

## **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI CAMTASIA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR**

**Siti Echa Robiatul Awaliyah**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

[sitiecharobiatul@gmail.com](mailto:sitiecharobiatul@gmail.com)

083841208259

**Ana Nurhasanah**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

[ananur74@untirta.ac.id](mailto:ananur74@untirta.ac.id)

**Zerri Rahman Hakim**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

[zerrirahmanhakim@untirta.ac.id](mailto:zerrirahmanhakim@untirta.ac.id)

**Abstract:** The quality of learning can be seen from a teacher being able to understand and apply the competencies that should be mastered by teaching staff. As science and technology develop, teachers are required to be able to develop computer competencies and skills, the use of information and communication technology, one of which is skills in creating learning media. Using media can also help students not get bored in learning and can involve students in learning activities in class. During the learning process teachers only use conventional media such as theme books and media in the form of images, therefore a variety of learning media is needed. This research aims to determine the development and feasibility of video media using the Camtasia application for material on types of thematic learning work for class IV elementary schools. Researchers used the Research and Development (R&D) method using the 4D (Four-D) model define, design, develop, and disseminate. The research results that show the feasibility of developing video media are based on the assessment of media experts and material experts. The assessment results from the two media expert validators received a score of 89%, including the "Very Eligible" criteria. The material validation results obtained a score of 88%, including the "Very Eligible" criteria. Then students were asked to respond to the media used in the learning process to get a score of 90.6% in the "Very Good" category. Based on the results above, the learning video media using the Camtasia application on materials on types of thematic learning work for class IV elementary schools is categorized as suitable for use as a learning media.

**Keyword :** Learning Video Media, Camtasia Application, Material for Types of Work.

**Abstrak :** Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari seorang guru mampu memahami dan menerapkan kompetensi yang seharusnya dikuasai oleh para tenaga pendidik. Seiring berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, guru dituntut untuk dapat mengembangkan kompetensi dan keterampilan komputer, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi salah satunya adalah keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Dengan penggunaan media juga dapat membantu peserta didik agar tidak jenuh dalam belajar serta dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. Selama proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan media konvensional seperti buku tema dan media berupa gambar, maka dari itu diperlukan variasi media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media video menggunakan aplikasi Camtasia pada materi

jenis-jenis pekerjaan pembelajaran Tematik kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4D (Four-D) define, design, develop, dan disseminet. Hasil penelitian yang menunjukkan kelayakan dari pengembangan media video didasarkan pada penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian dari kedua validator ahli media mendapatkan skor sebesar 89% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi materi mendapatkan skor sebesar 88% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Kemudian peserta didik diminta untuk memberikan respon terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran mendapatkan skor sebesar 90,6% kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil diatas, maka media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia pada materi jenis-jenis pekerjaan pembelajaran tematik kelas IV Sekolah Dasar mendapatkan kategori layak digunakan sebagai sebuah media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Video Pembelajaran, Aplikasi Camtasia, Materi Jenis-jenis Pekerjaan

## PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan salah satu elemen vital dalam sistem pendidikan. Sebagai rancangan pembelajaran yang sistematis, kurikulum tidak hanya menjadi pedoman dalam kegiatan belajar-mengajar, tetapi juga menjadi instrumen strategis untuk membangun potensi peserta didik secara holistik. Kurikulum berfungsi sebagai landasan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang berkualitas guna meningkatkan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial siswa. Menurut Mulyasa (2017), implementasi kurikulum harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Dalam pelaksanaan kurikulum, peran guru sangatlah sentral. Guru bukan hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai perancang, pelaksana, dan evaluator pembelajaran. Untuk dapat menjalankan peran ini dengan baik, seorang guru dituntut memiliki kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini relevan dengan kebutuhan era digital saat ini, di mana penguasaan ICT (Information and

Communication Technology) menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh guru agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, menarik, dan bermakna (Arsyad, 2019).

Media pembelajaran memegang peran penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar-mengajar. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, memperjelas konsep, dan memotivasi siswa dalam belajar. Menurut Herianingtyas et al. (2024), media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Media yang dirancang dengan baik dapat merangsang perhatian siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Pasirkupa, sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku tema sebagai media utama dalam pembelajaran. Hal ini membuat suasana kelas cenderung monoton dan kurang

menarik bagi siswa. Dalam wawancara dengan wali kelas IV, diketahui bahwa meskipun sekolah telah menyediakan fasilitas seperti laptop dan proyektor, penggunaannya dalam pembelajaran masih sangat minim. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Pembelajaran yang monoton tidak hanya berdampak pada motivasi belajar siswa, tetapi juga pada hasil belajar mereka. Berdasarkan angket yang diisi siswa kelas IV SD Negeri 2 Pasirkupa, mayoritas siswa mengungkapkan bahwa mereka menginginkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti menggunakan video pembelajaran. Video pembelajaran memiliki berbagai keunggulan, salah satunya adalah fleksibilitas penggunaannya. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja tanpa batasan waktu. Selain itu, video pembelajaran dapat memperjelas materi yang abstrak melalui visualisasi yang menarik (Hafizh, 2017).

