

KOMPARASI HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA POWER POINT BERBASIS CAMTASIA STUDIO 8 DENGAN MEDIA POWER POINT 2013 KELAS XI SMK NEGERI 1 PANGKEP

Husain Nur

Program Pascasarjana Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: husainnur746@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the comparison of student learning outcomes taught using power point media based on Camtasia Studio 8 with students taught using Power Point 2013 media. The type of research used is quasi-experimental research where the population is all class XI students at SMK Negeri 1 Pangkep who consists of 3 classes. Sampling technique using simple random sampling, and Class XI Office 1 was selected as the experimental class 1 which was taught using PowerPoint 2013 media and Class XI Office 2 as the experimental class 2 which was taught using power point media based on Camtasia Studio 8. The data collection technique used in this study was a learning achievement test. Covers Pretest and Posttest while the data analysis technique used is the normality test, variance homogeneity test, gain test and hypothesis testing. Student learning outcomes were analyzed using the N-Gain test, while comparisons of student learning outcomes were analyzed using tests independent simple t-test. The results of this study indicate that (1) the average learning outcomes of students who were taught using Power Point 2013 media was 86.61 while the average learning outcomes of students who were taught using Camtasia Studio 8-based Power Point media were 82.96. (2). There are differences in student learning outcomes taught using power point media based on Camtasia Studio 8 and 2013 power point media with test results independent simple t-test of 0.000 less than 0.05 (3) the learning outcomes of students using PowerPoint 2013 media were better than those taught using Power Point media based on Camtasia Studio 8 by looking at the average learning outcomes of the two experimental classes.

Keywords: Comparison, Learning Outcomes, Camtasia Studio 8, Power Point 2013

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komparasi hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 dengan siswa yang diajar menggunakan media power point 2013. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen dimana populasinya adalah seluruh siswa kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Pangkep yang terdiri dari 3 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*, dan terpilih kelas XI Perkantoran 1 sebagai kelas eksperimen 1 yang diajar menggunakan media power point 2013 dan kelas XI Perkantoran 2 sebagai kelas eksperimen 2 yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar meliputi *Pretest* dan *Posttest* sementara teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas varians, uji gain dan uji hipotesis. Hasil belajar siswa di analisis dengan menggunakan uji N-Gain, sementara perbandingan hasil belajar siswa di analisis dengan uji *independent simple t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media power point 2013 sebesar 86,61 sementara rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 sebesar 82,96. (2). Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 dengan media power point 2013 dengan hasil uji *independent simple t-test* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 (3) hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media power point 2013 lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 dengan melihat hasil belajar rata-rata kedua kelas eksperimen.

