



## ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL CAMTASIA STUDIO PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SMK

Jogi Manurung<sup>1</sup>, Ira Miyarni Sustianingsih<sup>2</sup>, Sarkowi<sup>3</sup>

Universitas PGRI Silampari<sup>1,2,3</sup>

[Jogiboy03@gmail.com<sup>1</sup>](mailto:Jogiboy03@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan Camtasia Studio pada mata pelajaran sejarah di kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Kota Lubuk Linggau. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini yaitu observasi, wawancara, serta penyebaran angket kepada siswa Kelas X TKJ II. Prosedur analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data model Miles & Huberman, mencakup tahapan analisis data sebagai berikut reduksi data, penyajian data, serta verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual yang ke dalam berkas video melalui Camtasia Studio, dapat meningkatkan daya tarik, keterlibatan siswa, serta mengatasi rendahnya kualitas pembelajaran di kelas. Kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan Camtasia Studio dinyatakan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** Camtasia Studio, Media Audio Visual, Sejarah

### ABSTRACT

*The purpose of this study is to analyze the use of audio-visual-based learning media using Camtasia Studio in history subjects in class X of State Vocational High School 3 Lubuk Linggau City. The research method used is a descriptive method with a qualitative approach, the data collection techniques used in this study are observation, interviews, and the distribution of questionnaires to Class X TKJ II students. The data analysis procedure used in this study, namely Miles & Huberman model data analysis, includes the following stages of data reduction, data presentation, and verification. The results of this study show that audio-visual learning media that is embedded in video files through Camtasia Studio, can increase the attractiveness, student involvement, and overcome the low quality of learning in the classroom. The conclusion of the research results is as follows: audio-visual learning media using Camtasia Studio is declared feasible to be used as a means of learning history.*

**Keywords:** Camtasia Studio, Audio Visual Media, History

## PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Salah satu bentuk potensinya adalah keterampilan spiritual, yang mencakup pemahaman terhadap nilai-nilai keagamaan, penguasaan ilmu pengetahuan secara mendalam, serta pengendalian perilaku emosional. Pendidikan merupakan kunci utama bagi kemajuan bangsa. Tanpa pendidikan, tiap individu tidak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal.

Tujuan pendidikan adalah Seperangkat sasaran ke mana pendidikan itu diarahkan selain itu tujuan pendidikan dapat dimaknai sebagai suatu sistem nilai yang disepakati kebenaran dan kepentingannya yang ingin dicapai melalui berbagai kegiatan baik di jalur pendidikan sekolah maupun luar sekolah (Aryanto et al., 2021). Dengan demikian, tujuan pendidikan dapat tercapai melalui kegiatan pembelajaran, baik pada jalur pendidikan formal maupun nonformal. Selain itu, pendidikan berperan dalam mendorong perubahan perilaku (psikologis) peserta didik serta menanamkan nilai-nilai karakter, moral, dan pengetahuan.

Belajar adalah “Kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik (Rahman, 2021). Belajar memberikan dampak positif, terutama dalam membentuk pemahaman serta perubahan perilaku peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran

perlu dilakukan secara berulang agar pengetahuan yang dimiliki dapat berkembang secara optimal.

Teknologi pendidikan berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi di kelas. Teknologi pendidikan merupakan proses yang terus berkembang dan berfungsi untuk memperbaiki serta meningkatkan pembelajaran melalui pemanfaatan sarana yang tersedia (Maruli, 2024). Dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan berkontribusi dalam memperbaiki kualitas dan meningkatkan mutu pembelajaran secara efektif.

Media pembelajaran adalah alat bantu guru untuk melakukan proses pembelajaran di kelas (Lillihata et al., 2022). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu sesuatu materi dalam mengajar serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran (Julita & Dheni Purnasari, 2022).

Pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Faizah, 2024). Maka dari itu pembelajaran membutuhkan tahapan dalam meningkatkan pengetahuan individu agar memperoleh pengetahuan.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah menurunnya kualitas pembelajaran di kelas X TKJ II akibat kurangnya integrasi antara buku teks dan teknologi pendidikan yang telah disediakan oleh pihak sekolah. Teknologi pendidikan yang dimaksud adalah proyektor yang berfungsi untuk menampilkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 24 Januari 2024, diketahui bahwa

kegiatan pembelajaran di kelas tersebut, khususnya pada mata pelajaran Sejarah, berlangsung secara dinamis. Namun, capaian hasil belajar cenderung menurun apabila proses pembelajaran tidak didukung oleh media berbasis teknologi audio-visual yang disajikan dalam bentuk video.

