

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CAMTASIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SDN 2 TROSO JEPARA

Felinna Kharissatun¹, Aan Widiyono²

^{1,2,3}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Jl. Taman Siswa, Pekeng, Tahunan, Kec. Tahunan, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah

¹sfelinna@gmail.com, ^{2*}aan.widiyono@unisnu.ac.id

Article info:

Received: 22 January 2022 Reviewed: 15 November 2022 Accepted: 5 Desember 2022

DOI: [10.46368/jpd.v10i2.523](https://doi.org/10.46368/jpd.v10i2.523)

Abstract: *The purpose of this study was to determine the effect of using Camtasia videos on mathematics learning outcomes at SDN 2 Troso Jepara in the 2020/2021 academic year. The method is used quantitative research with a quasi-experimental, one group pretest-posttest design. The sample of this study is 38 students of class V SDN 2 Troso Jepara. The form of the test is multiple choice which consist of 25 questions. The data analysis is used kolmogorof-Smirnov and t-test. The use of Camtasia media shows that there is a significant difference in student learning outcomes between the pretest and posttest in mathematics problem solving materials. Based on mean value of the pretest was 56.74, while the mean value of the posttest was 77.79. The increase in between the pretest and posttest scores was 21.05. The results of this analysis can be concluded that the use of camtasia media is very effective because it can improve mathematics learning outcomes.*

Keywords: *camtasia media, mathematics, learning outcomes*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh dari penggunaan video camtasia terhadap hasil belajar matematika di SDN 2 Troso Jepara tahun ajaran 2020/2021. Metode yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen* tipe *one grup pretest-posttest design*. Sampel penelitian ini berjumlah 38 siswa kelas V SDN 2 Troso Jepara. Data tes hasil belajar berbentuk *multiple choice* sejumlah 25 soal. Analisis data yang digunakan adalah *kolmogorof-smirnov* dan uji-t. Dengan penggunaan media camtasia menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nyata tentang hasil belajar siswa antara *pretest* dan *posttest* pada materi materi pemecahan masalah matematika. Dilihat dari nilai rerata *pretest* siswa sebesar 56,74 sedangkan, nilai rerata *posttest* sebesar 77,79. Kenaikan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 21,05. Hasil analisis ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *camtasia* sangat efektif digunakan karena dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

Kata Kunci: media camtasia, matematika, hasil belajar

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dapat membantu siswa agar dapat belajar dengan baik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa mencapai kemajuan secara maksimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Kemajuan tersebut dapat diukur dari pencapaian hasil belajar siswa.

Menurut Silviana Nur Faizah (2017) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada siswa setelah melakukan usaha belajar dari tidak tahu menjadi tahu. Perubahan tingkah laku yang mencakup beberapa aspek diantaranya kognitif (ranah yang berkaitan dengan perilaku yang menekankan pada aspek intelektual), afektif (ranah yang berkaitan dengan sikap maupun nilai) dan psikomotorik (ranah yang berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak individu) (Silfiani, 2019). Septiana, (2018) menjabarkan faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Adapun rinciannya yaitu: 1) Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri siswa yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa. 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar siswa yaitu kondisi lingkungan di luar siswa. 3) Faktor pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan materi-materi pelajaran.

Penelitian ini memfokuskan pada aspek kognitif siswa dengan pertimbangan domain kognitif ini paling banyak disorot dan oleh masyarakat sering digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan belajar seseorang. Pada domain kognitif ini lebih

menekankan pada aspek intelektual yaitu pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir. Apabila hasil belajar yang diperoleh siswa rendah maka dapat dikatakan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar. Nursalam, (2016: 2) memaparkan bahwa tingkat penguasaan siswa dalam mata pelajaran matematika di semua jenjang pendidikan sekitar 34%. Persepsi ini yang mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Hal ini bisa dilihat pada hasil ulangan harian, ujian blok maupun ujian nasional, matematika cenderung memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diberikan kepada semua siswa mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi dikarenakan dapat memberikan bekal kepada mereka supaya memiliki kemampuan untuk dapat berpikir secara logis, sistematis serta memiliki kemampuan untuk dapat bekerjasama dengan baik. Menurut Nursyamsiah et al., (2020: 98) adanya pembelajaran matematika membuat siswa dapat bernalar secara kritis dan lebih siap dalam belajar. Kenyataan menunjukkan bahwa banyak siswa yang berpikir matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membingungkan, khususnya pada materi

pemecahan masalah volume kubus dan balok.