Kata kunci: Komparasi, Hasil Belajar, Camtasia Studio 8, Power Point 2013

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sering diterapkan di dalam kelas, baik dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Berdasarkan hasil observasi di sekolah. Sebagian siswa menganggap matematika bukanlah mata pelajaran yang menyenangkan, bahkan ada yang menganggapnya sebagai mata pelajaran yang menakutkan karena sifatnya yang abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran matematika haruslah dibuat semenarik dan semenyenangkan mungkin dengan memanfaatkan media atau model pembelajaran didalam kelas sehingga siswa dapat menyukai pembelajaran matematika. Banyak cara yang sudah dilakukan oleh guru untuk membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika agar hasil belajar siswa dapat meningkat, akan tetapi upaya yang dilakukan belum memenuhi ekspektasi. Masih banyak siswa yang hasil belajarnya di bawah KKM (kriteria ketuntasan klasikal) yang telah ditetapkan oleh sekolah sehingga hal ini masih menjadi suatu problema untuk dipecahkan oleh para pendidik khususnya oleh guru matematika. Didalam kelas, guru sering kali memanfaatkan media power point untuk melakukan sebuah pengajaran karena media power point dapat membantu guru untuk menyampaikan materi yang akan di bawakan. Pemanfaatan media power point sangat lah baik dikarenakan sangat membantu guru dan siswa dalam mengajar dan belajar, bahkan bukan hanya guru atau siswa yang memanfaatkan media power point, semua orang bisa menggunakannya untuk membantu menyampaikan hal-hal yang ingin di sampaikan untuk khlayak umum. Oleh karena itu, wajiblah seorang pendidik untuk bisa membuat media power point lebih menarik lagi agar siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika dengan cara memanfaatkan media teknologi yang ada sekarang seperti salah satu contohnya aplikasi camtasia studio 8. (Prasetyo Adi, 2014:1) menjelaskan bahwa “camtasia studio 8 merupakan salah satu *software* multimedia yang dapat merekam segala aktivitas yang ada di PC/Laptop kita untuk membuat video, baik berupa untuk *editing film* ataupun video tutorial selain itu banyak fitur-fitur yang menarik yang dapat digunakan dalam pembuatan video tutorial pembelajaran.” Keunggulan dari aplikasi camtasia studio 8 dapat dimanfaatkan untuk membuat video tutorial pembelajaran dalam bentuk power point sehingga siswa akan menemukan hal yang baru dalam bentuk power point yang umumnya tidak berbentuk video sekarang dijadikan dalam bentuk video tutorial pembelajaran. Jika melihat kebiasaan siswa sekarang, memang kebanyakan siswa lebih senang melihat video-video yang ada di Hp/laptopnya sehingga diharapkan jika nantinya siswa dibuatkan video tutorial pembelajaran dalam bentuk power point siswa akan lebih termotivasi dalam belajar matematika. Alasan ingin mengkombinasikan media power point dengan camtasia studio 8 karena ingin membuat pemanfaatan media power point menjadi lebih menarik lagi dari yang sebelumnya dengan membentuknya dalam bentuk video tutorial pembelajaran. Eksperimen ini juga di harapkan dapat di gunakan oleh pengajar terlebih sekarang situasi dan kondisi masih dalam pandemi covid 19 sehingga hal tersebut menuntut guru untuk berfikir kreatif dalam menerapkan pembelajaran di dalam kelas. Salah satu cara yang dapat di buat oleh guru yaitu dengan membuat video tutorial pembelajaran tanpa menghilangkan kebiasaan pembelajaran yang telah diterapkan sebelumnya di dalam kelas. Oleh karena itu, ide alternative yang telah dikemukakan di atas akan di uji cobakan terlebih dahulu dalam bentuk penelitian dengan

cara menerapkan komparasi/perbandingan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menerapkan dua kelas eksperimen dimana kelas eksperimen 1 adalah kelas yang diajar menggunakan media power point 2013 dan kelas eksperimen 2 adalah kelas yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8. Jadi akan dilakukan sebuah komparasi antara siswa yang diajar menggunakan media power point 2013 dengan siswa yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 sehingga nantinya akan terlihat apakah ide alternative yang telah dikemukakan memberikan efek yang baik atau malah sebaliknya dalam pembelajaran matematika.

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran Matematika

(Mulia Rahmayani, 2011: 13) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika di sekolah tidak bisa terlepas dari sifat-sifat matematika yang abstrak dan sifat perkembangan intelektual siswa yang kita ajar. Ada empat sifat atau karakteristik pembelajaran matematika di sekolah sebagai berikut:

1) Pembelajaran matematika adalah berjenjang (bertahap)

Bahan kajian matematika diajarkan secara berjenjang atau bertahap, yaitu dimulai dari hal yang konkrit dilanjutkan ke hal yang abstrak, dari hal yang sederhana ke hal yang kompleks. Atau bisa dikatakan dari konsep yang mudah menjadi konsep yang lebih sukar.

2) Pembelajaran matematika mengikuti metode spiral

Setiap memperkenalkan konsep atau bahan yang baru perlu memperhatikan konsep atau bahan yang telah dipelajari siswa sebelumnya. Bahan yang baru selalu dikaitkan dengan bahan yang telah dipelajari, dan sekaligus untuk mengingatkan kembali. Pengulangan konsep dalam bahan ajar dengan cara memperluas dan memperdalam adalah perlu dalam pembelajaran matematika.

3) Pembelajaran matematika menekankan pola berfikir deduktif matematika adalah ilmu deduktif. Matematika tersusun secara deduktif aksiomatik.

4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi. Kebenaran matematika sesuai dengan struktur deduktif aksiomatiknya.