Penelitian terdahulu yang sejenis sudah banyak dilakukan antara lain sebagai berikut penelitian (Minarti, 2022) berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Camtasia Studio Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 11 Medan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yaitu guru tersebut dituntut untuk pembuatan media pembelajaran terkadang ada sebagian yang kurang paham tentang media pembelajaran dan sebagian paham tentang media pembelajaran, pada kenyataannya media pembelajaran tersebut ketinggalan zaman atau belum memuaskan. Metode yang digunakan penelitian ini yaitu metode deskriptif dan fokus pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* dengan tambahan aplikasi Camtasia Studio. Materi yang dipaparkan dalam penelitian ini yaitu materi pokok Sistem Pencernaan Makanan. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 183 siswa khusus kelas XI yang terdiri atas lima kelas. Hasil penelitian menunjukkan Uji kelayakan media pembelajaran menurut ahli media pembelajaran (mahasiswa dan guru) memperoleh persentase rata-rata sebesar 75,96%, dan hasil angket persepsi siswa terhadap media diperoleh persentase rata-rata sebesar 76,32% dan 81,21%. Hasil analisa data diperoleh bahwa

tingkat penguasaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran adalah 78,38% dan 78,11%. Di kelas XI IPA 1 terdapat 31 siswa yang tuntas (83,78%) dari 37 siswa dan di kelas XI IPA 2 terdapat 33 siswa (89,19%) yang tuntas dari 37 siswa, secara klasikal ketuntasan belajar telah terpenuhi. Ketercapaian tujuan pembelajaran khusus (TPK) untuk kedua kelas adalah 100%, dan dari hasil observasi secara keseluruhan adalah baik. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi Camtasia Studio ini dikategorikan berhasil di buktikan dengan uji kelayakan media memperoleh persentase sekitar 75,96%, hasil ketercapaian tujuan pembelajaran khusus untuk kedua kelas memperoleh persentase 100%. Selanjutnya penelitian oleh (Sampini, 2021) berjudul “Penggunaan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Camtasia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Ruang.” Permasalahan dalam penelitian ini yaitu siswa khususnya kelas XII IPS -1 kurang minat dan ketuntasan pembelajaran rendah. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan dan juga termasuk penelitian deskriptif, subjek penelitian ini sebagai berikut siswa-siswi kelas XI I IPS -1 berjumlah 33 siswa. Lokasi penelitian ini yaitu SMA Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto Kabupaten Mojokerto. Hasil penelitian menunjukkan media video tutorial dengan Camtasia dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari 54,54 % pada siklus I dan 90,90 % pada siklus II. Simpulan penelitian ini adalah penerapan media video tutorial dengan Camtasia dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi bangun

ruang pada siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Dawarbla ndong, Kab. Mojokerto Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian (Nur, 2023) berjudul “Komparasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media *PowerPoint* Berbasis Camtasia Studio 8 Dengan Media *PowerPoint* 2013 Kelas XI SMK Negeri 1 Pangkep” permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagian siswa tidak menyukai mata pelajaran matematika dikarenakan bersifat abstrak. Hasil belajar siswa di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Klasikal) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu quasi experiment/eksperimen semu, populasi pada penelitian ini sebagai berikut siswa kelas XI Perkantoran 1,2 dan 3 yang secara keseluruhan ada 3 kelas di SMK Negeri 1 Pangkep tahun ajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan (1) rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *PowerPoint* 2013 sebesar 86,61 sementara rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *PowerPoint* berbasis Camtasia studio 8 sebesar 82,96. (2). Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *PowerPoint* berbasis camtasia studio 8 dengan media *PowerPoint* 2013 dengan hasil uji Independent simple t-test sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 (3) hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media *PowerPoint* 2013 lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *PowerPoint* berbasis camtasia studio 8 dengan melihat hasil belajar rata-rata kedua kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terdapat perbedaan pada penelitian sebelumnya salah satunya yaitu berfokus pada uji kelayakan media pembelajaran, tingkat penguasaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran, berbeda dengan penelitian ini yang akan diteliti fokus pada penelitian ini yaitu untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio-visual menggunakan Camtasia Studio.

