
PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAMTASIA STUDIO PADA GURU SMPN 18 BARRU

Najirah Umar¹, Abdul Latief Arda¹, Imran Taufik¹, Guntur¹, Tamrin Meda¹, Arnida¹

¹STIMIK Handayani, Makassar

Email: najirah@handayani.ac.id, abdullatief@handayani.ac.id, imrantaufik@handayani.ac.id, guntur@handayani.ac.id,
tamrinmeda@handayani.ac.id, arnida@handayani.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan Pelatihan pemanfaatan serta penggunaan Aplikasi Camtasia Studio dalam mendukung proses pembelajaran di SMP Negeri 18 Barru. Jumlah peserta sebanyak 15 orang dan telah dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 6 Januari 2022. Metode yang digunakan adalah dengan ceramah, praktek, tanya jawab dan diskusi. Dengan terlaksananya kegiatan ini diharapkan para peserta mampu memanfaatkan Teknologi Informasi khususnya Penggunaan Camtasia Studio untuk membuat media pembelajaran yang interaktif sehingga secara tidak langsung akan memberikan dampak signifikan pada peningkatan mutu pembelajaran. Hasil kuesioner yang diberikan ke peserta menunjukkan bahwa 95% peserta memberikan tanggapan sangat baik dan 5% memberikan tanggapan baik terhadap kegiatan PkM. Di SMP Negeri 18 Kab. Barru belum semua guru dapat membuat media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi, lebih banyak masih menggunakan media konvensional, sehingga dengan kegiatan PkM ini, guru mampu aplikasi Camtasia Studio dalam membuat media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi terlihat guru dalam mengikuti pelatihan dengan sangat antusias. Peserta yang mengikuti program pelatihan ini memiliki disiplin ilmu dan latar belakang Pendidikan yang berbeda-beda. Setelah pelatihan peserta telah dapat membuat media pembelajaran menggunakan Camtasia Studio dengan tingkat pemahaman 87%.

Kata Kunci : Pelatihan, Camtasia studio, Guru, Media, Pembelajaran

ABSTRACT

This Community Service (PkM) activity aims to provide training on the use and use of the Camtasia Studio application in supporting the learning process at SMP Negeri 18 Barru. The number of participants is 15 people and has been held on Thursday, January 6, 2022. The method used is lecture, practice, question and answer and discussion. With the implementation of this activity, it is hoped that the participants will be able to take advantage of Information Technology, especially the use of Camtasia Studio to create interactive learning media so that it will indirectly have a significant impact on improving the quality of learning. The results of the questionnaire given to participants showed that 95% of participants gave very good responses and 5% gave good responses to PkM activities. At SMP Negeri 18 Kab. However, not all teachers can make Information Technology-based learning media, most still use conventional media, so with this PkM activity, teachers are able to apply Camtasia Studio in making learning media. Based on the results of observations and evaluations, it was seen that the teacher was very enthusiastic in participating in the training. Participants who take part in this training program have different disciplines and educational backgrounds. After the training the participants have been able to create learning media using Camtasia Studio with an understanding level of 87%.

Keywords: Training, Camtasia studio, teacher, media, learning.

PENDAHULUAN

Guru dapat menggunakan berbagai sarana sumber belajar yang tersedia, dengan tersedianya sumber belajar dan kemampuan guru memanfaatkan sumber belajar di sekolah merupakan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Artinya walaupun banyak sumber belajar yang dapat digunakan, tetapi jika tidak didukung dengan keterampilan operasional guru yang memadai maka proses pembelajaran juga tidak akan optimal. Proses pembelajaran online dari rumah membutuhkan metode dan media Pembelajaran, Salah satunya adalah dengan menggunakan video pembelajaran untuk menyajikan materi yang menarik, interaktif dan efektif. Menggunakan media video untuk pembelajaran akan jauh lebih menarik daripada menggunakan media biasa. Video pembelajaran memungkinkan siswa untuk melihat materi dalam berbagai format animasi, audio, grafik, dan teks. Oleh karena itu, metode ini dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa dalam belajar (Wahyuni et al., 2021). Penggunaan video learning secara online dalam situasi pandemi, menjadi salah satu sarana yang tepat (Ma`ruufah et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran ini digunakan guru untuk mengembangkan materi pembelajaran dengan animasi komputer yang menyajikan konten dinamis, salah satunya adalah menggunakan Camtasia Studio untuk membuat animasi sederhana dan dasar. Ketika digunakan dengan benar, bahkan perangkat lunak sederhana ini dapat membuat animasi pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran animasi dapat menunjukkan perubahan yang terjadi dan cocok untuk pembelajaran yang lebih visual. Kemampuan guru SMP Negeri 18 Barru dalam membuat media pembelajaran menggunakan Camtasia Studio masih kurang, Sebagian besar baru sebatas mengetahui aplikasi tersebut tetapi tidak dapat menggunakannya. Secara umum, Camtasia Studio terlihat seperti media pembelajaran pada umumnya.

