



PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAMTASIA STUDIO BERBASIS POWERPOINT BAGI GURU SMK INTEGRAL MINHAJUT THULLAB PEKALONGAN

¹Kusuma Wardany, ²Reni Permata Sari, ³Imam Mualim, ⁴Eny Ivan's
Universitas Nahdlatul Ulama Lampung
Email: kusuma.wardany@gmail.com

ABSTRAK

Intisari---Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan guru tentang pentingnya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan. Selain itu, program ini juga melatih guru-guru SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan dalam merancang dan membuat video pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint. Adapun target khusus yang ingin dicapai adalah meningkatnya kreatifitas guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran video sehingga pembelajaran IPA di sekolah akan lebih kontekstual. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini berupa metode penyuluhan, pelatihan, dan tanya jawab. Adapun kegiatan ini dimulai dengan observasi di sekolah dan lembaga/instansi terkait pada minggu pertama. Dilanjutkan dengan kegiatan inti di SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan. Kegiatan inti berupa kegiatan sosialisasi tentang pembuatan video pembelajaran menggunakan Aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint bagi guru-guru SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan. Adapun khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah guru-guru SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan. Kegiatan ini telah mampu meningkatkan pengetahuan guru tentang urgensi media pembelajaran serta perkembangan bentuk-bentuk media pembelajaran khususnya berkaitan dengan perkembangan teknologi. Kegiatan ini juga telah mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer atau laptop diantaranya dalam memuat media powerpoint dan mengkombinasikannya dengan aplikasi camtasia studio.

Kata Kunci : *Media, Pembelajaran, Video, Camtasia Studio*

I. PENDAHULUAN

Guru adalah salah satu faktor menentukan dalam konteks meningkatkan mutu pendidikan dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas karena guru adalah garda terdepan yang berhadapan langsung dan berinteraksi dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Mutu pendidikan yang baik dapat dicapai dengan guru yang profesional dengan segala kompetensi yang dimiliki.

Pengembangan profesional berkelanjutan (*continuous professional development*) diyakini akan menjadi salah satu faktor penentu utama dari *performance* (kinerja) guru. Pengalaman negara-negara lain mendukung kenyataan bahwa partisipasi dalam workshop, kursus, dan pelatihan, juga mengarah pada peningkatan mutu guru secara signifikan (Indrawati, 2009:4). Mutu pendidikan sangat tergantung kepada kualitas guru dan pembelajarannya, peningkatan pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara



rasional, sehingga diharapkan dengan adanya perubahan kemajuan zaman dalam bidang Iptek, akan menunjang juga kemajuan dan perubahan ke segi positif dalam pendidikan (Budiman, 2017; Killian, 2014).

Konsep pembelajaran menuntut adanya perubahan peran guru. Pada konsep tradisional guru lebih berperan sebagai transformator artinya guru berperan hanya sebagai penyampai pesan dengan menggunakan komunikasi langsung, pola ini membuat peserta didik kurang aktif hanya menerima materi saja. Kondisi ini tidak sesuai dengan konsep pembelajaran. Pembelajaran memandang peserta didik sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dieksplorasi secara optimal. Selain memandang penting peran aktif peserta didik dalam belajar, pembelajaran juga menuntut peran guru lebih luas. Diantara tugas guru tersebut adalah sebagai desainer pembelajaran dalam kata lain mampu merancang sebuah pembelajaran yang baik dan termasuk didalamnya merancang media pembelajaran (Sudrajat, 2008).

Media pembelajaran merupakan komponen yang ikut andil dalam terlaksananya proses pembelajaran dalam tingkat satuan pendidikan. Begitu pentingnya media pembelajaran terlihat dari interaksi pembelajaran yang terjadi. Semakin baik dan menarik media yang digunakan dalam proses belajar semakin mudah mencapai tujuan pembelajaran. Media yang dikenal dalam pembelajaran sangat beragam. Bretz (dalam Musfiqqon 2012: 70) membagi media menjadi tiga macam diantaranya media visual, media audio dan media kinestetik. Media visual dapat berupa gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan flanel. Media audio sering dikenal dengan alat berupa radio, perekam. Sedangkan media kinestetik dapat berupa dramatisasi, demonstrasi, permainan dan simulasi.

Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video. Video merupakan contoh media pembelajaran berbasis multimedia yang mampu digunakan untuk penyampaian materi. Materi disampaikan melalui gambar bergerak yang terdiri dalam banyak frame yang diputar atau disusun dan ditampilkan secara bergiliran dengan cepat sehingga video tersebut dapat menampilkan objek bergerak.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, hampir semua sekolah dasar mengalami kendala seperti yang telah disebutkan di atas. Kendala tersebut seperti yang dinyatakan oleh salah seorang guru dalam proses wawancara di SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan. Beliau mengatakan alat peraga, alat praktikum dan media pembelajaran lainnya yang akan dijadikan sebagai sumber belajar masih kurang. Pembelajaran yang dilaksanakan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa bantuan alat peraga atau media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai pendukung komponen proses belajarmengajar. Selain itu juga Para guru masih sangat jarang yang memanfaatkan komputer untuk tujuan peningkatan pembelajaran apalagi menggunakan media pembelajaran berbasis Powerpoint dengan berbagai aplikasi tersebut (Gowaya dkk., 2019; Elpira & Ghufron, 2015).

Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan media dalam pembelajaran adalah sesuatu yang urgen dan merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Hasil penelitian Permatasari (2014) menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan menulis cerita pendek siswa sebelum menggunakan multimedia PowerPoint dengan kemampuan menulis cerita pendek setelah menggunakan multimedia PowerPoint. Begitu juga halnya dengan pembelajaran menulis bahasa Arab, maka sangat diperlukan kemampuan guru untuk mengembangkan media powerpoint tersebut (Putri, 2019; Primasari dkk., 2014). Oleh karena itu, maka perlu diadakan suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan guru-guru SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan dalam merancang dan membuat media pembelajaran video berbasis powerpoint.

Melalui program ini, guru akan diperkenalkan tentang pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia Studio. Disamping itu, guru juga akan dilatih dalam

merancang dan membuat media pembelajaran video sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat oleh guru. Menurut Khaer (2008) pengajaran akan lebih efektif apabila objek pengajaran dapat divisualisasikan secara realistis menyerupai keadaan sebenarnya. Melalui visualisasi, materi /isi ajar akan lebih akan mudah dipahami sehingga akan meningkatkan kuantitas perolehan belajar siswa. Dalam penelitian Salim (2015) Aplikasi yang menyajikan animasi, gambar, teks dan video menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat mempersingkat waktu.

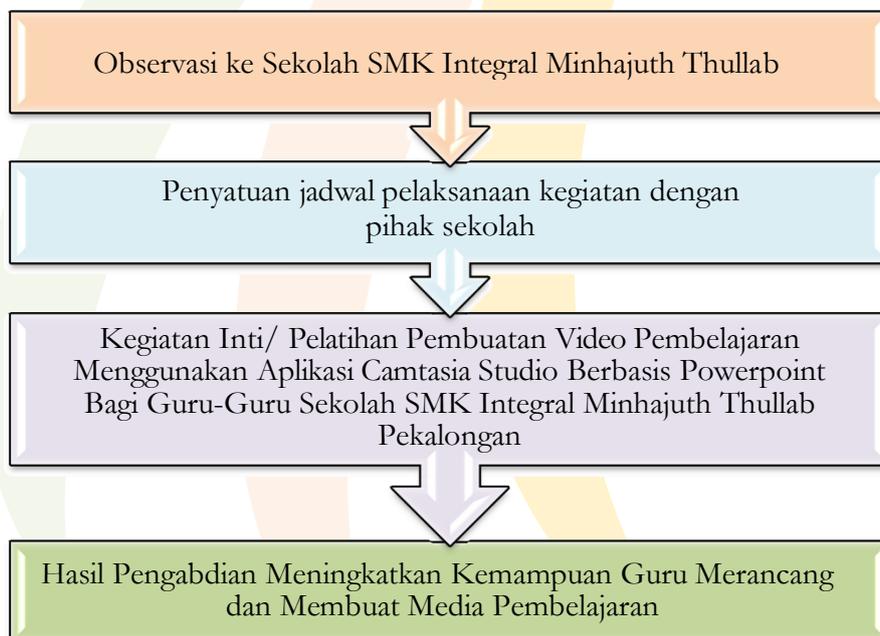
Dengan demikian, guru mampu menghadirkan pembelajaran konkrit bagi pesertadidik. Tujuan pelatihan ini adalah untuk:

- a. Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan guru-guru Sekolah SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan tentang pentingnya media pembelajaran.
- b. Melatih guru-guru Sekolah SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan dalam merancang media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint.

II. METODE PELAKSANAAN

2.1 Pelaksanaan Kegiatan

Metode yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode: penyuluhan, pelatihan, tanya jawab. Adapun kegiatan pelatihan ini dimulai dengan penjelasan atau penyuluhan bagaimana karakteristik pembelajaran di SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan, peran media pembelajaran, keutamaan video pembelajaran dalam menghadirkan pembelajaran kongkrit. Dilanjutkan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint. Alur pelaksanaan kegiatan diberikan seperti pada diagram ini.



Gambar 1. Diagram Alir Kegiatan

2.2 Tim Pelaksana Pengabdian

Adapun dosen pelaksana pengabdian ini dapat dilihat pada Tabel 1 .

