

**KOMPARATIF MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CAMTASIA STUDIO DAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PORTOFOLIO DENGAN MEMPERHATIKAN KECERDASAN
ADVERSITAS**

Sarjini Damayanti, I Komang Winatha dan Tedi Rusman
Pendidikan Ekonomi P IPS FKIP Universitas Lampung
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

This research objective was to find out the difference of study result, interaction in using of Camtasia Studio based learning media and Portofolio Class based learning media by seeing the adversity quotient. The Research method was quasi experiment by wing appraoching comparatively. The data collecting technique used in this research was observation, and it was analysed by using t-test formula and ANOVA SPSS. This research was done in SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung with the population of 7 classes and 2 classes as samples (VIII E and VIII F) which was determined through cluster random sampling. The result of the analysis showed $F_{count} > F_{table}$ or $5,47 > 4,01$ which means there is difference between study result using Camtasia Studio based learning and Portofolio Class based learning $F_{count} > F_{table}$ or $39,12 > 4,01$ means there is a learning media interaction with adversity quotient.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar, interaksi penggunaan media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* dan media pembelajaran berbasis Porotofolio Kelas dengan memperhatikan kecerdasan adversitas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Pengumpulan data melalui tes dan angket serta dianalisis dengan rumus t-test dan ANAVA menggunakan perhitungan SPSS. Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung dengan populasi sebanyak 7 kelas dan sampel 2 kelas (VIII E dan VIII F) yang ditentukan melalui *Cluster Random Sampling*. Hasil analisis data menunjukkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $5,47 > 4,01$ berarti ada perbedaan hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* dan Porotofolio Kelas dan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $39,12 > 4,01$ berarti terdapat interaksi media pembelajaran dengan kecerdasan adversitas.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Camtasia Studio*, Portofolio Kelas, Kecerdasan Adversitas

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Kehidupan pada era globalisasi menuntut kualitas sumber daya manusia yang handal agar dapat bertahan dalam kehidupan yang penuh dengan persaingan. Usaha yang dapat dilakukan untuk mewujudkan kualitas sumber daya manusia yang handal adalah melalui dunia pendidikan. Sebab, pendidikan merupakan ujung tombak dalam pembangunan masa depan suatu bangsa. Jika dunia pendidikan suatu bangsa sudah buruk, maka kehancuran bangsa tinggal menunggu waktu. Seperti halnya di Indonesia saat ini yang dinilai kualitasnya rendah.

Menurut Djamarah (2010:128) “Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai oleh siswa maka presentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah”. Rendahnya hasil belajar siswa ini diduga karena pembelajaran yang ditetapkan oleh guru didominasi oleh metode ceramah dan diselingi dengan tanya jawab serta media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis dan buku teks. Akibatnya peranan, minat, dan kebutuhan siswa masih kurang diperhatikan, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan kurang memiliki kemauan untuk belajar.

Berdasarkan data yang diperoleh dari bidang studi IPS Terpadu di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung, dapat dilihat hasil belajar yang diperoleh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung dari 180 siswa yang mendapat nilai

kurang dari 70 sebanyak 139 siswa atau sebesar 77,22%. Siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70 sebanyak 41 siswa atau sebesar 22,78%. Hasil belajar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung dapat dikategorikan bahwa hasil belajar siswa yang menguasai mata pelajaran IPS Terpadu tergolong rendah jika dibandingkan dengan siswa yang belum menguasai bahan pelajaran.

Tingkat keefektifan pembelajaran di sekolah salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan pendidik menerapkan asas kekonkretan dalam mengelola proses pembelajaran. Maksudnya, pendidik harus mampu menjadikan apa yang diajarkannya sebagai sesuatu yang konkret (nyata) sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Hal yang dibutuhkan untuk mewujudkan asas kekonkretan dalam pembelajaran di sekolah adalah media pembelajaran yang tepat. Visualisasi lewat media pembelajaran menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Menurut Arsyad (2011:3) “Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah”.

