

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CAMTASIA STUDIO*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
SUBTEMA SUHU DAN KALOR DI KELAS V SDN 01
INDRALAYA SELATAN**

SKRIPSI

Oleh

Wilda Armila

NIM 06131381520088

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2019

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CAMTASIA STUDIO*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
SUBTEMA SUHU DAN KALOR DI KELAS V SDN
01 INDRALAYA SELATAN**

SKRIPSI

Oleh

Wilda Armila

NIM: 06131381520088

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Drs. Laihah, M.Pd.

NIP. 196102101988031003

Pembimbing 2,



Dra. Toybah, M.Pd.

NIP. 195612311983012002

Mengetahui:



Dr. Azizah Husin, M.Pd.

NIP 196006111987032001

Koordinator Program Studi



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

NIP 195702081982032001

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CAMTASIA STUDIO*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
SUBTEMA SUHU DAN KALOR DI KELAS V SDN
01 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Wilda Armila

NIM: 06131381520088

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

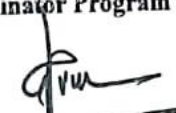
Tanggal : 10 Mei 2019

TIM PENGUJI

- | | |
|---------------|-----------------------------|
| 1. Ketua | : Drs. Laihah, M.Pd |
| 2. Sekretaris | : Dra. Toybah, M.Pd. |
| 3. Anggota | : Suratmi, S.Pd., M.Pd. |
| 4. Anggota | : Dra. Siti Hawa, M.Pd. |
| 5. Anggota | : Drs. Untar Effendy, M.Pd. |



Indralaya,
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Drs. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP 195762081982032001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wilda Armila

NIM : 06131381520088

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Camtasia* Studio Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Subtema Suhu Dan Kalor Di Kelas V Sdn 01 Indralaya Selatan” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya,

Yang membuat pernyataan




Wilda Armila

06131381520088

PRAKATA

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Camtasia Studio* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Subtema Hewan Suhu dan Kalor di SD Negeri 1 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Drs. Laihat, M.Pd. dan Ibu Dra. Toybah, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Drs. Sofendi, M.A.Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada, Ibu Dra. Suratmi, S.Pd., M.Pd., Bapak Drs. Umar Effendy, M.Pd., dan Ibu Dra. Siti Hawa, M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih ditujukan kepada, Prof. Dr. H. Anis Sagaff, MSCE selaku rektor UNSRI., Drs. Supriyadi, M.Pd., dan ketua LPPM atas bantuan dana unggulan kompetitif. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran tematik dan pengembangan ilmu pengetahuan , teknologi dan seni.

Indralaya,
Penulis


Wilda Armila

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1 Belajar dan Hasil Belajar.....	5
2.1.1 Belajar.....	5
2.1.2 Pembelajaran disekolah Dasar.....	5
2.1.3 Hasil Belajar.....	6
2.2 Media Pembelajaran.....	6
2.2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.2.2 Jenis –jenis Media.....	7
2.2.3 Fungsi Media.....	8

2.2.4 Manfaat Media	9
2.3 Media Camtasia Studio.....	10
2.3.1 Pengertian Media Camtasia Studio	10
2.3.2 Kelebihan Media Camtasia Studio	11
2.3.3 Langkah-Langkah Membuat Media Camtasia Studio	12
2.4 Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator Suhu dan kalor	14
2.5 Kerangka Berpikir	20
2.6 Hipotesis Penelitian	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Variabel Penelitian.....	22
3.3 Definisi Operasional Penelitian	23
3.3.1 Media Pembelajaran Camtasia Studio	23
3.3.2 Hasil Belajar	23
3.4 Populasi dan Sampel.....	23
3.4.1 Populasi.....	23
3.4.2 Sampel.....	24
3.5 Teknik Pengumpulan Data	24
3.5.1 Tes.....	24
3.5.2 Observasi.....	24
3.6 Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
3.6.1 Prosedur Penelitian	27
3.7 Teknik Analisis Data	28
3.7.1 Validitas Tes	29
3.7.2 Uji Reabilitas	29
3.7.3 Taraf Kesukaran.....	29
3.7.4 Daya Pembeda	30

