



Penggunaan Video Berbasis Camtasia pada Hasil Belajar Siswa Pada Materi Renang di SMK

Muhammad Akbar Alrassyid^{1✉}, Haryono², Titi Prihatin³

Universitas Negeri Semarang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : akbaralrasyid51@gmail.com¹, haryono.unnes@gmail.com², titiprihatin@mail.unnes.ac.id³

Abstrak

Masa pandemi mendorong kegiatan pembelajaran agar dapat dilakukan secara *online* sebagai upaya untuk meminimalisir terjadinya tatap muka antara siswa dengan guru. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mempermudah pembelajaran *online* yaitu dengan memberikan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu video pembelajaran. Penelitian ini memanfaatkan video pembelajaran berbasis Camtasia pada materi renang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran materi renang menggunakan video berbasis Camtasia. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Subjek penelitian yaitu siswa kelas XI TKJ 1 SMK 17 Parakan. Data penelitian diperoleh dari hasil observasi dan tes. Uji N-gain digunakan sebagai teknik analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran materi renang menggunakan video berbasis Camtasia tergolong pada kategori sedang. Peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran dengan video berbasis Camtasia membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari dan mempraktekkannya secara mandiri, sehingga dapat mengembangkan rasa percaya diri siswa.

Kata Kunci: Camtasia, Hasil Belajar, Renang, Video Pembelajaran

Abstract

The pandemic period encourages learning activities to be carried out online in an effort to minimize face-to-face interactions between students and teachers. One way that can be done to facilitate online learning is by providing the right learning media. Learning media that can be used are learning videos. This study utilizes Camtasia-based learning videos on swimming material. This study aims to analyze the improvement of student learning outcomes in learning swimming material using Camtasia-based videos. This research is a classroom action research (CAR) which consists of 2 cycles. The research subjects were students of class XI TKJ 1 SMK 17 Parakan. Research data obtained from the results of observations and tests. The N-gain test was used as a data analysis technique. The results showed that the increase in student learning outcomes in learning swimming material using Camtasia-based videos was in the medium category. The increase in student learning outcomes due to Camtasia-based video learning makes students more interested in learning and practicing independently, so as to develop students' self-confidence.

Keywords: Camtasia, Outcome Learning, Swimming, Learning Videos.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 mendorong pendidik untuk berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran agar tetap dapat dilakukan walaupun tanpa adanya tatap muka secara langsung. Kondisi pandemi mengakibatkan pendidik untuk mengubah kebiasaan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran *online* atau sering disebut dengan pembelajaran dalam jaringan (daring) (Mashitoh, Sukestiyarno, & Wardono, 2021). Pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya tatap muka secara langsung atau jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer (Putria, Maula, & Uswatu, 2020 & Marhayani, 2021).

Kelangsungan pembelajaran selama pandemi tergantung pada beberapa faktor, seperti tingkat kesiapan sekolah, kesiapan orang tua/keluarga, kesiapan guru, dan kesiapan siswa (Yunitasari & Hanifah, 2020). Faktor tersebut saling berpengaruh antara satu dengan yang lain, tetapi pada dasarnya yang memiliki peran dominan dalam menyiapkan pembelajaran yaitu guru. Sebelum pelaksanaan pembelajaran daring yang perlu dipersiapkan oleh pendidik yaitu menyiapkan materi pembelajaran yang sesuai dan media pembelajaran yang tepat (Qoriawati & Maknun, 2021). Selain itu, guru juga harus dapat memotivasi siswa untuk dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran daring. Pada pelaksanaan pembelajaran daring mendorong siswa untuk aktif dalam mempelajari dan menggali informasi yang masih belum diketahui secara mandiri.

Pembelajaran penting yang perlu di tekankan saat pandemi Covid-19 yaitu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Menurut Erfayliana (2015) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual dan social), serta membiasakan pada pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Salah satu olahraga yang memiliki segudang manfaat yaitu renang. Olahraga renang merupakan olahraga yang melakukan gerakan-gerakan yang terorganisir di dalam air agar dapat bergerak secara baik dan mampu menuju target yang diinginkan (Athariq & Suoriyono, 2021). Program pembelajaran renang hendaknya dimulai sejak usia prasekolah karena pengenalan terhadap teknik dasar berenang dirasa sangat penting.

