

## **Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Camtasia pada Kompetensi Pembuatan Busana Tunik di Kelas XII SMK Negeri 3 Kediri**

**Rakhmawati Dzul Hijjah<sup>1</sup>, Irma Russanti<sup>2</sup>, Peppy Mayasari<sup>3</sup>, Inty Nahari<sup>4</sup>**

<sup>1,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

<sup>2</sup> Sarjana Terapan Tata Busana, Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: [rakhmawati.17050404074@mhs.unesa.ac.id](mailto:rakhmawati.17050404074@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [irmarussanti@unesa.ac.id](mailto:irmarussanti@unesa.ac.id)<sup>2</sup>, [peppymayasari@unesa.ac.id](mailto:peppymayasari@unesa.ac.id)<sup>3</sup>, [intynahari@unesa.ac.id](mailto:intynahari@unesa.ac.id)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Media video berbasis aplikasi camtasia merupakan perangkat ajar yang mampu mengelola audio dan video secara apik, dengan bantuan software untuk editing, publishing, dan recording pada kegiatan praktik pembuatan busana tunik pada mata pelajaran pembuatan industri. Penelitian pendidikan ini bertujuan untuk mengetahui: 1) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran video berbasis aplikasi camtasia pada kompetensi dasar pembuatan busana tunik di kelas XII SMKN 3 Kediri, 2) hasil belajar peserta didik dalam pembuatan busana tunik dikelas XII SMKN 3 Kediri menggunakan media pembelajaran berupa video dengan aplikasi camtasia. Metode yang digunakan menggunakan pengembangan metode atau Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Desain penelitian yang digunakan one shoot case study design. Penelitian dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2021/2022 dengan subjek penelitian 34 peserta didik. Instrumen yang digunakan yakni instrumen lembar penilaian validitas oleh 2 validator ahli yaitu ahli materi dan ahli media serta instrumen rubrik penilaian praktik pembuatan busana tunik peserta didik. Metode analisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil menunjukkan 1) tingkat validitas oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan rerata skor 87% Dengan kategori sangat valid 2) Hasil belajar pembuatan busana tunik dikelas XII busana butik 2 SMKN 3 Kediri melalui penggunaan media berbasis aplikasi camtasia nilai rata-rata yang diperoleh dari nilai ujian materi dan praktik menghasilkan 77,86 dalam rentang penilaian maksimum peserta didik memiliki nilai rata-rata di atas KKM dan mencapai ketuntasan belajar secara klasikal 100% dari jumlah peserta didik.

**Kata kunci:** Media, Video, Camtasia, Tunik, Hasil Belajar.

### **Abstract**

Camtasia application-based videos media is a teaching tool that is able to manage audio and videos nicely, with the help of applications that are packaged for editing, publishing, and recording in the practice of making tunic dresses in industrial manufacturing subjects. The purpose of this educational research in to find out 1) describe the feasibility of videos learning media based on the camtasia application on the basic competencies of making tunic dresses in class XII SMKN 3 Kediri, 2) the research design used in this study is a one shoot case study design. The research was carried out in an odd semester of the 2021/2022 school year with 34 subjects. The instrument used was the validity assessment sheet instrument two expert validators, namely material experts and media experts as well as the rubric instrument for assessing the practice of making student tunic dresses. The data analysis technique used in this research is descriptive quantitative the research. results show. 1) the level of validity by material experts and media experts get an a verage score of 87% with a very valid category, 2) The results of learning to make tunic dresses in clas XII clothing boutique SMKN 3 Kediri through the use of camtasia application-based media the average

value obtained from the material and practice exam scores resulted in 77.86 in the maximum assessment range of students having an average score above the KKM and achieve classical learning mastery off 100% of the number of students.

**Keywords:** Media, Videos, Camtasia, Tunic, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki suatu peranan penting pada kehidupan manusia dikarenakan bahwa pendidikan berguna dalam proses mengembangkan potensi dan mencerdaskan individu. Pendidikan merupakan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan yang dipersiapkan oleh generasi tua agar mendapatkan fungsi generasi muda yang baik secara jasmani maupun rohani (Kurniawan, 2017).

Pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah bentuk media pembelajaran. Sarana untuk pembelajaran disebut dengan media pembelajaran dimana teori tersebut berguna untuk transger informasi atau menyampaikan pesan agar merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan keuaman dari siswa agar terlibat dalam suatu pengendalian dan kesengajaan proses belajar (Suryani, dkk. 2018).

Media pembelajaran telah mengalami perkembangan yang sangat cepat. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media belajar. Pemanfaatan teknologi digunakan sebagai alat komunikasi yang tujuannya agar peserta didik termotivasi serta memperjelas informasi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media agar proses pembelajaran dapat optimal sehingga dapat mengatasi peserta didik yang merasa kebosanan saat belajar (Peprizal, Syah. 2020).

Melalui media video, peserta didik dapat mencapai kemampuan belajar optimal. Aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih bersemangat melalui media video. Media video menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar (Setyorini, 2016). Sifat dari media video yakni konsep belajar abstrak dapat divisualisasikan menjadi lebih konkrit dan nyata serta dapat menampilkan gerak yang dipercepat atau diperlambat. Tujuannya yakni agar pesan yang dituangkan lebih mudah diamati, dapat menampilkan detail yang diinginkan, dan membuat hasil sajian pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti saat kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 kepada guru bidang studi Busana Industri di kelas XII Busana Butik 2 bahwa: 1) aktifitas belajar peserta didik yang belum optimal dalam pembelajaran, 2) pada proses pembelajaran dasar busana industri dalam kompetensi pembuatan busana tunic, 3) peserta didik saat mengumpulkan tugas lebih dari waktu yang disepakati guru, 4) pada mata pelajaran kompetensi dasar pembuatan busana tunic masih terdapat beberapa peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Penyampaian materi lebih menarik dan jelas ketika menggunakan media pembelajaran video. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan computer dan handphone dengan perangkat bernama *camtasia*. Aplikasi *camtasia* berfungsi memudahkan guru dalam proses membuat materi pembuatan busana tunic yang mudah dipahami peserta didik. Dengan bantuan aplikasi *camtasia*, peserta didik dipermudah memahami melalui aplikasi visual. Aplikasi *camtasia* mampu mengelola audio dan video secara apik, sehingga menjadi salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif, kreatif dan inovatif (Saka, 2019). Aplikasi yang dikemas untuk editing, publishing, dan recording terdapat dalam *camtasia*, berguna dalam pembuatan video busana tunic yang dapat merekam pada layar komputer maupun laptop. Penggunaan aplikasi *camtasia* digunakan sebagai penunjang belajar peserta didik dalam materi pembuatan busana tunic.

Pengembangan media pembelajaran video dalam penelitian ini berguna dengan memanfaatkan aplikasi video editing yakni *camtasia*. Digunakannya aplikasi video ini agar memudahkan langkah-langkah pembuatan busana tunic. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mencerna materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang berguna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan keterampilan siswa agar terdorong dan termotivasi dalam belajar dikembangkan melalui media pembelajaran (Tafonao, 2018). Proses komunikasi yang diukur dari pembelajaran, pengajaran dan bahan ajar disebut dengan pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran cukup luas dan banyak (Musfiquon, 2012). Fungsi media pembelajaran, yaitu: 1) meningkatkan efektifitas dan efisiensi, 2) meningkatkan semangat belajar peserta didik, 3) meningkatkan minat dan motivasi belajar, 4) menjadikan peserta didik berinteraksi langsung dengan kenyataan. Kelebihan dari media pembelajaran siswa yakni: 1) dapat memperjelas dalam menyajikan informasi agar proses hasil belajar siswa menjadi meningkat, 2) dapat meningkatkan dan memusatkan perhatian peserta didik agar siswa lebih termotivais, 3) dapat mengatasi batasan indera, ruang, dan waktu, 4) dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik tentang kejadian dilingkungan sekitarnya (Arsyad, Azhar, 2014).