Berdasarkan penelitian pendahuluan diketahui bahwa kemampuan guru dalam mengajar di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung belum optimal. Hal ini terlihat dari hasil wawancara terhadap beberapa responden yang menyatakan bahwa guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII kurang efektif dalam penggunaan

media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara konvensional dengan tidak memperhatikan kecerdasan adversitas siswa untuk memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajarannya membuat siswa merasa jenuh pada saat belajar sehingga hasil belajar siswa tidak optimal. Penggunaan media oleh guru IPS Terpadu di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hanya beberapa guru yang menggunakan media belajar yang inovatif. Penggunaan media yang tidak bervariasi dapat menghambat siswa dalam mencerna materi yang disampaikan oleh guru.

Penjelasan peneemikiran di atas serta melihat hasil belajar siswa yang belum optimal, perlu upaya perubahan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar, yang dapat diatasi dengan penggunaan media dengan memperhatikan kecerdasan adversitas siswa. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2011:15) mengemukakan bahwa, “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa”. Media pendidikan sudah dirasakan secara signifikan manfaatnya di dalam dunia pendidikan. Media pendidikan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga diharapkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari beberapa media pembelajaran dalam penelitian ini menerapkan media pembelajaran berbasis camtasia studio dan media pembelajaran berbasis portofolio.

Penelitian ini akan melihat bagaimana kedua media pembelajaran tersebut diterapkan dan melihat hasil belajar siswa dengan perlakuan media pembelajaran berbasis camtasia studio dan media pembelajaran berbasis portofolio.. Hal ini diterapkan karena hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung masih perlu ditingkatkan. Penerapan kedua media pembelajaran tersebut diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan media pembelajaran yang aktif dan interaktif dapat terjadi jika siswa itu memiliki mental yang baik dalam pemecahan masalah yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi mental siswa dalam berperilaku dan menentukan sikap dalam pembelajaran.

Seseorang yang memiliki kemampuan intelektual yang tinggi, namun cepat berputus asa dalam menghadapi kesulitan diprediksikan tidak akan berhasil, maka dari itu tingkat kemampuan intelektual yang tinggi jika di topang dengan kecerdasan adversitas yang tinggi akan dapat mencapai kesuksesan. Kecerdasan Adversitas adalah variabel yang menentukan apakah seseorang tetap menaruh harapan dan terus memegang kendali dalam situasi sulit. *Adversity Quotient* merupakan faktor yang dapat menentukan bagaimana, jadi atau tidaknya, dan sejauh mana sikap, kemampuan, dan kinerja terwujud di dunia. Dengan *Adversity Quotient*

kita akan tahu seberapa jauh kita mampu bertahan menghadapi kesulitan dan kemampuan untuk mengatasinya, meramalkan siapa yang mampu mengatasi kesulitan dan siapa yang akan hancur, meramalkan siapa yang akan melampaui harapan-harapan atas kinerja dan potensi mereka serta siapa yang akan gagal, dan meramalkan siapa yang akan menyerah dan siapa yang akan bertahan.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis camtasia studio dengan media pembelajaran berbasis portofolio.
- 2) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis camtasia studio dibandingkan media pembelajaran berbasis portofolio dalam pencapaian hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis camtasia studio dibandingkan media pembelajaran berbasis portofolio dalam pencapaian hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.
- 4) Untuk mengetahui interaksi antara penggunaan media pembelajaran berbasis camtasia studio dengan media pembelajaran berbasis portofolio dalam pencapaian hasil belajar IPS Terpadu.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian

yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terpbandingan secara ketat (Sugiyono, 2012: 7). Sedangkan penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan suatu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2013: 57).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung yang berjumlah tujuh kelas dengan jumlah keseluruhan 180 siswa. Seangkan sampel pada penelitian ini adalah sebanyak dua kelas di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu kelas VIII E dan VIII F berjumlahkeseluruhan 60 siswa. Hasil undian diperoleh kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dengan media pembelajaran berbasis *camtasia studio* dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran berbasis portofolio kelas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian adalah tes dan angket. Tes digunakan pada saat penelitian untuk mengetahui keterkaitan antara penggunaan media pembelajaran dan kecerdasan adversitas siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan menggunakan t-test dua sampel independen dan analisis varians dua jalur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

- 1) **Ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan**

media pembelajaran berbasis camtasia studio dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis portofolio.