Dalam pembelajaran tematik, video pembelajaran juga berperan penting dalam mengintegrasikan berbagai konsep dari beberapa mata pelajaran. Tema 4 pada kurikulum tematik, yang membahas kebudayaan dan jenis-jenis pekerjaan di Indonesia, membutuhkan media

pembelajaran yang mampu memberikan ilustrasi visual tentang konsep-konsep yang diajarkan. Menurut Ariaaji et al. (2020), media video berbasis aplikasi seperti Camtasia Studio dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Camtasia Studio memiliki fitur-fitur yang mendukung proses pembuatan video pembelajaran, seperti kemampuan untuk mengimpor gambar, audio, dan animasi, serta merekam presentasi PowerPoint.

Pemanfaatan media video dalam pembelajaran tema 4 diharapkan dapat membantu siswa memahami materi jenis-jenis pekerjaan secara lebih komprehensif. Media ini dapat menggambarkan berbagai jenis pekerjaan, mulai dari pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar hingga pekerjaan yang mungkin kurang familiar di telinga siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Selain memberikan pengalaman belajar yang baru, penggunaan media video juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Herianingtyas et al. (2023) menemukan bahwa media video yang dirancang dengan pendekatan teknologi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Dengan video pembelajaran, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menjadi salah satu fokus dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis aplikasi Camtasia pada materi jenis-jenis pekerjaan dalam pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

## HASIL

### 1. Proses Pengembangan Media Video

Tahap Define, Analisis awal dapat diperoleh informasi seputar kegiatan pembelajaran. berdasarkan hasil wawancara guru menerangkan bahwa selama proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas IV, guru dominan menggunakan buku tematik sebagai sumber belajar dan sudah menggunakan

media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media yang digunakan guru adalah media yang sifatnya konvensional seperti media cetak berupa gambar saja, untuk media jenis lainnya belum pernah digunakan saat pembelajaran di kelas. Adapun fasilitas pendukung di SD Negeri 2 Pasirkupa sudah tersedia sarana teknologi diantaranya fasilitas komputer, laptop sekolah dan akses internet namun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Oleh karena itu dibuatlah media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia yang proses pengoperasiannya sangat mudah digunakan oleh pengguna pemula.

Hal ini diperkuat dengan hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada peserta didik mengenai pengalaman selama kegiatan pembelajaran di sekolah, dimana sebagian besar peserta didik mengakui bahwa mereka selama proses pembelajaran hanya berpacu pada buku tematik saja dan menginginkan adanya penggunaan media. Berdasarkan pada hasil angket kebutuhan peserta didik yang sebelumnya telah diberikan, peserta didik menginginkan adanya penggunaan media yang dapat memberikan motivasi belajar dan tentunya dapat membantu peserta didik dalam menerima dan memahami materi.

Selanjutnya analisis tentang kurikulum didapatkan informasi bahwa saat ini kelas IV di SD Negeri 2 Pasirkupa masih menggunakan K-13. Diperoleh media pembelajaran yang dikembangkan memuat konsep muatan materi tema 4 subtema 1 tentang jenis-jenis pekerjaan. Pada tema ini memuat tiga bidang mata pelajaran yang terdiri dari tiga diantaranya, muatan IPS KD 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi, muatan Bahasa Indonesia KD 3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya) dan muatan IPA 3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

Tahap perancangan (design) yang peneliti lakukan adalah dengan membuat storyboard dari media video dengan menggunakan aplikasi Camtasia pada materi jenis-jenis pekerjaan pembelajaran tematik. Pada tahap awal perancangan, peneliti membuat rancangan awal produk media video terdiri dari beberapa bagian. Bagian awal berisi dari cover, salam pembuka, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran dan pertanyaan apersepsi. Bagian inti terdiri

dari materi ajar dan kesimpulan. Bagian akhir media berisi salam penutup.

Kemudian proses pembuatan media video dengan aplikasi Camtasia peneliti mempersiapkan berbagai komponen pelengkap isi media video, selain isian materi pembelajaran, peneliti mempersiapkan komponen pelengkap seperti gambar, latar background, elemen grafis, dan backsound musik. Karena fitur yang tersedia dalam aplikasi Camtasia terbatas, maka peneliti memanfaatkan aplikasi pendukung lain untuk melengkapi isian komponen yang akan digunakan dalam media video, yaitu seperti Canva dan Google untuk mencari ilustrasi gambar, latar background dan elemen grafis. Setelah mendapatkan gambar atau elemen grafis yang sesuai kemudian diunduh dalam format Png atau jpg.