Oleh karena itu, peneliti akan menerapkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung untuk mengatasi penurunan kualitas belajar peserta didik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio-visual menggunakan Camtasia Studio pada mata pelajaran Sejarah di kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Kota Lubuk Linggau? Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio-visual menggunakan Camtasia Studio pada mata pelajaran Sejarah di kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Kota Lubuk Linggau.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, sebagai solusi atas rendahnya kualitas pembelajaran di kelas.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk menguraikan data faktual di lapangan, seperti fenomena atau peristiwa yang ditemukan oleh

peneliti. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 3 Kota Lubuk Linggau dengan subjek sebagai berikut siswa dan siswi kelas X TKJ II dengan jumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif sebagai berikut: observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Prosedur analisis data pada penelitian ini menggunakan model Miles & Huberman yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Data temuan penelitian dianalisis berdasarkan prosedur model Miles dan Huberman mencakup tiga tahapan sebagai berikut: Tahap pertama, reduksi data merupakan tahap dalam proses pengumpulan dan pemilihan data yang relevan dengan topik penelitian. Tahap kedua, setelah peneliti mengumpulkan temuan dan memilih data yang sesuai dengan fokus penelitian. Tahap ketiga, kemudian melakukan pengecekan dengan cara triangulasi data sampai data yang dianalisis jenuh.

## **HASIL PENELITIAN**

Hasil penelitian yang dilakukan di lapangan, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan observasi (pengamatan), kemudian peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Novi Rianti, S.Pd. Selaku Guru Pengampu Mata Pelajaran Sejarah, dan melakukan penyebaran angket khusus siswa kelas X TKJ II. Dari hasil penelitian tersebut, diperoleh data-data sebagai berikut:

### **Hasil Observasi (Pengamatan)**

Peneliti melakukan observasi lingkungan sekolah yaitu SMK Negeri 3 Kota Lubuklinggau, dari hasil temuan observasi. Peneliti menemukan bahwasanya SMK

Negeri 3 Kota Lubuklinggau fasilitas yang disediakan pihak sekolah mencukupi, dan hasil dari wawancara dengan ibu Novi Rianti selaku guru pengampu sejarah sesuai apa yang peneliti temukan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, peneliti melihat bahwa fasilitas yang disediakan oleh sekolah sudah cukup dan memadai. Dari hasil tersebut, peneliti menggunakan sarana yang tersedia di sekolah, yaitu peralatan digital berupa proyektor untuk kegiatan penelitian. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa saat melaksanakan penelitian di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran, siswa terlihat berkonsentrasi dan memperhatikan media yang ditampilkan. Respons siswa menunjukkan bahwa mereka sangat antusias dan aktif dalam proses belajar, serta hal ini dapat meningkatkan minat belajar mereka. Media yang ditampilkan memiliki kualitas gambar yang jelas tanpa gangguan dari proyektor, dan suara yang dihasilkan juga jelas serta tidak bising.

### **Hasil Penggunaan Aplikasi Camtasia Studio**

Dari penggunaan aplikasi/perangkat lunak Camtasia Studio dapat peneliti temukan bahwa perangkat lunak Camtasia Studio dapat merekam layar monitor dan menyimpan ke dalam file video MP4. Fitur Camtasia Studio ini sangat sederhana dan efisien untuk memodifikasi hasil rekaman video tersebut.

Perangkat lunak Camtasia Studio membantu khususnya pemula dalam bidang konten kreator, pendidik, dan sebagainya. Perangkat lunak Camtasia Studio menyediakan kualitas perekam layar beresolusi

HD, dan hasil suara dari perangkat lunak Camtasia Studio ini jernih tanpa kotor (noise). Kekurangan perangkat lunak Camtasia Studio fitur dalam perangkat lunak Camtasia Studio kurang lengkap, dikarenakan perangkat lunak Camtasia Studio peneliti pakai ini versi lama, untuk versi baru dapat bonus fitur AI (Artificial Intelligence).

