



# PEMANFAATAN KINERJA CAMTASIA STUDIO SEBAGAI MEDIA PEREKAM MATERI PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMPUTER

*Didik Tristanto<sup>1</sup>*

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Narotama, Surabaya, Indonesia, Email: didik.tristanto@narotama.ac.id

## STATUS ARTIKEL

Dikirim 1 Agustus 2021  
Direvisi 15 November 2021  
Diterima 22 Desember 2021

### Kata Kunci:

*Merekam, Camtasia Studio, Proses Belajar Mengajar, efektif*

## ABSTRAK

Salah satu kesulitan belajar siswa dalam menerima pelajaran komputer adalah bagaimana siswa dapat mencatat, merekam dan mengingat semua pelajaran yang telah diberikan. Di lain pihak media mencatat di Indonesia sangatlah sederhana, hanya menggunakan buku tulis dan pensil/bolpoint. Sedangkan pelajaran komputer sangat membutuhkan media yang dapat merekam informasi audio visual. Perumusan masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah sampai dimana tingkat efektivitas Camtasia Studio digunakan sebagai sarana perekam pengalaman belajar siswa dalam pelajaran komputer. Tujuan dari penelitian ini adalah mengatasi keterbatasan siswa dalam merekam informasi audio visual pelajaran komputer yang telah diberikan guru/pengajar selama proses belajar mengajar berlangsung. Dengan adanya media perekam yang dapat merekam semua aktivitas yang dilakukan siswa maka diharapkan siswa dapat mengulang di rumah pelajaran yang di dapatkan di sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini pertama adalah dengan menerapkan Camtasia Studio pada kelas eksperimen yaitu memberikan hasil rekaman pelajaran setelah pelajaran selesai, dan tidak memberikan perlakuan apapun pada kelas kontrol. Penerapan ini dilakukan untuk beberapa program komputer pada mata pelajaran komputer yang diajarkan guru/pengajar di sekolah. Langkah kedua adalah dengan mengamati hasil evaluasi dan respon siswa terhadap pemakaian Camtasia Studio dalam mata pelajaran komputer yang diajarkan guru/pengajar di sekolah. Selanjutnya adalah menganalisa hasil evaluasi untuk mengetahui tingkat efektivitas Camtasia Studio sebagai perekam pengalaman belajar dalam membantu siswa pada pelajaran komputer.

## 1. PENDAHULUAN

Camtasia Studio adalah salah satu software yang mempunyai kemampuan untuk merekam semua aktivitas yang ditampilkan di layar monitor komputer. Software terus berkembang terutama di dunia industri dan advertising. Informasi audio visual dapat direkam, diedit dan ditayangkan kembali dengan baik. Camtasia Studio terus berkembang dan gambar atau film yang disimpan dapat digunakan ataupun dinikmati oleh seluruh orang dengan menggunakan sharing. Perkembangan teknologi yang pesat membuka peluang.

Salah satu kesulitan belajar siswa dalam menerima pelajaran komputer adalah bagaimana siswa dapat mencatat, merekam dan mengingat semua pelajaran yang telah diberikan. Di lain pihak media mencatat di Indonesia sangatlah sederhana, hanya menggunakan buku tulis dan pensil/bolpoint. Pelajaran komputer sangat membutuhkan media yang dapat merekam informasi audio visual.

Rancangan awal pada penelitian ini adalah menggunakan Quicktime 6.5, tetapi setelah dipelajari lebih lanjut ternyata software Quicktime tidak dapat digunakan untuk merekam, karena itu pada penelitian ini kemudian ditambahkan software Camtasia Studio. Untuk selanjutnya Quicktime 6.5 hanya digunakan sebagai pemutar hasil rekaman yang dihasilkan oleh Camtasia Studioblueooth.