Setelah mendapatkan gambar dan elemen grafis yang dibutuhkan selanjutnya adalah proses pembuatan media video di aplikasi Camtasia. Tampilan aplikasi Camtasia memuat beberapa fitur pilihan yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video diantaranya ada fitur media, transisi, audio, library, cut, dan masih banyak lagi. Pertama peneliti membuka aplikasi Camtasia kemudian mengklik new project. Langkah selanjutnya adalah dengan mengklik import media untuk

menambahkan latar background dan gambar yang sebelumnya telah diunduh kemudian atur layout sesuai dengan rancangan awal design tampilan isian setiap part video. Selanjutnya untuk menambahkan narasi atau tulisan bisa mengklik menu annotations kemudian masukan narasi atau tulisan sesuai pada bagian part video. Untuk menambahkan animasi gerak pada setiap komponen baik itu pada gambar atau tulisan bisa dengan mengklik menu transition dan animation, disana telah disediakan berbagai macam animasi gerak yang menarik. Durasi atau lamanya waktu penayangan bisa langsung disesuaikan saat proses pengeditan video. Setelah berhasil menambahkan gambar dan isian narasi atau tulisan, langkah berikutnya adalah menambahkan musik atau audio untuk melengkapi video. Caranya bisa dengan mengklik menu more, disana akan muncul berbagai menu pilihan lain seperti voice narrations fungsinya bisa langsung suara voice over, audio effects jika ingin mengubah efek suara dan visual effects. Peneliti menyesuaikan voice over atau dubbing agar sesuai dengan tempo dari penayangan teks narasi dari setiap part video. Langkah berikutnya adalah dengan menambahkan efek suara pada animasi gerak gambar dan teks serta background musik pelengkap dari voice over. Tingkat volume voice over diatur sampai pada

angka 100 sedangkan untuk efek suara pada animasi gerak gambar dan teks serta background tingkat volumenya hanya 50. Hal ini bertujuan agar tidak saling tumpang tindih antara voice over dengan audio lainnya dan tidak mengganggu proses penyampaian isi dari video. Kemudian setelah semua proses pengeditan selesai, hasilnya bisa disimpan ke berbagai format pilihan yakni dengan mengklik menu export. Tidak butuh waktu lama untuk memperoleh hasil pengeditan video. Format akhir yang peneliti pilih adalah dalam bentuk video MP4 dengan total durasi video mencapai 18.35 menit.

Selama melakukan pengembangan media video dengan menggunakan aplikasi Camtasia menemukan kendala. Dimana untuk membuat video ini memerlukan tingkat kreatifitas dalam merancang isi media video, mulai dari memilih background, warna background, jenis ukuran huruf pada tulisan, ukuran huruf, animasi gerak, dan pemilihan gambar. Perlu adanya kecocokan dari setiap komponen.

Peneliti harus mencari setiap komponen pelengkap tersebut di beberapa aplikasi pendukung seperti Canva dan google. Adapun beberapa gambar yang dibutuhkan berbayar, sehingga harus mencari alternatif gambar lain yang gratis.

## 2. Kelayakan Hasil Pengembangan dari Review Validator Ahli dan Peserta Didik

Penilaian hasil kelayakan dari produk media yang dikembangkan diperoleh melalui instrumen angket validasi ahli media dan ahli materi serta respon peserta didik.

### a. Kelayakan Media Video Aplikasi Camtasia dari Ahli Media

Penilaian validator ahli media yaitu Ibu Siti Rokmanah, M.Pd dan Bapak Lukman Nulhakim, M.Pd dengan mendapatkan total rata-rata skor presentase sebesar 89% dengan hasil kriteria “sangat layak”. hasil skor tersebut diperoleh dari tingkat kelayakan media video dari segi desain teknis, format tampilan dan penggunaan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat dari Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2014: 4) media pembelajaran merupakan sebuah bentuk fisik alat yang digunakan dalam menyampaikan isi dari materi pelajaran yang telah disusun dan dirancang sekreatif mungkin. Dimana dalam pembuatan media pembelajaran melibatkan ilmu teknologi dan kreatifitas dari seorang guru. Segi desain teknis memuat poin mengenai 1) kejelasan format dan ukuran teks, 2) gambar yang digunakan sesuai dengan materi, 3) letak gambar tidak mengganggu

penjelasan materi, 4) kesesuaian warna dan background. Segi tampilan diantaranya 1) kemenarikan penyajian, 2) tampilan yang bervariasi, 3) suara video terdengar jelas, 4) ilustrasi gambar tidak mengganggu siswa dalam menyimak materi. segi penggunaan terdiri atas 1) kemudahan mengakses video pembelajaran dan 2) kemudahan penggunaan media bagi siswa. Berbagai aspek dalam penilaian media video tersebut sejalan dengan pendapat Miarso (dalam Nunuk, Setiawan, dan Putra 2018: 32) menyatakan bahwa prinsip dalam media pembelajaran, merancang media pembelajaran perlu pemanfaatan dari berbagai kombinasi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya Fadillah (dalam Nunuk, Setiawan, dan Putra 2018: 33) menjelaskan prinsip-prinsip menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran harus memperhatikan situasi pembelajaran yang mendukung dan mempertimbangan baik atau buruknya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