Berdasarkan hasil penggunaan perangkat lunak Camtasia Studio maka dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan perangkat lunak Camtasia Studio mudah digunakan secara sederhana, dan dapat diaplikasikan ke dalam proses pembelajaran di kelas. Aplikasi Camtasia Studio bisa digunakan khususnya untuk pendidikan yaitu Guru, tetapi saat ini peneliti yang menggunakan Aplikasi Camtasia Studio sebagai perangkat lunak pendukung pembelajaran di kelas.

### **Hasil Analisis Wawancara**

Peneliti mengadakan wawancara dengan guru sejarah, Ibu Novi, yang ditanya, "Apakah SMK ini memiliki fasilitas yang memadai untuk kebutuhan pembelajaran di kelas?". Hasil wawancara dari Ibu Novi Rianti, S.Pd adalah, "Dari sudut pandang saya, SMK Negeri 3 Kota Lubuklinggau ini memiliki fasilitas yang cukup, termasuk teknologi seperti proyektor, serta tempat belajar, dan lain-lain".

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa SMK Negeri 3 Kota Lubuklinggau memiliki fasilitas yang cukup memadai. Ruang-ruang untuk jurusan, terutama jurusan TKJ dan DPIB, dilengkapi dengan alat seperti proyektor, speaker, dan stop kontak listrik.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa setiap jurusan menyediakan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan para guru dalam proses belajar mengajar serta kebutuhan siswa. Ruangan yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas tersebut dapat mendukung kegiatan pembelajaran dengan baik. Selain itu, menurut Ibu Novi Rianti, guru pengampu sejarah, media pembelajaran yang digunakan sangat baik dan dapat menarik perhatian siswa, meskipun ada kekurangan dalam media tersebut, yaitu suara yang dihasilkan kurang keras karena kualitas pengeras suara dari proyektor yang tidak optimal.

### **Hasil Tanggapan Respons Siswa**

Pada saat melakukan penelitian di dalam kelas, peneliti mengamati bahwa peserta didik fokus pada media yang ditampilkan, dengan kemudian peneliti melakukan lontaran pertanyaan dan peserta didik berebutan menjawab pertanyaan dari peneliti.

Maka dari itu, para peneliti menyatakan bahwa sarana belajar yang ditunjukkan dapat mendukung jalannya proses pembelajaran, serta menjadikan sarana tersebut sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar di kelas. Dari informasi yang telah dikumpulkan, terdapat temuan bahwa media pembelajaran yang berbasis audio visual yang menggunakan aplikasi Camtasia Studio sangat berguna dan membantu siswa dalam mengatasi masalah belajar, sekaligus memberikan motivasi untuk belajar.

### **Hasil Analisis Kuesioner**

Hasil persentase kuesioner respons peserta didik pada suasana belajar di kelas Berdasarkan

informasi yang didapatkan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

**Tabel 1. Suasana Belajar di Kelas.**

<b>No. item</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Keterangan Jawaban</b>			
		<b>STS 1</b>	<b>TS 2</b>	<b>S 3</b>	<b>SS 4</b>
2	Saya fokus belajar dengan suasana kelas yang hening tanpa gangguan dari orang lain.	1 (1%)	2 (4%)	15 (45%)	17 (68%)
1	Saya tidak fokus belajar dengan suasana kelas yang tidak kondusif.	5 (20%)	2 (6%)	20 (40%)	8 (8%)

Hasil survei pada pertanyaan kedua menunjukkan bahwa saya lebih mudah belajar dalam kelas yang tenang tanpa gangguan dari orang lain saat melakukan penelitian. Data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Camtasia Studio saat suasana belajar di kelas terlihat dari jumlah siswa yang memilih opsi Sangat Tidak Setuju, yang hanya ada 1 Siswa dengan persentase 1%. Selanjutnya, ada 2 Siswa yang menyatakan Tidak Setuju dengan persentase 4%. Untuk yang menjawab Setuju, terdapat 15 Siswa dengan persentase 45%, sementara yang menjawab Sangat Setuju

berjumlah 37 Siswa dengan persentase 68%. Dalam hal pernyataan negatif item pertama, sebanyak 5 Siswa menjawab Sangat Tidak Setuju dengan persentase 20%. Kemudian, 2 Siswa memilih Tidak Setuju dengan persentase 6%, sedangkan 20 Siswa menyatakan Setuju dengan persentase 40%. Akhirnya, terdapat 8 Siswa yang memilih Sangat Setuju dengan persentase 8%.