3.8 Analisis Data Tes Hasil Belajar	32
3.8.1 Uji Normalitas	32
3.8.2 Uji Hipotesis	34
BAB IV HASIL PENELITIAN	36
4.1 Hasil Penelitian	36
4.1.1 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Penelitian	37
4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	37
4.1.2.1 Pelaksanaan <i>Pretest</i>	37
4.1.2.2 Perlakuan Pertama	37
4.1.2.3 Perlakuan Kedua	42
4.1.2.4 Perlakuan Ketiga	44
4.1.2.5 Perlakuan Keempat	46
4.1.2.6 Perlakuan Kelima.....	48
4.1.2.7 Perlakuan Keenam	49
4.1.2.8 <i>Posttest</i>	52
4.2.3 Analisis Data Penelitian	46
4.2.3.1 Pengujian Instrumen Penelitian	46
4.2.3.2 Deskripsi Data Tes	46
4.3.4 Deskripsi Data Penelitian.....	52
4.3.4.1 Validitas	55
4.3.4.1 Uji Reabilitas	52
4.3.4.2 Uji Hipotesis	52
4.3.3.3 Analisis Data <i>Pretest</i>	56
4.3.3.4 Analisis Data <i>Posttest</i>	58
4.4. Analisis Data Penelitian	60
4.4.1 Uji Normalitas data tes	60
4.4.2. Uji Hipotesis	61

4.5 Pembahasan	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Kompetensi Dasar Pembelajaran 1	14
Tabel 2 Kompetensi Dasar Pembelajaran 2	15
Tabel 3 Kompetensi Dasar Pembelajaran 3	16
Tabel 4 Kompetensi Dasar Pembelajaran 4	17
Tabel 5 Kompetensi Dasar Pembelajaran 5	18
Tabel 6 Kompetensi Dasar Pembelajaran 6	19
Tabel 7 Deskriptor Lembar Observasi	24
Tabel 8 Lembar Pedoman Observasi	26
Tabel 9 Interpretasi Koefisien Validitas Soal	28
Tabel 10 Interpretasi Indeks Kesukaran.....	30
Tabel 11 Kreteria Penilaian	33
Tabel 12 Rincian Pelaksanaan Penelitian	36
Tabel 13 Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posstest</i>	51
Tabel 14 Observasi Perilaku Peserta Didik.....	53
Tabel 15 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	57
Tabel 16 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Peserta Didik Mengerjakan <i>Pretest</i>	37
Gambar 3 Peserta Didik Memperhatikan Media	39
Gambar 4 Peneliti Menggunakan Media.....	40
Gambar 5 Peserta Didik Membacakan Hasil Diskusi	42
Gambar 6 Peneliti Menggunakan Media	43
Gambar 7 Peserta didik Membacakan Hasil Diskusi	44
Gambar 8 Peserta Didik Mengerjakan <i>Posttest</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kisi-kisi Soal Uji Instrumen Validitas	75
Lampiran 2 Analisis Validitas.....	89
Lampiran 3 Analisis Taraf kesukaran	91
Lampiran 4 Analisis Daya Pembeda.....	93
Lampiran 5 Analisis Reabilitas	95
Lampiran 6 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	98
Lampiran 7 Soal <i>Pretest</i> Peserta Didik	104
Lampiran 8 Soal <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	109
Lampiran 9 Daftar nilai <i>pretest</i>	115
Lampiran 10 Daftar nilai <i>posttest</i>	116
Lampiran 11 Observasi Peserta Didik	117
Lampiran 12Daftar nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	128
Lampiran 13 Analisis Dara <i>Pretest</i>	119
Lampiran 14 Analisis Data <i>Posttest</i>	121
Lampiran 15 Tabel Perhitungan Gain	123
Lampiran 16 Tabel Perhitungan Jumlah Kuadrat Deviasi	124
Lampiran 17 Perangkat RPP	125
Lampiran 18 Surat Permohonan Izin Penelitian	137
Lampiran 19 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	138
Lampiran 20 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	139
Lampiran 21 Validitas Instrumen Soal	140
Lampiran 22 Usul Judul Skripsi	141
Lampiran 23 Persetujuan Sidang	142
Lampiran 24 Keputusan Penunjukkan Dosen Pembimbing	143
Lampiran 25 Perbaikan Skripsi	145