### b. Kelayakan Media Video Aplikasi Camtasia dari Ahli Materi

Penilaian validator ahli materi memperoleh total rata-rata skor presentase sebesar 88% dengan hasil kriteria “sangat layak”. skor tersebut berdasarkan pada penilaian kelayakan yang diberikan oleh

Ibu Ilmi Solihat, M.Pd dan Ibu Tati Ayati, S.Pd selaku ahli materi.

Adapun penilaian ahli materi memuat aspek kebahasaan dan kualitas materi. Dari segi kebahasaan, media video menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan ketepatan dalam penyusunan struktur kalimat. Pada aspek kualitas materi diantaranya memuat penilaian materi yang disampaikan menggambarkan kompetensi dasar, indikator pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai dengan sub tema, tingkat kemampuan peserta didik dan materi yang disajikan berurutan sesuai dengan pengetahuan siswa. Berdasarkan pendapat Hamidjojo (dalam Arsyad 2014: 4) berpendapat bahwa media adalah semua bentuk perantara untuk menyampaikan wawasan, ide, gagasan atau pendapat dengan memanfaatkan teknologi yang akan ditujukan untuk penerima pesan. Dalam artian, sasaran yang dituju adalah peserta didik yang merupakan objek dalam proses penerimaan gagasan atau informasi yang ada dipikiran informan (guru).

#### c. Kelayakan Media Video Aplikasi Camtasia dari Peserta Didik

Respon peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pasirkupa yang berjumlah 45 orang memperoleh skor rata-rata presentase sebesar 90,6% dengan kriteria

“sangat baik” berdasarkan pada kriteria kelayakan menurut Riduwan (2013: 89) rentang nilai 80-100% adalah kategori sangat baik. Adapun aspek yang dinilai oleh siswa terdiri dari aspek tampilan, kebergunaan, materi dan bahasa. Hal tersebut menunjukkan bahwa media video dengan aplikasi Camtasia yang dikembangkan dapat diterima dalam penggunaan media pada kegiatan pembelajaran. Sudjana dan Rivai (dalam Cahyadi 2016: 26) mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu untuk menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa dengan cara menarik perhatiannya dalam proses belajar serta membuat siswa lebih cepat dalam memahami materi karena siswa juga berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak memicu kejenuhan siswa dalam belajar. Selaras dengan pendapat diatas, Agustiniingsih (2015: 63) mengungkapkan bahwa video memiliki kelebihan antara lain media gerak yang menggabungkan gerak dan suara sehingga lebih menarik perhatian dibanding dengan media cetak, dapat digunakan secara berulang, dapat diperlambat dan dipercepat, dapat menyajikan objek fisik yang sulit dibawa ke ruang kelas. Menurut Daryanto (dalam Ayutiniingsih 2015: 63) video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran baik

individu atau berkelompok. Di samping itu, video menjadikan adanya dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan suara dan gambar bergerak pada siswa, sehingga siswa merasakan atmosfer dalam video. Diketahui bahwa daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa video dengan menggunakan aplikasi Camtasia dengan memuat materi pembelajaran tentang jenis-jenis pekerjaan pada pembelajaran tematik di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu peserta didik menerima memahami materi pembelajaran serta merasakan pengalaman belajar yang baru. Berdasarkan pada hasil penelitian yang sebelumnya telah dijelaskan, penelitian dan pengembangan media pembelajaran melalui tahapan *define, design, develop*. Pada tahap *pendefinisian (define)* telah dilakukan analisis awal mengidentifikasi masalah dasar yang ada dan kebutuhan dalam kegiatan proses pembelajaran yang ada di sekolah.

Analisis awal dapat diperoleh informasi seputar kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara guru menerangkan bahwa selama proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas IV, guru dominan menggunakan buku tematik sebagai sumber belajar dan sudah menggunakan media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media yang digunakan guru adalah media yang sifatnya konvensional seperti media cetak berupa gambar saja, untuk media jenis lainnya belum pernah digunakan saat pembelajaran di kelas. Adapun fasilitas pendukung di SD Negeri 2 Pasirkupa sudah tersedia sarana teknologi diantaranya fasilitas komputer, laptop sekolah dan akses internet namun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Hal ini diperkuat dengan hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada peserta didik mengenai pengalaman selama kegiatan pembelajaran di sekolah, dimana sebagian besar peserta didik mengakui bahwa mereka selama proses pembelajaran hanya berpaku pada buku tematik saja dan menginginkan adanya penggunaan media.

