

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CAMTASIA[®] DAN WONDERSHARE QUIZ CREATOR[®] MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII

Tri Wahyuni

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas KH. A. Wahab Hasbulloh
tri262386@gmail.com

Khusnul Khotimah

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas KH. A. Wahab Hasbulloh
khusnulhotimah@unwaha.ac.id

M. Farid Nasrulloh

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas KH. A. Wahab Hasbulloh
faridnasrulloh@unwaha.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Camtasia dan Wondershare Quiz Creator materi aritmatika sosial kelas VII SMPN 4 Jombang bertujuan untuk: 1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Camtasia* dan *Wondershare Quiz Creator* materi aritmatika sosial 2) Mengetahui bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Camtasia* dan *Wondershare Quiz Creator* materi aritmatika sosial. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE {(*Analysis* (Analisis) , *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi)}. Teknik Analisis dari penelitian menggunakan data kuantitatif berupa skor validator para ahli, skor ahli materi dosen Pendidikan Matematika, skor ahli media dosen Teknologi Informasi, skor respon peserta didik terhadap media *Camtasia* dan *Wondershare Quiz Creator* berupa hasil angket. Hasil penelitian menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Camtasia* dan *Wondershare Quiz Creator* dilihat melalui uji validasi produk. Uji validasi materi dari Dosen Pendidikan Matematika terdapat 3,41 dengan kategori valid, sedangkan validasi ahli media dari Dosen Fakultas Teknologi Informasi terdapat 3,6 dengan kategori valid. Hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata seluruh peserta didik terdapat 76,8. Berdasarkan KKM yang ditetapkan sekolah (65) maka nilai rata-rata seluruh peserta didik dalam kualifikasi tuntas. Hasil ketuntasan belajar peserta didik menunjukkan bahwa dari jumlah seluruh peserta didik lebih banyak yang sama dengan atau lebih dari KKM dengan persentase ketuntasan dari jumlah peserta didik yang tuntas terdapat 68,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Camtasia* dan *Wondershare Quiz Creator* baik dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi aritmatika sosial kelas VII SMPN 4 Jombang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Camtasia*, *Wondershare Quiz Creator*, Aritmatika Sosial

Abstract

Research on development of interactive learning media based on Camtasia and Wondershare Quiz Creator for class VII social arithmetic material at SMPN 4 Jombang aimed to: 1) Know the process of development of interactive learning media based on Camtasia and Wondershare Quiz Creator on social arithmetic material, 2) Know how the results of development of interactive learning media based on Camtasia and Wondershare Quiz Creator on social arithmetic material. This research was type of development research by using ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The analysis technique of the research used quantitative data form the expert validator scores, Mathematics Education lecturer material expert scores, Information Technology lecturer media expert scores, student response scores to media of Camtasia and Wondershare Quiz Creator in the form of questionnaire results. Results of the research produced interactive learning media based on Camtasia and Wondershare Quiz Creator seen through product validation tests. Validation test of the material from Mathematics Education

Lecturers was 3.41 with valid category, while validation of media experts from the Information Technology Faculty lecturer was 3.6 with valid category. The learning outcomes of students showed that the average score of all students was 76.8. Based on the school KKM (65), average score of all students in the qualifications is complete. The results of student's learning completeness showed that of total number of students more which is equal to or more than the KKM with percentage of completeness of the number of students who complete was 68.7%. This showed that interactive learning media based on Camtasia and Wondershare Quiz Creator was good and suitable for used in mathematics learning on social arithmetic for class VII SMPN 4 Jombang.