Berdasarkan hasil data kuesioner respons peserta didik terhadap suka mata pelajaran sejarah sebagai berikut:

**Tabel 2. Suka Mata Pelajaran Sejarah**

<b>No. Item</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Keterangan Jawaban</b>			
		<b>STS 1</b>	<b>TS 2</b>	<b>S 3</b>	<b>SS 4</b>
1	Saya suka Mata Pelajaran Sejarah karena ingin tahu peristiwa kejadian yang dimasa lampau.	-	1 (2%)	19 (57%)	15 (10%)
2	Saya bosan dengan mata pelajaran sejarah, dikarenakan hanya mempelajari peristiwa kejadian di masa lampau.	9 (6%)	18 (13%)	4 (3%)	4 (3%)

Dari hasil kuesioner yang diisi oleh peserta didik pada pertanyaan pertama yang menyatakan bahwa mereka menyukai pelajaran sejarah karena ingin mengetahui kejadian di masa lalu, tidak ada siswa yang menjawab Sangat Tidak Setuju, sedangkan 2 Siswa menjawab Tidak Setuju dengan persentase 1%. Ada 19

Siswa yang Setuju, yang mewakili 14%, dan 14 Siswa merasa Sangat Setuju, dengan persentase 40%. Berbeda dengan pertanyaan negatif pada item kedua, di mana 9 Siswa menjawab Sangat Tidak Setuju dengan persentase 6%, dan 18 Siswa memilih Tidak Setuju, setara dengan 13%. Hanya 4 Siswa yang menjawab

Setuju, yang berjumlah 3%, dan 4 Siswa lainnya merasa Sangat Setuju, juga dengan persentase 3%.

Menurut hasil data dari kuesioner mengenai tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang

menggunakan audio visual dengan perangkat lunak Camtasia Studio yang diubah menjadi MP4, dapat diuraikan sebagai berikut:

**Tabel 3. Media Pembelajaran**

No. Item	Pernyataan	Keterangan Jawaban			
		STS 1	TS 2	S 3	SS 4
1	Saya Tidak suka/ kurang cocok dengan pembelajaran menggunakan media dikarenakan media yang ditampilkan membuat saya tidak tertarik.	13 11%	31 36%	24 18%	12 10%
2	Saya suka dengan pembelajaran yang menggunakan media, karena media yang ditampilkan membuat saya fokus dan tertarik, daripada hanya pembelajaran menggunakan buku teks.	4 3%	11 11%	27 35%	24 26%

Data dari kuesioner mengenai tanggapan peserta didik pada item pertama yang bernada negatif menunjukkan bahwa mereka merasa tidak suka atau kurang cocok dengan media pembelajaran. Alasan mereka adalah karena media yang ditampilkan tidak menarik perhatian mereka. Sebanyak 13 siswa memberikan jawaban Sangat Tidak Setuju, yang setara dengan persentase 11%. Sementara itu, 31 siswa memilih Tidak Setuju, yang berarti 36%. Ada 24 siswa yang menjawab Setuju, dengan persentase 18%, dan 12 siswa menyatakan Sangat Setuju,

yang berbanding 10%. Kontras dengan item kedua yang bersifat positif, hanya 4 siswa yang menjawab Sangat Tidak Setuju, atau 3% dari total responden. Lalu, 11 siswa memberikan jawaban Tidak Setuju, setara dengan persentase 11%. Sebanyak 27 siswa memilih Setuju, dengan persentase sebesar 35%, sedangkan 24 siswa menjawab Sangat Setuju, dengan persentase 26%.