Analisis peserta didik guna menentukan pengembangan produk media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan, diperoleh informasi bahwa setiap anak memiliki karakter yang

beragam. Beberapa anak terlihat sangat aktif dan sebagian lainnya cenderung pasif. Terlebih selama proses pembelajaran guru masih kurang dalam membuat atau menggunakan media pembelajaran, buku tema dan gambar menjadi satu-satunya bahan atau media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini tentu sedikit bertolak belakang dengan karakter IV yang tergolong kedalam tingkat kelas tinggi. Dimana peserta didik kelas tinggi lebih menyukai konsep yang konkret dan dapat dengan mudah dipahami. Oleh karena itu pembelajaran harus dirancang dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan gaya belajar peserta didik. Beberapa ada yang lebih mudah memahami materi dengan visual, dengan audio dan bahkan dengan perpaduan keduanya. Dari hasil hasil angket kebutuhan siswa yang sebelumnya telah diberikan kepada peserta didik, diketahui bahwa peserta didik menginginkan adanya penggunaan media yang dapat memberikan motivasi belajar dan tentunya dapat membantu peserta didik dalam menerima dan memahami materi.

Selanjutnya yakni analisis tentang kurikulum didapatkan informasi bahwa saat ini kelas IV di SD Negeri 2 Pasirkupa masih menggunakan kurikulum 2013 (K-13). Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan materi-materi mana yang

dalam proses penyampaianya memerlukan penggunaan media pembelajaran. Analisis kurikulum meliputi materi, konsep dan tugas. Analisis dilakukan agar media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik serta tuntutan kurikulum yang digunakan. Diperoleh media pembelajaran yang dikembangkan memuat konsep muatan materi tema 4 subtema 1 tentang jenis-jenis pekerjaan. Pada tema ini memuat tiga bidang mata pelajaran yang terdiri dari tiga diantaranya, muatan IPS KD 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi, muatan Bahasa Indonesia KD 3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya) dan muatan IPA 3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. Menurut Hermawan (dalam Khoeriyah dan Mawardi 2018: 640) membagi beberapa karakteristik pembelajaran tematik integratif diantaranya difokuskan pada peserta didik, meningkatkan pengalaman anak secara langsung, pemisah dari pelajaran yang tidak begitu jelas, menyajikan konsep yang merupakan kombinasi dari beberapa mata pelajaran, sifatnya yang fleksibel, serta

hasil kegiatan pembelajaran bisa disesuaikan tergantung pada kebutuhan dan minat peserta didik. Karena pada pembelajaran tematik tema 4 ini sangatlah padat, sehingga dalam proses penyampaiannya perlu dibantu dengan media pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran hanya berupa media konvensional berupa gambar, peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam belajar dan peserta didik menginginkan adanya penggunaan media lain dalam kegiatan pembelajarannya. Media pembelajaran menurut Smaldino (dalam Nunuk, Setiawan, dan Putra 2018: 2) merupakan salah satu komponen dalam proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu sebagai pembawa pesan atau informasi yang berasal dari komunikator kepada penerima pesan. Oleh karena itu dibuatlah media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia yang proses pengoperasiannya sangat mudah digunakan oleh pengguna pemula (*beginer friendly*). Menurut Dahtul (Wirasasmita dan Yupi 2017: 37) menjelaskan bahwa Camtasia Studio merupakan sebuah studio video yang mudah digunakan karena fitur didalamnya yang sederhana. Adapun fitur yang tersedia didalamnya meliputi

konversi mengedit, merekam dan menangkap alat untuk desain profesional video, demo dan presentasi.

Tahap perancangan (*design*), pembuatan media video yang berisi muatan materi jeni-jenis pekerjaan dengan menggunakan aplikasi Camtasia adalah dengan membuat storyboard. Pembuatan storyboard dimaksudkan agar memudahkan pembuatan media pembelajaran dalam menentukan langkah berikutnya. Rancangan awal produk media video terdiri dari beberapa bagian. Bagian awal berisi dari cover pembuka, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, pertanyaan apersepsi. Bagian inti terdiri dari materi ajar dan kesimpulan. Materi ajar disesuaikan dengan kriteria produk dengan mempertimbangkan aspek tampilan, tata letak, dan kebahasaan. Bagian akhir media berisi salam penutup.