Macam-macam media pembelajaran yaitu: 1) media manusia dengan ciri memiliki manfaat dapat menyampaikan suatu informasi secara langsung dan nyata, 2) media cetak biasa digunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran sebagai contoh yakni melalui buku, majalah, kran, dan lembar kerja peserta didik, 3) media visual dengan menggunakan indera penglihatan bersifat konkret, 4) media audio visual ini biasanya berupa video, slide, dan film, 5) komputer yang saat ini memiliki peran sebagai media pembelajaran, 6) pemanfaatan perpustakaan salah satu contoh media pembelajaran yang terdapat di sekolah (Arsyad, Azhar, 2016).

*Camtasia* merupakan salah satu software pada bidang multimedia dengan fungsi membuat video, baik untuk proses editing, film, ataupun video tutorial (Hafizh, 2017). Aplikasi *camtasia* memiliki kemampuan untuk merekam suatu yang ada didalam layar komputer. Kegunaan aplikasi *camtasia* terdapat navigasi utama, yang dimana navigasi utama untuk memudahkan dalam menggunakan aplikasi *camtasia* berupa: 1) record atau merekam aktivitas yang terjadi pada layar komputer, 2) mengedit hasil rekaman yang sebelumnya telah direkam pada layar komputer, 3) share sebagai finishing atau hasil akhir, sehingga dapat share hasil rekaman yang telah dibuat kedalam bentuk *CD, DVD, MPEGA, IPON, IPON*, atau menyimpan kedalam blog atau web.

Kompetensi dasar pembuatan busana tunik dalam pelajaran Pembuatan Industri merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik SMK Negeri 3 Kediri pada program keahlian tata busana. Berdasarkan kurikulum tahun 2013, terdapat mata pelajaran pembuatan industri pada kelas XII semester gasal dengan kompetensi dasar 3.17 menganalisis pembuatan busana tunik dan 4.17 membuat tunik. dalam kompetensi dasar pembuatan tunik adapun yang harus dicapai peserta didik antara lain: 1) mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang membuat tunik sesuai desain, 2) mengumpulkan data tentang membuat tunik sesuai desain, 3) latihan membuat tunik sesuai desain, 4) mengola data tentang membuat tunik sesuai desain, 5) mengomunikasikan tentang membuat tunik desain.

Pakaian merupakan kebutuhan primer manusia, salah satu bentuk dan model pakaian yakni tunik. Tunik adalah pakaian yang dikenal dengan design lurus dan banyak diadaptasi oleh penggunanya. Sejarah dari tunik dimulai pada abad 19, telah muncul pakaian berupa mantel yang dipadupadan dengan rok panjang dan gaun. Awal abad 20 banyak designer yang membuat tunik sebagai bagian dari rancangan garis panjang langsing dari era sebelum perang. Ketika tahun 1960-an model pakaian tunik menjadi terlihat *fashionable*. Pakaian ini sering kali dipakai ketika gaun tunik pendek dipakai diatas versi yang sedikit lebih panjang. Tunik telah dipakai dengan atau tanpa ikat pinggang (Poespo, Goet. 2017). Tunik merupakan busana atau pakaian dengan ukuran longgar yang menutupi sebagian besar bagian seperti bahu, dada, dan punggung. Masing-masing ukuran tunik lebih besar dibandingkan dengan model biasa. Model tunik bisa ber lengan atau tanpa lengan, dan panjangnya sampai di pinggul atau hingga di atas lutut. Model-model tunik sebagai berikut: 1) tunik model kemeja, 2) tunik model simpel, 3) tunik model klasik, tunik model asimetris. Jenis bahan tunik yaitu: 1) katun, 2) sifon, 3) viscose, 4) satin, 5) crepe (Poespo, Sanny. 2008).

