

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA *CAMTASIA*  
DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATERI STATISTIKA KELAS IV  
SD NEGERI 11 TANJUNG LAGO**

**SKRIPSI**

oleh

**Laili Mukarromah**

**NIM: 06131381722082**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN 2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA *CAMTASIA*  
DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATERI STATISTIKA KELAS IV  
SD NEGERI 11 TANJUNG LAGO**

**SKRIPSI**

oleh:

**Laili Mukarromah**

**NIM: 06131381722082**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**Pembimbing,**



**Dra. Toybah, M.Pd**

**NIP. 195612311983012002**

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA *CAMTASIA*  
DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATERI STATISTIKA KELAS IV  
SD NEGERI 11 TANJUNG LAGO**

**SKRIPSI**

oleh:  
**Laili Mukarromah**  
**NIM: 06131381722082**  
**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan:**  
**Pembimbing,**



**Dra. Toybah, M.Pd.**  
**NIP. 195612311983012002**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan,**



**Dr. Azizah Husin, M. Pd.**  
**NIP. 196006111987032001**

**Koordinator Program Studi,**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**  
**NIP. 196012151986032002**

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA CAMTASIA  
DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATERI STATISTIKA KELAS IV  
SD NEGERI 11 TANJUNG LAGO**

**SKRIPSI**

oleh  
**Laili Mukarromah**  
**NIM: 06131381722082**  
**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Selasa**

**Tanggal : 21 Desember 2021**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Dra. Toybah, M.Pd.**



**2. Penguji : Vina Amilia Suganda M, M.Pd.**



**Palembang, Desember 2021**  
**Mengetahui,**  
**Koordinator Program Studi,**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**  
**NIP. 196012151986032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laili Mukarromah

NIM : 06131381722082

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Camtasia Terhadap Kegiatan Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Materi Statistika di SD Negeri 11 Tanjung Lago” 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 dan Penanggulangan 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.

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

Palembang, Maret 2022

Yang membuat pernyataan,



Laili Mukarromah

NIM 06131381722082



## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Camtasia Terhadap Kegiatan Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Materi Statistika di SD Negeri 11 Tanjung Lago” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Toybah, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan, Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Vina Amilia Suganda M, M.Pd., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga terutama kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Maret 2022