Hal ini sesuai dengan Rizqiyah, (2018) analisis yang dilakukan pada siswa terkait kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal pada KD menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok yaitu siswa mengalami kelemahan dalam menghitung, kesulitan mentransfer pengetahuan, pemahaman bahasa matematika yang kurang dan kesulitan dalam persepsi visual. Materi pemecahan masalah tentang volume kubus dan balok adalah materi yang sulit bagi siswa kelas V di semester dua ini dikarenakan dari tahun ke tahun hasil belajar siswa kelas V pada materi tersebut masih ada yang belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 70 . Kesulitan belajar pada materi tersebut biasanya terletak pada kesulitan dalam menghitung dan menentukan rumus dari volume kubus dan balok serta mentransfer pengetahuan kepada siswa.

Hasil wawancara dengan Ibu Siti Zuniah, S.Pd. selaku guru kelas V SDN 2 Troso Jepara menyampaikan bahwa sebagian besar siswa berpikir matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, khususnya pada materi pemecahan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok. Hal ini dapat dilihat dari perolehan

nilai siswa pada saat ulangan harian sebanyak 40% dari 38 siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan yang 60% sudah cukup bagus tetapi belum memuaskan. Adapun KKM yang ditetapkan sekolah ada ≥ 70 . Hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran saat mengajar sehingga siswa bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran. Alokasi waktu pembelajaran yang kurang dikarenakan siswa kesulitan dalam mentransfer pengetahuan, kesulitan menghitung perkalian dan menentukan rumus yang harus digunakan untuk menyelesaikan soal tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis melakukan penelitian melalui media berupa video pembelajaran berbasis *camtasia*. *Camtasia* merupakan salah satu jenis media audio visual (video). Media video merupakan media yang menyajikan gambar bergerak dan suara sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Menurut (Hadi, 2017: 100) video merupakan salah satu bentuk dari media pembelajaran yang memuat pesan dalam bentuk gambar bergerak dan suara sehingga objek pembelajaran bentuk konsep, prinsip, fakta dan prosedur dapat tersaji dengan baik dan pada akibatnya siswa mudah memahami materi tersebut. Suprihatiningrum, (2013: 321)

memaparkan manfaat media pembelajaran yaitu: 1) Memperjelas proses pembelajaran. 2) Meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa. 3) Meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga. 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. 5) Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja. 6) Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. 7) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. 8) Mengkonkretkan materi yang abstrak. 9) Membantu mengatasi keterbatasan pancaindera manusia. 10) Menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas. 11) Meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran.

Penulis memilih video *camtasia* dikarenakan media tersebut cukup berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman maupun pencapaian hasil belajar siswa. Menurut Gultom & Hernawaty, (2020) hasil belajar siswa di kelas VII SMP Swasta Riama Medan dengan menggunakan media pembelajaran *camtasia studio 8* menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar tanpa menggunakan media video *camtasia*.

Adapun kelebihan dari *camtasia studio* menurut Dariyadi, (2016) sebagai

berikut: 1) Memiliki kualitas video yang cukup baik. 2) Pengoperasian yang mudah dan sederhana sehingga setiap orang dapat membuat video tutorial secara profesional dengan waktu yang relatif singkat. 3) Dapat merekam halaman *web*, *software* aplikasi dan lainnya pada layar komputer. 4) *Camtasia* tidak membutuhkan *server*. 5) *Camtasia* menyediakan *fitur editing* lanjut. *Camtasia studio* dilengkapi dengan fasilitas *editing* lebih lanjut untuk meningkatkan kebutuhan multimedia pada video. 6) Tidak ada batasan dalam *format file*. 7) *Compatible* dengan *tools* lainnya.

Mendasar dari fenomena tersebut, tujuan penelitian ini memfokuskan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *camtasia* terhadap hasil belajar matematika kelas V SDN 2 Troso Pecangaan Jepara tahun ajaran 2020/2021. Harapannya dapat dijadikan sebagai sumber rujukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa. Sehingga hasil belajar siswa meningkatkan dan mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah (Widiyono, 2021a, 2021b).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen tipe *one grup pretest-posttest design*. Subyek penelitian ini

adalah siswa kelas V SDN 2 Troso Jepara. Populasi ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 2 Troso Pecangaan Jepara tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah berjumlah 38 siswa yang terdiri dari 24 laki-laki dan 14 perempuan. Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini yaitu variabel independen adalah media camtasia dan variabel dependennya adalah hasil belajar matematika siswa. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal. Instrumen yang digunakan berupa soal *pretest* dan *posttest* (Widiyono, 2020).