Berdasarkan hasil data kuesioner respons peserta didik terhadap pernyataan waktu belajar sebagai berikut:

**Tabel 4. Waktu Belajar**

No. Item	Pernyataan	Keterangan Positif			
		STS 1	TS 2	S 3	SS 4
1	Saya bosan, jika durasi waktu tampilan media pembelajaran Panjang.	8 32%	10 30%	13 26%	4 4%
2	Saya senang, jika durasi waktu tampilan media pembelajaran Panjang.	4 4%	12 24%	14 42%	5 20%

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap para siswa mengenai pernyataan negatif "Saya merasa bosan jika waktu tampilan

media pembelajaran terlalu lama," terdapat 8 siswa yang memberikan jawaban Sangat Tidak Setuju, dengan persentase 32%. Sedangkan 10 siswa

menjawab Tidak Setuju, yang menunjukkan 30%, diikuti oleh 13 siswa yang Setuju dengan persentase 26%, dan 4 siswa yang menjawab Sangat Setuju dengan persentase 4%. Untuk pernyataan positif, terdapat 4 siswa yang memilih Sangat Tidak Setuju dengan persentase 4%, sementara 12 siswa menjawab Tidak Setuju, 14 siswa Setuju dengan persentase 42%, dan 5 siswa menjawab Sangat Setuju dengan persentase 20%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dirangkum bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis audio visual dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar di kelas dan juga meningkatkan motivasi mereka. Pengamatan secara langsung menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Selain itu, cara penyampaian melalui media ini memudahkan siswa dalam memahami materi secara langsung, dan media tersebut dapat ditampilkan berulang kali jika siswa belum mengerti. Dengan demikian, media yang digunakan oleh peneliti berguna untuk mendukung proses belajar di kelas, sekaligus mengatasi atmosfer belajar yang kurang baik atau pembelajaran yang terasa monoton. Dari hasil tanggapan kuesioner, bisa dibuktikan bahwa media yang digunakan memberikan peningkatan pengetahuan yang lebih efektif dibandingkan tanpa adanya media pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa SMK Negeri 3 kota Lubuk Linggau memiliki fasilitas yang telah disediakan oleh

pihak sekolah, hal ini dapat ditemukan dari hasil wawancara dengan Ibu Novi Rianti selaku guru pengampu mata pelajaran sejarah. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah mencakup proyektor, speaker, dan stop kontak, sejalan dengan pendapat (Dila et al., 2024) bahwa fasilitas tersebut bagian dari keseluruhan proses perencanaan, pengadaan, penyimpanan, pemeliharaan, agar tercapai tujuan pendidikan di sekolah tercapai secara efektif dan efisien.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual memberikan stimulus terhadap siswa dan dibuktikan dengan antusiasme siswa, dan sejalan dengan tanggapan respons siswa bahwa tertarik pada paparan media pembelajaran. sejalan dengan hasil kuesioner pada indikator media pembelajaran menunjukkan bahwa siswa tersebut menyukai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Harianja, 2020) bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran di kelas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat permasalahan di dalam kelas yaitu suasana belajar di kelas menurun, kurangnya pelatihan khusus bagi guru dalam menyesuaikan kondisi zaman saat ini. Sejalan dengan penelitian Minarti, bahwa seluruh pendidik dituntut untuk melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran. Hasil penelitian Minarti pada kelayakan media pembelajaran sebesar 75,96% sejalan dengan hasil penelitian ini dibuktikan bahwa siswa dan siswi kelas X TKJ II fokus terhadap pemaparan media pembelajaran dan antusiasme. Hasil kuesioner perspektif siswa terhadap

media pada penelitian Minarti sebesar 76,32% & 81,21% sejalan dengan hasil penelitian ini, bahwa kuesioner pada keseluruhan indikator sebesar 72,51% dibuktikan dengan antusiasme siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa, dan suasana belajar yang kondusif. Sejalan dengan penelitian Sampini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diproduksi menggunakan Camtasia Studio meningkatkan hasil belajar.

Hasil penelitian Nur menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan PowerPoint lebih baik dibandingkan menggunakan Camtasia Studio dilihat pada hasil belajar siswa, dibandingkan dengan hasil penelitian Minarti dan Sampini dikarenakan faktor fenomena suasana belajar dalam kelas dan kebutuhan masing-masing siswa berbeda.

Penelitian Minarti, Sampini, Nur, dengan penelitian ini memiliki persamaan di antaranya menggunakan aplikasi Camtasia Studio, sejalan dengan (Hakim et al., 2022) bahwa Camtasia Studio merupakan aplikasi perekam video serta mengonversikan dalam bentuk MP4. Tetapi penelitian terdahulu tidak menjelaskan bagaimana hasil penggunaan pada aplikasi Camtasia Studio. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan aplikasi Camtasia Studio dikategorikan sederhana dikarenakan fitur Camtasia Studio sederhana dan tidak terlalu sulit dengan aplikasi lainnya.