Penulis,



Laili Mukarromah

## DAFTAR ISI

|  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| <b>HALAMAN MUKA</b> .....  | <b>i</b>       |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI</b> .....                     | <b>ii</b>      |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN OLEH DOSEN PEMBIMBING</b> .....              | <b>iii</b>     |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN OLEH DOSEN PENGUJI</b> .....                 | <b>iv</b>      |
| <b>PERNYATAAN</b> .....  | <b>v</b>       |
| <b>PRAKATA</b> .....   | <b>vi</b>      |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....  | <b>vii</b>     |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....  | <b>xi</b>      |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....   | <b>xii</b>     |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                                       | <b>xiii</b>    |
| <b>ABSTRAK</b> .....   | <b>xv</b>      |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                                     | <b>1</b>       |
| 1.1 Latar Belakang .....   | 1              |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                                     | 4              |
| 1.3 Batasan Masalah .....  | 4              |
| 1.4 Perumusan Masalah .....  | 4              |
| 1.5 Hipotesis .....  | 5              |
| 1.6 Tujuan Penelitian .....  | 5              |
| 1.7 Manfaat Penelitian .....                                       | 5              |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....                               | <b>7</b>       |
| 2.1 Multimedia .....   | 7              |
| 2.1.1 Pengertian Multimedia .....                                  | 7              |
| 2.1.2 Ragam Multimedia .....                                       | 7              |
| 2.1.3 Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran .....              | 9              |
| 2.1.4 Kelebihan & Keterbatasan Multimedia dalam Pembelajaran ..... | 9              |
| 2.2 Camtasia .....   | 10             |
| 2.2.1 Pengertian Camtasia .....                                    | 10             |
| 2.2.2 Area Kerja Camtasia .....                                    | 11             |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.2.3 Fungsi Camtasia.....                                    | 12        |
| 2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Camtasia.....                  | 12        |
| 2.2.5 Cara Bekerja Camtasia .....                             | 12        |
| 2.3 Pengertian Belajar .....                                  | 14        |
| 2.4 Pengertian Pembelajaran.....                              | 14        |
| 2.5 Hasil Belajar.....  | 15        |
| 2.5.1 Pengertian Hasil Belajar .....                          | 15        |
| 2.5.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....     | 15        |
| 2.6 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar .....            | 17        |
| 2.6.1 Pengertian Pembelajaran Matematika .....                | 17        |
| 2.6.2 Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....    | 17        |
| 2.6.3 Materi Pembelajaran Matematika Kelas IV Semester 2..... | 19        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                        | <b>21</b> |
| 3.1 Rancangan Penelitian.....                                 | 21        |
| 3.2 Variabel Penelitian.....                                  | 22        |
| 3.3 Populasi dan Sampel .....                                 | 22        |
| 3.3.1 Populasi Penelitian.....                                | 22        |
| 3.3.2 Sampel Penelitian .....                                 | 22        |
| 3.4 Tempat dan Waktu Penelitian.....                          | 23        |
| 3.4.1 Tempat Penelitian .....                                 | 23        |
| 3.4.2 Waktu Penelitian.....                                   | 23        |
| 3.5 Instrumen Penelitian .....                                | 23        |
| 3.5.1 Tes.....  | 24        |
| 3.5.2 Observasi .....   | 24        |
| 3.6 Prosedur Penelitian .....                                 | 26        |
| 3.7 Uji Prasyarat Instrumen .....                             | 27        |
| 3.7.1 Validasi .....  | 27        |
| 3.7.2 Reliabilitas .....                                      | 29        |
| 3.7.3 Tingkat Kesukaran.....                                  | 30        |
| 3.7.4 Daya Pembeda .....                                      | 31        |
| 3.8 Teknik Analisis Data.....                                 | 33        |



|  |           |
|--|-----------|
| 3.8.1 Uji Normalitas .....                           | 33        |
| 3.8.2 Pengujian Hipotesis .....                      | 33        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>             | <b>35</b> |
| 4.1 Hasil Penelitian .....                           | 35        |
| 4.1.1 Deskripsi Data .....                           | 35        |
| 4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....                | 36        |
| 4.1.2.1 Pelaksanaan <i>Pretest</i> .....             | 36        |
| 4.1.2.2 Pelaksanaan Kegiatan Perlakuan 1 .....       | 37        |
| 4.1.2.2.1 Pelaksanaan .....                          | 37        |
| 4.1.2.2.2 Hasil Belajar Kegiatan Perlakuan 1 .....   | 45        |
| 4.1.2.2.3 Hasil Observasi Kegiatan Perlakuan 1 ..... | 45        |
| 4.1.2.3 Pelaksanaan Kegiatan Perlakuan 2 .....       | 46        |
| 4.1.2.3.1 Pelaksanaan .....                          | 46        |
| 4.1.2.3.2 Hasil Belajar Kegiatan Perlakuan 2 .....   | 51        |
| 4.1.2.3.3 Hasil Observasi Kegiatan Perlakuan 2 ..... | 52        |
| 4.1.2.4 Pelaksanaan Kegiatan Perlakuan 3 .....       | 52        |
| 4.1.2.4.1 Pelaksanaan .....                          | 42        |
| 4.1.2.4.2 Hasil Belajar Kegiatan Perlakuan 3 .....   | 59        |
| 4.1.2.4.3 Hasil Observasi Kegiatan Perlakuan 3 ..... | 59        |
| 4.1.2.5 Pelaksanaan Kegiatan Perlakuan 4 .....       | 59        |
| 4.1.2.5.1 Pelaksanaan .....                          | 59        |
| 4.1.2.5.2 Hasil Belajar Kegiatan Perlakuan 2 .....   | 65        |
| 4.1.2.5.3 Hasil Observasi Kegiatan Perlakuan 2 ..... | 65        |
| 4.1.2.6 Pelaksanaan <i>Posttest</i> .....            | 66        |
| 4.2 Hasil Analisis Data Penelitian .....             | 67        |
| 4.2.1 Uji Normalitas .....                           | 67        |
| 4.2.2 Uji Hipotesis .....                            | 73        |
| 4.3 Pembahasan Hasil Penelitian .....                | 76        |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>                 | <b>79</b> |
| 5.1 Simpulan .....                                   | 79        |
| 5.2 Saran .....                                      | 79        |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>81</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>        | <b>84</b> |