Teknik analisis data kuantitatif menggunakan statistik SPSS 25.0 yang meliputi uji prasyarat: uji normalitas, uji linieritas data, uji multikolonieritas dan uji uji homogenitas, sedangkan uji hipotesis menggunakan uji-t.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan program aplikasi IBM SPSS *Statistics* versi 25.

2. Uji Linieritas Data

Pengujian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistics* versi 25. Uji tersebut dapat dilihat pada tabel Anova dengan kriteria signifiakansi *deviation from linearity* > 0,05 maka

dinyatakan ada hubungan yang linier antara variabel bebas dan terikat.

3. Uji Multikolonieritas

Semakin besar *tolerance* dan semakin kecil VIF, maka semakin kecil juga terjadinya masalah multikolonieritas. Namun, beberapa penelitian menyebutkan jika nilai *tolerance* lebih besar dari 10.00 maka tidak terjadi multikolonieritas. Uji ini dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistics* versi 25.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t. Uji-t atau t-test merupakan teknik analisis statistik yang dapat dipergunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dipenden. Uji-t dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistics* versi 25. Adapun ketentuan dari uji hipotesis dengan uji-t (*t-test*) sebagai berikut:

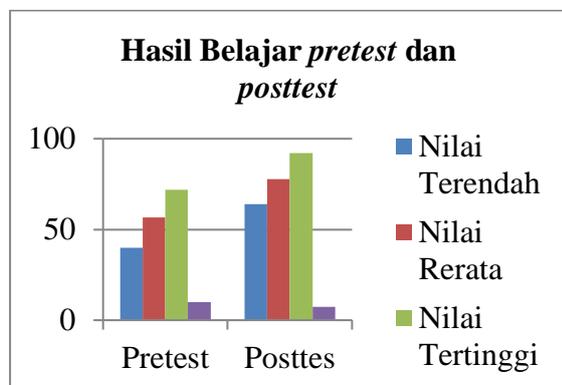
- Taraf signifikansi (α) = 0,05 atau 5%
- Kriteria yang digunakan dalam uji-t adalah:
 - H_0 diterima apabila $Sig > 0,05$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$
 - H_0 ditolak apabila $Sig < 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$

Apabila H_0 diterima maka tidak terdapat pengaruh penggunaan media video berbasis camtasia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Sebaliknya, jika H_0 ditolak, maka terdapat pengaruh penggunaan media video berbasis camtasia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan yang dibahas pada bagian pendahuluan. Penggunaan media *camtasia* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Adapun hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa setelah mengerjakan soal pilihan ganda dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 1. Hasil belajar *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan gambar diagram di atas, terlihat jelas perbedaan antara hasil belajar *pretest* (pembelajaran tanpa menggunakan media *camtasia*) dengan hasil belajar *posttest* (pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran). KKM yang ditetapkan sekolah adalah ≥ 70 . Hasil belajar *pretest* menunjukkan bahwa nilai terendah adalah 40, nilai tertinggi

adalah 72, nilai rerata adalah 56,74 dan standar deviasi sebesar 9,88. Siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 2 siswa dan yang mendapatkan di bawah KKM sebanyak 36 siswa.

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai terendah adalah 64, nilai tertinggi adalah 92 dan nilai rerata adalah 77,79. Siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 32 siswa dan yang mendapatkan di bawah KKM sebanyak 6 siswa. Dilihat dari nilai rerata *pretest* siswa sebesar 56,74 sedangkan, nilai rerata *posttest* sebesar 77,79. Kenaikan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar matematika sebesar 21,05. Sehingga, dapat terlihat secara jelas adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 2 Troso Jepara dengan bantuan penggunaan media video berbasis *camtasia*.

Tes hasil belajar dilakukan dengan melihat hasil analisis uji prasyarat dan uji hipotesis berikut ini:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,200 sedangkan nilai α sebesar 0,05 yang artinya nilai signifikansi $> \alpha$ atau $0,200 > 0,05$. Maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas Data

Uji linieritas data menunjukkan bahwa nilai signifikansi *deviation from*

linearity adalah sebesar 0,773 sedangkan nilai α sebesar 0,05 yang artinya nilai signifikansi $> \alpha$ atau $0,773 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang linier antara variabel *dependen* (hasil belajar) dan *variabel independent* (media video) yang digunakan dalam penelitian ini.