Perubahan dari siswa berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar (Susanto, Ahmad. 2013). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu: 1) faktor internal adalah faktor yang ada dari dalam diri peserta didik, 2) faktor eksternal adalah faktor yang ada dari luar diri peserta didik (Slameto, 2016). Jenis-jenis hasil belajar terdiri tiga ranah yaitu: 1) ranah kognitif, 2) ranah afektif, 3) ranah eksternal (Sudjana, Nana. 2011).

Penggunaan media video berbasis aplikasi camtasia berdasarkan ulasan diatas, Hasil riset (Refia, dkk. 2022) menunjukkan bahwa Camtasia studio digunakan dalam pengembangan media pembelajaran dan dikatakan layak untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran. Berdasarkan ahli media memberikan skor kepada *camtasia* sebesar 93%, serta ahli materi memberikan nilai sangat layak dengan skor 90%. Kemudian pada penelitian (Fransiskus, dkk. 2020) mengungkapkan bahwa penggunaan camtasia 8 memberikan pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: 1) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video berbasis aplikasi *camtasia* pada kompetensi dasar pembuatan busana tunik, 2) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap media pembelajaran video berbasis aplikasi *camtasia* pada kompetensi dasar pembuatan busana tunik di kelas XII Smk Negeri 3 Kediri.

## METODE

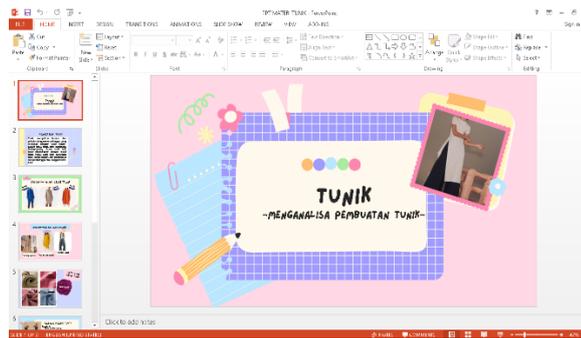
Penelitian menggunakan design penelitian dan pengembangan atau *Reasearch and Development*. Dalam Sugiyono, metode penelitian RnD berfungsi untuk menghasilkan produk tertentu serta memberikan uji bagaimana efektivitas produk (Sugiyono, 2017).

Untuk menggambarkan pendekatan penelitian, peneliti menggunakan model ADDIE. Peneliti memberikan inovasi untuk memilih model ADDIE disebabkan dari produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran bukan rekayasa perangkat lunak. Dinilai bahwa metode ADDIE sangat cocok digunakan. Tahapan dalam menggunakan model ADDIE terbagi dalam lima tahapan, yaitu: 1) *analysis* (menganalisis), 2) *design* (rancangan), 3) *development* (mengembangkan), 4) *implementation* (mengimplementasi), 5) *evaluation* (mengevaluasi). (Cahyadi,2019).

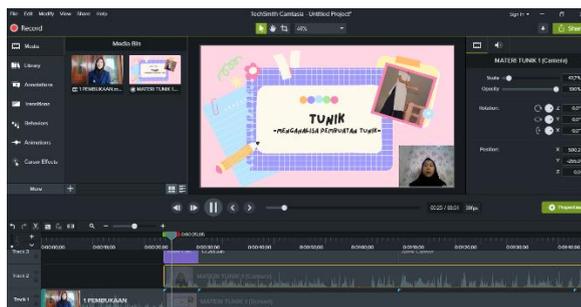
Tahap analisis yang perlu dilakukan saat menganalisis, yaitu: 1) menganalisis kinerja peserta didik, 2) menganalisis peserta didik, 3) menganalisis fakta dan prosedur, 4) menganalisis pembelajaran. Terdapat beberapa data yang diperoleh peneliti, antara lain: 1) Tahapan analisis kurikulum yang digunakan di SMKN 3 Kediri yakni kurikulum edisi KTSP K-13, 2) Kegiatan pembelajaran KD pembuatan busana tunik dilaksanakn oleh peserta didik kelas XII busana butik 2. Pada tahap analisis fakta, dan prosedur, peneliti mengidentifikasi materi pembelajaran agar sesuai dengan pengembangan bahan ajar. Pada tahapan desain, peneliti melakukan beberapa tahapan sebagai berikut: 1) mempersiapkan sumber referensi materi yang berkaitan dengan media video, 2) menyusun *flowchart* media video, 3) mengumpulkan bahan materi, 4) menentukan desain instrumen lembar validasi para ahli materi, dan para ahli media beserta instrumen penilaian psikomotor. Pada tahap pengembangan media video peneliti menyusun tahapan sebagai berikut: 1) membuat materi dan desain, 2) membuat media sesuai dengan tujuan pembelajaran, 3) melakukan penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media terhadap media video, dan 4) melakukan revisi pada media sesuai kritik dan saran para ahli.