## DAFTAR TABEL

|   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| Tabel 1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....  | 19             |
| Tabel 2 Indikator Observasi .....                   | 24             |
| Tabel 3 Kriteria Penilaian Hasil Observasi .....    | 26             |
| Tabel 4 Rincian Kegiatan Penelitian .....           | 27             |
| Tabel 5 Interpretasi Indeks Tingkat Kesukaran ..... | 31             |
| Tabel 6 Klasifikasi Daya Pembeda .....              | 32             |
| Tabel 7 Pelaksanaan Kegiatan Penelitian .....       | 35             |
| Tabel 8 Data Hasil Pretest .....                    | 37             |
| Tabel 9 Data Hasil Posttest .....                   | 66             |
| Tabel 10 Hasil Uji Normalitas .....                 | 73             |
| Tabel 11 Hasil Uji Hipotesis .....                  | 75             |

## DAFTAR GAMBAR

|   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| Gambar 1 Lembar Kerja <i>Camtasia</i> .....   | 13             |
| Gambar 2 Peserta Didik Mengerjakan <i>Pretest</i> .....   | 36             |
| Gambar 3 Peserta Didik Memperhatikan Tayangan Penjelasan<br>Materi Pengumpulan Data.....                            | 39             |
| Gambar 4 Peserta Didik Menuliskan urutan Data di Papan Tulis .....  | 42             |
| Gambar 5 Peserta Didik Mengerjakan LKPD Kelompok.....   | 43             |
| Gambar 6 Peserta Didik Memperhatikan Tayangan Penjelasan<br>Materi Penyajian Data dalam Bentuk Tabel .....          | 47             |
| Gambar 7 Peserta Didik Mengerjakan LKPD Kelompok.....   | 49             |
| Gambar 8 Peserta Didik Memperhatikan Tayangan Penjelasan<br>Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang ..... | 53             |
| Gambar 9 Peserta Didik Mengerjakan LKPD Kelompok.....   | 56             |
| Gambar 10 Peserta Didik Memperhatikan Tayangan Penjelasan<br>Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Garis.....  | 61             |
| Gambar 11 Peserta Didik Mengerjakan LKPD Kelompok.....  | 63             |
| Gambar 12 Peserta Didik Mengerjakan <i>Posttest</i> .....   | 66             |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| Lampiran 1 Usul Judul .....  | 85             |
| Lampiran 2 SK Pembimbing.....  | 86             |
| Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari FKIP Unsri .....               | 88             |
| Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan .....         | 89             |
| Lampiran 5 Surat Permohonan Pelaksanaan Penelitian .....             | 90             |
| Lampiran 6 Hasil <i>Pretest</i> .....                                | 91             |
| Lampiran 7 Hasil <i>Posttest</i> .....                               | 92             |
| Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi .....               | 93             |
| Lampiran 9 Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi.....                | 94             |
| Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....                | 97             |
| Lampiran 11 Lembar Penilaian Validasi Ahli Media .....               | 98             |
| Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Soal Tes .....                 | 101            |
| Lampiran 13 Lembar Penilaian Validasi Soal Tes.....                  | 102            |
| Lampiran 14 Kisi-Kisi Soal Tes.....                                  | 105            |
| Lampiran 15 Soal Tes .....   | 109            |
| Lampiran 16 Instrumen Kunci Jawaban Soal Tes.....                    | 119            |
| Lampiran 17 Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Tes .....         | 129            |
| Lampiran 18 Validitas Soal.....                                      | 130            |
| Lampiran 19 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Tes .....      | 142            |
| Lampiran 20 Reliabilitas .....                                       | 143            |
| Lampiran 21 Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes ..... | 144            |
| Lampiran 22 Tingkat Kesukaran.....                                   | 145            |
| Lampiran 23 Hasil Analisis Uji Daya Beda Instrumen Tes .....         | 147            |
| Lampiran 24 Daya Beda.....   | 148            |
| Lampiran 25 Rekapitulasi Hasil Soal Instrumen .....                  | 150            |
| Lampiran 26 Rekapitulasi Hasil Evaluasi .....                        | 152            |
| Lampiran 27 Rekapitulasi Hasil Observasi.....                        | 156            |
| Lampiran 28 Perangkat Pembelajaran .....                             | 160            |
| Lampiran 29 Izin Penjilidan.....                                     | 211            |