3. Uji Multikolonieritas

Uji multikolonieritas menunjukkan bahwa nilai VIF sebesar 1,000 dan nilai *Tolerance* sebesar 1,000 yang artinya jika nilai VIF $< 10,0$ atau $1,000 < 10,0$ maka dapat nyatakan bahwa data tersebut tidak terjadi gejala multikolonieritas. Sedangkan pada nilai *Tolerance* menunjukkan bahwa nilai *Tolerance* $> 0,10$ atau $1,000 > 0,10$ maka tidak terjadi gejala multikolonieritas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini tidak terjadi gejala multikolonieritas.

4. Uji Hipotesis

Uji-t atau t-test merupakan teknik analisis statistik yang dapat dipergunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Uji-t dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistics* versi 25.

Tabel 1. Uji-t

Paired Samples Test			
<i>Pretest – Posttest</i>	Std. Dev.	Std. Error Mean	Sig. (2-tailed)
Pair 1	6,076	,986	,000

Uji-t menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai α sebesar 0,05 yang artinya nilai signifikansi $< 0,05$ atau $0,000 < 0,005$. Dengan melihat kriteria pengambilan keputusan pada pengujian hipotesis uji-t, maka diperoleh keputusan yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh penggunaan media *camtasia* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan media video memiliki kelebihan diantaranya: 1) Memperjelas proses pembelajaran. 2) Meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa. 3) Meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga. 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. 5) Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja. 6) Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. 7) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. 8) Mengkonkretkan materi yang abstrak. 9) Membantu mengatasi keterbatasan pancaindera manusia. 10) Menyajikan objek pelajaran berupa benda atau

peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas. 11) Meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran (Suprihatiningrum, 2013).

Deskripsi data memperlihatkan bahwa nilai hasil belajar matematika pada materi pemecahan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok sebelum menggunakan media *camtasia* dalam meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan nilai rerata *pretest* siswa sebesar 56,74 sedangkan, nilai rerata *posttest* sebesar 77,79. Kenaikan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar matematika sebesar 21,05. Sehingga, dapat terlihat secara jelas adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 2 Troso Jepara dengan bantuan penggunaan media video berbasis *camtasia*. Senada dengan penelitian Septiana, (2018: 54) memaparkan bahwa hasil belajar siswa saat *pretest* menunjukkan nilai rerata sebesar 43,3 yang menunjukkan kemampuan awal siswa. Kemudian setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan media video nilai rerata *posttest* siswa sebesar 68,76. Kenaikan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa sebesar 25,46. Hasil ini membuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih. Pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan perangkat keras selama

proses pembelajaran seperti proyektor film, *tape recorder* dan proyeksi visual yang lebar. Hal ini dikarenakan media video mampu memberikan materi yang dapat diseragamkan dan proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, mengefisiensi dalam waktu dan tenaga serta meningkatkan kualitas hasil belajar (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Selanjutnya hasil penelitian oleh Novita et al., (2019: 71) menunjukkan hasil penelitian bahwa ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen adalah 85%, sedangkan ketuntasan hasil belajar kelas kontrol sebesar 75%. Kenaikan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 10%. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran audio visual video terhadap hasil belajar siswa. Jenis media audio visual yang digunakan adalah video subtema 1 keberagaman budaya bangsaku. Hal ini dikarenakan media pembelajaran merupakan alat-alat yang digunakan ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikannya kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa (Jannah, 2017).

Sementara itu, penelitian oleh Gultom & Hernawaty, (2020: 57) memaparkan bahwa hasil belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran

camtasia sebesar 87,73, sedangkan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *camtasia* sebesar 58,80. Kenaikan hasil belajar siswa sebesar 28,93. Hasil ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan menggunakan media pembelajaran *camtasia* terhadap hasil belajar siswa, di mana hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *camtasia* studio 8 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan *camtasia* merupakan salah satu solusi lengkap untuk menciptakan video profesional dan siapapun dapat merekam, menciptakan satu pelajaran penuh video gerak atau presentasi dengan pasti dan dapat mengimport hasil video dalam beberapa jenis penyimpanan sesuai dengan kebutuhan (Mustova, 2019: 25). Melalui hasil pengembangan penggunaan multimedia interaktif, proses kegiatan pembelajaran dapat lebih optimal (Haqih et al., 2022; Khoiriyatussoliha et al., 2022; Mahanani et al., 2021).