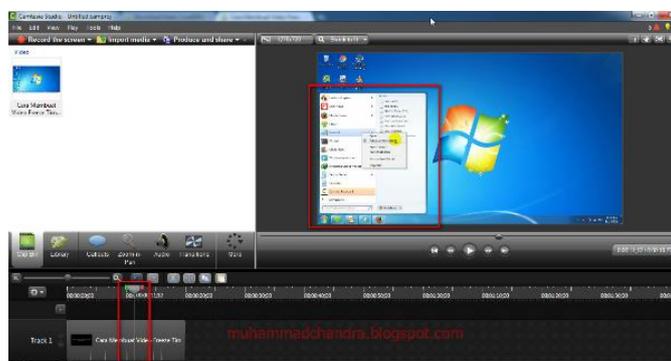
Camtasia Studio 8

Camtasia studio merupakan *software* yang dirancang untuk menghasilkan video langsung dari layar komputer dan mengedit video (*Screen Recording & Video Editing Software*). (Putri Fitriyani 2019:93) mengemukakan bahwa camtasia studio merupakan program aplikasi yang dikemas untuk *recording*, *editing*, dan *publishing* dalam membuat video presentasi yang ada pada layar *screen* komputer/laptop. Berdasarkan hasil penelitian Nuari & Ardi (2014) pembuatan *learning* video dengan camtasia studio dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Viki Ulfa Risqi: 2016) menjelaskan secara umum kegunaan camtasia studio 8 dimana beliau berpendapat bahwa kegunaan umum camtasia studio 8 adalah dapat merekam aplikasi yang

berjalan di komputer kemudian *sunting* video pengajaran yang diinginkan. Berikut bentuk aplikasi camtasia studio 8:



Aplikasi Camtasia Studio 8



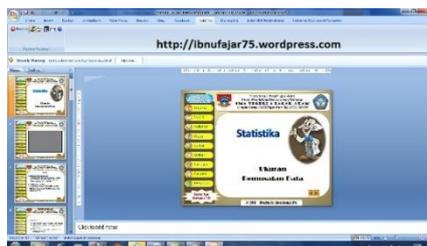
Tampilan Awal Camtasia Studio 8

Media Power Point

Menurut (Sanaky 2009: 127-128) Media Microsoft Power Point adalah “program aplikasi yang ditampilkan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor”. Mardi dkk (Anang 2015:19) mengemukakan bahwa “Microsoft Power Point adalah salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.” Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media power point adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi secara efektif, professional dan juga mudah

Media Power Point Berbasis Camtasia Studio 8

Sebuah alternative pembuatan video pembelajaran dengan memanfaatkan media power point dan aplikasi camtasia studio 8 dimana akan dihasilkan video tutorial pembelajaran matematika dari hasil rekaman di dalam layar Pc/Laptop yang akan menampilkan materi dalam power point yang nantinya akan berbentuk video dan akan didesain semarik mungkin dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi camtasia studio 8. Berikut hasil tampilan video tutorial pembelajaran media power point berbasis camtasia studio 8:



Media power point berbasis camtasia studio 8

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment*/eksperimen semu. Eksperimen dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan dengan membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang menerima perlakuan lain. Pada penelitian ini peneliti tidak mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media power point 2013 dengan siswa yang diajar menggunakan media power point 2013 berbasis camtasia studio 8

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Pretest-Posttest, Nonequivalent Multiple- Group Design*. Berikut adalah desain penelitiannya:

Tabel Desain Penelitian

Kelompok	Awal	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	Akhir
Eksperimen 1	Y_1	Ta	Y_2
Eksperimen 2	Y_1	Tb	Y_2

Keterangan:

Y_1 = *Pre Test*

Ta = Perlakuan dengan media Power Point 2013

Tb = Perlakuan dengan media Power Point 2013 berbasis Camtasia Studio 8

Y_2 = *Post Test*

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI Perkantoran 1,2 dan 3 yang secara keseluruhan ada 3 kelas di SMK Negeri 1 Pangkep tahun ajaran 2019/2020. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Ruqo'iyeh (2012:53-54) menyatakan definisi sampel acak sederhana (*simple random sampling*) adalah "cara pengambilan sampel dengan memilih langsung dari populasi dan besar peluang setiap anggota populasi untuk menjadi sampel." Dari hasil pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* terpilih kelas XI perkantoran 1 sebagai kelas eksperimen 1 yang diajar menggunakan media power point 2013 dan kelas

XI Perkantoran 2 sebagai kelas eksperimen 2 yang di ajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8.