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 30 Bukti Perbaikan Skripsi ..... | 212 |
| Lampiran 31 Kartu Bimbingan .....         | 213 |

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA CAMTASIA  
DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN TERHADAP  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATERI STATISTIKA KELAS IV  
SD NEGERI 11 TANJUNG LAGO**

Oleh:

Laili Mukarromah

NIM: 06131371822082

Pembimbing: Dra. Toybah, M.Pd.

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia *camtasia* dalam kegiatan pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada materi statistika kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Lago. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 28 peserta didik kelas IV. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes *pretest-posttest* dan lembar observasi. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji hipotesis. Nilai rata-rata *pretest* yaitu 33,25 dan rata-rata *posttest* yaitu 57,54. Hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan nilai  $\chi^2_{hitung}$  yaitu 2,57 dan 5,35 pada taraf signifikan 0,05 dan  $\chi^2_{tabel}$  yaitu 11,1. Perhitungan hipotesis dengan menggunakan Uji-t dan diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,27 pada taraf signifikan 0,05 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,05. Data menunjukkan bahwa penggunaan multimedia *camtasia* dalam kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan ditunjukkan lewat nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Disarankan untuk guru dapat memanfaatkan *camtasia* sebagai alternatif media pendukung dalam menjelaskan materi pada saat kegiatan pembelajaran. Dan untuk peneliti lain diharapkan dapat menjadi rujukan pada saat akan melanjutkan penelitian ini.

***Kata-kata kunci:*** Pengaruh, multimedia *camtasia*, hasil belajar



**THE EFFECT OF USING CAMTASIA MULTIMEDIA  
IN LEARNING ACTIVITIES ON STUDENT  
LEARNING OUTCOMES IN THE FOURTH GRADE  
STATISTICS MATERIAL AT PUBLIC ELEMENTARY  
SCHOOL NUMBER 11 TANJUNG LAGO**

By:

Laili Mukarromah

NIM:06131381722082

Supervisor: Dra. Toybah, M.Pd.

Elementary School Teacher Education Study Program

**ABSTRACT**

This research aimed to determine the effect of the use of multimedia *camtasia* in learning activities on student learning outcomes in the fourth graders statistical material at Public Elementary School number 11 Tanjung Lago. This research used a quasi-experimental method with the type of One-Group-Pretest-Posttest. The sample of research consisted of 28 fourth graders. The instruments were a test pretest-posttest and observation sheets. Analysis of the data this research by normality test and hypothesis testing. The average value of the pretest was 33,25 and the posttest was 57,54. The results of the pretest and posttest were normally distributed with  $\chi^2_{count}$  value of 2,57 and 5,35 at a significant level of 0,05 and  $\chi^2_{table}$  of 11,1. Calculation of the hypothesis using the t-test and obtained  $t_{count}$  of 8,27 at a significant level of 0,05 and  $t_{table}$  of 2,05. The data shows that the use of multimedia *camtasia* in learning activities has a significant effect indicated by the value of  $t_{count} > t_{table}$ . It is recommended for teachers to use *camtasia* as an alternative supporting media in explaining the material during learning activities. And for other researchers, it is hoped that it can be a reference when continuing this research.

