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

S K R I P S I

HUSAIN NUR
NPM. 915842020012

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
STKIP ANDI MATAPPA PANGKEP
2019

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul : 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.

Atas nama saudara:

Nama	: HUSAIN NUR
NPM	: 915842020012
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Matematika

Setelah diperiksa /diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, Agustus 2019

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
SITTI BUSYRAH MUCHSIN. S.Pd.,M.Pd.	**Ir. HERMAN ALIMUDDIN, S.Pd.,MM.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H.M.H.	**RAHMAT KAMARUDDIN, S.Pd.,M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan Judul : **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**

Atas Nama Saudara

Nama : **HUSAIN NUR**

NPM : 915842020012

Diterima oleh panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan

Disahkan Oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep

(A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH, MH)

Panitia Penguji :

1. Ketua : Sitti Busyrah Muchsin, S.Pd.,M.Pd (.....)
2. Sekretaris : Ir Herman Alimuddin, S.Pd., M.M (.....)
3. Anggota : Andi Yunarni Yusri S.Pd.,M.Pd (.....)

   Rahmat Kamaruddin, S.Pd, M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : HUSAIN NUR

NPM : 915842020012

Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : 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.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene,28 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan

Husain Nur
NPM.915842020012

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

MOTTO

Don't try to be the best. But you (**Be the first**)

→ Be the first to change,

→ Be the first to take the challenge,

→ Be the first one to overcome the difficulties,

→ Because to be the best person, there's only one olympic champion.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

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

Oleh:
Husain Nur
NPM. 915842020012

ABSTRAK

Husain Nur, 2019. Skripsi. Dibimbing oleh Sitti Busyrah Muchsin S.Pd.,M.Pd dan Ir Herman Alimuddin S.Pd.,MM. Pogram Studi Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa Pangkep

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa yang diajar dengan media pembelajaran power point berbasis camtasia studio 8 dan media pembelajaran power point 2013.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang populasinya adalah seluruh siswa kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Pangkep tahun ajaran 2019/2020. Sampel diperoleh dengan mengambil dua kelas yaitu kelas XI Perkantoran 1 yang akan diberikan media pembelajaran power point 2013 dan XI Perkantoran 2 yang akan diberikan media power point berbasis camtasia studio 8 yang masing-masing kelas berjumlah 32 siswa untuk kelas XI Perkantoran 1 dan 34 siswa untuk kelas XI Perkantoran 2. Instrumen dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran, tes hasil belajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Hasil belajar siswa di analisis dengan menggunakan uji N-Gain dari program SPSS versi 25, sedangkan 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 dengan menggunakan media pembelajaran power point 2013 adalah sebesar 86,81 sedangkan rata-rata hasil belajar yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 adalah sebesar 82,96. (2).Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 dengan yang menggunakan 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 pembelajaran power point 2013 lebih baik dari pada siswa yang diajar dengan menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8, dengan melihat rata-rata hasil belajar siswa .

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas limpahan Rahmat dan Karunia ALLAH Subhana Wata'ala, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**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** ",Tak lupa pula penulis kirimkan shalawat dan salam atas junjungan Nabi Besar Muhammad Sallallahu Alaihi Wasallam yang senantiasa kita nantikan syafaatnya di *Yaumul-Qiyamah* nanti.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi dalam mencapai gelar sarjana pendidikan matematika. Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan hambatan atau kendala, oleh karenanya penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan penulis, tanpa dukungan orang tua penulis tidak bisa berbuat apa-apa dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. **Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd.** Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. **Bapak A. Zam Immawan, SH, MH.** Selaku Ketua STKIP Andi Matappa.
3. **Ibu A.Aztri Fithrayani, S.H, S.Pd, M.H,** Selaku Wakil Ketua II STKIP Andi Matappa.
4. **Bapak Rahmat Kamaruddin, S.Pd, M.Pd** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika.
5. **Ibu Sitti Busyrah Muchsin, S.Pd, M.Pd.** Selaku Dosen Pembimbing I dan **Ir. Herman Alimuddin, S.Pd.,MM.** Selaku Dosen Pembimbing II, terima kasih atas kesabaran serta bimbingan yang sangat bermanfaat bagi penulis
6. **Seluruh dosen dan staf akademik STKIP Andi Matappa** yang dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis melaksanakan pendidikan di STKIP Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu saran dan kritikan yang membangun sangat penulis butuhkan. Atas segala bantuan, petunjuk, dan saran yang telah di berikan. Dengan segala kerendahan hati penulis menghanturkan banyak terima kasih, semoga Allah memberi pahala yang setimpal. Amin Yaa Rabbal ‘Alamin.