Motivasi guru/pengajar dalam mengikuti perkembangan Information Technology akan semakin meningkat, karena akan tidak langsung terjadi kompetisi antar guru/pengajar dalam memotivasi siswa dalam mata pelajarannya. Dan meningkatkan produktivitas guru sebab waktu proses belajar mengajar akan menjadi lebih efektif dan efisien. Waktu untuk mencatat tidak diperlukan sehingga guru/pengajar dapat memberikan informasi lain yang lebih penting atau menegaskan pelajaran yang diberikan kepada siswa

Kontribusi penelitian ini adalah untuk pemecahan masalah kesulitan belajar siswa terutama dalam mencatat informasi audio visual. Bila siswa dapat merekam semua informasi audio visual, maka siswa dapat mengulang pengalaman belajarnya di rumah lebih baik. Secara individu siswa dapat mengembangkan skillnya dan meningkatkan kepercayaan dirinya sebab dia dapat belajar di rumah sesuai dengan informasi yang benar dan menyeluruh.

Kontribusi lain dari penelitian ini adalah untuk mengkorelasikan perkembangan Information Technology dengan perkembangan kualitas sekolah, sarana dan prasarana sekolah baik secara perbaikan hardware maupun pengenalan pemanfaatan software di sekolah. Dan bila ini selalu diperhatikan maka perkembangan pendidikan di Indonesia tidak akan tertinggal dengan perkembangan pendidikan yang ada di negara lain terutama di negara maju

---

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan:

1. Menerapkan Camtasia Studio pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan apapun. Penerapan ini dilakukan pada mata pelajaran komputer yang diajarkan guru/pengajar di sekolah dengan topik pengenalan internet.
2. Selama beberapa waktu mengamati hasil evaluasi dan respon siswa terhadap pemakaian Camtasia Studio dalam mata pelajaran komputer yang diajarkan guru/pengajar di sekolah.
3. Selanjutnya adalah menganalisis hasil evaluasi untuk mengetahui tingkat efektifitas Camtasia Studio sebagai perekam pengalaman belajar dalam membantu siswa pada pelajaran komputer. Prosedur penelitian secara sistematis digambarkan pada gambar 4.1.



**Gambar 1** *Flowchart* Prosedur Penelitian

## 2.1. Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini adalah siswa SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo kelas XI dan XII. Kelas XI dan XII memang mempunyai kelas yang berbeda tetapi untuk tahun ini kedua kelas ini menerima materi yang sama yaitu internet.

Kita mengadakan pengambilan data pada empat kelas untuk mata pelajaran yang sama yaitu internet. Kelas yang kita uji cobakan untuk pemakaian program ini adalah kelas XII BHS dan XI IS-1, sedangkan sebagai pembandingan yang tidak menggunakan Camtasia Studio adalah kelas XI IS-2 dan XI IPA-6.

### 2.1. Data nilai evaluasi ujian praktek dan tulis

Data nilai evaluasi diambil dari kelas yang mendapatkan hasil rekaman maupun tidak, untuk kemudian dibandingkan antara kelas yang diberi hasil rekaman dengan kelas yang tidak. Untuk kelas yang menerima hasil rekaman nilai rata-rata yang diperoleh untuk tes tulis adalah 8.56 dan untuk tes praktek adalah 9.18. Sedangkan untuk kelas yang tidak mendapatkan hasil rekaman nilai rata-rata untuk tes tulisnya adalah 8.1 dan untuk tes prakteknya adalah 8.2. Hasil evaluasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Camtasia Studio sebagai media perekam cukup efektif membantu meningkatkan hasil evaluasi siswa.

---

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Analisa Data dan Pembahasan

Kita mengadakan pengambilan data pada empat kelas untuk mata pelajaran yang sama yaitu internet. Kelas yang kita uji cobakan untuk pemakaian program ini adalah kelas XII BHS dan XI IS-1, sedangkan sebagai pembandingan yang tidak menggunakan Camtasia Studio adalah kelas XI IS-2 dan XI IPA-6. Data yang diambil adalah:

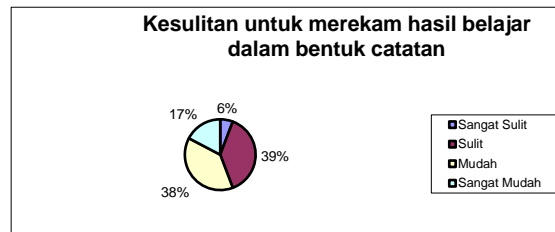
1. Data angket yang diberikan pada kelas yang mendapatkan hasil rekaman pelajaran menggunakan Camtasia Studio.