Media video pembuatan busana tunik ini dibuat dengan bantuan aplikasi yang mendukung yakni, *Camtasia*. Langkah dalam pembuatan media diantaranya adalah:1) penyusunan materi melalui *power point*, (tampak pada gambar 1.), 2) menginstal aplikasi *camtasia* dilaptop atau komputer, 3) jika materi power point sudah jadi rekam layar klik bagian ADD-INS kemudian klik bagian *record*, dan klik tombol f10 untuk tombol berhenti merekam, 4) hasil rekaman *power point* dimasukkan kedalam aplikasi *camtasia*, (tampak pada gambar 2.), 5) hasil video proses pembuatan tunik dimasukkan kedalam aplikasi *camtasia*, 6) menggabungkan video secara keseluruhan, (tampak pada gambar 3.), 7) proses penyimpanan tekan menu bagian atas klik *produce and share*, 8) proses penyimpanan video

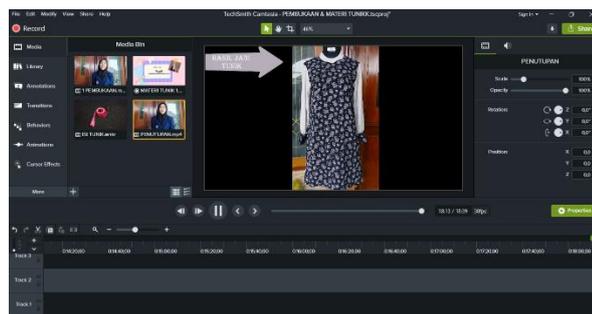
hasil convert jika sudah 100% pembuatan video pembelajaran tunik telah selesai.



**Gambar 1. Penyusunan materi**



**Gambar 2. Hasil record disalin kedalam aplikasi camtasia**



**Gambar 3. Proses editing**

Setelah media video sudah tervalidasi dan direvisi sesuai masukan dari ahli materi dan ahli media. Langkah selanjutnya pada tahap implementasi. Pada tahapan ini media video diuji cobakan kepada peserta didik kelas XII busana butik 2 di SMKN 3 Kediri dengan jumlah 34 peserta didik. Pada tahap selanjutnya evaluasi, peneliti mendapatkan hasil data berupa nilai teori dan praktik, proses dimana produk yang dikembangkan berhasil dan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Jika terdapat hal yang perlu direvisi maka perlu diidentifikasi dan disempurnakan kembali.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Kediri kelas XII busana butik 2 dengan jumlah 34 peserta didik. Ketika pelaksanaan penelitian dilakukan pada saat mahasiswa sedang melaksanakan PLP bulan Oktober sampai November pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 yang beralamatkan di Jl. Veteran No.9, Mojojoto, Kota Kediri, Jawa Timur, 64114.

Intstrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi materi, lembar validasi media, dan lembar tes kinerja.

$$HR = \frac{\sum \text{Jawaban Validator}}{\sum \text{Validator}} \times 100\%$$

Keterangan :

HR = Hasil rating jawaban validator  
 $\sum$  Validator = Jumlah total nilai tertinggi validator  
 $\sum$  Jawaban Validator = Jumlah total jawaban validator

**Tabel 1. Skala interpretasi skor kelayakan**

Interval	Kualifikasi
80-100	Sangat valid
60-79	Valid
40-59	Cukup valid
20-39	Kurang valid
0-19	Tidak valid

Analisis data menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Tujuannya untuk mengetahui kelayakan media video, dan nilai hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari pengembangan media video berbasis aplikasi camtasia.