**Keyword:** *Effect, multimedia camtasia, learning outcomes*

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Matematika merupakan salah satu bidang pendidikan yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan belajar matematika dijadikan sebagai prasyarat yang cukup untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Hambara (2016), matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir, memberikan dukungan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, serta membantu memecahkan masalah sehari-hari. Oleh karena itu, anak perlu menguasai dasar-dasar matematika dengan baik, terutama sejak usia sekolah dasar.

Namun sekarang dalam kenyataannya masih banyak peserta didik yang menganggap matematika adalah mata pelajaran yang mengerikan (Kamarullah, 2017). Selain itu, matematika juga dianggap sebagai mata pelajaran yang rumit dan kurang menyenangkan yang hanya berurusan dengan angka, rumus, dan operasi hitung (Takaria, 2019). Tidak sedikit peserta didik yang menganggap bahwa matematika merupakan beban selama menempuh pendidikan, padahal matematika merupakan salah satu komponen dasar pengajaran (Purnomo, 2017). Hal ini harus menjadi perhatian khusus bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung dan menyenangkan bagi peserta didik.

Menurut Hudojo dalam Harahap (2018), matematika pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari dalam arti matematika memiliki kegunaan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari. Semua masalah kehidupan yang membutuhkan solusi yang cermat dan teliti mau tidak mau harus beralih ke matematika. Salah satunya dalam bidang matematika yang diajarkan di sekolah dasar, yaitu statistika. Dimana dalam materi statistika ini banyak hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti mengumpulkan data tinggi badan, mengumpulkan data berat badan menyajikan data, dan lainnya.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dapat tercipta pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Salah satunya dengan memanfaatkan multimedia sebagai media pendukung dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif. Munculnya teknologi multimedia telah digembar gemborkan oleh pendidik sebagai yang memiliki kemampuan untuk memfasilitasi dan meningkatkan pengajaran tradisional menjadi pengajaran yang lebih inovatif (LeFoe dalam Simarmata & Mujiarto, 2019: 64).

Multimedia merupakan perpaduan antara teks, grafik, animasi, suara, dan video, yang semuanya dapat dilihat dan didengar (Vaughan dalam Simarmata & Mujiarto, 2019: 67). Berbagai fitur multimedia, seperti video/audio, kuis, game, dan animasi, dapat membantu pendidik dalam mengajar mata pelajaran menjadi lebih beragam dan mempengaruhi pikiran dan emosi peserta didik dalam belajar (Alfar dan Nachimutu dalam Diputra, 2016). Penggunaan video animasi dengan penguatan-penguatan verbal (penjelasan) sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman materi/konsep yang diajarkan.

Apalagi saat ini, hampir di seluruh dunia termasuk Indonesia, terjadi wabah penyakit mematikan yang dikenal dengan Corona Virus Disease (COVID-19). Saat ini, penyebaran virus COVID-19, atau yang masyarakat luas kenal sebagai virus corona, telah menimbulkan tantangan tersendiri di segala bidang kehidupan, khususnya di lembaga pendidikan Indonesia. Pemerintah mengeluarkan sebuah kebijakan seperti jaga jarak, isolasi mandiri hingga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk mengurangi atau mengantisipasi penyebaran virus COVID-19. Kondisi tersebut mengharuskan masyarakat untuk tetap di rumah, termasuk belajar dari rumah atau yang lebih dikenal dengan BDR, Work From Home (WFH), wisuda secara online bahkan ibadah dari rumah.