Proses pembuatan media video dengan aplikasi Camtasia peneliti mempersiapkan berbagai komponen pelengkap isi media video, selain isian materi pembelajaran, peneliti mempersiapkan komponen pelengkap seperti gambar, latar background, elemen grafis, dan background musik. Karena fitur yang tersedia dalam aplikasi Camtasia terbatas, hal ini sebagaimana dijelaskan

oleh Gilisaka (2019: 30) kelebihan dari Camtasia yaitu untuk mengedit video, Camtasia memiliki menu yang lengkap dalam mengedit konten film yang akan dibuat, karena Camtasia mampu digunakan untuk impor video, gambar (foto), musik, dan lain-lain, maka peneliti memanfaatkan aplikasi pendukung lain untuk melengkapi isian komponen yang akan digunakan dalam media video, yaitu seperti Canva dan Google untuk mencari ilustrasi gambar, latar background dan elemen grafis. Setelah mendapatkan gambar atau elemen grafis yang sesuai kemudian diunduh dalam format png atau jpg.

Setelah mendapatkan gambar dan elemen grafis yang dibutuhkan selanjutnya adalah proses pembuatan media video di aplikasi Camtasia. Tampilan aplikasi Camtasia memuat beberapa fitur pilihan yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video diantaranya ada fitur media, transisi, audio, library, cut, dan masih banyak lagi. Pertama peneliti membuka aplikasi Camtsia kemudian mengklik new project. Langkah selanjutnya adalah dengan mengklik import media untuk menambahkan latar background dan gambar yang sebelumnya telah diunduh kemudian atur layout sesuai dengan rancangan awal design tampilan isian setiap part video. Selanjutnya untuk menambahkan narasi atau tulisan bisa

mengklik menu annotations kemudian masukan narasi atau tulisan sesuai pada bagian part video. Untuk menambahkan animasi gerak pada setiap komponen baik itu pada gambar atau tulisan bisa dengan mengklik menu transision dan animation, disana telah disediakan berbagai macam animasi gerak yang menarik. Durasi atau lamanya waktu penayangan bisa langsung disesuaikan saat proses pengeditan video. Setelah berhasil menambahkan gambar dan isian narasi atau tulisan, langkah berikutnya adalah menambahkan musik atau audio untuk melengkapi video. Caranya bisa dengan mengklik menu more , disana akan muncul berbagai menu pilihan lain seperti voice narrations fungsinya bisa langsung suara voice over, audio effects jika ingin mengubah efek suara dan visual effects. Peneliti menyesuaikan voice over atau dubbing agar sesuai dengan tempo dari penayangan teks narasi dari setiap part video. Langkah berikutnya adalah dengan menambahkan efek suara pada animasi gerak gambar dan teks serta backsound musik pelengkap dari voice over. Tingkat volume voice over diatur sampai pada angka 100 sedangkan untuk efek suara pada animasi gerak gambar dan teks serta backsound tingkat volumenya hanya 50. Hal ini bertujuan agar tidak saling tumpang tindih antara voice over dengan audio lainnya dan tidak

mengganggu proses penyampaian isi dari video. Kemudian setelah semua proses pengeditan selesai, dengan total durasi video mencapai 18.35 menit hasilnya bisa disimpan dengan mengklik menu export bentuk video dengan format akhir MP4.

Pada tahap pembuatan media video dengan aplikasi Camtasia peneliti menemukan kendala. Dimana untuk membuat video ini memerlukan tingkat kreatifitas dalam merancang isi media video, mulai dari memilih background, warna background, jenis ukuran huruf pada tulisan, ukuran huruf, animasi gerak, dan pemilihan gambar. Perlu adanya kecocokan dari setiap komponen. Peneliti harus mencari setiap komponen pelengkap tersebut di beberapa aplikasi pendukung seperti Canva dan google. Adapun beberapa gambar yang dibutuhkan berbayar, sehingga harus mencari alternatif gambar lain.

Tahap pengembangan dilakukan dengan menyempurnakan media video yang dibuat menggunakan aplikasi Camtasia yang telah dibuat sebelumnya agar jauh lebih baik melalui proses revisi berdasarkan pada uji kelayakan serta komentar dan saran dari validator ahli. Tahapan ini terdiri dari tahap validasi, revisi produk dan uji coba produk akhir.

Sebelum uji ahli produk, dilakukan validasi instrumen terlebih dahulu tujuannya adalah untuk mengetahui layak atau tidaknya lembar angket yang akan disebar kepada calon validator ahli media dan materi sebagai alat penilaian atas pengembangan produk. Pada penilaian validator ahli media yaitu penilaian dari Ibu Siti Rokmanah, M.Pd dan Bapak Lukman Nulhakim, M.Pd mendapatkan total rata-rata skor presentase sebesar 89% dengan hasil kriteria “sangat layak”. hasil skor tersebut diperoleh dari tingkat kelayakan media video dari segi desain teknis, format tampilan dan penggunaan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat dari Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2014: 4) media pembelajaran merupakan sebuah bentuk fisik alat yang digunakan dalam menyampaikan isi dari materi pelajaran yang telah disusun dan dirancang sekreatif mungkin. Dimana dalam pembuatan media pembelajaran melibatkan ilmu teknologi dan kreatifitas dari seorang guru. Segi desain teknis memuat poin mengenai 1) kejelasan format dan ukuran teks, 2) gambar yang digunakan sesuai dengan materi, 3) letak gambar tidak mengganggu penjelasan materi, 4) kesesuaian warna dan background. Segi tampilan diantaranya 1) kemenarikan penyajian, 2) tampilan yang bervariasi, 3) suara video terdengar jelas, 4) ilustrasi gambar tidak mengganggu siswa