Berdasarkan pengujian dengan SPSS, diperoleh koefisien $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $5,471 > 4,010$ serta tingkat signifikansi sebesar $0,023 < 0,025$. Dengan demikian H_0 ditolak dan terima H_a yang berarti ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis camtasia studio dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis portofolio

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS Terpadu siswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Perbedaan hasil belajar tersebut terjadi karena penggunaan media pembelajaran yang berbeda antar kelas. Lebih tingginya hasil belajar IPS Terpadu dikelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol dibuktikan melalui uji hipotesis pertama berarti ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis camtasia studio dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis portofolio.

Salah satu yang memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh Mashita Al Arham (2016) yang berjudul "Perbandingan penggunaan media berbasis *camtasia studio* dan media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan system pencernaan kelas XI SMA Negeri 8 Makassar" dengan hasil penelitian tersebut melalui analisis statistik deskriptif, rata-rata hasil belajar biologi menggunakan

media pembelajaran *camtasia studio* sebesar = 94 sedangkan rata-rata hasil belajar biologi kelompok yang menggunakan media *powerpoint* sebesar = 79. Hasil analisis inferensial data menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh $t_{hitung} 0,557 < t_{tabel} 2,000$ dan signifikansi ($0,000 < 0,05$) Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari penggunaan media pembelajaran *Camtasia studi* terhadap hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan system pencernaan kelas XI IPA SMA Negeri 8 Makassar.

Hasil temuan ini diperkuat dengan teori Comenius dalam Sukiman (2012:9), yaitu (1) Isi pelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak didik, (2) Sesuatu yang diajarkan bagi anak didik, dan harus mempunyai aplikasi praktis dalam kehidupan dan harus mengandung nilai 3) Bahan ajar disusun secara induktif, mulai dari yang mudah meningkat ke arah yang sulit. Pendapat tersebut merupakan implikasi dari hasil analisis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran portofolio karena diberi perlakuan yang berbeda.

Kelas Eksperimen dan kelas kontrol diajar menggunakan media pembelajaran namun berbeda tipe. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *camtasia studio* dan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran portofolio. Menurut Sudjana dan Rivai (2013:3) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir

siswa.

Perbedaan mendasar dari kedua media tersebut adalah media pembelajaran *camtasia studio* berupa perangkat media berbasis teknologi maju yang dioperasikan melalui computer dan diperlihatkan kepada para siswa melalui LCD Proyektor, sedangkan media portofolio berupa pesan dan hasil karya siswa yang dituangkan pada lembaran kertas kerja. Media pembelajaran *camtasia studio* memberikan kesempatan kepada para siswa agar lebih aktif secara mandiri dalam belajar, karena dengan media ICT siswa mampu menambah wawasan secara mandiri meskipun diluar sekolah. Dengan media pembelajaran *camtasia studio* siswa dapat lebih mudah mendapatkan materi yang disampaikan oleh guru berupa video materi berupa gambarm, suara, teks dan animasi yang menarik di file CD-ROM yang dibagikan kepada siswa dan dapat dibawa keluar sekolah. Sedagkan media pembelajara portofolio hanya dapat menarik perhatian siswa dengan penglihatan yang disajikan dalam kertas kerja.

2) Hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis *camtasia studio* lebih tinggi daripada media pembelajaran portofolio kelas pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.