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CAMTASIA* STUDIO
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
SUBTEMA SUHU DAN KALOR DI KELAS V SDN 01
INDRALAYA SELATAN**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media Camtasia Studio terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran subtema Suhu dan Kalor di SD Negeri 1 Indralaya Selatan. Penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*eksperimen quasi*) dengan jenis rancangan *One Group PreTest PostTest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V memiliki jumlah peserta didik sebanyak 16 orang diantaranya 8 perempuan dan 8 laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Dari hasil perhitungan, didapatkan rata-rata nilai *Pretest* adalah 51,17. Sedangkan rata-rata nilai *Posttest* adalah 75,93. Berdasarkan uji hipotesis didapatkan $t_{hitung} = 6,98$ sedangkan $t_{tabel} = 2,131$ dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media Camtasia Studio memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran subtema Suhu dan Kalor di SD Negeri 1 Indralaya Selatan.

Kata-kata kunci: Media Camtasia Studio, Hasil Belajar.

Skripsi Mahasiswa PGSD FKIP UNSRI 2018

Nama : Wilda Armila

NIM : 06131381520088

Pembimbing : 1. Drs. Laihat, M.Pd

2. Dra. Toybah, M.Pd.

**THE INFLUENCE OF THE USE OF CAMTASIA STUDIO
MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN
TEMPERATURE AND HEAT SUB-THEMES IN CLASS V SD
NEGRI 01 INDRALAYA SELATAN**

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of applying the Camtasia Studio media on learning outcomes and the activity of students on learning animal and plant sub-themes in my home environment SD Negeri 1 Palembang. This study use quasi-experiments with the type of design of the One Group PreTest PostTest Design. The sample in this study was class V had a total of 16 students including 8 women and 8 men. Data-collecting techniques that used are tests and observations. From the results of the calculation, the average pretest value is 51,17. While the average Posttest value is 75,93. Based on the hypothesis test, obtained $t_{count} = 6,98$ while $t_{table} = 2,131$ with a significant level of 0.05 (5%). Because $t_{count} > t_{table}$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. Then it can be concluded that the application of the Camtasia Studio method give influences on the learning outcomes and activeness of students in learning animal and plant sub-themes in my home environment SD Negeri 1 Indralaya Selatan.

Keywords: *Camtasia Studio, Learning Outcomes, influence*

Skripsi Mahasiswa PGSD FKIP UNSRI 2018

Nama : Wilda Armila

NIM : 06131381520088

Pembimbing : 1. Drs. Laihat, M.Pd

` 2. Dra. Toybah , M.Pd.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hakikat pembelajaran yang efektif adalah proses belajar yang bukan saja terfokus kepada hasil belajar yang akan dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan dan kesempatan memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar Peserta didik adalah proses pembelajaran. Munadi (2013:186), pembelajaran merupakan proses pembelajaran tatap muka antara guru dengan siswa yang biasanya dilakukan di dalam kelas (ruang), guru dalam proses itu lebih berfungsi sebagai sumber pesan dan siswa penerimanya. Proses pembelajaran adalah sebuah upaya guru dan peserta didik untuk berbagi dan mengelola informasi dengan tujuan agar pengetahuan yang terbentuk dalam diri peserta didik menjadi landasan belajar secara mandiri dan berkelanjutan. Hamalik (2011:57) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (Buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas) dan proses yang saling mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Munadi (2013:18) sebuah proses pembelajaran yang baik, paling tidak harus melibatkan tiga aspek, yaitu: aspek psikomotorik, aspek kognitif dan aspek afektif. Komponen dalam pembelajaran ialah kurikulum, guru dan peserta didik yang saling berhubungan satu sama lain yang merupakan hal penting dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik ialah dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga guru dituntut untuk bisa lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran. Disinilah pengalaman belajar paling besar dan banyak memperoleh manfaat karena dengan cara mengalaminya sendiri. Tahapan ini disebut dengan tahapan operasional

konkret sebab berpikir logikanya didasarkan atas manipulasi fisik dari objek-objek atau pengalaman -pengalaman langsung berlangsung dialaminya.

Menurut Sadiman (2014:7) dia pembelajaran salah satu penyalur pesan antara guru dan peserta didik. Pada umumnya media digunakan untuk membuat proses belajar menjadi efektif dan efisien karena media pembelajaran sangat berperan dalam proses penyampaian dan pengiriman pesan dari narasumber. Sehingga kurangnya penggunaan media pembelajaran bisa berdampak pada hasil belajar peserta didik. Karena keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran perlu ditunjang dalam beberapa faktor.