Dampak dari kebijakan ini mengharuskan beberapa sekolah dan perguruan tinggi menghentikan proses belajar mengajar seperti biasa (tatap muka). Sebaliknya, sebagai gantinya setiap sekolah menerapkan e-learning atau pembelajaran secara daring di rumah masing-masing. Hal ini sejalan dengan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam keadaan darurat penyebaran virus corona

(COVID-19) yang menganjurkan untuk melakukan proses pembelajaran dari rumah secara online/jarak jauh.

Pelaksanaan pembelajaran online/jarak jauh menuntut pendidik untuk inovatif dalam mengelola tahapan pembelajaran. Karena dalam pembelajaran online/jarak jauh, banyak peserta didik yang kesulitan menyelesaikan evaluasi pembelajaran. Kesulitan peserta didik tersebut dilatarbelakangi oleh ketidakpahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh pendidik. Salah satu langkah pembelajaran yang dapat dilakukan pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif adalah dengan mengenalkan media pendukung dalam kegiatan mengajar sehingga dengan adanya media ini proses pembelajaran dapat berjalan seperti biasa dan membantu mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang sedang dipelajari. Misalnya, pendidik dapat menggunakan aplikasi multimedia untuk menyampaikan informasi yang lebih efektif kepada peserta didik dalam bentuk video animasi daripada hanya teks naratif yang dapat membuat peserta didik merasa bosan dalam belajar.

*Camtasia* dapat digunakan sebagai alternatif untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia. Software *camtasia* merupakan software yang dapat merekam aktifitas pada layar komputer dengan kualitas tinggi. Selain itu, software ini juga dapat digunakan untuk mengedit video, mengedit audio, menambahkan efek pada video, serta memangkas video dan audio. Software *camtasia* dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia yang inovatif dan menyenangkan karena media tersebut memiliki unsur audio dan visual untuk menarik perhatian peserta didik saat belajar.

Selain itu, media berbasis *camtasia* adalah media pembelajaran video tutorial. Dimana dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat memperhatikan penjelasan dari media atau pendidik, dibantu dengan video yang dapat memperkuat pemahaman peserta didik. Apalagi di masa pandemi seperti sekarang ini, media berbasis *camtasia* sangat bermanfaat bagi peserta didik untuk membantu dalam belajar di rumah. Jika peserta didik belum atau kurang memahami materi terkait, peserta didik dapat memutar Kembali video tutorial pembelajaran yang

menjelaskan materi terkait sehingga peserta didik seolah-olah sedang dalam proses pembelajaran secara langsung bersama pendidik melalui media berbasis *camtasia*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia *Camtasia* dalam Kegiatan Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Statistika Kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Lago”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belajar matematika dijadikan sebagai prasyarat yang cukup untuk melanjutkan ke jenjang Pendidikan berikutnya.
2. Peserta didik beranggapan matematika adalah mata pelajaran yang mengerikan, rumit, dan membosankan.
3. Dampak dari adanya Covid-19 menimbulkan tantangan tersendiri, khususnya di Lembaga Pendidikan.
4. Pendidik perlu menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif
5. Multimedia *camtasia* dianggap mampu menjadi alternatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang inovatif.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang dibahas pada penelitian ini dibatasi pada:

1. Penggunaan multimedia *camtasia*
2. Hasil belajar peserta didik

## **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia *camtasia* dalam kegiatan pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada materi statistika kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Lago?”

## 1.5 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis penelitian yang diajukan yaitu:

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan multimedia *camtasia* dalam kegiatan pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada materi statistika kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Lago.

$H_a$  = Terdapat pengaruh pada penggunaan multimedia *camtasia* dalam kegiatan pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada materi statistika kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Lago.