Tabel 1. Tim Pelaksana Program di Lapangan

No	Nama	Jabatan	Instansi
1.	Imam Muallim, S.Kom., M.TI	Ketua Tim	Universitas Nahdlatul Ulama Lampung
2.	Kusuma Wardany, S.Pd., M.Pd	Anggota	Universitas Nahdlatul Ulama Lampung
3	Reni Permata Sari, S.Si., M.Si	Anggota	Universitas Nahdlatul Ulama Lampung
4.	Eny Ivans, M.Sc	Anggota	Universitas Nahdlatul Ulama Lampung

2.3 Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studi berbasis powerpoint bagi guru-guru Sekolah SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Oktober 2020. Kegiatan tersebut telah dilaksanakan di Ruang Laboratorium Komputer SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan. Kegiatan ini telah diikuti oleh 17 orang guru maupun operator sekolah di SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk workshop pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studi berbasis powerpoint bagi guru-guru Sekolah SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan telah dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Oktober 2020. Kegiatan tersebut telah dilaksanakan di Ruang Laboratorium Komputer SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan. Kegiatan ini telah diikuti oleh 17 orang guru maupun operator sekolah di SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan. Kegiatan ini telah dilaksanakan dalam bentuk workshop pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint. Jadwal kegiatan terdapat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan

No	Waktu	Agenda Kegiatan	Penanggung Jawab
1	08.00 – 08.30	Registrasi Peserta	Panitia
2	08.31 – 09.00	Pembukaan	Kepala Sekolah SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan
3	09.01 – 10.15	Materi 1. Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran di SMK	Kusuma Wardany, S.Pd., M.Pd
4	10.16 – 11.30	Materi 2. Media Pembelajaran Berbasis ICT	Reni Permata Sari, S.Si.,M.Si Eny Ivans, M.Sc

5	11.31 – 12.30	Ishoma	Panitia
6	12.31 – 15.30	Materi 3. Praktek Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Berbasis Powerpoint	Imam Muallim, S.T., M.TI
	15.31 – 16.00	Penutup	Panitia



Gambar 2. Kegiatan Pendahuluan



Gambar 3. Pemaparan Materi

Sebelum kegiatan praktek pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint, kegiatan diawali dengan Pembukaan oleh Kepala Sekolah SMK Integral Minhajuth Thullab (Gambar 2). Kedua pemaparan materi pendahuluan yaitu Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran di SMK dan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Gambar 3). Kegiatan penyajian materi dan diskusi tersebut telah dilaksanakan dengan tujuan menyegarkan kembali pengetahuan guru tentang urgensi media dalam pembelajaran. Disamping itu, perkembangan teknologi menuntut kreatifitas guru dalam memanfaatkannya, diantaranya untuk menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya.

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses

pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Workshop pembuatan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint telah dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu pembuatan slide powerpoint, perekaman video dan pembuatan video. Masing-masing kegiatan ini dilakukan dengan mempraktekan secara langsung melalui komputer atau laptop peserta.



(a)



(b)

Gambar 4. Gambar (a) Dosen Pembimbing, (b) Peserta Guru

Tahap pertama diajarkan cara membuat powerpoint, pada kegiatan ini setiap peserta disuruh membuat minimal 5 slide Powerpoint materi yang diajarkan masing-masing guru. Tahapan dalam pembuatan slide adalah 1) membuat halaman baru; 2) membuat design; 3) memberikan animasi dan 4) menyimpan slide. Dalam tahapan ini dosen membimbing para guru jika terdapat kesulitan dalam membuat design.

Tahap kedua merupakan tahapan perekaman video dimana setiap guru diberikan earphone yang digunakan untuk merekam kegiatan guru mengajar. Tahapan dalam perekaman video adalah 1) membuka file powerpoint; 2) mengaktifkan sound recorder; 3) mengaktifkan camera recorder; dan 4) merekam.

Tahap ketiga merupakan tahap akhir dimana kegiatan yang telah direkam tadi dibuat menjadi sebuah video sesuai dengan jenis output yang diinginkan seperti CD, DVD, iPod dan HD. Selain itu video ini bisa langsung diinput ke Youtube, Web dan Internet.

3.2 Pembahasan

Hasil penyajian materi, diskusi dan praktek yang telah dilakukan dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Secara umum kegiatan berlangsung dengan sangat baik. Guru-guru sangat antusias dan bersungguh-sungguh mengikuti tahapan demi tahapan sajian materi pelatihan yang disajikan oleh narasumber. Peserta aktif membuat powerpoint dan kemudian melanjutkan kembali dengan merekam video dengan bantuan aplikasi camtasia studio. Tidak sedikit peserta yang bertanya. Hal ini menunjukkan bahwa peserta ingin sukses dalam membuat produknya.
- b. Para peserta kegiatan menyatakan bahwa kegiatan tersebut merupakan hal baru dan bisa menambah pengetahuan mereka. Hal ini ditunjukkan dengan konsistensi jumlah peserta sejak awal dibukanya kegiatan sampai dengan ditutup.
- c. Pada akhir kegiatan workshop, beberapa peserta berhasil memaparkan produk video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint yang telah mereka buat selama workshop. Peserta dengan perasaan puas mampu menghasilkan produk sendiri dan dengan begitu percaya diri dalam mempresentasikan produk yang telah dihasilkan sendiri.