Menurut Munadi (2013:8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Karena penggunaan media atau alat bantu di sadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran yang baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar. Namun dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya, “realitas empirik menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengajar dengan mengandalkan pada dirinya sebagai satu – satu media atau sumber belajar, sehingga guru terfokus pada satu media saja” (Mahnun, 2012:31).

Dalam memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, Edgar Dale (dalam Munadi, 2013: 18) mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak. Tingkat pengalaman dalam kerucut tersebut berdasarkan seberapa banyak indera yang terlibat didalamnya. Karena dalam proses pembelajaran itu sendiri, semakin banyak melibatkan banyak indra dalam proses belajar mengajar berlangsung maka semakin besar peluang untuk mencapai tingkat keberhasilannya.

Pada pembelajaran tematik kelas V terdapat Subtema Suhu dan Kalor. Materi pada subtema ini tidak cukup hanya disampaikan dengan modifikasi model pembelajaran, namun sangat penting adanya variasi media dan bahan ajar yang dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami konsep- konsep yang akan dipelajari di Subtema Suhu dan Kalor .

Menurut Suparman (2010:56) media *camtasia studio* merupakan alat bantu berupa sampel atau contoh dalam penyampaian materi yang bertujuan merangsang minat dan perhatian siswa agar tertarik dengan mata pelajaran yang diberikan, melalui video pembelajaran sehingga bisa mengkonkritkan materi Suhu dan kalor. Metode yang digunakan dalam materi Suhu dan Kalor yaitu metode eksperimen. Karena di dalam materi Suhu dan Kalor terdapat banyak percobaan – percobaan sederhana yang dapat dilakukan oleh peserta didik.

Untuk bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya guru bisa menggunakan media *camtasia studio*, media *Camtasia studio* ini merupakan sebuah software yang dapat merekam segala sesuatu yang berlangsung pada layar monitor, oleh karena itu biasanya digunakan untuk membuat video presentasi dan video tutorial dari bentuk *powerpoint* yang telah ada, sehingga peserta didik dapat lebih mudah mempelajari pelajaran pada subtema Suhu dan Kalor yang dibuat seolah – olah nyata dalam media tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Mashita Al Arham (2016) dengan menggunakan *camtasia studio* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam suatu pembelajaran sangat diperlukan sebuah media pembelajaran yang aktif dan menarik dan banyak melibatkan indera dalam menggunakan media pembelajaran. Untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan penggunaan media *camtasia studio* terhadap hasil belajar Siswa Kelas V Subtema Suhu dan Kalor di SDN 01 Indralaya Selatan. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Camtasia Studio* Berbasis *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Subtema Suhu dan Kalor di Kelas V SDN 01 Indralaya Selatan ”.**

1.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan Media *camtasia studio* berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Peserta didik kelas V Subtema Suhu dan Kalor di SDN 01 Indralaya Selatan?”

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh Media *camtasia studio* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V Subtema Suhu dan Kalor di SDN 01 Indralaya Selatan.

1.3 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa memahami Tema Suhu dan Kalor melalui Media *camtasia studio* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi guru

Melalui penelitian ini dapat membantu guru dalam menyampaikan Subtema Suhu dan Kalor dengan menggunakan Media *camtasia studio*.

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan sekolah, dan terjadi peningkatan mutu sekolah.

d. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pemahaman untuk menjadi guru yang professional dikemudian hari dalam menciptakan media dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Arikunto (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aripin b,C (2009). *Step by Step Membuat Video Tutorial Camtasia Studio*. Bandung: OASE MEDIA
- Arsyad, Azhar.(2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ahmad, Susanto (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. (2013). *Strategi Tahapan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jihad, Asep (2013). *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Mashita Al Arham (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Camtasia Studio dan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Kelas XI SMA Negeri 8 Makasar*.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Buku Guru Kelas V Tema Ekosistem*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munadi,Yudhi. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: Press Group
- Nana Sudjana.2012.*Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda
- Permedikbud.(2016). *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Permendikbud

- Sadiman,A dkk. (2010). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. (2013) *Toeri Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sukardi. (2010). *Metedologi Penelitian Pendidikan Pendidikan..*Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan – Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suparman.2010. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Publisher.