

Implementasi model *picture and picture* berbantuan aplikasi camtasia pada pembelajaran tematik di sekolah dasar

Sena Nuel Ghilben ✉, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

Suyanti, Universitas PGRI Madiun

✉ sena_1802101160@mhs.unipma.ac.id

Abstract: This study aims to describe the implementation of the *picture and picture* assisted by the camtasia application in class III SDN Patalan 1 and the picture and picture model barriers assisted by the camtasia application in class III at SDN Patalan 1. This type of research is qualitative descriptive. The subjects of this study were third grade students of SDN Patalan 1 with a total of 23 students. Data collection instruments were obtained from the main instrument, namely the researcher himself and the auxiliary instruments, namely observation, interviews and documentation. The data analysis technique was carried out with the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that; the implementation of learning is in accordance with the picture and picture model assisted by the Camtasia application. The obstacles faced by teachers in implementing the picture and picture model with the help of the Camtasia application are limited infrastructure and classroom conditions that are not conducive. Thus, this study reveals the implementation of the picture and picture model implementation assisted by

Keywords : model *Picture and picture*, Camtasia application, thematic learning.

Abstrak; penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model *picture and picture* berbantuan aplikasi camtasia di kelas III SDN Patalan 1 dan hambatan model picture and picture berbantuan aplikasi camtasia di kelas III SDN Patalan 1. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Patalan 1 dengan jumlah siswa 23 . Instrumen pengumpulan data diperoleh dari instrumen utama yaitu peneliti sendiri dan instrumen bantu yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilaksanakan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan model picture and picture berbantuan aplikasi Camtasia. Hambatan yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan model picture and picture dengan bantuan aplikasi Camtasia adalah keterbatasan alat-alat pendukung dan kondisi kelas yang kurang kondusif. Dengan demikian, penelitian ini mengungkapkan pelaksanaan implementasi model picture and picture berbantuan aplikasi camtasia

Kata kunci: Model *picture and picture*, aplikasi Camtasia, pembelajaran tematik.



Copyright ©2022 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pada jenjang Pendidikan ini telah mengalami perubahan yang pesat, ini terlihat jelas bantuan teknologi terus berkembang. Jenjang Pendidikan pada saat ini juga mampu mencetak generasi muda yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan memiliki motivasi yang sangat tinggi. Pendidikan adalah sebuah proses dalam membentuk karakteristik jati diri seseorang yang menciptakan intelektual dan emosional sesama manusia. Tujuan Pendidikan inilah menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam kehidupan manusia, oleh sebab itu Pendidikan harus dimiliki oleh semua golongan masyarakat yang ada di muka bumi ini (Herman & Supriatna, 2021)

Penggunaan sumber belajar sering dikaitkan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran berupa alat fisik (contohnya buku, *tape recorder*, kaset, video, film, slide, foto, grafik, realita, model, dan lain-lain) guna menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Arsyad, 2019). Guru memiliki peran yang sangat penting untuk mendukung keberhasilan siswanya. Guru harus mampu dalam memilih strategi, teknik, pendekatan, metode, sumber belajar serta media yang tepat dalam pembelajaran sesuai kurikulum yang digunakan. Pembelajaran diharapkan dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Kemampuan guru tersebut dibutuhkan kepada semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dalam pembelajaran tematik. pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) (Rusman, 2013). Suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan memilih dan menggunakan model mengajarkan yang tepat serta sesuai dengan materi pembelajaran dan tingkat perkembangan intelektual siswanya. Belum maksimalnya penggunaan model pembelajaran juga membuat suasana belajar menjadi kurang menarik dan sunyi. Kurangnya variasi media pembelajaran agar minat siswa menjadi baik. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Slameto, 2013). Kegiatan yang diamati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.

Salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pendidikan adalah menguasai dan menerapkan model pembelajaran, karena dengan menerapkan model yang sesuai materi pembelajaran serta siswa dilibatkan secara aktif akan membantu memahami materi yang diajarkan, meningkatkan aktivitas dan peningkatan hasil belajar yang memuaskan. Maka dari itu pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk kurikulum yang diterapkan terbaru ini (Kurikulum 2013) model pembelajaran sekarang dibuat menjadi pembelajaran tematik. Dikarenakan pembelajaran tematik ini dibuat berdasarkan tema-tema tertentu seperti pelajaran yang di ambil Bahasa Indonesia dan PKN. Pembahasan dalam tema tersebut ditinjau dari berbagai mata pelajaran (Harahap, 2020).