Pangkajene, 28 Agustus 2019

Husain Nur
NPM.915842020012

7.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**

HALAMAN PERYATAAN ..... **iv**

HALAMAN MOTTO ..... **v**

HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **vi**

ABSTRAK ..... **vii**

KATA PENGANTAR ..... **viii**

DAFTAR ISI ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

DAFTAR TABEL ..... **xiv**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Rumusan Masalah 5

D. Tujuan Penelitian 6

E. Manfaat Penelitian 7

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS 8

A. Kajian Pustaka 8

1. Pembelajaran Matematika 8

2. Media Pembelajaran 15

3. Multimedia Berbasis Camtasia Studio 8 17

4. Pengenalan Power Point 2013 24

B. Kerangka Berfikir..... 25

C. Hipotesis Penelitian..... 27

BAB III METODE PENELITIAN 28

A. Lokasi Penelitian 28

B. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian 28

C. Populasi dan Sampel 30

D. Variabel Penelitian..... 30

E. Defenisi Operasional Variabel 31

F. Teknik Pengumpulan Data 32

G. Instrumen Penelitian 32

H. Uji validitas Instrument Penelitian 33

I. Teknik Analisis Data 37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 41

A. Desrkripsi Data 41

B. Analisis Data 44

1. Uji Normalitas 45

2. Uji homogenitas varians 47

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

3. Pengujian Gain dan hipotesis ……..... 48

C. Pembahasan ……..... 54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN …….. 58

A. Kesimpulan …… 58

B. Saran …….. 60

DAFTAR PUSTAKA …….. 61

LAMPIRAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan awal camtasia studio versi 8.6 ……..
20

Gambar 1.2 Tampilan awal operasi camtasia studio 8 …… 21

Gambar 1.3 Tampilan power point berbasis camtasia studio 8 ……. 25

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Desain Penelitian …… 29

Tabel 1.2 Tabulasi 2x2 untuk indeks Greogry ……..…..... 34

Tabel 1.3 Rekapitulasi pengujian tes kognitif soal essay (*Pre Test*) ….. 35

Tabel 1.4 Tabulasi silang (2 x 2) tes kognitif soal essay ……. 35

Tabel 1.5 Rekapitulasi pengujian tes kognitif soal essay (*Post Test*) …. 36

Tabel 1.6 Tabulasi silang (2 x 2) Tes kognitif soal essay ……... 36

Tabel 1.7 Klasifikasi perhitungan gain ……..…….. 39

Tabel 1.8 Perbandingan Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran ..…... 42

Tabel 1.9 Perbandingan Hasil Belajar Matematika ……..... 44

Tabel 1. 10 Hasil uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov-Test*……..... 47

Tabel 1. 11 Hasil uji homogenitas *Pre Test* ……..…. 48

Tabel 1. 12 Hasil Uji Homogenitas *Post Test* ……..……... 38

Tabel 1. 13 Hasil uji gain Eksperimen 1 dan Eksperimen 2 ……... 51

Tabel 1. 14 Hasil Uji *independent sample test* ……..…… 53

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

DAFTAR LAMPIRAN

1. PERANGKAT PEMBELAJARAN

1. Silabus
2. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

2. INSTRUMEN PENELITIAN

1. Kisi-Kisi Soal *Pre Test*
2. Soal *Pre Test*
3. Penskoran Soal *Pre Test*
4. Kisi-Kisi Soal *Post Test*
5. Soal *Post Test*
6. Penskoran *Post Test*
7. Lembar Kerja Siswa (LKS) 1
8. Penskoran LKS 1
9. Lembar Kerja Siswa (LKS) 2
10. Penskoran LKS 2

3. LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

1. Lembar Validasi RPP
2. Lembar Validasi LKS
3. Lembar validasi Tes Tertulis

4. DAFTAR HADIR SISWA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

1. Daftar Hadir Kelas XI Perkantoran 1

2. Daftar Hadir Kelas XI Perkantoran 2

5. HASIL *PRE TEST* DAN *POST TEST*

1. Hasil kerja siswa terendah *Pre Test* kelas XI Perkantoran 1
2. Hasil kerja siswa tertinggi *Post Test* kelas XI Perkantoran 1
3. Hasil kerja siswa terendah *Pre Test* kelas XI Perkantoran 1
4. Hasil kerja siswa terendah *Post Test* kelas XI Perkantoran 2
5. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas XI Perkantoran 1
6. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas XI Perkantoran 2