Instrumet Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, sehingga instrumen yang digunakan adalah berupa tes. “Tes dapat digunakan untuk mengevaluasi keefektifan suatu program pengajaran” Allen & Yen (Dwi Rohmiyati Khazanah 2011:36). “Tes di sekolah terutama berfungsi mengukur prestasi siswa dan dengan demikian memberikan sumbangan untuk upaya evaluasi kemajuan pendidikan dan hasil yang dicapai” (Dwi Rohmiyati Khazanah, 2011:36). “Tes merupakan instrumen atau prosedur sistematis untuk mengukur tingkah laku yang dimiliki individu.” Allen & Yen (Dwi Rohmiyati Khazanah 2011:36). Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah tes yang berbentuk essay. Yang dimana meliputi tes awal (*Pre Test*) dan tes akhir (*Post Test*). Tes dilakukan sebagai tahap evaluasi untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Uji Validitas Instrumet

“Validitas isi suatu instrument adalah sejauh mana butir-butir dalam instrument itu mewakili komponen-komponen dalam keseluruhan kawasan isi objek yang hendak diukur dan sejauh mana butir-butir itu mencerminkan ciri perilaku yang hendak diukur.” Nunnally dan Fernandes (Heri Ratnawati 2016:17). Salah satu cara membuktikan validitas isi dengan kesepakatan ahli adalah dengan menggunakan indeks kesepakatan ahli yang disarankan oleh Gregory. Indeks ini juga berkisar diantara 0-1. Dengan membuat tabel kontingensi pada dua ahli, dengan kategori pertama tidak relevan dan kurang relevan menjadi kategori relevansi lemah, dan kategori kedua untuk yang cukup relevan dan sangat relevan yang dibuat kategori baru relevansi kuat. Indeks kesepakatan ahli untuk validitas isi merupakan perbandingan banyaknya butir dari kedua ahli dengan kategori relevansi kuat dengan keseluruhan butir. Oleh karena itu uji validitas instrument yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji validitas isi Gregory.

Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data normal atau tidak. Data yang memiliki distribusi normal berarti mempunyai sebaran yang normal, berarti data tersebut dianggap dapat mewakili populasi. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* melalui program *SPSS*. Data tersebut dikatakan normal apabila probabilitas ($\text{sig} > 0,05$), pada uji normalitas *One Kolmogorov Smirnov Test*.

b. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai varians yang sama atau tidak. Jika kedua kelompok mempunyai varians yang sama maka kelompok tersebut dikatakan homogen.

c. Uji Gain

Uji gain adalah selisih nilai *Post Test* dan *Pre Test*, gain menunjukkan perbedaan pemahaman atau penguasaan konsep materi peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan oleh guru. Menurut (Hake 1999) “uji normalitas Gain/n-gain adalah sebuah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkannya metode tersebut.” uji gain yang dinormalisasi (N-gain) dapat dihitung dengan persamaan :

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

(Ramlah, 2016:35)

Keterangan :

g = gain yang dinormalisasikan (N-gain) dari kedua media/model

Skor ideal = skor maksimum dari tes awal dan tes akhir

Skor *Pre Test* = skor tes awal

Skor *Post Test* = skor tes akhir

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t (*t*-test) dengan bantuan program *SPSS*. Dasar pengambilan keputusannya ialah jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas yang menggunakan power point 2013 dengan yang menggunakan power point 2013 berbasis camtasia studio 8 dan sebaliknya jika nilai sig.(2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas yang menggunakan power point 2013 dengan yang menggunakan power point 2013 berbasis camtasia studio 8.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *Pre Test* pada kelas XI Perkantoran 1 menunjukkan rata-rata 48.65 dengan standar deviasi 9,875. Sedangkan hasil *Pre Test* dari kelas XI Perkantoran 2 mempunyai rata-rata sebesar 30.85 dengan standar deviasi 15.801. Hasil *Pre Test* kedua kelompok menunjukkan bahwa belum ada siswa dari kedua kelas yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang artinya bahwa kedua kelompok belum menguasai materi yang akan diajarkan dengan menggunakan media power point 2013 maupun yang menggunakan power point berbasis camtasia studio 8. Setelah kedua kelas diberi perlakuan, kemudian diberikan *Post Test* yang sama. Rata-rata hasil *Post Test* pada kelas XI Perkantoran 1 adalah 86.81 dengan standar deviasi sebesar 7,591. Sedangkan pada XI Perkantoran 2 diperoleh rata-rata hasil *Post Test* sebesar 82.96 dengan standar deviasi 12,895. Perbandingan hasil belajar matematika antara kelas XI Perkantoran 1 yang diajar menggunakan media power point 2013 dan XI Perkantoran 2 yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 dapat di lihat dalam tabel di bawah ini:

Deskripsi Perbandingan Hasil Belajar Matematika

Kelompok	(Eksperimen 1) Kelas XI Perkantoran 1		(Eksperimen2) Kelas XI Perkantoran 2	
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Rata-rata	48.65	86.81	30.85	82.96
Skor Tertinggi	69	100	57	100
Skor Terendah	32	71	6	63
Skor Maksimal	100	100	100	100
Skor Minimal	0	0	0	0
Standar Deviasi	9,875	7,591	15,801	10,368
Jumlah Siswa	26	27	27	27

(Sumber: Hasil Analisis Data 2019)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa data nilai rata-rata *Post Test* kelas eksperimen 1 lebih tinggi dibanding kelas eksperimen 2 yang dimana persentasi rata-rata kelas eksperimen 1 = 86.81 sedangkan kelas eksperimen 2 = 82.96 dengan selisih kedua kelas 33.85 meskipun perbedaan jarak selisinya tidak terlalu jauh akan tetapi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen 1 yang diajar menggunakan media power point 2013 lebih tinggi dibanding kelas eksperimen 2 yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8. Hal ini di karenakan bahwa siswa yang di ajar menggunakan power point 2013 telah terbiasa dilakukan oleh guru dan juga siswa sudah paham kinerja dari media power point sementara siswa yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 masih baru untuk guru dan siswa sehingga membutuhkan waktu untuk penyesuaian agar bisa terbiasa menggunakan alternative pembelajaran ini.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov (K-S)* dengan bantuan program SPSS versi 25. Pada output SPSS pada *One-Sample Kolmogorov-Smirnov-test Pre Test* pada kelas XI Perkantoran 1 menunjukkan nilai signifikansi (p) = 0,051 dan pada kelas XI Perkantoran 2 menunjukkan nilai signifikansi (p) = 0,051. Sedangkan output SPSS *One-Sample Kolmogorov-Smirnov-test*, hasil *Post Test* pada kelas kelas XI Perkantoran 1 menunjukkan nilai signifikansi (p) = 0,086 dan (p) = 0,200 pada kelas XI Perkantoran 2. Terlihat bahwa nilai probabilitas untuk *Pre Test* maupun *Post Test* kedua kelas lebih besar dari 0,05, maka data-data yang di dapat semuanya berasal dari data yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians ini dilakukan dengan menggunakan uji *Levene* yang pengolahan datanya menggunakan bantuan program SPSS versi 25. Pada output SPSS pada *test of homogeneity of variances Pre Test* hasil uji homogenitas menunjukkan *Levene statistic* sebesar 1,652 dan nilai signifikansi (p) = 0,205 Begitu pula pada hasil perhitungan homogenitas varians *Post Tes* menunjukkan *Levene statistic* sebesar 3,740 dengan nilai signifikansi (p) = 0,058. Kedua hasil uji signifikansi baik *Pre Test* maupun *Post Test* menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa semua data berasal dari kelompok yang sama atau kedua kelompok eksperimen mempunyai varians yang sama.

Uji-Gain

Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Menggunakan Media Power Point 2013

Berdasarkan hasil perhitungan uji gain tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata gain untuk kelas eksperimen 1 dengan siswa yang diajar menggunakan media power point 2013 adalah sebesar 0.7374 atau 0.73 termasuk dalam kategori tinggi. Dengan nilai gain *score* minimal 0.51 dan maksimal 1.00. Maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar matematika siswa dengan melakukan uji gain, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media power point 2013 berada dalam kategori (Tinggi) dengan hasil interpretasi 0.73 pada siswa kelas XI perkantoran 1 (eksperimen 1) SMK Negeri 1 Pangkep

Deskripsi Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Menggunakan Media Power Point Berbasis Camtasia Studio 8

Berdasarkan hasil perhitungan uji gain tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata gain untuk kelas eksperimen 2 yang menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 adalah sebesar 0.7408 atau 0.74 termasuk dalam kategori (Tinggi). Dengan nilai gain minimal 0.40 dan maksimal 1.00. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan hasil uji gain sebesar 0.74 berada dalam kategori (Tinggi) pada kelas XI Perkantoran 2 (eksperimen 2) SMK Negeri 1 Pangkep.

Komparasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Power Point Berbasis Camtasia Studio 8 Dengan Media Power Point 2013 Kelas XI SMK Negeri 1 Pangkep

Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa, media power point 2013 dan media power point berbasis camtasia studio 8 berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelompok eksperimen berasal dari kondisi yang sama, hal ini berarti bahwa metode pembelajaran yang diberikan memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar yang didapat siswa setelah pembelajaran berakhir.

Hasil analisis dengan menggunakan *independent sample t-test* menghasilkan perhitungan t sebesar 5,056 dengan taraf signifikansi (2-tailed) = $0,000 < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran power point 2013 dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran power point berbasis camtasia studio 8 pada kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Pangkep tahun ajaran 2019/2020 sehingga dapat dilihat bahwa dengan diterapkannya media pembelajaran yang berbeda pada dua kelompok yang mempunyai keadaan awal yang relatif sama akan memberikan hasil belajar yang berbeda. Nilai rata-rata *Post Test* untuk kelas yang diberi media power point 2013 adalah sebesar 86,81 dan 82,96 untuk kelas yang diberi media power point berbasis camtasia studio 8. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diberi media power point 2013 lebih baik dibanding rata-rata hasil belajar siswa yang diberi media power point berbasis camtasia studio 8. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media power point 2013 lebih baik dari pada siswa yang menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 pada kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Pangkep tahun ajaran 2019/2020

KESIMPULAN

Rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media power point 2013 sebesar 86.81 setelah diberikan perlakuan. Hasil uji gain juga menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen 1 sebesar 0,73 (kategori tinggi). Sementara rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 sebesar 82.96 setelah diberikan perlakuan. Hasil uji gain juga menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen 2 sebesar 0,74 (kategori tinggi). Dari hasil uji beda/hipotesis di temukan juga bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang menggunakan media power point 2013 dengan siswa yang menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8. Hal itu diketahui dari hasil uji *independent Sample Test* nilai sig.(2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan secara umum bahwa hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran power point 2013 lebih baik dari pada siswa yang di ajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Prasetyo, 2014, Menjadi pembuat film andal dengan camtasia studio 8, Jakarta, PT Elex media komputindo.
- Allen M. J. dan Yen W.M (1979), *Introuduction to measurement theory*, Monterey, CA, Brooks/Cole Publishing Company.
- Anang, 2015, Media pembelajaran power point, Jakarta, Depdikbud
- Dwi Rohmiyati Khasanah, 2011, Komparasi hasil belajar matematika antara siswa yang diberi metode STAD dengan TGT kelas VIII MTs negeri sumberagung jetis bantul, Universitas negeri yogyakarta, Skripsi

- Hake R, R, (1999), *Analysing change/gain score*, AREA-D, American education research association's devision D, measurement and research methdology.
- Heri Ratnawati, 2016, Analisis kuantitatif instrument penelitian, Yogyakarta, Parama publishing.
- Mulia Rahmayani, 2011, Pengaruh penggunaan multimedia berbasis camtasia studio terhadap hasil belajar matematika siswa, repository, uinjkt.ac.id/pdf, Skripsi
- Nuari dan Ardi, 2014, Pengaruh ukuran perusahaan, profatibilitas, leverage, dan tipe kepemilikan perusahaan terhadap luas voluntary disclosure laporan keuangan tahunan, Jurnal, Jakarta, Universitas gunadarma
- Putri Fitriasaki, 2019, Pengaruh teknologi sistem informasi dan kepercayaan teknologi system informasi terhadap kinerja individual (survey pada percetakan di kabupaten klaten), Fakultas Ekonomi, Universitas Muhammadiyah, Surakarta, Skripsi
- Ramlah, 2016, Penerapan pendekatan pembelajaran realistic terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP negeri 1 pangkajene, Jurusan pendidikan matematika STKIP Andi Matappa, Pangkep, Skripsi
- Ruqa, iye, 2012, Bahasa konteks dan teks, Yogyakarta, Universitas Gadjah Mada, University Press
- Sanaky, 2009, Media pembelajaran, Yogyakarta, Safira insania press.
- Viky Ulfa Risqi, 2016, Pengenalan camtasia studio 8 Jakarta, Grafindo Press