Masalah pendidikan khususnya pembelajaran ternyata masih memiliki banyak masalah yang terlihat dari hasil mata pelajaran yang belum memenuhi kriteria integritas minimal. Semua itu tergantung bagaimana media pembelajaran itu dikomunikasikan oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran yang dipahami guru saat ini hanya sebatas menggunakan Microsoft Power Point dan kurang interaktif dan menarik. Untuk membuat Materi pelajaran yang lebih menarik dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Program Pelatihan Komputer yang dilaksanakan atas dasar hasil observasi dan permintaan guru ketika tim PKM mengunjungi SMPN 18 Barru sebelum pelatihan

dilakukan. Tingkat pengetahuan tentang aplikasi Camtasia Studio ketika dilakukan survei kepada guru-guru baru berkisar 20% hanya mengenal nama aplikasi namun belum dimanfaatkan.

Peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran di sekolah dilakukan dengan berbagai strategi, baik pengembangan proses pembelajaran dan pengembangan prosedur evaluasi (Alazri & Alrashdi, 2014). Sehubungan dengan pengembangan bahan pengajaran, dalam bentuk video pembelajaran saat ini dianggap sebagai salah satu media pembelajaran yang paling efektif, sehingga merupakan persyaratan yang sangat penting (Kamlin & Keong, 2020). Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi ini tidak terlepas pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Karena tuntutan global, dunia pendidikan perlu selalu menyesuaikan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kinerja pendidikan ke depan, sistem informasi dan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penunjang, tetapi juga sebagai senjata utama untuk menunjang keberhasilan dunia pendidikan agar mampu bersaing di dunia global. Media pembelajaran sangat berharga dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan. Proses pembelajaran perlu menyesuaikan dengan kemajuan zaman dan kebutuhan siswa khususnya generasi milenial. Siswa perlu materi pembelajaran yang mudah diterima dan dilaksanakan (Adawiyah, 2019). Oleh karena itu, dalam pelatihan ini bertujuan untuk membuat bahan dan video pembelajaran yang menarik untuk bahan pengajaran SMP Negeri 18 Barru. Pelatihan ini menggunakan aplikasi Camtasia Studio. Aplikasi ini juga sangat mudah dimengerti oleh pemula, dan mudah untuk diajarkan secara online. Aplikasi Camtasia Studio ini menawarkan semacam presentasi seperti presentasi kreatif, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi. Dalam aplikasi ini, guru mungkin dapat berinovasi desain presentasi dan pembelajaran video sesuai dengan inovasi mereka (Aji, W. N. dan D. B. P. S. 2020).

Camtasia Studio adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Parlemen TechSmith. Camtasia untuk merekam semua kegiatan di komputer desktop. Perangkat lunak ini juga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e-learning, yaitu video dan presentasi. Camtasia Studio adalah program dikemas untuk merekam, mengedit, dan menerbitkan dalam membuat tutorial video atau video presentasi di layar komputer.