Dengan diterapkannya pembelajaran tematik di SD/MI yang mampu memberikan kontribusi dalam pembelajaran, peserta didik yang biasanya mempelajari mata pelajaran secara bergantian, sekarang digabungkan supaya tidak hanya satu mata pelajaran yang dipelajari tetapi berbagai mata pelajaran menjadi satu mata pelajaran. Pada kegiatan pembelajaran peran dan posisi guru yang menjadi pusat strategis, guru diharuskan mampu membuat rencana serta bisa mengembangkan kegiatan proses pembelajaran yang lebih dinamis, menarik dan kreatif sehingga suasana kelas dalam proses pembelajaran itu menyenangkan (Dianti, Kartono & 2020)

Ada banyak teknik, metode, model, dan strategi yang bisa digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran yang kaitannya dengan pemahaman siswa. Salah satu cara yang bisa digunakan adalah dengan model pembelajaran *picture and picture*, yaitu sebuah model pembelajaran dengan menggunakan gambar dan diurutkan secara urutan

logis. Model pembelajaran ini mengandalkan `gambar-gambar sebagai media pembelajarannya. Akan tetapi, guru diharapkan tidak hanya menggunakan model pembelajaran *picture and picture* saja tetapi dapat digabungkan dengan aplikasi lain seperti aplikasi Camtasia. Camtasia merupakan sebuah software yang dapat merekam segala sesuatu pada layar monitor. Keunggulan dari model *picture and picture* ini adalah dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru, siswa lebih berkonsentrasi dan lebih menyenangkan karena guru memberikan tugas yang berkaitan dengan permainan mereka sehari-hari yakni bermain gambar-gambar, siswa dapat membaca satu per satu sesuai dengan petunjuk yang ada pada gambar, dapat menarik siswa dikarenakan melalui audio visual dalam bentuk gambar, bacaan-bacaan atau konsep-konsep yang ada pada gambar lebih diingat oleh siswa, dan siswa dapat dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas (Shoimin, 2016). Ada beberapa keuntungan menggunakan Camtasia untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi, baik bagi guru maupun siswa (Wahyuni & Tantri, 2020). Mengingat pembelajaran sekarang yang harus berlandaskan pada *student-centered, Mall Assisted Language Learning (MALL)*, dan *skill development* serta penerapan konteks pembelajaran Abad 21 (lebih dikenal dengan era digital), maka media pembelajaran berbasis teknologi sebagai pembelajaran visualisasi sangat disarankan, salah satunya berupa video (Adnyani dkk., 2019; Wahyuni & Tantri, 2019). Camtasia juga memiliki banyak fitur salah satunya *zoom -n- pan* yang berfungsi memperbesar gambar, menyediakan fasilitas *editing* yang cukup lengkap, dapat digunakan dimanapun dan siapapun, dan tidak perlu memiliki kemampuan multimedia (Aripin b.C, 2009).

Penggunaan aplikasi teknologi Camtasia yang digabung dengan model *picture and picture* menjadi salah satu hal yang bisa diterapkan dalam suatu pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan memahami materi yang sudah dijelaskan. Atas dasar ini, penulis berusaha memberikan solusi dengan memperkenalkan aplikasi camtasia digabungkan dengan model *picture and picture*. Dengan diperkenalkan aplikasi camtasia ini, nantinya bisa digunakan dan dilaksanakan sehingga berbantuan aplikasi camtasia ini dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin melakukan suatu pengkajian mengenai pendeskripsian implementasi model *picture and picture* berbantuan aplikasi camtasia berbantuan aplikasi camtasia pada pembelajaran tematik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada peneliti-peneliti selanjutnya.

METODE

Jenis Penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode penelitian kualitatif deskriptif.. Penelitian yang menggunakan penelitian kualitatif dilaksanakan dalam situasi alamiah atau memahami fenomena yang terjadi dilapangan, mengamati orang dalam lingkungannya, berinteraksi dengan mereka dan dilakukan dengan berbagai metode yang ada dengan cara deskripsi, gambaran holistik dan Bahasa yang didasarkan dalam upaya membangun pandangan subyek penelitian secara rinci.