Hasil pengamatan selama kegiatan workshop, terdapat perbedaan kemampuan yang dimiliki oleh peserta dalam hal ini guru-guru SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan. Perbedaan mendasar ditunjukkan berkaitan dengan keterampilan mengoperasikan komputer (laptop). Sebagian peserta telah mahir dan lancar dalam mengoperasikan laptop. Istilah-istilah dalam software juga tidak asing bagi mereka, Dengan demikian peserta tersebut mampu dan lancar dalam menyimak dan mengaplikasikan instruksi dari narasumber. Tetapi, sebagian peserta juga masih kurang terampil dalam mengoperasikan komputer atau laptop. Hal ini merupakan tantangan dalam pelatihan yang dilaksanakan.

Perbedaan pengalaman mengajar, tingkat pendidikan dan usia merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan menggunakan komputer atau laptop. Untuk mengantisipasi hal tersebut, narasumber menggunakan metode tutor sebaya, yaitu dengan meminta bantuan para peserta yang telah mahir untuk membantu peserta lainnya. Peserta juga meminta penjelasan instruktur diawali dengan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint hingga selesai. Peserta merasakan hal tersebut sebagai suatu kebutuhan yang mendasar. Dengan antusiasme peserta membuat kegiatan berlangsung aktif dan hikmat hingga kegiatan berakhir.

Tetapi secara umum, kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint yang telah dilaksanakan telah mampu meningkatkan pemahaman, peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran, khususnya pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint. Hasil penelitian Srimaya (2017) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran powerpoint efektif untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar.

Guru-guru mengetahui, bahwa media pembelajaran bukan sebatas alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Perkembangan teknologi menuntut peningkatan keterampilan guru dalam pemanfaatannya, diantaranya dengan workshop pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint. Kegiatan ini dapat dirasakan manfaatnya dalam dunia pendidikan, khususnya pada kegiatan pembelajaran di sekolah. Sehingga kegiatan ini betul-betul dapat dirasakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan terhadap kegiatan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint bagi guru-guru SMK Integral Minhajuth Thullab Pekalongan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Kegiatan ini telah mampu meningkatkan pengetahuan guru tentang urgensi media pembelajaran serta perkembangan bentuk-bentuk media pembelajaran khususnya berkaitan dengan perkembangan teknologi.
- b. Kegiatan ini telah mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer atau laptop diantaranya dalam memuat media powerpoint dan mengkombinasikannya dengan aplikasi Camtasia Studio.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Budiman, H. "Peran Teknologi Informasi Dan Dalam Pendidikan". *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. 8(1), 31-43, (2017).



- [2] Gowaya, S., Harahap, F., & Suyanti, R. D. “Perbedaan Penggunaan Media Powerpoint Dan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Retensi Memori Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD”. *Jurnal Tematik*, 9(1), 19-27, (2019).
- [3] Khaer. *Video Pembelajaran untuk Siswa Berkebutuhan Khusus Upaya Menemukan Suatu Model*, 2008.
- [4] Killian, N. “Peran Teknologi Informasi Dalam Komunikasi Antar Budaya dan Agama”. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 15(2), 159-176, (2014).
- [5] Indrawati. *Pengelolaan Pelatihan PCT, DCT, dan Guru Pemandu di KKG/MGMP Program Bermutu: Panduan*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen PMPTK, 2009.
- [6] Musfiqqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka, Jakarta, 2012.
- [7] Permatasari, A.A. “Pengaruh Penggunaan Multimedia Powerpoint Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”. *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 19-23, (2014).
- [8] Putri, V. R. “Memaksimalkan Kompetensi Guru Melalui Fitur Kelas Maya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Inovasi Pembelajaran Jaman Now”. *Proceeding Iain Batusangkar*, 3(1), 323-332, (2019).
- [9] Salim, Agus. “Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer Dengan Metode Multikomunikasi Untuk Siswa Kelas IV SDLB Penyandang Tuna Rungu dan Wicara”. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*. Vol. XII No. 1, Maret, (2015).
- [10] Srimaya, S. “Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa”. *Jurnal Biotek*, 5 (1), 53-68, (2017).
- [11] Tim Penyusun. *Panduan Pelaksanaan Kuliah Kerja Sibermas Pengabdian (KKS Pengabdian)*. Gorontalo: Lembaga Pengabdian Masyarakat, Universitas Negeri