Berdasarkan beberapa penggunaan video sebagai media pembelajaran, video pembelajaran dapat dikembangkan sebagai salah satu media yang menarik dan nyaman yang memungkinkan guru untuk menjelaskan materi pengajaran dengan deskripsi bahan pengajaran, terutama pembelajaran

METODE

Tahapan Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Rincian Tahapannya dapat digambarkan sebagai berikut:

A. Tahap persiapan

1. Melakukan Koordinasi dengan Kepala Sekolah dan Guru SMP Negeri 18 Barru tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
2. Menganalisis Permasalahan yang ada pada SMPN 18 Barru
3. Dari beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran yang dihadapi oleh guru di SMP Negeri 18 Barru maka ditetapkan untuk melakukan pelatihan pembuatan video pembelajaran
4. Mengidentifikasi solusi untuk membuat media pembelajaran
5. Solusinyan dengan melakukan pelatihan membuat video edukasi yang mudah, murah dan menyenangkan. Ini adalah cara membuat video menggunakan software Camtasia Studio.
6. Menentukan waktu pelaksanaan kegiatan
7. Tim menyiapkan materi yang akan diberikan selama pelatihan membuat video tutorial menggunakan aplikasi Camtasia Studio

B. Tahap Implementasi

Kegiatan pelatihan dan pendampingan membuat video tutorial menggunakan aplikasi Camtasia Studio adalah dibagi dalam sesi. Masing-masing sesi berjalan pada satu hari pelatihan. Sesi pertama adalah pemaparan cara membuat video pembelajaran dan sesi kedua adalah latihan membuat video pembelajaran, kegiatan pelatihan terdiri dari:

1. Pembahasan materi tentang keuntungan menggunakan video pembelajaran
2. Presentasi materi yang memperkenalkan Camtasia Studio sebagai perangkat lunak Belajar membuat video
3. Presentasi bagaimana memanfaatkan fitur-fitur perangkat lunak Camtasia Studio
4. Guru Mempraktekkan bagaimana membuat video pembelajaran
5. Mendampingi Guru yang masih kesulitan membuat video pembelajaran dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada Camtasia studio.

C. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi di tahap ini, tim mengobservasi hasil karya guru menggunakan Camtasia studio dan memberikan masukan tentang desainnya. pada tahap ini diadakan evaluasi atas semua aktivitas PKM dan refleksi berasal kegiatan ini menggunakan memberikan survey terkait aplikasi aktivitas pengabdian masyarakat. penilaian video pembelajaran yang telah dibuat oleh guru dengan kriteria menjadi berikut: $N > 85$ Baik sekali; $70 < N \leq 85$ Baik; $50 < N \leq 70$ cukup; $N < 50$ Kurang. Hal ini dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari video pembelajaran yg disusun oleh guru menggunakan Camtasi studio.

PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan

Layanan komunitas ini dilakukan di SMP berpartisipasi di Distrik Barru 18, dan itu adalah Guruguru. Layanan komunitas ini memiliki beberapa tahapan sebagai berikut: Pada tahap pertama, fase analisis fase ini adalah tim layanan.

Sesi pertama adalah presentasi konseptual. Pada sesi ini, Pemateri membagikan konsep dasar untuk merancang bahan ajar yang digunakan dalam bentuk video tutorial. Pada Tahap ini juga peserta diminta untuk mempersiapkan isi materi berupa script, audio dan materi, atau grafik maupun gambar. Materi berikut adalah pengenalan software Camtasia studio. Pada kesempatan ini, pemateri membagikan perangkat aplikasi Camtasia dan penggunaan. Ini dimulai dengan bagaimana menginstal Camtasia studio dan kemudian menjelaskan cara menggunakan navigasi utama dalam Camtasia. Camtasia memiliki empat navigasi utama yang dapat digunakan. Yaitu, "rekam" dimaksudkan untuk merekam aktivitas atau aktivitas di desktop komputer Anda. Selain itu, ada "edit" yang dapat Anda gunakan untuk mengedit catatan yang sebelumnya direkam di desktop komputer Anda. Berikutnya adalah menghasilkan. Ini untuk membuat rekaman yang telah direkam dan diedit sebelumnya. Terakhir, "berbagi" akan membantu Anda menyelesaikan atau mencapai hasil akhir dari ketiga aktivitas di atas. Anda dapat membagikan rekaman yang dibuat dalam CD, MPEG4, DVD, IPOD, dan IPON (Setiawan, 2011).