6. HASIL LEMBAR KERJA SISWA (LKS) 1 DAN 2

1. Hasil kerja kelompok siswa LKS 1 Kelas XI Perkantoran 1
2. Hasil kerja kelompok siswa LKS 2 Kelas XI Perkantoran 1
3. Hasil kerja kelompok siswa LKS 1 Kelas XI Perkantoran 2
4. Hasil kerja kelompok siswa LKS 2 Kelas XI Perkantoran 2

7. DOKUMENTASI PENELITIAN

1. Dokumentasi Penelitian Kelas XI Perkantoran 1
2. Dokumentasi Penelitian Kelas XI Perkantoran 2

8. SURAT IZIN PENELITIAN

1. Surat Rekomendasi Penelitian Dari UPT
2. Surat Bukti Penelitian

8. DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa mulai dari jenjang pendidikan dasar. Bagi sebagian siswa matematika bukanlah mata pelajaran yang menyenangkan, bahkan ada yang menganggapnya sebagai pelajaran yang menakutkan. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dibuat menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media yang tersedia untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika sehingga mereka menyukai matematika. Dalam proses pembelajaran disekolah sering kali dijumpai adanya kecenderungan siswa yang tidak mau bertanya pada guru meskipun sebenarnya belum mengerti materi yang diajarkan oleh guru. Berbagai upaya dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa demi mendapatkan hasil belajar matematika yang lebih baik. Salah satu strategi yang sering digunakan oleh guru untuk mengaktifkan siswa adalah melibatkan siswa dalam diskusi dengan seluruh siswa. Tetapi strategi ini tidak terlalu efektif walaupun guru sudah mendorong siswa untuk berpartisipasi. Kebanyakan siswa terpaku menjadi penonton, sementara arena diskusi hanya dikuasai sebagian siswa.

Berbagai metode pembelajaran dari tahun ke tahun telah dikembangkan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian-penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif suatu metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan pembelajaran yang diperlukan saat ini

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

adalah pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang memberikan iklim kondusif dalam pengembangan daya nalar dan kreatifitas siswa.

Dengan melihat itu semua salah satu usaha lain dari guru untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia salah satunya power point dan aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai pendukung untuk terciptanya proses pembelajaran yang baik dan tepat.

Dengan melihat fakta di sekolah, sering kali ditemukan siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah. Dan ini tentunya prestasi belajar siswa disekolah masih rendah. Rendahnya hasil belajar adalah suatu hal yang wajar jika dilihat dari aktivitas pembelajaran di kelas yang selama ini di lakukan oleh guru yang tidak lain merupakan penyampaian informasi dengan lebih mengaktifkan guru sementara siswa pasif mendengarkan dan menyalin, sesekali guru bertanya dan sesekali siswa menjawab, setelah itu dilanjutkan dengan memberikan soal latihan yang sifatnya rutin kurang melatih daya nalar siswa, kemudian guru memberikan penilaian. Berdasarkan hasil observasi yang di dapatkan pada saat peneliti praktek pengenalan lapangan (PPL) selama 2 bulan di SMK Negeri 1 Pangkep. Ternyata peristiwa tersebut juga terjadi di SMK Negeri 1 Pangkep, hal tersebut diantaranya dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa yang masih dibawah standar, masih banyak yang nilai ulangannya mendapatkan 20 - 50, sedangkan KKM di sekolah tersebut 78.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika, baik yang berasal dari dalam diri sendiri (faktor internal) maupun faktor yang berasal dari lingkungan luar siswa (faktor eksternal). Pada umumnya faktor internal yang mempengaruhi siswa adalah kurangnya motivasi dari dalam diri siswa untuk belajar dan keinginan untuk mencoba.

Selain faktor internal, juga terdapat faktor eksternal antara lain yaitu metode mengajar guru yang masih menggunakan metode konvensional atau ceramah, sarana dan prasarana dalam sekolah yang kurang mendukung misalnya ruang untuk diskusi belajar matematika dan kurangnya penggunaan media dalam mengajar atau pembelajaran, serta lingkungan sekitar siswa yang kurang kondusif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran multimedia yaitu *Information and Communication Technology* (ICT). Sedangkan definisi dari *Information and Communication Technology* (ICT) yaitu sistem teknologi yang dapat mereduksi batasan ruang dan waktu untuk mengambil, memindahkan, menganalisis, menyajikan, menyimpan dan menyampaikan data menjadi sebuah informasi. Pemahaman yang lebih umum istilah tersebut mengarah pada perkembangan teknologi, komputer dan telekomunikasi/multimedia (dalam berbagai bentuk), yang telah memiliki berbagai kemampuan sebagai pengolah data atau informasi, alat kontrol, alat komunikasi, media pendidikan, hiburan dan lainnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