Penelitian kualitatif didasarkan pada upaya membangun pandangan mereka yang diteliti yang rinci, dibentuk dengan kata-kata, gambaran holistic dan rumit(Moelong, 2018). Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dikarenakan focus penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana Implementasi Model *Pictute and Picture* Berbantuan Aplikasi Camtasia Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Patalan 1, khususnya di kelas III. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III SDN Patalan 1 yang berjumlah 23 . Subjek untuk penelitian ini adalah guru dan siswa. Penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN

Peneliti melaksanakan observasi dan wawancara untuk mengetahui implementasi dan hambatan model *picture and picture* berbantuan aplikasi camtasia pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti laksanakan, peneliti mendapatkan data yang dianggap sebagai implementasi dan hambatan .

Berdasarkan hasil observasi peneliti mendapatkan data penelitian. Dari hasil pengamatan peneliti terhadap siswa-siswi kelas III SDN Patalan 1, diperoleh informasi bahwa saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *picture and picture* ada kekurangan dalam pemahaman anak terhadap pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan beberapa siswa masih kurang dalam memahami dan kurang mengerti apa yang dijelaskan oleh guru mengenai materi yang berkaitan dalam pembelajaran tematik. Sehingga memerlukan sebuah kreativitas guru agar pembelajaran yang sudah dijelaskan bisa dipahami oleh siswa dan juga perlu penggunaan media untuk mendukung pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu saat proses kegiatan pembelajaran kondisi kelas terlihat ramai dan tidak kondusif yang menyebabkan siswa tidak dapat berkonsentrasi. Ketika memulai pembelajaran guru melakukan pembiasaan dengan berdoa bersama dan melakukan absensi dan Setelah pembiasaan guru melanjutkan materi minggu lalu tanpa adanya pemberian motivasi dan apersepsi pada siswa. Dalam menjelaskan materi guru menggunakan model *picture and picture* dan siswa hanya mendengarkan penjelasan yang dipaparkan oleh guru. Sehingga dalam proses kegiatan pembelajaran beberapa siswa yang kurang konsentrasi dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya ada beberapa siswa ketika pembelajaran masih sering melamun, berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu RBY selaku guru kelas III SDN Patalan 1. Peneliti menemukan beberapa informasi atau data, yaitu Pada saat menggunakan model *picture and picture* yang dibantu dengan aplikasi camtasia pada tema 8 subtema 1 mengenai lambang negara Garuda Pancasila ini pada kegiatan pendahuluan ada beberapa yang diperlukan sebelum dimulai pembelajaran seperti RPP, absensi, laptop dan proyektor. Selain itu, menyiapkan kelas agar kondusif pada saat kegiatan pembelajaran. Hal ini untuk mendukung kegiatan pembelajaran sangat membantu dalam pembelajaran tematik agar lebih kondusif dan juga tidak hanya memuat gambar yang digunakan tetapi juga dibuat menjadi video yang bisa membuat tertarik siswa dalam memahami materi yang pada saat jelaskan. Dalam kegiatan inti saya menanyakan kepada siswa apakah sudah mengetahui lambang negara garuda pancasila. Selanjutnya saya menjelaskan lambang garuda pancasila melalui gambar/video dilayar proyektor. Selanjutnya guru menjelaskan simbol-simbol laambang negara pancasila dan siswa diajak untuk menyebutkan apa saja simbol-simbol lambang negara pancasila. Kemudian pada kegiatan penutup saya memberikan kesempatan untuk siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami setelah itu menyimpulkan materi yang sudah dijelaskan. Berikut pemaparan wawancara dengan narasumber.

Dari hasil wawancara RBY, dapat diketahui bahawa materi pembelajaran tematik pada tema 8 sub tema 1 mengenai lambang negara Garuda Pancasila yang menggunakan model *picture and picture* dengan bantuan aplikasi camtasia dalam kegiatan pendahuluan memerlukan beberapa persiapan seperti RPP, absensi, proyektor dan laptop. Dikarenakan untuk menunjang dalam kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran tersebut. Materi yang dibahas dalam media tidak hanya menggunakan gambar tetapi dibuat menjadi video pembelajaran agar siswa itu tidak bosan apabila yang diperlihatkan gambar saja. Selain itu, menyiapkan kelas menjadi kondusif agar siswa dapat memperhatikan materi yang dijelaskan.