Selama Kegiatan berlangsung terlihat para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan dan memiliki keinginan untuk dapat membuat video pembelajaran menggunakan Camtasia studio. Hampir di setiap sesi materi, peserta mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. Materi

pengenalan aplikasi Camtasia studio dan presentasi fitur-fiturnya di sesi pertama akan berdampak signifikan pada pemahaman peserta pelatihan. Pada sesi kedua, dimulai dengan tahap pembuatan video pembelajara. Selain itu, peserta akan diminta untuk membuat video pembelajaran dengan menggunakan materi yang berkaitan dengan topik yang diajarkan di kelompok masing-masing. Kegiatan ini diawali dengan merancang materi yang disajikan dalam video tutorial. Kemudian jalankan proses perekaman, sisipkan gambar, gabungkan dua atau lebih video, dan sisipkan sebagian teks, gambar atau animasi, dan sebagainya. Peserta dapat mempraktekkan ilmu yang diberikan secara langsung. Beberapa kendala yang ditemui pada kegiatan ini adalah beberapa laptop yang digunakan tidak mendukung software Camtasia. Kemampuan Laptop yang dimiliki oleh guru kurang mumpuni karena kapasitas memori yang rendah merupakan salah satu kendala yang dihadapi oleh guru. Namun seiring waktu, keterampilan ini terbentuk karena dilakukan berulang kali.



Gambar 1. Proses Pelatihan

Di akhir kegiatan ini, peserta dipersilahkan untuk mempresentasikan karya masing masing. Selain itu, peserta lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan dan bertanya tentang hasil video yang ditampilkan. Semoga peserta lain terinspirasi dengan hasil yang telah diberikan dan tentang teknik yang dipraktikkan pemateri. Pemateri juga memberikan masukan untuk melengkapi hasil video. Setelah selesai, peserta akan diminta untuk menyelesaikan proses final. Ini dilakukan dengan merender atau menyimpan dalam format yang diinginkan.

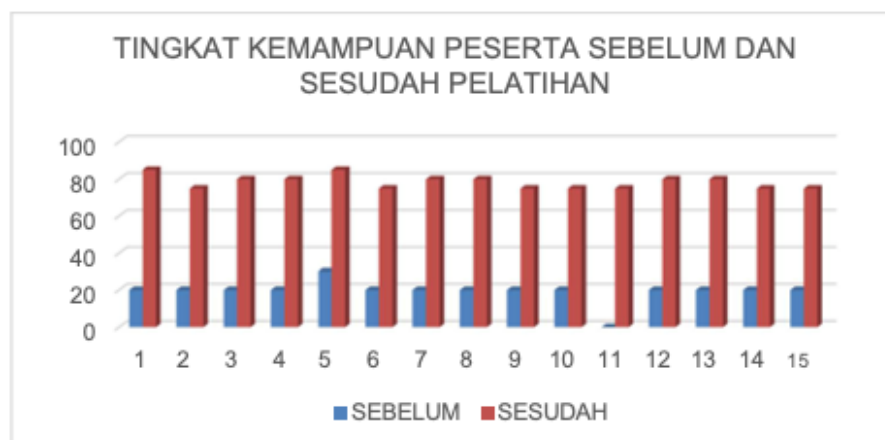


Gambar 2. Pemeriksaan hasil karya guru dan Foto Bersama dengan Peserta

2. Evaluasi

Kegiatan evaluasi yang dilaksanakan merupakan tolak ukur pencapaian kegiatan tersebut, tahapan untuk mengukur kemampuan peserta selama mengikuti kegiatan pelatihan. Setelah kegiatan pengabdian masyarakat ini selesai dilakukan beberapa evaluasi kinerja untuk mengukur keterampilan peserta. Format pengukuran ini adalah:

- a. Untuk mengukur Keterampilan Peserta Sebelum dan Setelah Pelatihan Pada awal dan akhir kegiatan, peserta diberikan angket untuk mengukur keterampilan mereka sebelum dan sesudah pelatihan. Ini merupakan teknik yang digunakan untuk menilai kemampuan peserta dalam menyerap materi pelatihan. Hasil pengukuran tersebut dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 1. Grafik pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan

Gambar 1 menunjukkan perubahan pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Tingkat pemahaman secara keseluruhan telah meningkat sebesar 85%. Pengukuran ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta di awal dan akhir pelatihan.

b. Hubungan Materi yang Disampaikan dengan Kebutuhan Guru

Pertanyaan ini diberikan kepada peserta untuk mengetahui respon peserta terhadap hubungan materi yang disampaikan dengan kebutuhan guru. Hasil tanggapan dari peserta dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Hubungan Materi dengan Kebutuhan Guru