dalam menyimak materi. segi penggunaan terdiri atas 1) kemudahan mengakses video pembelajaran dan 2) kemudahan penggunaan media bagi siswa. Berbagai aspek dalam penilaian media video tersebut sejalan dengan pendapat Miarso (dalam Nunuk, Setiawan, dan Putria 2018: 32) menyatakan bahwa prinsip dalam media pembelajaran, merancang media pembelajaran perlu pemanfaatan dari berbagai kombinasi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya Fadillah (dalam Nunuk, Setiawan, dan Putria 2018: 33) menjelaskan prinsip-prinsip menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran harus memperhatikan situasi pembelajaran yang mendukung dan mempertimbangan baik atau buruknya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Penilaian ahli materi memuat aspek kebahasaan dan kualitas materi. Dari segi kebahasaan, media video menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan ketepatan dalam penyusunan struktur kalimat. Pada aspek kualitas materi diantaranya memuat penilaian materi yang disampaikan menggambarkan kompetensi dasar, indikator pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai dengan sub tema, tingkat kemampuan peserta didik dan materi yang disajikan berurutan sesuai dengan pengetahuan siswa. Berdasarkan

pendapat Hamidjojo (dalam Arsyad 2014: 4) berpendapat bahwa media adalah semua bentuk perantara untuk menyampaikan wawasan, ide, gagasan atau pendapat dengan memanfaatkan teknologi yang akan ditujukan untuk penerima pesan. Dalam artian, sasaran yang dituju adalah peserta didik yang merupakan objek dalam proses penerimaan gagasan atau informasi yang ada dipikiran informan (guru). Penilaian validator ahli materi memperoleh total rata-rata skor presentase sebesar 88% dengan hasil kriteria "sangat layak". skor tersebut berdasarkan pada penilaian kelayakan yang diberikan oleh Ibu Ilmi Solihat, M.Pd dan Ibu Tati Ayati, S.Pd selaku ahli materi.

Setelah tahap penilaian, produk dilakukan revisi sesuai dengan saran dari para ahli kemudian di uji coba pada 45 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pasirkupa guna mendapatkan respon peserta didik. Respon terhadap media video aplikasi Camtasia memperoleh skor rata-rata presentase sebesar 90,6% dengan kriteria "sangat baik" berdasarkan pada kriteria kelayakan menurut Riduwan (2013: 89) rentang nilai 80-100% adalah kategori sangat baik. Adapun aspek yang dinilai oleh siswa terdiri dari aspek tampilan, kebergunaan, materi dan bahasa. Hal tersebut menunjukkan bahwa media video dengan aplikasi Camtasia yang dikembangkan dapat diterima dalam

penggunaan media pada kegiatan pembelajaran. Selaras dengan pendapat diatas, Agustiniingsih (2015: 63) mengungkapkan bahwa video memiliki kelebihan antara lain media gerak yang menggabungkan gerak dan suara sehingga lebih menarik perhatian dibanding dengan media cetak, dapat digunakan secara berulang, dapat diperlambat dan dipercepat, dapat menyajikan objek fisik yang sulit dibawa ke ruang kelas. Daryanto (dalam Ayutiningsih 2015: 63) video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran baik individu atau berkelompok. Di samping itu, video menjadikan adanya dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan suara dan gambar bergerak pada siswa, sehingga siswa merasakan atmosfer dalam video. Diketahui bahwa daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan. Sudjana dan Rivai (dalam Cahyadi 2016: 26) mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu untuk menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa dengan cara menarik perhatiannya dalam proses belajar serta membuat siswa lebih cepat dalam memahami materi karena siswa juga

berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak memicu kejenuhan siswa dalam belajar.

Tahapan selanjutnya adalah penyebaran (dissiminate). Namun peneliti memutuskan untuk tidak melakukan penyebaran produk secara luas, hal ini dikarenakan peneliti sendiri memiliki keterbatasan, baik itu keterbatasan dari waktu dan segi biaya.