Jelas sekali bahwa teknologi informasi tidak bisa dilepaskan dengan teknologi komputer dan telekomunikasi. Dengan demikian salah satu *alternative* dalam media pembelajaran adalah dengan menggunakan media power point 2013 dan power point berbasis aplikasi camtasia studio 8 (video tutorial). Alasan memilih media ini yaitu untuk melihat hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media power point 2013 dan media power point berbasis camtasia studio 8 serta ingin melihat perbedaan dan perbandingan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Media berbasis camtasia studio 8 ini tidak sama dengan model pembelajaran media power point biasa. Camtasia studio 8 adalah salah satu *Software* multimedia pembuat tutorial sekaligus untuk *editing* Video. *Software* ini cukup ringan dalam pengoperasiannya dengan standart spesifikasi komputer yang biasa-biasa saja, dan mudah dalam pengoperasiannya, *Software* ini juga cocok untuk digunakan dalam pembelajaran interaktif (Pembuatan Tutorial), *Company Profile*, atau Presentasi dalam belajar mengajar.

Ada beberapa keunggulan yang menarik dalam mengunakan media pembelajaran ini. Dengan *software* camtasia studio 8 ini selain dapat membuat video tutorial dalam pembelajaran. Siswa dapat belajar dengan mudah dan siswa diharapkan lebih giat belajar serta dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik termasuk menyelesaikan soal-soal dalam bentuk konsep matematika.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian yang berfokus pada : **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.**

B. Identifikasi Masalah

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

a. Tidak dapat dipastikan bahwa suatu metode/media pembelajaran yang ada akan selalu berhasil dan efektif untuk diterapkan pada semua peserta didik dan pada setiap pokok bahasan.
b. Matematika pelajaran yang rumit dan sulit untuk dipahami.
c. Rendahnya hasil belajar siswa
d. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah :

a. Bagaimanakah hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan power point 2013?
b. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan power point 2013 berbasis camtasia studio?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

c. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media berbasis camtasia studio 8 dengan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media power point 2013?

d. Apakah hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 lebih baik dari pada siswa yang meggunakan media power point 2013?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah di rumuskan, penelitian ini bertujuan untuk:

a. Mengetahui hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media power point 2013

b. Mengetahui hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8

c. Mengetahui apakah terdapat perbedaan ataukah tidak ada perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 dengan siswa yang menggunakan media power point 2013 pada kelas XI Perkantoran SMK Negeri 1 Pangkep.

d. Mengetahui perbandingan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 dengan yang menggunakan media power point 2013

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Matematika

a. Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dialami oleh setiap manusia dalam hidupnya. Sejak manusia dilahirkan sampai akhir hidupnya mengalami proses belajar. Banyak ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsiran tentang belajar, namun belum sepenuhnya sesuai karena belajar adalah kegiatan yang sulit diamati secara langsung. Perubahan tingkah laku adalah yang terlihat pada manusia ketika sudah mengalami proses belajar. Beberapa pendapat menurut para ahli tentang belajar yang dikutif oleh penulis :

Menurut J Bruner (Slameto 2015: 11) mengemukakan "bahwa belajar tidak untuk megubah tingkah laku seorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah." Sedangkan menurut R. Gagne (Slameto 2015: 13) memberikan dua defenisi tentang belajar:

1). "Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku."

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

2). “Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi”.

Menurut (Nidawati 2013: 13) mengemukakan bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Sementara menurut Oemar Muhammad al-Toumy al-Syaeban (Nidawati 2013: 18) “belajar merupakan usaha mengubah tingkah laku individu dilandasi nilai-nilai islami dalam kehidupan pribadinya atau kehidupan kemasyrakatannya dan kehidupan dalam alam sekitar melalui proses.”

Menurut (Sardiman 2016 : 20) mengemukakan bahwa “belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.”

Menurut (Slameto 2015: 2) mengemukakan tentang perubahan yang terjadi pada diri seseorang bahwa “perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun sejenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Kalau tangan seorang anak menjadi bengkok karenah patah tertabrak mobil. Perubahan semacam itu tidak dapat digolongkan ke dalam perubahan dalam arti belajar”

Berdasarkan uraian diatas bahwa belajar adalah suatu proses perubahan pada diri seseorang yang dinyatakan dalam tingkah laku yang baru sebagai hasil dari latihan dan pengalaman yang bersifat relatif menetap. Manusia terus melakukan perubahan-perubahan sehingga tingkah lakunya terus berkembang ke arah yang positif.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

b. Matematika

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Sedangkan istilah matematika pada umumnya dianggap sebagai ilmu berhitung atau ilmu yang mempelajari kumpulan rumus-rumus matematika.