Dalam kegiatan inti, guru menjelaskan lambang negara garuda pancasila dengan bantuan menggunakan video dari aplikasi camtasia. Kemudian guru mengajak siswa untuk memperhatikan dan menyebutkan apa saja simbol-simbol yang ada pada gambar atau video lambang negara garuda pancasila. Untuk itu kreativitas guru dalam menjelaskan lambang negara harus bisa dipahami oleh siswa. Kemudian dalam kegitan peutup guru membrikan kesempatan agar siswa bertanya mengenai materi yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas III SDN Patalan 1. Peneliti menemukan beberapa informasi atau data mengenai implementasi dan hambatan model *picture and picture* berbantuan aplikasi camtasia pada pembelajaran tematik. Dalam wawancara tersebut dapat

dijelaskan bahwasanya siswa kelas III SDN Patalan 1 antusias dalam pelaksanaan dengan model *picture and picture* berbantuan aplikasi camtasia pada pembelajaran tematik pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2. Dari hasil wawancara AAC, NB dan IAB ada beberapa yang peneliti temukan terkait pelaksanaan pembelajaran. Pada saat pelaksanaan mengungkapkan bahwa mempersiapkan terlebih dahulu seperti buku tulis, buku paket dan alat tulis dan melaksanakan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Siswa juga menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh guru melalui layar proyektor. Mereka juga Untuk hambatan dalam pelaksanaan model *picture and picture* berbantuan aplikasi camtasia pembelajaran tematik dari hasil wawancara AAC, NB dan IAB mengungkapkan bahwa mereka kesulitan untuk berkonsentrasi karena siswa kurang kondusif dalam penyampaian materi sehingga guru sering menegur siswa yang ramai. Selain itu juga sarana prasarana harus bergantian dengan kelas lain dan terkadang mengalami gangguan seperti layar monitor mati menyala. Hal itu bisa diatasi dengan membuat jadwal terkait penggunaan sarana prasarana dan untuk kendala menyala mati itu masih diperbaiki sendiri.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan tentang implementasi model *picture and picture* berbantuan aplikasi camtasia pada pembelajaran temati. Fokus pembahasan pada penelitian ini adalah 1) pelaksanaan implementasi *model picture and picture* berbantuan aplikasi camtasia, 2) hambatan implementasi *model picture and picture* berbantuan aplikasi camtasia. Penjelasan pembahasan akan dibahas sebagai berikut:

Implementasi Model *Picture And Picture* Berbantuan Aplikasi Camtasia

Picture and Picture adalah suatu model belajar menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis (J, B, 2010). Model pembelajaran ini mengandalkan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Model *Picture and Picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis (Shoimin, 2016). Lebih lanjut *Picture and Picture* merupakan sajian informasi kompetensi, sajian materi, perlihatkan gambar kegiatan berkaitan dengan materi sehingga guru menanamkan konsep materi bahan ajar, penyimpulan, evaluasi dan refleksi (Ngalimun et al., 2015).

Temuan peneliti terhadap implementasi model *picture and picture* berbantuan aplikasi Camtasia pada siswa kelas III SDN Patalan 1 yakni didapatkan dari guru kelas III, dan siswa kelas III SDN Patalan 1. Dari data yang diperoleh melalui wawancara dan pengamatan, didapatkan pengakuan dari guru kelas III RBY bahwa implementasi model *picture and picture* berbantuan aplikasi Camtasia ini dapat membantu memahami materi yang disampaikan. Penggunaan model ini dengan bantuan aplikasi menjadi salah satu yang diperlukan untuk membantu siswa dalam memahami materi lambing negara Garuda Pancasila. Guru juga membuat RPP yang disiapkan agar proses pelaksanaan bisa berjalan sesuai yang diharapkan. Diawali dengan kegiatan pendahuluan lalu kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan seperti persiapan alat-alat yang dibutuhkan, laptop, proyektor dan absensi. Selanjutnya di kegiatan inti, guru menampilkan gambar yang dibuat menjadi video dan menjelaskan materi lambang negara Garuda Pancasila, kemudian mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. selanjutnya kegiatan penutup guru melakukan sesi tanya jawab dan menyimpulkan materi bersama siswa.