Pelaksanaan pembelajaran materi renang secara daring memiliki kendala yang dihadapi yaitu pertemuan dengan siswa yang terbatas dikarenakan harus melakukan pembelajaran jarak jauh, serta pembelajaran olahraga yang membutuhkan praktik secara langsung. Susanto (2016) menyatakan pembelajaran renang yang tidak disampaikan dengan benar akan mengakibatkan terjadinya resiko anatomis maupun fisiologis anak seperti cedera, tenggelam, dan risiko kematian. Penyampaian materi dalam pembelajaran renang yang salah juga menyebabkan terjadinya kesalahan-kesalahan gerak yang berakibat terhambatnya pertumbuhan anak. Dari pernyataan tersebut jelas bahwa pembelajaran renang harus terlaksana dengan baik, agar hal-hal tersebut dapat diminimalisir dan tujuan pembelajaran juga akan tercapai. Oleh karena itu, guru harus mempunyai inovasi dalam membuat media pembelajaran untuk memfasilitasi siswa.

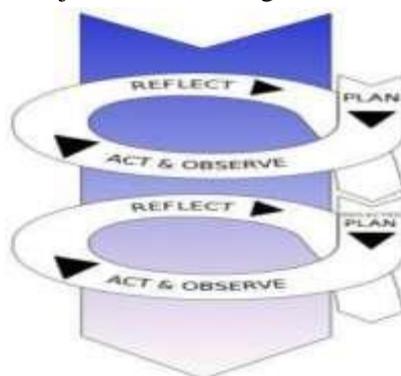
Salah satu media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran renang yaitu video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan *information and communication technology* (ICT). Peranan video pembelajaran dalam menunjang pembelajaran renang yaitu memudahkan siswa memahami gaya-gaya renang yang ada, dapat membantu siswa dalam mempraktekan dengan cara yang benar, mengurangi resiko cidera, dan mengurangi resiko tenggelam. Penelitian ini memanfaatkan video pembelajaran berbasis Camtasia. Camtasia merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk merekam semua aktivitas yang ada pada desktop komputer (Wahyuni et al., 2021). *Software* tersebut dapat digunakan untuk membuat video tutorial ataupun video presentasi pembelajaran. Pembuatan video pembelajaran menggunakan Camtasia dibuat dengan menggunakan slide presentasi dan

mengubahnya dalam bentuk video dengan menyisipkan video, gambar, suara, dan/atau animasi (Khusniyah et al., 2020).

Berdasarkan uraian masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran materi renang menggunakan video berbasis Camtasia siswa kelas XI TKJ SMK 17 Parakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI TKJ 1 SMK 17 Parakan. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2020/2021. Model PTK yang digunakan yaitu spiral dari Kemmis dan MC Taggart. Prosedur penelitian terdiri dari 2 siklus dimana masing-masing siklus terdapat 3 tahapan yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan dan pengamatan, 3) refleksi. Prosedur penelitian secara rinci dijelaskan melalui gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. PTK Model Spiral Stephen Kemmis dan Robin- Mc. Taggart

Langkah-langkah pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi renang yaitu 1) pembelajaran dimulai dengan menyiapkan video berbasis Camtasia mengenai materi renang, 2) merencanakan tugas yang akan diberikan, 3) menyusun aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan, 4) menyusun jadwal pembelajaran, 5) mengawasi jalannya proses pembelajaran, 6) memberikan soal evaluasi, 7) mengevaluasi dan merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Indikator penelitian tindakan kelas ini berhasil jika: (1) rata-rata hasil belajar siswa melebihi batas tuntas aktual (BTA), (2) proporsi ketuntasan siswa yang diajar menggunakan video berbasis Camtasia melebihi 75%, dan (3) terdapat peningkatan rata-rata setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan video berbasis Camtasia. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. Instrumen berupa lembar observasi dan tes pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji N-Gain dengan menggunakan hasil dari siklus I dan siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini dimulai dengan mengobservasi hasil belajar siswa pada materi sebelumnya yaitu materi gerakan ritmik dengan memberikan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Hasil observasi tersebut digunakan untuk menentukan batas tuntas aktual dengan rumus rata-rata hasil belajar siswa dijumlahkan dengan satu perempat dari standar deviasinya. Tabel 1 berikut menunjukkan hasil observasi hasil belajar siswa pada materi gerakan ritmik.

Tabel 1. Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa

Jenis	Perolehan
Jumlah siswa	30
Rata-rata hasil belajar siswa	57
Standar deviasi	9,34
Batas tuntas aktual	59,33

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh batas tuntas aktual hasil belajar siswa sebesar 59,33 sehingga siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 59,33 dinyatakan belum tuntas.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi renang yang terdiri dari dua siklus. Siklus I dimulai dengan menyiapkan perangkat pembelajaran daring berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, media pembelajaran berupa video berbasis Camtasia, lembar kerja siswa (LKS), dan lembar evaluasi. Pelaksanaan pada masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap pertemuan dibagi menjadi tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan evaluasi.