Hipotesis statistik sebagai berikut:

$H_0 : \rho = 0$

$H_a : \rho \neq 0$

Dengan klasifikasi pengujian sebagai berikut:

- 1) Terima  $H_a$  dan tolak  $H_0$  pada taraf nyata 0,05 jika  $T_{hitung} > T_{tabel}$
- 2) Tolak  $H_a$  dan terima  $H_0$  pada taraf nyata 0,05 jika  $T_{hitung} < T_{tabel}$

## 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia *camtasia* dalam kegiatan pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada materi statistika kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Lago.

## 1.7 Manfaat Penelitian

### 1.7.1 Bagi peserta didik

Melalui penggunaan multimedia *camtasia* dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, menumbuhkan semangat dan motivasi untuk belajar matematika.

### **1.7.2 Bagi guru**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik minat belajar peserta didik.

### **1.7.3 Bagi sekolah**

Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Arham, M. Al. (2016). *Perbandingan Penggunaan Media Berbasis Camtasia Studio Dan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Kelas XI SMA Negeri 8 Makassar*.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (2 ed.; R. Damayanti, ed.). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Awaludin, A. A., Hartuti, P. M., & Rahadyan, A. (2019). Aplikasi Cabri 3D Berbantu Camtasia Studio Untuk Pembelajaran Matematika Di SMP. *Upgris*. 10(1): 68-75.
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>.
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hambara, Afgan. (2016). Pengaruh Sikap Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Mi Darul Huda Jatirejo. *Skripsi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Harahap, Nurhidayah. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Permainan Gelas Bilangan Di Kelas Ii Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Kelurahan Pebatuan Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru. *Institusional Repository*. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/12603>
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Jakni. (2016). *Metodelogi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kamarullah. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, 1(1)*.
- Kemdikbud. (2016). Permendikbud No. 21 Tahun 2016. *Kemdikbud*, (May), 31–48.
- Kunandar. (2015). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Majid, Abdul. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muhsetyo, G., & dkk. (2019). *Pembelajaran Matematika SD (kesatu)*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mustova. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika pada materi sudut di kelas IV MI dengan menggunakan multimedia camtasia studio 8.0. *IEEE Transactions on Software Engineering*, 202. <https://doi.org/10.1145/1390630.1390641>.
- Nazliah, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Penerapan Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Dan Retensi Biologi Siswa Di SMA Negeri 1 AEK Kanopan Tahun Pembelajaran 2016/2017. 5(1), 22–28.
- Purnomo, Yani. (2017). Pengaruh Sikap Siswa Pada Pelajaran Matematika Dan Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *JKPM*, 2(1), 93–105. <https://journal.lppmunindra.ac.id/>
- Rohman, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Cabri 3D Berbantuan Media Konkrit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 41 Palembang Pada Pembelajaran Geometri. *Skripsi*. Palembang: FKIP Unsri.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Saragih, E. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Camtasia Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Logika Matematika. *Matematics Paedagogic*, III(2), 177–181.
- Sembiring, Suah dan Ghany Akhmad. (2016). *Ayo Belajar Menalar Matematika untuk Siswa SD/MI Kelas IV*. Bandung: Yrama Widya.
- Simarmata, J., & Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, E. (2019). *Pemanfaatan Sumber Belajar*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyaningrum, D. A. (2017). Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia Pada Materi Permukaan Bumi Dan Cuaca. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 154–166. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.5067>.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Takaria, Johannis. (2019). Pemahaman Konsep Volume Bangun Ruang Melalui Hukum Kekekalan Isi. *Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*, 7(1). <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>
- Tanjung, R. H. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Melalui Camtasia Studio 8 Pada Siswa SMK PAB 2 Helvetia T.P. 2019/2020. *Skripsi*. Medan: FKIP UMSU.
- Triwiyanto, T. (2015). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yuliati, Yuyun. (2018). *Matematika Untuk Siswa SD/MI Kelas IV*. Depok: Arya Duta.