Penilaian hasil belajar sebagai tolak ukur dalam menentukan hasil belajar peserta didik, Hasil belajar peserta didik dihitung dengan rentang 0-100. Analisis hasil belajar peserta didik dengan tes kinerja menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \left( \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \right) \times 100$$

Hasil belajar peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila memenuhi KKM yang berlaku di SMKN 3 Kediri, yaitu  $\geq 75$ .

Hasil ketercapaian nilai kemudian dipresentasikan secara klasikal.

$$p \frac{L}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase ketuntasan belajar klasikal  
L = Jumlah peserta didik yang tuntas KKM  
n = Jumlah keseluruhan peserta didik

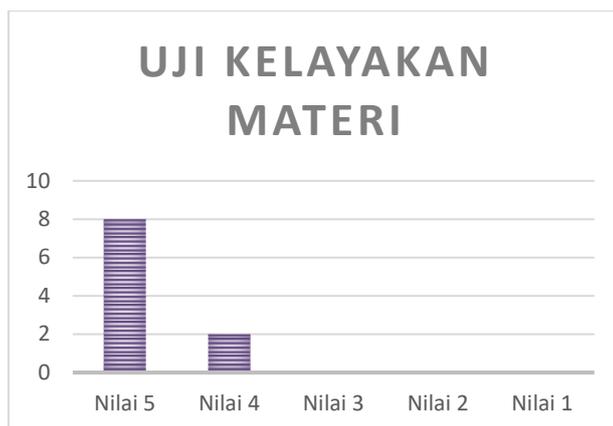
## HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran memiliki tujuan yaitu membantu proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berupa video berbasis aplikasi *camtasia* pada kompetensi pembuatan busana tunik dikelas XII SMKN Kediri. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada semester ganjil tahun 2020/2021 maka diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media dari pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *camtasia* pada kompetensi pembuatan busana tunik di kelas XII SMKN Kediri, 2) Hasil belajar peserta didik dalam pembuatan busana tunik menggunakan media pembelajaran video berbasis *camtasia*.

### 1. Kelayakan media ditinjau dari aspek materi dan media

Proses ahli materi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi *camtasia* pada kompetensi pembuatan busana tunik di kelas XII SMKN 3 Kediri akan diuji kelayakan materi oleh guru tata busana mata pelajaran busana industri.

Berdasarkan penelitian ini diperoleh skor validasi dari ahli materi ditinjau dari beberapa aspek sebagai berikut.



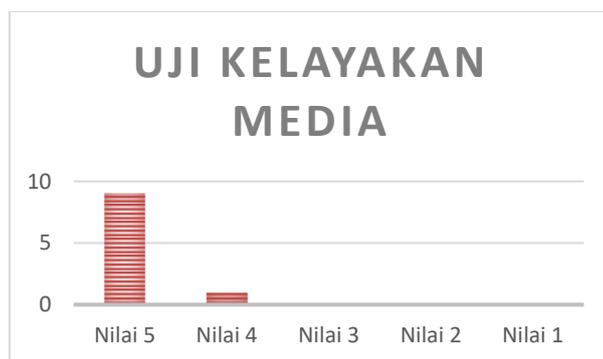
**Gambar 4. Grafik Hasil Uji Kelayakan Materi**

Jika diinterpretasikan kedalam kelayakan materi adalah sebagai berikut.

$$HR = \frac{4.000}{48} \times 100\% = 83$$

Berdasarkan gambar 4. Diatas menunjukkan bahwa hasil skor dari lembar instrument uji kelayakan materi dinyatakan sangat valid digunakan.

Proses ahli media dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi camtasia pada kompetensi pembuatan busana tunik dikelas XII SMKN 3 Kediri akan diuji kelayakan media oleh alumni mahasiswa teknologi pendidikan yang dibidang media komputer.