Siklus I pada pertemuan pertama diawali dengan menjelaskan tata cara pembelajaran daring menggunakan video berbasis Camtasia kepada siswa agar lebih mudah dalam pelaksanaannya. Langkah selanjutnya guru memberikan *link Google Form* untuk mengisi presensi kehadiran siswa, materi pembelajaran, dan video berbasis Camtasia mengenai materi renang melalui *WhatsApp Group* (WAG). Sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan apersepsi kepada siswa tentang materi renang yang mereka ketahui.

Pada kegiatan inti siswa diberikan kebebasan untuk mengatur kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Peran guru dalam pembelajaran daring ini sebagai fasilitator sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam memahami materi melalui video berbasis Camtasia yang telah diberikan serta menggali informasi dari beberapa sumber lainnya. Siswa diberikan LKS sebagai tugas mandiri yang dikerjakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Pada tahap pengerjaan LKS siswa diberikan kesempatan untuk bertanya kepada teman atau guru melalui WAG. Setelah masing-masing siswa menyelesaikan tugas yang telah diberikan, maka salah satu siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil pengerjaannya melalui *Google Meet*. Siswa yang tidak presentasi akan diberikan kesempatan untuk memberikan masukan atau pertanyaan mengenai paparan yang telah disampaikan.

Tahap akhir dalam pembelajaran daring menggunakan video berbasis Camtasia yaitu guru dan siswa melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam mempelajari materi renang.

Hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II secara rinci dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

	Rata-Rata Hasil Belajar Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Presentase Siswa Tuntas
Siklus I	59,67	21	70%
Siklus II	71,83	23	76,67%

Tabel 2 menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 21 siswa yang mencapai BTA sehingga masih terdapat 9 siswa yang belum tuntas. Pada siklus I persentase ketuntasan siswa mencapai 70%. Hal tersebut disebabkan karena siswa masih memerlukan penyesuaian untuk melaksanakan pembelajaran daring menggunakan video berbasis Camtasia. Pada siklus I ke siklus II, rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang awalnya 59,67 menjadi 71,83. Siklus II terdapat 23 siswa yang mendapatkan hasil belajar mencapai BTA sehingga persentase ketuntasan mencapai 76,67%. Pada siklus II siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran yang dilaksanakan, dimana hal tersebut terlihat pada WAG siswa sudah mulai aktif

berdiskusi untuk menanyakan materi-materi yang masih kurang dipahami. Selain itu, siswa sudah mulai mudah memahami materi yang dijelaskan melalui video berbasis Camtasia. Siswa mulai termotivasi untuk mempelajari materi yang ditampilkan melalui video tersebut. Hasil refleksi dari guru dan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan memerlukan video pembelajaran yang variatif dan menarik agar siswa lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari tentang renang.

Penerapan pembelajaran daring dengan menggunakan video berbasis Camtasia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Hardianti & Asri (2017), Aliyah & Wahjudi (2021), & Febriantika, Fisabilillah, & Sakti (2021) yang menyimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut disebabkan karena siswa lebih termotivasi untuk mempelajari video pembelajaran yang diberikan dibandingkan dengan harus membaca keseluruhan materi dalam bentuk teks. Sejalan dengan hasil penelitian Rosanaya & Fitriyati (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran.

Selanjutnya uji N-gain dilakukan untuk menganalisis lebih mendalam tentang peningkatan hasil belajar siswa pada materi renang. Berikut hasil uji N-Gain dari siklus I ke siklus II.

$$\text{Gain} = \frac{\text{Rataan siklus II} - \text{Rataan siklus I}}{100 - \text{Rataan siklus I}}$$
$$\text{Gain} = \frac{71,83 - 59,67}{100 - 59,67} = 0,30$$

Berdasarkan hasil nilai N-Gain hasil belajar siklus I dan siklus II diperoleh 0,30 yang menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus I belum mencapai BTA, setelah diberikan perlakuan yang sama pada siklus II yaitu dengan pemberian video berbasis Camtasia diperoleh rata-rata hasil belajar yang mencapai BTA.

Peningkatan hasil belajar siswa pada materi renang dalam kategori sedang dikarenakan belum terbiasanya siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring yang cenderung menuntut siswa untuk aktif. Kelemahan dari pelaksanaan pembelajaran mandiri yaitu kurangnya interaksi antar siswa, siswa masih malas untuk menggali informasi, siswa belum terbiasa belajar secara mandiri, dan pembelajaran mandiri tidak cocok untuk diterapkan kepada semua peserta didik yang memiliki kemampuan pemahaman yang berbeda (Maula, 2020). Pelaksanaan pembelajaran mandiri memerlukan pembiasaan agar siswa lebih terbiasa untuk belajar secara mandiri tanpa harus mengandalkan penjelasan dari guru. Sehingga pada kegiatan pembelajaran guru hanya bertugas memonitoring kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa (Sukestiyarno, Mashitoh, & Wardono, 2021).