Dalam proses pembuatan dan penggunaan media video dengan menggunakan aplikasi Camtasia materi jenis-jenis pekerjaan tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang dimiliki media video yang dibuat dengan aplikasi Camtasia adalah dapat dimanfaatkan sebagai pilihan alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar. Kelebihan dan kekurangan atas media video ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi untuk proses pengembangan kedepannya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang sudah diuraikan, maka penelitian ini bisa diambil kesimpulan:

1. Penelitian dan pengembangan ini diperoleh media berupa video menggunakan aplikasi Camtasia yang dikembangkan dengan menggunakan metode Four-D (Define, Design, Develop dan Desiminate)
2. Media video dengan menggunakan aplikasi Camtasia yang memuat pembelajaran tematik materi jenis-jenis pekerjaan telah melawati serangkaian tahap yang disesuaikan dengan prosedur dan divalidasi oleh validator ahli media dan materi. Skor rata-rata yang diperoleh dari penilaian kedua validator ahli media sebesar 89% yang berada pada kriteria “sangat layak” dan untuk penilaian dari kedua validator materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 88% pengembangan ini mendapatkan kriteria “sangat layak”. Skor yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi selanjutnya digabungkan guna mengetahui skor rata-rata akhir. Nilai yang diperoleh sebesar 88,5%. Berdasarkan perolehan nilai dari ahli media dan ahli materi maka pengembangan media video menggunakan aplikasi Camtasia pembelajaran tematik pada materi jenis-jenis pekerjaan dikategorikan sangat layak untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya di kelas SD Negeri 2

Pasirkupa. Respon peserta didik terhadap penggunaan media video yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Camtasia pada pembelajaran tematik materi jenis-jenis pekerjaan disambut dengan baik dan mendapatkan respon yang sangat baik juga, hal ini dibuktikan dengan adanya perolehan skor rata-rata angket respon peserta didik, dimana dari 45 peserta didik yang berpartisipasi memperoleh skor sebesar 90,6% yang termasuk kedalam kriteria yang “Sangat Baik” .

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih. (2015). “Video” Sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Pancaran*. 4: 55- 68.
- Ariaji, Rizky. dkk. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Kimia SMA/MA Menggunakan Camtasia Studio 8. *Eksakta: Jurnal penelitian dan Pembelajaran MIPA*. 5: 55-64.
- Arikunto. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ayuningrum, F. (2012). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMK 2 Godean. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.

- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Modern (Konsep Dasar, Inovasi, Dan Teori Pembelajaran)*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Gilisaka, Muhammad Rimando. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Sains Dengan Menggunakan Software Camtasia Studi*. Lampung: Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
- Hafizh, Muhammad Abdul. (2017). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas IV SD*. *Elementery School Journal PGSD FIP UNIMED*. 7: 142-154.
- Husain, Nurjannah. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang*. Makassar: Universitas Islam Negeri Makassar.
- Khoeriyah, N., & Mawardi. (2018). *Penerapan Desain Pembelajaran Tematik Integratif Alternatif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kebermaknaan Belajar*. *Mimbar Sekolah Dasar*. 5: 63-74.
- Kosesa, M. D., Herianingtyas, N. L. R., & Dewi, R. (2024). *MODEL TPACK DAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKHLAK PADA SISWA SEKOLAH DASAR*. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 145-152.
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan Jawa Timur: CV AE Media Grafika.
- Mulyasa. (2017). *Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mukhlis, S., & Herianingtyas, N. L. R. (2021). *Implementasi Digital Game Play Learning (DGPL) di Sekolah Dasar*. *PUCUK REBUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 17-29.
- Nunuk, S., dkk (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya Edisi Pertama*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurhikmah, V., & Purnamasari, I. (2017). *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*. *Mimbar Sekolah Dasar*. 4: 182-191
- Nursila, Habit. (2013). *Penerapan Media Video Tutorial Dengan Pemanfaatan Software Camtasia Dalam Pembelajaran Fungsi Sederhana Microsoft Excel Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Sehingga Berdampak Pada Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di Mts Negeri 1 Winon*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yoyakarta: Pustaka Belajar
- Resnani. (2014). *Penerapan Model Discovery Learning Untuk Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas VC SDIT Generasi Rabbani Kota Bengkulu*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 12: 9-14.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: CV Alfabeta.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Strandar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Simarmata, J., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita

Menulis

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* : Alfabeta
- Sumiharsono, R., dkk. (2017). *Media Pembelajaran.* Jember: Pustaka Abadi.
- Surono. (2011). *Pengembangan Macro Media Flash Pada Kompetensi Mengelas Dengan Oksi Asitilen Di SMK Muhammadiyah Prambanan.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susilo, A., dkk. (2018). *Media Dan Sumber Belajar Pada Era Digital.* Kementerian Riset dan Teknologi Pendidikan Tinggi: Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VII
- Thiagarajan, S., dkk. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exeptional Children.* Blomington: Indiana University.
- Wahidin. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Sistem Pendingin Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMK Perindustrian Yogyakarta.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS (Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah).* Yogyakarta: AR-RUZ MEDIA.
- Widiastuti, A., & Wangid, M.,N. (2015). *Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas IV SD.* Jurnal Pendidikan Karakter. 2: 229-247.
- Wirasmita, Rasyid Hardi dan Yupi Kuspandi Putra. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash.* Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika. 1: 35-43.