Keywords: Interactive Learning Media, Camtasia, Wondershare Quiz Creator, Social Arithmetic

PENDAHULUAN

Perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan akan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Teknologi informasi memiliki dampak positif dalam bidang pendidikan, diantaranya yaitu fasilitas multimedia yang membuat belajar lebih menarik, interaktif, mudah, dan cepat. Penggunaan teknologi informasi dalam proses belajar akan membuat pendidikan lebih efektif dan efisien, hal ini selaras dengan Permendikbud No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, Ketentuan Umum, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menjadikan diri lebih baik. Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Hasbullah, 2009). Pendidikan yang efektif dan efisien membutuhkan media pembelajaran yang tepat. Menurut Asyhar (2012) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan

efektif. Pemakaian media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2011). Merancang media untuk evaluasi pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan dalam keberhasilan pengajaran karena media membantu peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Hasil wawancara pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Jombang menunjukkan bahwa keseluruhan peserta didik belum terlalu aktif untuk bertanya dan terlihat masih minimnya peserta didik yang mampu mengerjakan soal, baik di papan maupun tugas harian. Media pembelajaran yang digunakan penulis adalah teknologi informasi karena sesuai dengan perkembangan zaman sekarang. Salah satu teknologi informasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yaitu *Camtasia* dan *Wondershare quiz creator*. *Camtasia* adalah *software* (perangkat lunak) yang digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop komputer. *Software* ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan *elearnig* (Saka, 2019). Aplikasi *Camtasia* digunakan untuk membuat video yang menampilkan proses pembelajaran agar mudah dipahami oleh peserta didik dan dapat memberikan petunjuk dalam latihan soal pemecahan masalah. Sehingga peserta didik dapat memahami langkah-langkah menjawab soal

serta dapat melihat berulang-ulang jika belum memahaminya (Latif, dkk, 2013).

Wondershare quiz creator merupakan *software* untuk membuat soal, kuis atau tes secara *online* maupun *offline*. Penggunaan *wondershare quiz creator* dalam pembuatan soal sangat familiar/*user friendly*, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya. Hasil publikasi juga beraneka ragam dapat berupa file swf, file [html](#) maupun file exe yang dapat berdiri sendiri (*stand alone*). Melalui *wondershare quiz creator* soal yang disajikan bisa terlihat menarik karena terdapat gambar, suara, dan video. Selain itu, terdapat berbagai macam bentuk soal dan bisa diacak, sehingga dengan metode acak soal ini bisa meminimalisir siswa untuk bekerjasama dengan siswa yang lain. Soal juga bisa dibuat dengan fasilitas keamanan menggunakan *user account/password* untuk menghindari kebocoran soal yang akan diujikan (Utomo, 2015). Penelitian Anita (2013) menyatakan program *wondershare quiz creator* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil diskusi dengan guru matematika kelas VII SMPN 4 Jombang pada tanggal 11 Mei 2020 diperoleh informasi bahwa peserta didik masih lemah dalam menguasai materi matematika. terutama materi aritmatika sosial, maka materi ini peneliti pilih karena penerapannya banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Aritmatika sosial adalah ilmu hitung yang membicarakan tentang sifat bilangan dan dasar pengerjaan tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Harahap, 2010). Peneliti memilih aritmatika sosial sebagai bahan materi, *Camtasia* sebagai media pembuat video pembelajaran, dan *Wondershare Quiz Creator* sebagai media yang dikembangkan secara online dengan berbagai macam bentuk soal sebagai alat evaluasi. Oleh karena itu, penulis termotivasi ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Camtasia*® dan *Wondershare Quiz Creator*® Materi Aritmatika Sosial Kelas VII”.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* (R & D) adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2016). Perkembangan media belajar ini peneliti ini menggunakan model desain pembelajaran ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implement, Evaluate*) dengan dasar pembelajaran bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan media belajar yang tepat sasaran, efektif dan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 4 Jombang semester genap ajaran 2019/2020. Subjek uji coba terbatas sebanyak 29 peserta didik. Alur Penelitian ini yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Pada tahap instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah berupa angket, respon siswa dan tes. Teknik analisis data yang digunakan untuk menghitung angket yang telah terkumpul dari validator yaitu dosen dan praktisi, maupun dari angket respon peserta didik dihitung menggunakan skala likert yang berkriteria lima tingkat. Kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Kriteria penilaian kevalidan bahan ajar

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kepraktisan

Persentase	Tingkat Kevalidan
80% - 100%	Valid/tidak revisi
60% - 79%	Cukup valid/tidak revisi
40% - 59%	Kurang valid/revisi sebagian
0% - 39%	Tidak valid/revisi

Berdasarkan kriteria tersebut, bahan ajar dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor minimal 60% dari seluruh unsur yang terdapat dalam lembar penilaian validitas ahli media, ahli materi dan praktisi

pendidikan.