Menurut Johnson dan Rising (Mulia Rahmayani 2011:12) "Matematika adalah pola berfikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi."

Menurut Kline (Erman Suherman 2003: 13) mengatakan bahwa "Matematika itu bukanlah pengetahuan meyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

"Matematika SMK menurut BSNP (Alfian Tyas Kurniawan, 2014) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:

1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwas, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah,
2) Menggunakan penalaran pada pola dan sikap, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika,
3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh,
4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, dan
5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut bahwa pembelajaran matematika adalah upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar matematika sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar matematika sesuai dengan apa yang diharapkan.

Dari pengertian tersebut jelas bahwa unsur pokok dalam pembelajaran matematika adalah guru sebagai salah satu perancang proses pembelajaran, siswa sebagai pelaksana kegiatan belajar, dan matematika sebagai objek yang dipelajari siswa.

c. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Menurut teori Piaget (Andi Nurdiansyah 2010) bahwa "Anak sampai umur SMP dan SMA/SMK sudah berada pada tahap operasi formal, namun pembelajaran matematika masih perlu diberikan dengan menggunakan alat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

peraga, media dll, karena sebaran umur untuk setiap tahap perkembangan mental masih sangat bervariasi".

Menurut Erman Suherman (Mulia Rahmayani 2011:13) 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:

a). 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.

b). 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. Metode spiral bukanlah pengajaran konsep hanya dengan pengulangan atau perluasan saja tetapi harus ada peningkatan. Spiralnya harus spiral naik bukan spiral mendatar.

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

d). Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi. Kebenaran matematika sesuai dengan struktur deduktif aksiomatiknya. Kebenaran-kebenaran dalam matematika pada dasarnya merupakan kebenaran konsistensi, tidak ada pertentangan antara kebenaran suatu konsep dengan yang lainnya. Suatu pernyataan dianggap benar bila didasarkan dengan pernyataan yang telah diterima kebenarannya." Berdasarkan uraian tersebut bahwa karakteristik pembelajaran matematika harus berjenjang dari yang kongkrit sampai yang sukar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan untuk penelitian ini adalah SMK Negeri 1 Pangkep yang beralamat di Jalan Sambung Jawa Bungoro, kecamatan Bungoro, Kabupaten Pangkep, Provinsi Sulawesi Selatan: Telephone. (0410)2410028.

B. 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.

C. Desain Penelitian

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

Tabel 1.1 Desain Penelitian

Kelompok	Awal	Perlakuan (*Treatment*)	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

Y_2 = *Post Test*

Penelitian ini melibatkan dua kelas yang mempunyai karakteristik hampir sama. Karakteristik tersebut dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 78. Kedua kelas ini disebut dengan kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Pada kelas eksperimen 1 diberi perlakuan dalam pembelajaranya menggunakan media power point 2013, sedangkan kelas eksperimen 2 diberi perlakuan dengan menggunakan media power point 2013 berbasis camtasia studio 8. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan *Pre Test* untuk mengetahui adakah perbedaan antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Setelah diberi perlakuan terhadap dua kelas tersebut, kedua kelas diberi *Post Test.* Hasil kedua tes awal dan akhir dibandingkan untuk mengetahui perbedaan yang menunjukkan pengaruh perlakuan yang sudah diberikan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

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.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel acak sederhana (*simple random sampling)*. Ruqo'iye (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."

Pelaksanaan *sampel random sampling* disebabkan anggota populasi penelitian ini dianggap homogen karena sampel yang diambil adalah kelas XI Perkantoran 1 dan 2 dengan kelas XI Perkantoran 1 yang diajar menggunakan power point 2013 dan XI Perkantoran 2 yang diajar menggunakan power point 2013 berbasis camtasia studio 8.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen

Variabel Independen atau variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab adanya perubahan. Adapun variabel independen dalam penelitian ini adalah media berbasis camtasia studio 8 dan media power-point 2013

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

2. Variabel Dependen

Variabel Dependen atau variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun yang menjadi variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa SMK Negeri 1 Pangkep.

E. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan variabel dan desain penelitian, maka dapat dikemukakan beberapa pengertian sebagai berikut:

1. Camtasia Studio 8 merupakan versi terbaru *software* yang dapat merekam kegiatan saat *user* sedang bekerja di *PC* yang nantinya semua kegiatan akan tersimpan ke dalam sebuah video.
2. Media adalah suatu aktifitas yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.
3. Microsoft Office Power Point 2013 adalah aplikasi yang memungkinkan kita untuk dapat merancang dan membuat presentasi secara mudah, cepat, serta dengan tampilan yang menarik dan profesional.
4. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang di maksud adalah skor dari tes hasil belajar yang diberikan di akhir pertemuan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

F. Teknik Pengumpulan Data

Tes merupakan teknik pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Tes yang digunakan dalam penelitian adalah jenis *Pre Test* dan *Post Test* yang dilakukan sebelum dan setelah materi pembelajaran selesai dibahas. *Pre Test* diberikan kepada kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 untuk mengetahui hasil kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. *Post Test* diberikan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana materi yang dapat dikuasai oleh siswa setelah diberi perlakuan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini *Pre Test* dan *Post Test* berbentuk tes essay, dimana tes yang digunakan kedua kelas adalah sama.

Diberikan tes dalam bentuk essay dikarenakan dalam menjawab soal bentuk essay/isian siswa dituntut untuk menjawab secara rinci, teliti dan sistematik (teratur) penyusunan pada saat siswa menjawab soal. Dalam instrument pengambilan data, peneliti akan melakukan perhitungan validitas isi Greogry

G. Instrumen 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).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Pangkep yang beralamat di Jalan Sambung Jawa Bungoro, kecamatan Bungoro, Kabupaten Pangkep Provinsi Sulawesi Selatan. Dalam penelitian ini terdapat 12 pertemuan, yaitu 6 pertemuan untuk kelas XI Perkantoran 1 yang diajar menggunakan power point 2013 dan 6 pertemuan untuk XI Perkantoran 2 yang diajar menggunakan power point berbasis camtasia studio 8. Setiap pertemuan terdiri dari 90 menit pelajaran. Hasil pengumpulan data didapatkan dengan tes yaitu *Pre Tes* dan *Post Tes* dan materi yang dibawakan pada penelitian ini adalah materi matriks sedangkan pengamatan digunakan untuk memberikan gambaran tentang pelaksanaan penelitian, yaitu bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media power point 2013 dan media power point berbasis camtasia studio 8 berlangsung.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada kelas XI Perkantoran 1 telah memenuhi semua prosedur pembelajaran dengan menggunakan model konvensional dan *Problem Based Learning* (PBL) yaitu penyajian kelas, diskusi kelompok, LKS, dan penghargaan kelompok berdasarkan skor perkembangan individual. Sedangkan pada kelas XI Perkantoran 2 prosedur pembelajaran yang digunakan adalah sama dengan prosedur pembelajaran kelas XI Perkantoran 1 meliputi penyajian kelas,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

diskusi kelompok, LKS dan penghargaan kelompok juga telah dipenuhi.

Hasil pengamatan proses pembelajaran dengan menggunakan power point 2013 dan power point berbasis camtasia studio 8 tersaji dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.8 Perbandingan Hasil Pengamatan Proses Pembelajar

Pertemuan	Perlakuan	
	Kelas XI Perkantoran 1	Kelas XI Perkantoran 2
I	1. *Pre Test*	1. *Pre Test*
II	1. Pengenalan materi 2. Penyajian kelas 3. Pengenalan materi 4. Pemberian soal jawab	1. Pengenalan materi 2. Penyajian kelas 3. Pembahasan materi 4. Pemberian soal jawab
III	1. Penyajian kelas 2. Diskusi kelompok (LKS 1) 3. Penghargaan berupa pujian	1. Penyajian kelas 2. Diskusi kelompok (LKS 1) 3. Penghargaan berupa pujian
IV	1. Penyajian kelas 2. Diskusi kelompok 3. LKS 2 4. Penghargaan berupa pujian	1. Penyajian kelas 2. Diskusi pembahasan materi 3. Kuis 4. Kenghargaan berupa pujian
V	1. Penyajian kelas 2. Pembahasan materi 3. Kuis 4. Penghargaan berupa pujian	1. Penyajian kelas 2. Diskusi kelompok 3. LKS 4. Penghargaan berupa pujian
VI	1. *Post Test* 1. 1	1. *Post Test*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

Sedangkan hasil belajar yang diperoleh melalui *Pre Test* dan *Post Test* di data kemudian dihitung mean dan standar deviasi setiap variabel dalam penelitian. Selain itu juga akan disajikan distribusi frekuensi untuk masing-masing variabel. Data hasil belajar disusun menurut pedoman penskoran yaitu skor tertinggi 100 dan skor terendah 0. Semua data dalam penelitian ini diolah melalui komputer dengan menggunakan bantuan program paket statistik SPSS versi 25.