Dari narasumber AAC, bahwa implementasi model *picture and picture* dengan bantuan aplikasi ini dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Namun dalam pelaksanaannya harus ada persiapan agar pembelajaran bisa terlaksana dengan baik. Untuk itu, siswa juga melakukan persiapan seperti menyiapkan buku tulis, alat tulis dan buku paket agar dapat menunjang terlaksananya pembelajaran. Berdasarkan keterangan narasumber NB, dalam pelaksanaan materi yang disajikan melalui video memuat lambing negara Garuda Pancasila dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari. Hal

ini memang diperlukan agar siswa bisa menerapkan secara langsung dengan kehidupan dilingkungannya. Maka siswa tersebut harus bisa mempraktekkan secara tepat dan benar.

Dari narasumber IAB, dalam pelaksanaan yang ditampilkan melalui video ini dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang disajikan oleh guru. Untuk itu siswa bisa berkonsentrasi dan sedikit demi sedikit bisa memahami apa yang diajarkan oleh guru. Siswa juga menjadi kondusif ketika disampaikan materi lambang negara Garuda Pancasila.

Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa guru kelas III dan siswa kelas III dalam pelaksanaannya mempersiapkan apa saja yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru kelas III tersebut memberikan arahan dalam penyampaiannya menggunakan gambar yang sudah dibuat menjadi video. Siswa kelas III mengikuti arahan guru dalam penyampaian materi agar siswa bisa dengan mudah memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hambatan Implementasi Model *Picture And Picture* Berbantuan Aplikasi Camtasia

Temuan peneliti terhadap hambatan implementasi model *picture and picture and picture* berbantuan aplikasi Camtasia disebabkan karena alat-alat pendukung yang digunakan terkadang mengalami kendala. Hal ini menyebabkan kondisi kelas menjadi kurang kondusif dan pembelajaran juga mengalami gangguan.

Berdasarkan keterangan narasumber RBY hambatan yang dialami pada saat kegiatan berupa terkendalanya alat-alat pendukung yang digunakan untuk menyampaikan materi dan siswa juga membuat kegaduhan ketika ada kendala dari masalah teknis tersebut. Dikarenakan LCD proyektor yang disediakan oleh pihak sekolah masih terbatas dan terkadang ada pemadaman listrik secara mendadak dapat mengganggu proses pembelajaran yang sudah dirancang oleh guru. Maka dari itu, guru tetap menjelaskan materi yang sudah diperlihatkan walaupun mengalami kendala pada alat-alat pendukung dan guru juga menegur siswa agar tidak membuat kelas menjadi ramai (Trispiyanti et al., 2018).

Berdasarkan informasi dari AAC, NB, IAB hambatan dalam implementasi *model picture and picture* berbantuan aplikasi Camtasia terganggunya masalah alat-alat yang digunakan dalam penyampaian materi. Kelas yang tadinya kondusif menjadi tidak kondusif dikarenakan masalah teknis dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu membuat guru menegur siswa yang membuat kegaduhan dan juga menyebabkan kelas kurang kondusif. Siswa-siswa yang lain menjadi kurang berkonsentrasi dalam belajar dikarenakan kelas yang tidak kondusif membuat guru dalam penyampaian materi mendapatkan kendala.

Hambatan yang dialami pada pembelajaran salah satunya yakni konsentrasi belajar, hal ini sering dihadapi oleh siswa dan dapat memberikan dampak dalam pencapaian hasil belajar. Konsentrasi dapat dimaksudkan sebagai pemusatan perhatian agar siswa dapat menyerap serta memahami informasi yang didapat pada saat proses pembelajaran (Riinawati, 2021). Pada pelaksanaan belajar perlunya suasana yang tenang, nyaman dan tidak ada gangguan dari gaduhnya kelas. Hal ini bisa membuat proses belajar ketika kondisi kelas tidak baik juga mengalami sedikit kendala apabila tercipta kegaduhan terus menerus. Untuk itu, diperlukan semua yang terlibat dalam sekolah untuk mengatasi kondisi kelas yang kurang nyaman yang dialami siswa pada proses belajar (Saetban, 2021). Apabila terdapat kesulitan untuk berkonsentrasi pada saat kegiatan pembelajaran menjadi penyebab dari sulitnya siswa untuk berkonsentrasi yakni suasana kelas yang tidak kondusif serta tidak adanya minat siswa dalam proses pembelajaran. Suasana kelas yang ramai akan membuat beberapa siswa lainnya tidak dapat berkonsentrasi pada saat pembelajaran. Hal ini tentu bila terus menerus dilakukan maka waktu untuk belajar akan menjadi sia-sia dan membuang tenaga serta waktu yang dikorbankan (Pratiwi et al., 2016).