Hasil analisis dengan SPSS diperoleh t_{hitung} sebesar 6,422 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,000. Berdasarkan daftar t_{tabel} dengan Sig. α (0,025) maka diperoleh 2,042 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,422 > 2,042$ dan nilai Sig. $0,000 < 0,025$ maka H_0

ditolak dan terima H_a yang berarti hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis *camtasia studio* lebih tinggi daripada media pembelajaran portofolio kelas pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.

Hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki Kecerdasan Adversitas tinggi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis kedua menggunakan rumus *t-test separated*. Berdasarkan perhitungan maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan bahwa hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis *camtasia studio* lebih rendah daripada media pembelajaran portofolio kelas pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.

Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *camtasia studio* lebih baik karena siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi memaksimalkan kemampuannya untuk menganalisis dan memecahkan masalah studi kasus yang diberikan, termasuk mencari informasi serta memanfaatkan setiap peluang yang tersedia sehingga memungkinkan berkembangnya kemampuan belajar sehingga tingkat penguasaan materi yang lebih tinggi yang ditunjukan dengan adanya penyelesaian soal-soal yang lebih rumit dan memungkinkan siswa tumbuh mandiri.

Hal ini sesuai dengan teori Stoltz dalam Miarti (2016:23) bahwa anak yang memiliki kecerdasan

adversitas tinggi merupakan tipe anak *climbers*, ia tidak akan pernah puas dengan pencapaian prestasi yang sudah diraihinya, ia akan terus mendaki hingga puncaknya prestasinya. Anak yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi tidak mudah berpikir negative terhadap apapun yang ada dihadapannya. Jika itu masalah, maka ia akan menjadikan sebuah tantangan yang harus ia lalui.

Hasil temuan ini sesuai dengan kekuatan dari media pembelajaran *Camtasia Studio* adalah menunjang munculnya pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan, menanamkan kejujuran, melatih siswa untuk memecahkan masalah dalam belajarnya. Menurut Aripin (2009:2) *Camtasia studio* adalah *software* untuk mengcapture tampilan layer monitor, dengan ditambahi audio dan video, bisa juga kita gunakan untuk merekam hasil presentasi *Powerpoint* ke dalam format video. *Camtasia studio* dapat membantu dan melatih kita dalam menyampaikan serta berinteraksi dengan audiens. *Camtasia studio* memiliki kemampuan untuk merekam suara yang ada dalam layar, termasuk kegiatan di desktop, presentasi *Powerpoint*, narasi suara, dan webcam video.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan media pembelajaran *Camtasia Studio* lebih baik digunakan untuk siswa yang memiliki Kecerdasan Adversitas tinggi. Hasil dari penelitian ini didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Hamka Lodang, dkk. Yang berjudul “Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Siswa Yang Dibelajarkan Dengan

Menggunakan Media *Camtasia Studio* Dan Media Power Point Pada Kelas VII SMP Negeri 1 Sungguminasa” menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Camtasia Studio* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar biologi materi ekosistem siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sungguminasa.

3) Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran portofolio kelas lebih tinggi daripada media pembelajaran *camtasia studio* pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah.

Hasil analisis dengan SPSS diperoleh t_{hitung} sebesar 2,634 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,000. Berdasarkan daftar t_{tabel} dengan Sig. α (0,025) maka diperoleh 2,042 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,634 > 2,042$ dan nilai Sig. $0,014 < 0,025$ maka H_0 ditolak dan terima H_a yang berarti hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis *camtasia studio* lebih rendah daripada media pembelajaran portofolio kelas pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki adversitas rendah pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol, sehingga ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa memiliki Kecerdasan Adversitas rendah yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Camtasia Studio*

dan Portofolio. Hal ini sesuai dengan pengujian hipotesis ketiga yang menggunakan rumus *t-test separated*. Berdasarkan perhitungan, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan bahwa Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran portofolio kelas lebih tinggi daripada media pembelajaran *camtasia studio* pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah.

Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran portofolio kelas lebih baik karena kemampuan berpikir siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah benar-benar dioptimaslisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Selian itu, dalam implikasi media pembelajaran portofolio kelas siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah dapat membaaur dan belajar bersama siswa lain yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas tinggi secara bergantian. Hal ini dapat membantu siswa menganalisa dan menentukan cara yang tepat untuk pemecahan masalah sesuai dengan diri mereka sendiri.

Portofolio sebagai proses belajar mengajar diawali dengan isu atau masalah yang memerlukan suatu pemecahan (*problem solving*) dengan wujudnya suatu tampilan yang dituangkan pada panel atau poster sebuah kertas kerja. Hal ini sesuai kagen dalam Ibrahim (2004:7) mengemukakan bahwa pembelajaran berdasarkan masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan

informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa, akan tetapi pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajar yang mandiri.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan media pembelajaran Porotofolio kelas lebih baik digunakan untuk siswa yang memilikil kecerdasan adversitas rendah. Hasil temuan ini sesuai dengan Pangesti (2017) dengan penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Portofolio terhadap Hasil Belajar matematika Kelas XI IPS SMA Negeri di Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2008-2009”. Dari penelitian tersebut dapat dikatakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran portofolio lebih baik dibandingkan denganm media pembelajaran konvensional.

4) Ada interaksi antara media pembelajaran dengan Kecerdasan Adversitas siswa pada hasil belajar IPS Terpadu

Berdasarkan pengujian dengan SPSS, diperoleh koefisien F_{hitung} sebesar 5,34 dan F_{tabel} dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 56 diperoleh 3,11 dengan demikian $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $39,122 > 5,34$ serta tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,025$. Dengan demikian H_0 ditolak dan terima H_a yang berarti ada interaksi antara media pembelajaran dan kecerdasan adversitas pada hasil belajar IPS Terpadu. *Adjusted R Squared* sebesar 0,823 berarti variabilitas Kecerdasan Adversitas

siswa yang dapat dijelaskan oleh variabel media pembelajaran *camtasia studio* dan media pembelajaran portofolio terhadap hasil belajar IPS Terpadu sebesar 82,3%. Hal tersebut didukung oleh gambar *Estimated Marginal Means Of Hasil Belajar IPS Terpadu* yang memperkuat bahwa ada interaksi antara media pembelajaran dengan Kecerdasan Adversitas siswa.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis kedelapan dengan menggunakan rumus analisis varian dua jalan maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan bahwa ada interaksi antara media pembelajaran dan kecerdasan adversitas pada hasil belajar IPS Terpadu., hal ini berarti terdapat pengaruh bersama atau joint effect antara media pembelajaran dengan Kecerdasan Adversitas siswa terhadap rata-rata hasil belajar IPS Terpadu. Semua media pembelajaran tidak akan efektif walaupun guru sudah berusaha mendorong siswa untuk berpartisipasi jika tidak didukung faktor dari dalam diri siswa salah satunya yaitu kecerdasan adversitas siswa yang dapat melatih siswa memecahkan masalah dalam proses pembelajarannya yang dilakukan secara terus-menerus.

Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *camtasia studio* dengan mempertimbangkan kecerdasan adversitas siswa siswa tinggi, mempunyai nilai hasil belajar 91,53 lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran portofolio kelas yang mempunyai nilai rata-rata hasil belajar IPS Terpadu sebesar 75,00. Sebaliknya dalam pembelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan media pembelajaran *Camtasia Studio* untuk siswa yang memiliki Kecerdasan

Adversitas rendah mempunyai nilai rata-rata 50,20 lebih rendah dibandingkan dengan pembelajaran media pembelajaran Portofolio Kelas yang mempunyai nilai rata-rata hasil belajar IPS Terpadu sebesar 57,73.