**Gambar 5. Grafik Hasil Uji Kelayakan Media**

Jika diinterpretasikan kedalam kelayakan media adalah sebagai berikut.

$$HR = \frac{4.500}{49} \times 100\% = 91$$

Berdasarkan gambar 5. lembar instrument uji kelayakan media dinyatakan sangat valid digunakan.

Hasil data penilaian validitas media oleh ahli materi dan ahli media yang diperoleh kemudian dihitung hasil rata-rata akhir untuk mengukur aspek kelayakan validitas media sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil rata-rata Validitas Media Video**

Rata-rata validitas Media	Skor
Validasi ahli materi	83
Validasi ahli media	91
Hasil rata-rata	174:2 87

Berdasarkan data penilaian hasil akhir rata-rata dari validasi media video diperoleh 87. dengan kategori sangat valid.

2. Hasil belajar peserta didik menggunakan media

Penilaian hasil belajar peserta didik diukur dari nilai praktik peserta didik dalam kompetensi dasar pembuatan tunik mata pelajaran pembuatan industri di SMKN 3 Kediri. Smk Negeri 3 Kediri menggunakan nilai KKM lebih dari atau sama dengan 75. nilai rata-rata yang ditentukan dari hasil nilai materi dan praktik pada materi pembuatan busana tunik kelas XII Smk Negeri 3 Kediri yang kemudian dianalisis hasil belajar peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{280.320}{3600} \times 100 = 77,86$$

Berdasarkan analisis hasil perhitungan peserta didik diperoleh dari nilai ujian materi dan praktik menghasilkan rata-rata 77,86. Hasil perolehan data jumlah peserta didik yang tuntas kemudian dapat dihitung hasil ketuntasan secara klasikalnya sebagai berikut:

$$p = \frac{34}{34} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan presentase ketuntasan belajar secara klasikalnya menunjukkan bahwa sebanyak 34 peserta didik memiliki rata-rata diatas KKM dan tuntas 100%. Berikut merupakan gambar 6 dibawah, hasil ketuntantasan belajar peserta didik.



**Gambar 6. Diagram Ketuntasan Belajar Peserta Didik**

**PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 di SMKN 3 Kediri diperoleh sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video berbasis aplikasi media melakukan uji validitas oleh validator ahli materi antara lain guru salah satu guru mata pelajaran tata busana di SMKN 3 Kediri. Penelitian pengembangan aplikasi camtasia setelah melakukan uji validitas oleh ahli materi maka hasilnya 83% jika diinterpretasikan. Hasil validitas materi jika dilihat dari tabel skala interprestasi maka masuk ke dalam interval 80-100 yang menyatakan bahwa

aplikasi camtasia menunjukkan sangat valid terhadap kelayakan materi yang ada pada aplikasi tersebut. Dalam uji validitas materi aplikasi camtasia terdapat beberapa aspek yang dinilai antara lain : ketepatan materi, kelengkapan materi, kemenarikan materi, keruntutan materi, penyampaian materi, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, kesesuaian dan kejelasan gambar, penyampaian materi, dan penyampaian langkah-langkah materi.

Hasil penelitian yang dilakukan (Ilyana, 2016) aspek penyajian materi pada media masuk dalam kategori sangat valid dan dapat diujicobakan kepada peserta didik.

Media pembelajaran video berbasis aplikasi media melakukan uji validitas oleh validator ahli media antara lain salah satu desain grafis yang ahli dibidang media. Penelitian pengembangan aplikasi camtasia setelah dilakukan uji validitas terhadap ahli media maka diperoleh skor nilai 91% jika diinterpretasikan ke dalam skor kelayakan materi dengan interval 80-100 maka masuk ke dalam kualifikasi sangat valid media yang digunakan untuk membantu kegiatan belajar mengajar agar lebih efisien dan efektif.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Rasyid Hardi, 2017) menyatakan bahwa hasil penilaian kelayakan media pembelajaran video tutorial pada matakuliah dikategorikan layak. hasil penilaian dan tanggapan yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial pada matakuliah bahasa pemrograman visual ini layak untuk digunakan dan dikembangkan.