Dari hasil data di atas temuan Pembelajaran yang menggunakan model *picture and picture* berbantuan aplikasi Camtasia ini memang masih memiliki kendala dalam penyampaiannya tetapi siswa juga menyukai penggunaan media yang digunakan yakni gambar yang dibuat menjadi video. Untuk itu diharapkan dalam pelaksanaannya memang perlu dipersiapkan dengan tepat baik itu dari segi alat-alat yang akan digunakan maupun kondisi kelas agar menjadi lebih kondusif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Implementasi Model *Picture And Picture* Berbantuan Aplikasi Camtasia pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar diperoleh kesimpulan yaitu dalam pelaksanaannya sudah baik dengan langkah-langkahnya disesuaikan RPP seperti kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Media yang sudah dibuat juga menarik siswa agar bisa berkonsentrasi dalam pembelajaran. Untuk hambatan yang dialami adalah alat-alat pendukung untuk menampilkan gambar atau video yang seringkali gangguan teknis dan kelas yang kurang kondusif.

SARAN

Bagi guru, pentingnya kemampuan siswa dalam belajar materi tematik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Guru dapat lebih bervariasi dalam media pada pembelajaran di kelas agar kegiatan pembelajaran di kelas lebih menyenangkan bagi siswa sehingga siswa tidak ramai sendiri pada saat proses belajar. Selain itu memberikan nasihat agar dalam proses belajar harus bisa dikondisikan agar pembelajaran bisa lancar dan nyaman bagi siswa.

Siswa sebaiknya memiliki perilaku yang baik dan mempunyai sikap yang sungguh-sungguh dalam proses belajar misalnya saat pembelajaran seharusnya bisa tenang dan kondusif agar pembelajaran bisa lancar. Siswa juga bisa menerapkan apa yang sudah dipelajari dari pembelajaran tersebut diterapkan di kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adnyani, L. D. S., Pratiwi, N. P. A., & Tantri, A. A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis TIK untuk Sekolah Dasar. Undiksha: Unpublished Research Report.
2. Aripin b.C. (2009). *Step By Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio* (A. b.C (ed.); 1st ed., Vol. 1).
3. Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran; Edisi revisi. *Repositori Riset Kesehatan Nasional*.
4. Dianti, K. & S. (2020). IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(4).
5. Harahap, R. H. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Organ Gerak Hewan Dan Manusia Melalui Model Picture and Picture Siswa Kelas V Sd Negeri 200404 Pintu Langit. *Jurnal ESTUPRO*, 5(2), 13–22.
6. Herman, & Supriatna, I. (2021). Jurnal PGSD. *Jurnal PGSD*, 11(2), 128–134.
7. J, B, S. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
8. Moelong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 33–42.
9. Ngalimun, Fauzani, M., & Salabi, A. (2015). *Strategi Dan Model Pembelajaran (I)*. Aswaja Pressindo.
10. Pratiwi, D. N., Siswanto, & Sudirman, A. (2016). *Hubungan Gaya Belajar Dan Konsentrasi Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika*. 15(2), 1–23.
11. Riinawati, R. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2305–2312. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/886>
12. Rusman. (2013). Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan

- Profesionalisme Guru Abad 21. In *PT RajaGrafindo Persada*. Alfabeta.
13. Saetban, A. A. (2021). Faktor Penghambat Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(1), 58–66. <https://doi.org/10.37640/jip.v13i1.951>
 14. Slameto. (2013). *Belajar & Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (5th ed.). Rineka Cipta.
 15. Trispiyanti, D., Prasetyawati, D., & Widyaningrum, A. (2018). *ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS V SD NEGERI SENDANGMULYO 02 KOTA SEMARANG*. 211–218.
 16. Wahyuni, L. G. E., & Tantri, A. A. S. (2020). English Learning Media for EFL Elementary Learners. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 394(Icirad 2019).