah ketika ingin mempelajari serta mengulang materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Kondisi ini membuat peserta didik semakin bersemangat karena dengan mempelajari luas bangun datar dengan media video pembelajaran, mereka lebih mampu menyelesaikan soal-soal yang terkait dengan luas bangun datar, sehingga memunculkan puas atas keberhasilan yang mereka capai. *Psikomotorik*; siswa semakin terampil dalam menggunakan kemajuan teknologi, karena dengan aplikasi ini materi dibagikan dalam bentuk link yang bisa diakses melalui channel youtube. Selain itu siswa cenderung memiliki keterampilan dalam menyelesaikan soal dengan mudah, karena mereka dapat mengamati dengan cermat bagaimana cara dan langkah-langkah dalam menemukan luas bangun datar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) pemanfaatan media video pembelajaran dengan berbasis camtasia cukup mudah, yaitu dengan klik link yang telah dibagikan oleh guru, (2) penggunaan media video pembelajaran berbasis camtasia memberikan dampak yang positif dalam tiga ranah penilaian yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Saran

Penggunaan media video pembelajaran berbasis camtasia menjadi satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena relatif mudah dibuat, mudah digunakan, sekaligus memberikan dampak yang positif bagi ketiga ranah penilaian bagi siswa, yaitu ranah, kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian perlu adanya pengembangan dalam penggunaan video pembelajaran ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Al-Rahmi, W. M., Othman, M. S., & Yusuf, L. M. (2015). Using social media for research: The role of interactivity, collaborative learning, and engagement on the performance of students in malaysian post-secondary institutes.

- Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(5S2), 536–546. <https://doi.org/10.5901/mjss.2015.v6n5s2p536>
- Dessty, A. (2014). Kedudukan dan Aplikasi Pendidikan Sains di Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 193–200.
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.
- Kirana, M. (2016). *The Use Of Audio Visual To Improve Listening*. University of Syiah Kuala, Banda Aceh. 233–245.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2018). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9627>
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>
- Musa, M. I. (2016). Pengembangan Kompetensi Guru Terhadap Pelaksanaan Tugas Dalam Mewujudkan Tenaga Guru Yang Profesional. *Jurnal Pesona Dasar*, 2(4), 8–27.
- None. (2020). Materi Matematika Kelas 4 BAB 6 Keliling Dan Luas Bangun Datar. *Www.Ima-Jateng-Diy.Com*, 4–7.
- Ridha, M., Firman, & Desyandri. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162.
- Sihaloho, G. T., Sitompul, H., & Appulembang, O. D. (2020). Peran Guru Kristen Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Kristen [the Role of Christian Teachers in Improving Active Learning in Mathematics in a Christian School]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 200. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.1988>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsmi, A. (2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.
- Yusuf Sukman, J. (2017). Опыт аудита обеспечения качества и безопасности медицинской деятельности в медицинской организации по разделу «Эпидемиологическая безопасность» Title. *Вестник Росздравнадзора*, 4, 9–15.