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 dapat disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1.9 Deskripsi Perbandingan Hasil Belajar Matematika

Kelompok	(Eksperimen 1) Kelas XI Perkantoran 1		(Eksperimen2) Kelas XI Perkantoran 2	
	Pre Test	*Post Test*	*Pre Test*	*Post Test*
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 ekperimen 1 lebih tinggi dibanding kelas ekperimen 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 ekperimen 1 yang diajar menggunakan media power point 2013 lebih tinggi dibanding kelas eksperimen 2 yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8.

B. Analisis Data

Pada bagian ini akan diuraikan tentang analisis dari hasil *Pre Test* dan *Post Test* kedua kelompok eksperimen baik yang kelas yang diajar menggunakan power point 2013 maupun yang diajar menggunakan power

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

point berbasis camtasia studio 8. Setelah diberikan perlakuan terhadap kedua kelompok eksperimen, maka data hasil belajar matematika yang berupa nilai *Pre Test* dan nilai *Post Test* kemudian dianalisis untuk mendapatkan jawaban dari hipotesis-hipotesis yang diajukan. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians sebagai prasyarat untuk pengujian hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari masing-masing kelompok eksperimen berdistribusi normal atau tidak. 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. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini dengan menggunakan uji *One- Sample Kolmogorov-Smirnov-Test.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan disimpulkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab terdahulu dan juga diberikan saran-saran sebagai bahan masukan serta perbaikan-perbaikan berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan power point 2013 sebesar 86.81 setelah diberikan perlakuan. Hasil uji gain juga menunjukkan pada kelas eksperimen 1 sebesar 0,73 (kategori tinggi)
2. Rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan Media pembelajaran menggunakan power point berbasis camtasia studio 8 sebesar 82.96 setelah diberikan perlakuan. Hasil uji gain juga menunjukkan pada kelas eksperimen 2 sebesar 0,74 (kategori tinggi)
3. Terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang menggunakan media power point 2013 dengan siswa yang menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 diketahui dari hasil Uji *independent Sample Test* nilai sig.(2-

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05.

4. Hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran power point 2013 lebih baik dari pada siswa yang menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8 dengan rata-rata *Post Test* sebesar 86,81 untuk kelas eksperimen 1 yang diajar mengguanakan media power point 2013 dan 82,96 untuk kelas eksperimen 2 yang diajar menggunakan media power point berbasis camtasia studio 8.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

DAFTAR PUSTAKA

Adi Prasetyo, 2014, Menjadi Pembuat Film Andal dengan Camtasia Studio 8, Jakarta, PT Elex Media Komputindo.

Agus Suprijono, 2010, *Cooperative Learning,* Teori Dan Aplikasi PAIKEM, Yogyakarta, Pustaka Pelajar

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

Aripin, 2009, Step by step membuat video tutorial menggunakan Camtasia Studio, Bandung, Oase Media,

Azhar Arsyad, 2004, Media Pembelajaran, Jakarta, Raja Grafindo Persada.

Dwi Priyanto, 2009, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer, "Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan", Vol, 14,No (1),92-110.

Dwi Rohmiyati Khasanah, 2011, Komparasi Hasil Belajar Matematika Antara Siswa Yang Diberi Metode STAD Dengan TGT Kelas VIII MTs Negeri Sumberagung Jetis Bantul, (09 Mei 2019).

Fathurohman, Pupuh dkk, 2009, Strategi Belajar Mengajar, Bandung, Rafik Aditama.

Haryadi, 2005, Teknologi Pengolahan, Gadjah Mada, University Press

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.

http://repository.unpas.ac.id/29342/6/BAB%20II.pdf

http://www.palucomputer.com 07/ 2016 cara-merekam-aktifitas-di-layar-dengan-camtasia-studio-.html (17 November 2018).

https://camtasiastudiotutorial.wordpress.com/2018/07/17/kelebihan-dan-kekurangan-camtasia-studio-8/ (Desember 2018).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

Husuwatul Masyithah, Zainuddin Muchtar dan Mahmud, 2016, Pengaruh Penerapan Multimedia Camtasia Studio dan Media Power Point Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur, "Jurnal Pendidikan Kimia",Vol, 8, No, 2, 136-143 Atomhttps://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpk/article/viewFile/4440/3885, (17 Januari 2018).