Media pembelajaran dalam penelitian ini merupakan media berbasis audio visual, memiliki ciri-ciri karakteristik berupa visual media pembelajaran yang dipancarkan melalui proyektor dan audio melalui speaker. Media pembelajaran memiliki nuansa visual yang statis,

dan audio yang tanpa noda (noise). Sejalan dengan teori (Ichsan et al., 2021) media audio visual merupakan media yang menampilkan visual yang bergerak dan disertai penjelasan melalui audio.

Hasil data kuesioner menunjukkan bahwa kondisi suasana belajar di kelas pada saat pemaparan media audio visual ini dikategorikan kondusif disebabkan karena siswa tersebut tertarik dan fokus terhadap media audio visual. Sejalan dengan pendapat Alaby (M. Rahman et al., 2023) bahwa media pembelajaran sebagai alat perangsang dalam penyampaian informasi melalui indra visual dan audio.

Hasil dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa analisis pemanfaatan media pembelajaran ditemukan ketertarikan siswa terhadap visual pada media pembelajaran, sejalan dengan penelitian (Febrianti et al., 2023) bahwa terjadinya ketertarikan dan interaksi siswa pada pemaparan media pembelajaran audio visual, antusiasme siswa, dan kondisi suasana belajar di kelas dikategorikan kondusif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner dapat simpulkan bahwa media pembelajaran audio visual memberikan pemanfaatan di antara kondisi suasana belajar di kelas kondusif pada saat melakukan pemaparan media pembelajaran audio visual yang diproduksi melalui Camtasia Studio, stimulus visual dan meningkatkan motivasi belajar siswa dibuktikan dengan antusiasme dan interaksi antara siswa dengan media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, H., Azizah, M. D., Nuraini, V. A., & Sagita, L. (2021). Inovasi Tujuan Pendidikan di Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(10), 1430–1440.  
<https://doi.org/10.47387/jira.v2i10.231>
- Dila, A., Baihaqi, F. N., Habibah, S., & Marini, A. (2024). Studi Pustaka tentang Peran Fasilitas Sekolah dalam Mendukung Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 9.  
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.531>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Febrianti, Y., Ruhiat, Y., & Hidayat, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Camtasia Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Informatika. *Refleksi: Jurnal Riset Dan Pendidikan*, 1(2), 88–94.  
<https://doi.org/10.25273/refleksi.v1i2.17351>
- Hakim, A. R., Apriyanto, M. T., Napis, M. F. (2022). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Jarak Jauh Melalui Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbantuan Software Camtasia Studio. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 134–139.  
<https://doi.org/10.29303/jppm.v5i2.3490>
- Harianja, & Jasri. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Pada Universitas Islam Kuantan Singingi. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 60–68.  
<https://doi.org/10.36378/jtos.v3i1.432>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R. R., Miftadiro, W. A. , Agustin, N. A. F. (2022). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 3, 183–188. Retrieved from <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/189>
- Julita, J., & Dheni Purnasari, P. (2022). Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELia)*, 2(2), 227–239.  
<https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Kusmayati, K., Maruli, V. K., (2024). *Landasan Teknologi Pendidikan*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup. Malang
- Lillihata, S., Karesina, D. M., Alfons, A., & Pulung, R. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam meningkatkan Kemandirian Belajar siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 3(2), 377–393.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/558855682.pdf>
- Minarti, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Camtasia Studio Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 11 Medan. *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), 487–493.  
<https://doi.org/10.51878/teaching.v2i4.2021>
- Nur, H. (2023). Komparasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Power Point Berbasis Camtasia Studio 8 Dengan Media Power Point 2013 Kelas Xi Smk Negeri 1 Pangkep. *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(3), 899–910.  
<https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i3.675>
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on*

- Education*, 5(3), 10646–10653.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding seminar nasional pendidikan dasar Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0.*  
<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/psnpd/article/view/1076>
- Sampini, S. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran dengan Aplikasi Camstasia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Ruang. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 141-148.  
<https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.804>