2. Data nilai evaluasi ujian praktek dan tulis untuk kelas mendapatkan hasil rekaman maupun tidak.

### 3.2 Data Angket

Angket diberikan pada responden dengan memperhatikan 3 variabel, yaitu kemudahan penggunaan, keefektifan, dan keefisienan. Tiga variabel tersebut dijabarkan dalam 5 butir pertanyaan. Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut akan didapatkan data yang dapat menjelaskan perihal penggunaan program quick time 6.5 sebagai media perekam proses pembelajaran di kelas.

1. Pertanyaan pertama menanyakan perihal responden sebelum mengenal/dapat mempraktekkan program quick time 6.5 untuk membantu mereka dalam proses perekaman pelajaran selama di dalam kelas/ruang. Dari data pertanyaan angket nomor pertama diperoleh keterangan bahwa dari 39% dari 52 responden menyatakan sangat sulit untuk merekam pelajaran dalam bentuk catatan atau yang lainnya. Pernyataan yang lain, 38% dari 52 responden menyatakan sulit, 17% menyatakan mudah, dan 6% sangat mudah. Dapat disimpulkan dari pertanyaan angket pertama bahwa 42 orang dari 52 responden masih mengalami kesulitan dengan kategori 22 merasa sangat sulit dan 20 merasa sulit. Sedangkan sisanya 10 orang saja yang merasa bahwa merekam dalam bentuk catatan merupakan hal yang mudah dan sangat mudah. Hal ini menunjukkan masih banyak diantara 52 orang, yaitu 42 responden menyatakan bahwa mereka memerlukan alat bantu lain untuk merekam proses pembelajaran yang telah mereka ikuti di dalam kelas. Sedangkan sisanya, yaitu 10 orang tidak akan merasa lebih sulit bila dalam proses merekam pelajaran mereka dibantu dengan sebuah media baru.



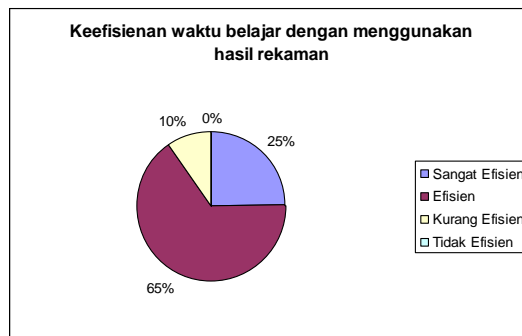
**Gambar 2.** Diagram Hasil Angket Kesulitan Merekam Hasil Belajar Berbentuk Catatan

2. Pertanyaan angket yang kedua yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media rekaman pelajaran pada proses belajar di kelas. 56 % dari 52 responden menyatakan bahwa mereka merasa mudah untuk berkonsentrasi dalam pelajaran saat menggunakan program quick time 6.5 selama proses belajar di kelas. Responden yang lainnya yaitu 21% dari 52 responden menyatakan masih sulit berkonsentrasi dalam belajar selama menggunakan program quick time 6.5 selama proses belajar di kelas, sedangkan yang lainnya, 17% dari 52 menyatakan sangat mudah, dan 6% dari 52 menyatakan sangat sulit. Dapat disimpulkan dari data diatas bahwa 38 responden dari 52 terbantu dengan adanya penggunaan rekaman belajar saat proses belajar berlangsung dan hanya 14 yang belum bisa merasakan manfaat dari penggunaan rekaman belajar.