Berdasarkan data yang peneliti kumpulkan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *camtasia* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDN 2 Troso Pecangaan Jepara. Hal tersebut terbukti pada hasil *pretest* nilai maksimum siswa sebesar 72 sedangkan nilai

terendahnya 40. Dan hasil *posttest* nilai maksimum siswa sebesar 92 sedangkan nilai terendahnya 64. Nilai rerata *pretest* siswa sebesar 56,74 sedangkan rerata *posttest* siswa sebesar 77,79. Kenaikan hasil belajar siswa sebesar 21,05. Hal ini diperkuat dengan uji hipotesis yaitu uji-t diperoleh nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ atau $0,000 < 0,005$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah diperoleh simpulan bahwa, penggunaan video pembelajaran berbasis *camtasia* terhadap hasil belajar matematika pada siswa berpengaruh secara positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 2 Troso Pecangaan Jepara. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada saat *pretest* menunjukkan nilai rerata sebesar 56,74 sedangkan, saat *posttest* (menggunakan media video) hasil nilai rerata yang diperoleh siswa sebesar 77,79. Kenaikan hasil belajar *pretest* dengan *posttest* sebesar 21,05. Perbedaan ini diperkuat dengan uji-t diperoleh nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ atau $0,000 < 0,005$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video berbasis *camtasia* terhadap

hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Untuk itu, kami berharap melalui penelitian yang sudah kami lakukan dapat dijadikan acuan dalam pengembangan pendidikan khususnya dalam peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media audio visual berbasis camtasia

DAFTAR PUSTAKA

- Dariyadi, M. W. (2016). Penggunaan Software “Camtasia Studio” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ict. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, 2, 207–2019.
- Gultom, F., & Hernawaty, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Camtasia Studio 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas VII Smp Swasta Riama Medan. *Jurnal Pendidikan Religius*, 2(1), 48–58.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017*, 96–102.
- Haqih, M. K., Hakim, Z. R., & Pribadi, R. A. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis software articulate storyline pada kegiatan pembelajaran tematik. *Jurnal pendidikan dasar*, 10(1), 33–44.
- Jannah, N. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V*. hal 15.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Khoiriyatussolihah, N., Sutrisno, S., & Wardhani, P. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran siklus air tiga dimensi pada pembelajaran ipa kelas v sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dasar*, 10(1), 17–32.
- Mahanani, R. T., Efendi, N., & Wijayanto, A. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis e-learning dalam meningkatkan hasil belajar ipa kelas vi madrasah ibtidaiah. *Jurnal pendidikan dasar*, 9(2), 169–181.
- Mustova, M. (2019). *Pengembangan media pembelajaran Matematika pada materi sudut di kelas IV MI dengan menggunakan Multimedia Camtasia Studio 8.0*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nursalam, N. (2016). Diagnostik Kesulitan Belajar Matematika: Studi Pada Siswa Sd/Mi Di Kota Makassar. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 19(1), 1–15. <https://doi.org/10.24252/lp.2016v19n1a1>
- Nursyamsiah, G., Savitri, S., Yuspriyati, D. N., & Zanthi, L. S. (2020). Analisis kesulitan siswa SMP kelas VIII dalam menyelesaikan soal materi bangun ruang sisi datar. *Maju*, 7(1), 98–102.
- Rizqiyyah, N. F. (2018). *Analisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal matematika pada kompetensi dasar menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok kelas V MI Nashrul Fajar Semarang tahun pelajaran 2017/2018*. UIN Walisongo.

- Septiana, G. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen di MTs Raudlatul Ulum Pasirgadung – Mancak Kab. Serang). *UIN SMH Banten Institutional Repository*, 2(1), 26–32.
- Silfiani, S. (2019). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Scribe Berbasis Embedded Test terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMAN 17 Bone Kabupaten Bone*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Silviana Nur Faizah. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1(2).
- Suprihatiningrum, J. (2013). Strategi pembelajaran teori dan aplikasi. *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*.
- Widiyono, A. (2021a). Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD. *Prosiding Seminar Nasional Digitalisasi Pendidikan Di Tingkat Satuan Pendidikan*, 3, 12–21. <https://prosiding.iahntp.ac.id>
- Widiyono, A. (2021b). Penerapan ZD SOft Screen Recorder terhadap Hasil Belajar Materi PAP & PAN di Era New Normal. *Prosiding Seminar Nasional Arah Kebijakan Pendidikan Dan Kajian Riset Di Era New Normal*, 3(1), 269–280.
- Widiyono, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Whatsapp Group Terhadap Hasil Belajar IPA SD di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, Vol.5, No.1. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/1128>