Stoltz (2006:6) Kecerdasan Adversitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghadapi kesulitan atau ketahanan seorang terhadap situasi yang menekan untuk selanjutnya mengubahnya menjadi peluang. Kecerdasan adversitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghadapi kesulitan atau ketahanan seorang terhadap situasi yang menekan untuk selanjutnya mengubahnya menjadi peluang. Kecerdasan adversitas merupakan variabel moderator yang mempengaruhi, memperkuat atau memperlemah hubungan antara variabel beba dan variabel terikat. Hal ini dapat dibuktikan setelah dilakukan pengujian hipotesis yang menyatakan bahwa siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi lebih cocok apabila menggunakan media pembelajaran *camtasia studio* dan sebaliknya siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah lebih cocok menggunakan media pembelajaran portofolio kelas.

Hasil temuan penelitian ini senada dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Meli Puspita (2015) yang berjudul Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model *Number Head Together* (NHT) dan *Think Talk Write* (TTW) dengan Memperhatikan Kecerdasan Adversitas. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis kedua diperoleh kesimpulan adanya perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa untuk siswa yang mempunyai kecerdasan adversitas belajar tinggi dan kecerdasan adversitas belajar rendah.

Artinya, H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga ada interaksi antara kecerdasan adversitas belajar tinggi dan rendah terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis keempat dengan menggunakan rumus analisis varian dua jalan diperoleh koefisien F_{hitung} sebesar 49,874 dan F_{tabel} dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 56 diperoleh 4,01 dengan demikian maka $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $49,874 > 4,01$ dengan tingkat Signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

SIMPULAN

- 1) Ada Ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis camtasia studio dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis portofolio
- 2) Hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis *camtasia studio* lebih rendah daripada media pembelajaran portofolio kelas pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.
- 3) Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran portofolio kelas lebih tinggi daripada media pembelajaran *camtasia studio* pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah.
- 4) Ada interaksi antara media pembelajaran dan kecerdasan

adversitas pada hasil belajar IPS Terpadu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin. 2009. *Step By Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio* Bandung: Oase Media.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pengajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Bafadal, Ibrahim. 2004. *Manajemen Perlengkapan Sekolah dan Aplikasinya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan, Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamka Lodang, Syamsiah, Ishak A. Paramma. 2016. "*Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Siswa yang Dibelajarkan Dengan Menggunakan Media Camtasia Studio dan Media Powerpoint*" (Penelitian Terhadap Peserta Didik Pada Kelas VI SMP Negeri 1 Sungguminasa). Makasar : UNM.
- Mashita Al Arham. 2016. "*Perbandingan Penggunaan Media Berbasis Camtasia Studio Dan Media Powerpoint*" (Penelitian Pada Peserta Didik kelas XI SMA Negeri 8 Makasar" Makasar : UIN Alauddin.
- Meli Puspita. 2015. "*Perbandingan Hasil Belajar NHT dan TTW Memperhatitakan Kecerdasan Adversitas*". (Penelitian Terhadap

Peserta Didik Kelas VIII
SMP Negeri 1 Kasui)
Lampung : Unila.

Bandar Lampung :
Universitas Lampung.

Sudjana & Ahmad Rivai. 2013.
Media Pengajaran.
Bandung : Sinar Baru
Algensindo.

Sugiyono. 2012. *Metode
Penelitian
Pendidikan.*
Bandung :
Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode
Penelitian
Pendidikan
Pendekatan
Kuantitatif,
Kualitatif, dan
R&D.* Bandung :
Alfabeta.

Sukiman. 2012. Pengembangan
Media Pembelajaran.
Yogyakarta : Pedagogia.

Stoltz, P. G. (2005). *Adversity
Quotient (alih bahasa :T.
Hermaya).* Jakarta :
Grasindo.

Tri Suwarni Widyawati. 2009.
*“Efektivitas Model
Pembelajaran Portofolio
Terhadap Hasil Belajar
Matematika Ditinjau
Dari Sikap Siswa”*
(Penelitian terhadap
Peserta Didik di SMA
Negeri Kabupaten
Klaten). Surakarta :
Universtas Sebelas
Maret.

Universitas Lampung. 2011. *Format
Penulisan Karya Ilmiah
Universitas Lampung.*