Berdasarkan hasil validasi oleh kedua ahli bahwa media video berbasis aplikasi camtasia pembuatan tunik yang dikembangkan dinyatakan sangat valid untuk diujicobakan dan diterapkan kepada peserta didik pada kompetensi dasar pembuatan tunik mata pelajaran pembuatan industri dengan hasil rata-rata skor 87%.

## 2. Hasil belajar peserta didik

Hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi camtasia pada penelitian pengembangan ini diambil dari nilai rata-rata ujian materi dan ujian praktik yang telah dilakukan di kelas XII SMKN 3 Kediri. pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi camtasia pada kompetensi pembuatan busana tunik di kelas XII SMKN Kediri menghasilkan uji coba yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas XII SMKN 3 Kediri yakni menggunakan nilai rata-rata yang ditentukan dari hasil nilai ujian materi dan praktik pada materi pembuatan busana tunik kelas XII SMKN 3 Kediri. yang kemudian akan dianalisis hasil belajar peserta didik menggunakan nilai KKM sebagai patokan untuk penilaian peserta didik dengan jumlah nilai 75. Setelah diakumulasi nilai rata rata yang diperoleh dari nilai ujian materi dan praktik menghasilkan 77,86 artinya dalam rentang penilaian maksimum peserta didik memiliki nilai rata-rata diatas KKM dan analisis hasil data nilai yangdiperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% dari jumlah peserta didik di kelas XII busana butik 2 yakni 34 orang. Maka aplikasi camtasia tidak ada evaluasi dalam pembuatan dan berhasil membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Hal ini didukung dengan dengan hasil penelitian dari (Tri Wahyuni, 2021) hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata seluruh peserta didik terdapat peningkatan. maka nilai rata-rata seluruh peserta didik dalam kualifikasi tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi camtasia layak digunakan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan yang dilakukan di kelas XII Busana butik 2 SMK Negeri 3 Kediri, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan media video berbasis aplikasi camtasia pembuatan busana tunik pada kelas XII busana butik 2 di SMKN 3 Kediri diperoleh hasil rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat valid oleh ahli materi dan ahli media.
2. Hasil belajar peserta didik kelas XII busana butik 2 di SMKN 3 Kediri penilaian maksimum peserta didik memiliki rata-rata diatas KKM dan mencapai ketuntasan 100% dari jumlah peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada..
- Gultom Fransiskus, Hernawaty. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Camtasia Studio 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Swasta Riama Medan. *Jurnal Pendidikan Agama*. Vol.2, No.1, hal. 48-58. <http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalreligi/article/view/418> .
- Hafizh, (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/download/6411/5623> .
- M. R. G. Saka. (2019) "*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Sains dengan Menggunakan Software Camtasia Audio,*" Jurusan Pendidikan Fisika, UIN Raden Intan, Lampung, Indonesia.
- Peprizal, Syah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WEB Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28217> .
- Poespo, Goet. (2017). *A to Z istilah Fashion*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, Indonesia.
- Refia Putri, dkk. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*. Vol.7, No.1 hal. 62-72. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v7i1.6290>
- Simehatte, Ilyana. Zulfadli. Naza, Muhammad. (2016) Pengembangan Media Eleksido Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit Untuk Siswa Kelas X Mia SMA N 1 Krueng Barona Jaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*. Vol.1, No.3 hal.27-34. <https://jim.unsyiah.ac.id/pendidikankimia/article/view/1319>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Indonesia.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, & Aditin Putria. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tafonao. (2018) Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2, No.2 <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahyuni Tri, Khotimah Khusnul. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Camtasia Dan Wondershare Quiz Creator Materi Aritmatika Sosial Kelas VII. *Jurnal Ed-Humanistics*. Vol.06, No.1. <http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/edhumanistics/article/view/1459>
- Wirasmita, Rasyid Hardi. (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Informatika*. Vol.1, No.2. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/view/944>