Kadir, 2010, Statistik untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, Jakarta, Rose Mata Sampurna.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, 2011, Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.

Latifa Arina Rizqi, 2014, Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Dasar Kejuruan Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK N 2 Depok, (09 Mei 2019).

McCormick, 2012, *Resilence In The Health Profeeions, A Review Of Recent Literatur, International Journal Of Wellbeing*, 3(1), 60-81. doi, 10.5502/ijw.v3il.4

Muhammad Abdul Hafizh, 2017, Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas Iv Sd jurnal ilmiah "pengembangan video",Volume 7, No, 1.

Mulia Rahmayani, 2011, Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Camtasi Studio Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, repository,uinjkt,ac.id/pdf.

Nana Sudjana, 2012, Metode Statistik, Bandung, Tarsito

Nidawati, 2013, Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama, Jurnal, Volume 1, Nomor 1, Juli-Desember

Nuari dan Ardi, 2014, Pengaruh Ukuran Perusahaan, Profatibilitas, Leverage, Dan Tipe Kepemilikan Perusahaan Terhadap Luas Voluntary Disclousure Laporan Keuangan Tahunan, Jurnal, Jakarta, Universitas Gunadarma

Piaget, 2010, Psikolog Anak, Miftahul Jannah, Yogyakarta, Cet, 1, Pustaka Pelajar

Putri Fitriasari, 2019, Pengaruh Teknologi Sistem Informasi Dan Kpercayaan Teknologi System Informasi Terhadap Kinerja Individual (Survey Pada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

Percetakan Di Kabupaten Klaten), *Skripsi*, Fakultas Ekonomi, Universitas Muhammadiyah, Surakarta

Rahmadiyah, 2015, Pengaruh Penerapan Strategi Means-Ends Analysis (MEA) Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa, http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/Bitstream/pdf, (06 Oktober 2016).

Ramlah, 2016, Penerapan Pendekatan Pembelajaran Realistic Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pangkajene, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa, Pangkep

Ruqa, iye, 2012, Bahasa Konteks dan Teks, Yogyakarta, Universitas Gadjah Mada, University Press

Sahid Raharjo, 2017, www.spssindonesia.com ,(07 September 2019).

Sanaky, 2009, Media Pembelajaran, Yogyakarta, Safira Insania Press.

Sardiman, 2016, Interaksi Dan Motivasi Belajar, Jakarta, Rajawali Press

Slameto, 2015, Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi, Jakarta, Rineka Cipta.

Sugiyono, 2016, Metode Penelitian Pendidikan, Bandung, Alfabeta.

Suharsimi Arikunto, 2006, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Jakarta, Bina Aksara.

Suyanto, M (2005), Multimedia: untuk meningkatkan keunggulan bersaing. Yogyakarta: Penerbit Andi offset

Viky Ulfa Risqi, 2016, Pengenalan Camtasia Studio 8 Jakarta, Grafindo Press

Wayan Budiarta, 2013, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Audit Delay, *E-Jurnal* Akuntansi Universitas Udayana, ISSN, 2302-8556, Vol. 19,3, Juni 2013, 2439-2467

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

DOKUMENTASI PENELITIAN

KELAS XI PERKANTORAN 1 (Exp 1)

Penerapan dengan media power point 2013

Pre Test



Diskusi Pembelajaran LKS 1 dengan model *Problem Based Learning* (PBL)



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Husain Nur, panggilan cuceng/uceng lahir di lekoboddong pada tanggal 28 februari 1998 dari pasangan suami istri Bapak H. Hamzah dan Ibu Hj. Sumarni. Peneliti adalah anak pertama dari 3 bersaudara. Peneliti sekarang bertempat tinggal di Kampung Lekoboddong RT 02 RW 02 kelurahan Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep kota Makassar.

Pendidikan yang telah ditempuh oleh peneliti yaitu SD Negeri 8 Pacceleang lulus pada tahun 2007 peneliti melanjutkan pendidikan di MTs Darussalam Anrong Appaka lulus pada tahun 2012 kemudian masuk di SMK Negeri 2 Bungoro Pangkep lulus pada tahun 2015 dan ditahun yang sama peneliti mengikuti program S1 Pendidikan Matematika di kampus STKIP Andi Matappa Pangkep sampai dengan sekarang. Sampai dengan penulisan skripsi ini peneliti masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa Pangkep.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/O2NJ1UuML4ga4PK7GImUIQ