Penelitian ini memiliki kekurangan dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu pada waktu pelaksanaan pembelajaran daring bergantung pada jaringan internet tetapi dari beberapa siswa masih mengalami kesulitan sinyal pada daerah rumah mereka. Kesulitan sinyal tersebut mengakibatkan beberapa siswa mengalami ketertinggalan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sehingga berimbas pada waktu pengumpulan tugas mereka menjadi tidak tepat waktu. Selain itu pemberian soal evaluasi yang diberikan secara *online* tidak dapat dipastikan apakah soal tersebut dikerjakan sendiri atau mencari bantuan untuk menjawab dari teman, saudara, atau internet.

KESIMPULAN

Penggunaan video pembelajaran berbasis Camtasia meningkatkan hasil belajar siswa pada materi renang dengan kategori sedang dari siklus I ke siklus II. Penggunaan video pembelajaran berbasis Camtasia pada materi renang memperoleh rata-rata hasil belajar siswa melebihi BTA, serta memperoleh proporsi

ketuntasan hasil belajar pada materi renang melebihi 75%. Peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran dengan video berbasis Camtasia membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari dan mempraktekkannya secara mandiri, sehingga dapat mengembangkan rasa percaya diri siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada kepala sekolah dan guru pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan di SMK 17 Parakan, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah yang telah mengizinkan serta membantu dalam proses penelitian ini di masa pandemi virus corona.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, M., & Wahjudi, E. (2021). Studi Hasil Belajar Mata Pelajaran Spreadsheet Menggunakan Problem Based Learning Berbasis Online Dengan Dukungan Media Video. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 1075–1083.
- Athariq, A. M., & Suoriyono. (2021). Persepsi Guru Penjasorkes Terhadap Pembelajaran Renang Di Smp Negeri Kabupaten Perbalingga. *Indonesian Journal For Physical Education And Sport*, 2(1), 46–58.
- Erfayliana, Y. (2015). Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Etika, Moral, Dan Karakter 302. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 302–315. [Http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Terampil/Article/View/1299/1025](http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Terampil/Article/View/1299/1025)
- Febriantika, F., Fisabilillah, N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan Di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1271–1281.
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.26858/eralingua.V1i2.4408>
- Khusniyah, T. W., Pertama, S. D., & Nurafifah, U. U. (2020). Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan aplikasi Camtasia Studio Dengan Tema Pembelajaran ‘Asik’ Di Masa Pandemi. *Indonesian Journal Of Community Engagement (Ijce)*, 2(1), 1–7.
- Marhayani, D. A. (2021). Persepsi Mahasiswa Stkip Singkawang Terhadap Penggunaan E-Learning Berbasis Zoom Meeting. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1637–1646.
- Mashitoh, N. L. D., Sukestiyarno, Y., & Wardono, W. (2021). Creative Thinking Ability Based On Self Efficacy On An Independent Learning Through Google Classroom Support. *Journal Of Primary Education*, 10(1), 79–88.
- Maula, I. I. (2020). Strategi Pembelajaran Mandiri Pada Madrasah Ibtidaiyah. *El-Santry: Jurnal Mahasiswa Pendidikan, Syariah ...*, 1(2), 72–84. <http://jurnal.staiba.ac.id/index.php/el-santry/article/view/201>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Qoriawati, U., & Maknun, L. (2021). Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring Bagi Peserta Didik Mi/Sd Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jemari (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.30599/jemari.v3i1.769>
- Rosanaya, S. L., & Fitriyati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267.
- Sukestiyarno, Y., Mashitoh, N. L. D., & Wardono, W. (2021). Analysis Of Students’ Mathematical Creative

3078 *Penggunaan Video Berbasis Camtasia pada Hasil Belajar Siswa Pada Materi Renang di SMK – Muhammad Akbar Alrassyid, Haryono, Titi Prihatin*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.903>

Thinking Ability In Module-Assisted Online Learning In Terms Of Self-Efficacy. *Jurnal Didaktik Matematika*, 8(1), 106–118. <https://doi.org/10.24815/Jdm.V8i1.19898>

Susanto, E. (2016). Model Permainan Air (Water Fun Games) Untuk Meningkatkan Potensi Berenang Dan Perilaku Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2), 76–84.

Wahyuni, T., Khotimah, K., & Nasrulloh, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Camtasia Dan Wonderhare Quiz Creator Materi Aritmatika Sosial Kelas Vii. *Ed-Humanistic*, 6(1), 766–770.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i3.142>