Kriteria untuk Respon Peserta didik

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Tabel 2. Kualifikasi Respon Peserta Didik

Persentase	Tingkat Kevalidan
80% - 100%	Baik
60% - 79%	Cukup Baik
40% - 59%	Kurang Baik
0% - 39%	Tidak Baik

Berdasarkan kriteria tersebut, bahan ajar dinyatakan baik jika memenuhi kriteria skor minimal 60% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian responden.

HASIL dan PEMBAHASAN

Tahap analisis dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengembangkan sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Karakteristik peserta didik dapat diketahui dari ketercapaian tujuan pembelajaran dan hasil belajar setiap semester yaitu nilai rapot atau biasanya dilihat dari nilai ulangan harian. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti bahwa peserta didik kelas VII SMPN 4 Jombang rata-rata berusia 13 tahun. Peserta didik kesulitan dalam mengerjakan soal, baik di papan maupun tugas harian dan peserta didik.

Tahap analisis materi dilakukan untuk menentukan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum sekolah. Aritmatika sosial dipilih oleh peneliti karena merupakan salah satu bab dalam pelajaran matematika kelas VII. Peneliti hanya mengambil sub materi aritmatika sosial pada bunga tunggal, diskon dan pajak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Pada tahap Analisis dilakukan analisis materi, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Tahap design

dilakukan pembuatan *Camtasia* yang dilakukan dengan tahap pembuatan materi pada *Microsoft Power Point*, pembuatan video, dan yang terakhir upload video di youtube, sedangkan pada tahap pembuatan Wondershare Quiz Creator yang dilakukan dengan tahap pembuatan soal di Wondershare Quiz Creator, selanjutnya yang terakhir yaitu upload soal. Tahap Development dilakukan validasi produk kepada ahli materi dan ahli media. Tahap Implementation dilakukan dengan berdasarkan hasil respon peserta didik dengan jumlah 32 peserta didik dari sekolah SMPN 4 Jombang. Tahap Evaluation dilakukan untuk melihat apakah media pembelajaran interaktif berbasis *Camtasia* dan *Wondershare Quiz Creator* efektif atau tidak efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Hasil analisis data dari ahli materi (dosen pendidikan matematika) terdapat 3,41 dengan kategori valid artinya materi layak digunakan untuk dimasukkan media pembelajar, validasi ahli media (Dosen Fakultas Teknologi Informasi) terdapat 3,6 dengan kategori valid artinya media sudah layak digunakan untuk pembelajaran peserta didik. Hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata seluruh peserta didik terdapat 76,8 Berdasarkan KKM maka nilai rata-rata seluruh peserta didik dalam kualifikasi tuntas. Hasil ketuntasan belajar peserta didik KKM peserta didik adalah 65, menunjukkan bahwa dari jumlah seluruh peserta didik lebih banyak yang sama dengan atau lebih dari KKM. Pada persentase ketuntasan dari jumlah peserta didik yang yang tuntas terdapat 68,7%. Berdasarkan KKM maka nilai dari jumlah peserta didik yang tuntas dalam kualifikasi tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Camtasia* dan *Wondershare Quiz Creator* baik dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi aritmatika sosial kelas VII SMPN 4 Jombang. Berdasarkan penelitian pengembangan dengan penelitian terbatas pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Camtasia* dan *Wondershare Quiz Creator* materi aritmatika sosial kelas VII SMPN 4 Jombang masih banyak kekurangan dan kelemahannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Harahap. 2010. *Analisis Kritik Atas Laporan Keuangan*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Latif, Y., Darmawijoyo, D., & Putri, R.I.I. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Camtasia Pada Pokok Bahasan Lingkaran Melalui Edmodo Untuk Siswa MTS*. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 4(2), 105–114.
- Saka, M. R. G. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Sains dengan Menggunakan Software Camtasia Studio* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Utomo, D. W. 2015. *Pengembangan Sistem Ujian Online Soal Pilihan Ganda dengan Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator*. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 4(3).