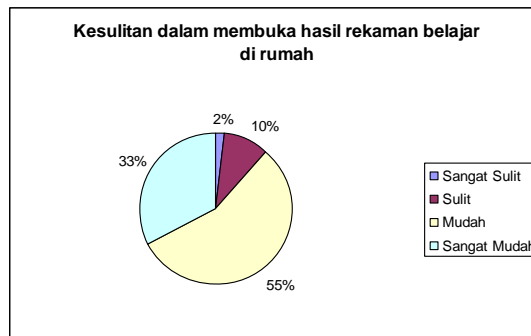
**Gambar 3.** Diagram Hasil Angket Hasil Rekaman Belajar membantu Berkonsentrasi

3. Pertanyaan angket yang ketiga perihal keefisienan waktu belajar dengan menggunakan hasil rekaman, yaitu 65% dari 52 responden menyatakan efisien bila belajar menggunakan hasil rekaman, 25% dari 52 menyatakan sangat efisien, dan 10% menyatakan kurang efisien. Data tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan hasil rekaman maka waktu belajar akan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya, yaitu dengan didukung 34 responden. 13 responden menyetujui bahwa dengan menggunakan hasil rekaman proses belajar mereka merasa bahwa cara tersebut dinilai sangatlah efisien. Sedangkan 5 responden sisanya menyatakan kurang efisien.

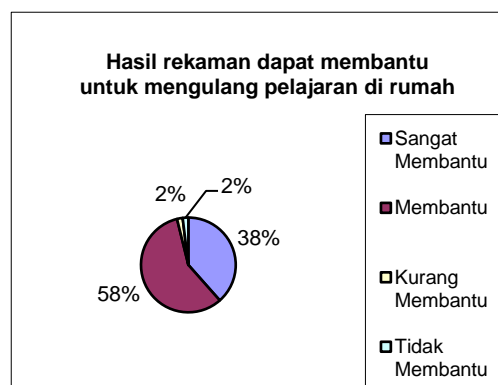


**Gambar 4.** Diagram Angket Keefisienan Waktu Belajar dibantu Hasil Rekaman

4. Pertanyaan keempat, penggunaan hasil rekaman oleh responden dinyatakan bahwa 55% dari 52 merasa mudah dalam membuka hasil rekaman belajar di rumah. 39% merasa sangat sulit, 10% dari 52 merasa sulit dan hanya 2% yang menyatakan sulit.. Dapat disimpulkan bahwa media belajar ini tergolong mudah dalam pengoperasiannya,

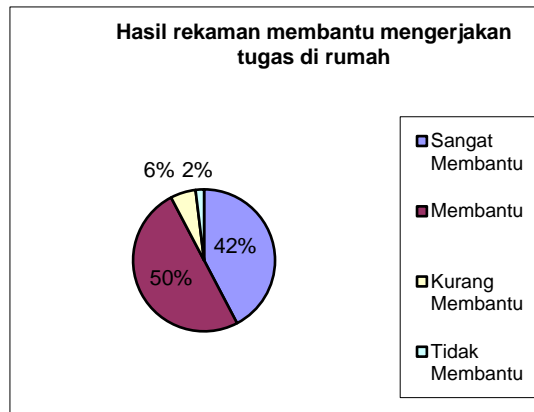


**Gambar 5.** Diagram Angket Kesulitan Membuka Hasil Rekaman Belajar di Rumah



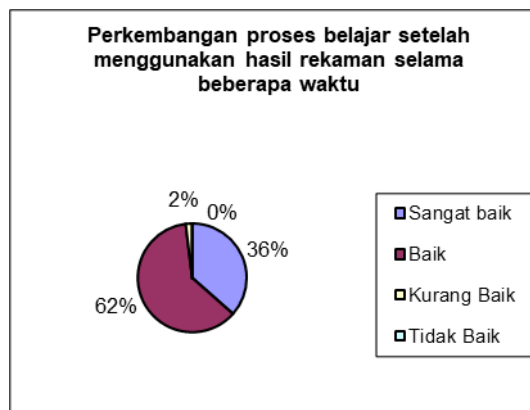
**Gambar 6.** Diagram Angket Hasil Rekaman Membantu Pengulangan Belajar di Rumah