Berdasarkan Gambar 2, 88% peserta menjawab "Sangat Baik sesuai kebutuhan guru" dan 10% peserta menjawab "Baik untuk kebutuhan guru". Dan 2% memberikan pernyataan "cukup baik sebagai kebutuhan guru". Sebagian besar peserta dapat berpikir bahwa hubungan materi yang disediakan oleh kebutuhan guru telah diasumsikan "sangat baik".

c. Teknik Penyajian Materi dan Interaksi Pemateri

Pertanyaan ini diberikan kepada para peserta untuk menentukan tanggapan peserta terhadap teknik penyajian materi dan interaksi pemateri terhadap peserta. Hasil tanggapan peserta terhadap teknik penyajian dan interaksi pemateri dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Teknik Presentasi dan Interaksi Pembicara

Berdasarkan Gambar 3, 85% peserta memberi tanggapan “Sangat Baik”, 15% peserta memberi tanggapan “Baik” dan 13% peserta memberi tanggapan “Cukup” terhadap teknik penyajian dan interaksi pemateri saat kegiatan berlangsung. Tidak ada peserta yang memberi tanggapan “Kurang”. Hasil presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta memberi tanggapan teknik penyajian dan interaksi pemateri pada saat kegiatan PkM berlangsung sudah “Sangat Baik”. d. Tanggapan terhadap pelaksanaan PKM.



Gambar 4. Jawab Implementasi PKM

Berdasarkan Gambar 4, 5% dari peserta memberikan respons "baik" terhadap implementasi PKM, memberikan 95% peserta menjawab "sangat baik". Tidak ada peserta yang memberikan pernyataan "kurang". Hasilnya dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta memberikan jawaban untuk implementasi PKM, dan itu "sangat baik".

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan paparan, melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Camtasia pada SMPN 18 Barru, terlaksana dengan lancar dan baik. Guru guru secara aktif mendukung dan berkomitmen dalam mengikuti pelatihan. Namun, dalam pelatihan ini, Guru guru memiliki beberapa masalah. seperti, ada beberapa laptop dan perangkat yang digunakan untuk membuat desain presentasi materi mengajar di aplikasi Camtasia Studio yang kurang mendukung. Sesuai dengan tujuan penyelenggaraan Pelatihan bagi guru diharapkan dapat dari pelatihan di Camtasia Studio, diharapkan untuk meningkatkan kreativitas dalam penciptaan media pembelajaran, sehingga dapat menarik siswa, dan motivasi siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Aprilla, Aan Hasanah, & Mia Fatimatul Munsir. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Camtasia Studio : Stimulasi Kemampuan Berbahasa Indonesia Mahasiswa. Proceeding 3rd National Conference of Education of Suryakencana.
- Aji, W. N. dan D. B. P. S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Camtasia Studio sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Al Azhari, R. H., & Al-Rashdi, M. H. (2014). the Effect Of Using Authentic Materials In teaching. *International Journal Of Scientific & technology Reasearch*, 3(10), 249-254.
- Ariaji, R., Nasirsah, N., & Siregar, S. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Kimia Sma/Ma Menggunakan Camtasia Studio 8. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 5(1), 55-64. Budiono, A. N., Hakim, M., & Afandi, B. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Camtasia Bagi Guru Ma'arif Jember Di Era Pandemi . *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 225-20.
- Kamlin, M., & Keong, T. C. (2020). Adaptasi video dalam pengajaran dan pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 105-112.
- Ma'ruufah, M. A., Gestiaridi, R., & Chumdari, M. (2021). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Daring Era Covid-19 pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 36. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20299>.
- Rahmatullah, R. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Camtasia Studio. [http://eprints.unm.ac.id/19185/1/03.%20Media%20Pembelajaran%20Audio%20Visual%20Berbasis%20Aplikasi%20Camtasia Studio.pdf](http://eprints.unm.ac.id/19185/1/03.%20Media%20Pembelajaran%20Audio%20Visual%20Berbasis%20Aplikasi%20Camtasia%20Studio.pdf).
- Wahyuni, T., Khotimah, K., & Nasrulloh, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Camtasia dan Wondershare Quiz Creator Materi Aritmatika Sosial Kelas Vii. *Ed-Humanistic*, 06(01), 766–77