5. Pertanyaan kelima, penggunaan hasil rekaman oleh responden dinyatakan bahwa 58% dari 52 merasa hasil rekaman membantu dalam mengulang pelajaran di rumah. 38% merasa sangat membantu, 2% dari 52 merasa kurang membantu dan hanya 2 % yang menyatakan tidak membantu.. Dapat disimpulkan bahwa media belajar dapat membantu responden untuk mengulang kembali pelajaran di rumah.
6. Pertanyaan keenam, penggunaan hasil rekaman oleh responden dinyatakan bahwa 50% dari 52 merasa hasil rekaman membantu dalam mengerjakan tugas di rumah. 42% merasa sangat membantu, 6% dari 52 merasa kurang membantu dan hanya 2 % yang menyatakan tidak membantu.. Dapat disimpulkan bahwa media belajar dapat membantu responden untuk mengerjakan tugas di rumah.



**Gambar 7.** Diagram Angket Hasil Rekaman Membantu Pengerjaan Tugas di Rumah

7. Pertanyaan ketujuh, setelah beberapa kali menggunakan hasil rekaman oleh responden dinyatakan bahwa 61% dari 52 merasa perkembangan proses belajarnya menjadi baik. 37% merasa sangat baik, 2% dari 52 merasa kurang baik dan hanya 0 % yang menyatakan tidak baik.. Dapat disimpulkan bahwa media belajar dapat membantu meningkatkan perkembangan proses belajar.



**Gambar 8.** Diagram Angket Hasil Perkembangan Proses Belajar

8. Pertanyaan kedelapan, penerapan perekaman pelajaran untuk mata pelajaran lain oleh responden dinyatakan bahwa 52% dari 52 merasa baik. 42% merasa sangat baik, 2% dari 52 merasa kurang baik dan hanya 4 % yang menyatakan tidak baik.. Dapat disimpulkan bahwa media belajar dapat memungkinkan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dan pembahasan bab terdahulu, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- 1 Penerapan Camtasia Studio sebagai media perekam pengalaman belajar siswa cukup praktis, efektif dan efisien membantu siswa belajar. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil angket yang diberikan dan nilai evaluasi. Pada kelas eksperimen yang diberikan hasil rekaman pelajaran mempunyai nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 8,56 untuk tes tulis dan 9.18 untuk tes praktek, sedangkan untuk kelas kontrol nilai rata-rata untuk tes tulisnya adalah 8.1 dan untuk tes prakteknya adalah 8.2.
- 2 Penerapan Camtasia Studio sebagai media perekam pengalaman belajar siswa untuk membantu proses belajar siswa cukup mendapatkan dukungan dari siswa, guru, maupun pihak sekolah. Hal tersebut terlihat pada hasil angket dan respon saat mata pelajaran berlangsung.

---

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Andreas Andi S (2003). Menguasai Pembuatan Animasi dengan Flash MX. Jakarta, PT Elex Media Komputindo
- Andreas Andi S (2003). Menguasai Pembuatan Animasi dengan Flash MX. Jakarta, PT Elex Media Komputindo
- Arif S.Sadiman, R.Raharjo, Anung Haryono, Rahardjito, 1990,Media Pendidikan, Pengertian , Pengembangan dan Pemanfaatannya. CV Rajawali, Jakarta.
- Darmanto, Yulius, Maria, Fitriya (2012). Perancangan Pembelajaran Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika dan SainsBerbasis Teknologi Informasi
- Didik Wijaya (2003). Tips dan Trik Macromedia Flash 5 dengan ActionScript. Jakarta, PT Elex Media Komputindo
- Mdcom (2004). Membuat Animasi Kartun dengan Macromedia Flash MX 2004. Yogyakarta, Penerbit Andi
- Nur Hadi W (2004). Tutorial Komputer Multimedia. Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Negeri Yogyakarta
- Suharsimi Arikunto, 1998, Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek, Penerbit Rineka Cipta, Jakarta.
- TechSmith.Co, 2006, Camtasia Studio Overview, Learning To Use Camtasia Studio, Website [http://www. Techsmith.com](http://www.Techsmith.com)
- Utomo, Rujkes, 1991, Peningkatan dan Pengembangan Pendidikan, Gramedia, Jakarta.