

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CAMTASIA DI SD MUHAMMADIYAH PAHANDUT KOTA PALANGKARAYA

**Nurul Septiana¹⁾, Mukhlis Rohmadi²⁾, M. Redha Anshari³⁾,
Afifah Nurul Humam⁴⁾**

^{1,2,4)}Tadris Biologi, FTIK IAIN Palangkaraya,
³⁾Pendidikan Agama Islam, FTIK IAIN Palangkaraya
mbak.septi@gmail.com

Abstract

The Covid-19 pandemic condition causes the learning process in schools to take place online, forcing teachers to be required to develop effective learning media to deliver learning materials online. This is the basis for training and mentoring at SD Muhammadiyah Pahandut Palangka Raya to make learning videos using the Camtasia application. This training activity was attended by 18 participants and accompanied by three instructors. This activity was implemented in October 2020 for three weeks, including the preparation, implementation, and evaluation stages. The training material is in the form of optimizing the use of PowerPoint as a learning medium, followed by training on the use of the Camtasia application. The results of this activity are: 1) Teacher competence increases in making learning videos using the Camtasia application, 2) Teachers are motivated to learn to make other technology-based media, 3) Learning videos made by teachers make it easier for students to understand learning materials.

Keywords: training, learning video, PowerPoint, Camtasia.

Abstrak

Kondisi pandemi Covid-19 menyebabkan proses pembelajaran di sekolah berlangsung secara Online, sehingga menyebabkan guru diuntut bisa mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran secara daring. Hal ini yang menjadi dasar untuk melaksanakan pelatihan dan pendampingan di SD Muhammadiyah Pahandut Palangkaraya dalam membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 18 peserta dan didampingi oleh 3 instruktur. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2020 selama 3 minggu, meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Materi pelatihan berupa optimalisasi penggunaan Power point sebagai media pembelajaran dilanjutkan pelatihan pemanfaatan aplikasi Camtasia. Hasil dari kegiatan ini adalah 1) Kompetensi guru meningkat dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia, 2) Guru termotivasi untuk belajar membuat media berbasis teknologi yang lainnya, 3) Video pembelajaran yang di buat guru lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Kata kunci: pelatihan, video pembelajaran, Power Point, Camtasia

PENDAHULUAN

Bulan Desember 2019 yang lalu muncul virus baru yaitu Covid-19 yang

mewabah di Wuhan, Tiongkok. Virus ini menular dan menyebar dengan cepat di seluruh penjuru dunia tidak terkecuali di Indonesia. Untuk

menghambat penularan dan penyebaran virus Covid-19 ini, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk melakukan pembatasan sosial di semua kegiatan baik ekonomi, pendidikan, sosial, dan budaya (Kusuma, 2020).

Upaya untuk mencegah dan menekan jumlah penderita Covid-19, atas persetujuan pemerintah, seluruh provinsi maupun daerah memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) tak terkecuali Pemerintah Provinsi Kalimantan Tengah. Efek dari PSBB tersebut adalah pegawai dan juga guru/dosen melaksanakan *Works From Home* (WFH) dan peserta didik melaksanakan *Study From Home* (SFH) (Gusteti et al., 2020). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nadiem Anwar Makarim mengeluarkan Surat Edaran No.3 Tahun 2020 pada satuan pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) maka kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *Online* (Napitupulu, 2021)

Salah satu sekolah yang terdampak pemberlakuan pembelajaran secara *Online* adalah SD Muhammadiyah Pahandut (SD Muhammadiyah Pahandut) Palangka Raya. Kendala yang dihadapi guru SD Muhammadiyah Pahandut adalah belum adanya media/aplikasi yang bisa memudahkan guru dalam penyampaian materi ke peserta didik. Pembelajaran yang dilaksanakan hanya memanfaatkan aplikasi *Whatsapp* untuk menyampaikan materi atau memberikan tugas kepada peserta didik. Dengan aplikasi *Whatsapp* ini bisa digunakan untuk membuat grup antara guru, peserta didik, dan orang tua/wali murid sehingga guru dengan

mudah menyampaikan materi pelajaran maupun kebijakan sekolah (Barlian et al., 2021).

Aplikasi *Whatsapp* ini bisa digunakan untuk mengirim materi atau tugas dalam format dokumen *Ms. Word*, *Ms. Power Point*, pesan suara, Link video maupun *link Youtube* (Rigianti, 2020). Akan tetapi setelah pembelajaran berlangsung beberapa bulan, peserta didik di SD Muhammadiyah Pahandut merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya berlangsung via grup *whatsapp*. Hal ini dapat diketahui dari pantauan guru yang melihat siswa banyak yang mulai telat mengerjakan tugas, ketika ditanya juga kurang memahami materi yang di berikan via *whatsapp*.

Peserta didik merasa bosan dan kurang semangat mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi *whatsapp* dikarenakan materi yang diberikan hanya berupa *Power Point*, video maupun *link Youtube* tanpa ada penjelasan guru di dalamnya. Peserta didik menginginkan materi yang diberikan ketika berupa video ataupun *Power point* tetapi di dalamnya ada penjelasan guru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru di tuntut untuk lebih berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran daring, akan tetapi guru-guru di SD Muhammadiyah Pahandut mayoritas masih belum bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis IT yang menarik bagi siswa.

Permasalahan tersebut yang mendorong diadakannya pelatihan optimalisasi *Power point* dan penggunaan aplikasi *camtasia*. *Camtasia* adalah *software* yang digunakan untuk merekam semua aktivitas yang ada pada desktop komputer. *Software* ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan

e-learning. *Camtasia* dapat merekam *screen* yang ada pada desktop, ini berfungsi apabila kita akan membuat suatu video tutorial yang bahan-bahan utamanya terdapat pada desktop komputer (Harahap et al., 2017). Dalam *software* ini terdapat 4 navigasi utama, yaitu : *record*, *edit*, *produce*, dan *share* (Nuroso et al., 2012).

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara *offline* di SD Muhammadiyah Pahandut Palangkaraya menggunakan metode seminar yang berisi pemaparan materi, tanya jawab, dan praktik pembuatan *Power point* yang menarik dan praktik menggunakan aplikasi *Camtasia*. Kegiatan ini berlangsung melalui beberapa tahap:

1. Persiapan
Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Pahandut Palangkaraya Ibu Sandra Aryani K, S.Pd. beserta guru-guru untuk mengidentifikasi permasalahan selama pembelajaran daring dan untuk selanjutnya digunakan dalam penyamaan persepsi dan perancangan materi pelatihan. Materi pelatihan yang dilaksanakan adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran *Power point* yang menarik dan penggunaan aplikasi *Camtasia*.
2. Pelaksanaan
Pada tahap ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan tatap muka. Pada pertemuan pertama dilaksanakan

kegiatan pemaparan teori tentang tips membuat *Power point* yang menarik dan dilanjutkan praktik pembuatan media pembelajaran *Power point* oleh semua guru sesuai bidang mata pelajaran yang diampu masing-masing guru. Untuk pertemuan kedua diberikan pemaparan tentang penggunaan dan pemanfaatan aplikasi *Camtasia* oleh instruktur dan selanjutnya dilaksanakan praktik menginstal *software Ms. Office 2019* dan aplikasi *Camtasia* versi 2020 di laptop peserta. Setelah itu dilaksanakan praktik penggunaan aplikasi *Camtasia* yang dimulai dengan latihan mengonversi *Power point* menjadi video dengan menata desain supaya *pop up* video guru tidak menutup konten. Setelah itu dilaksanakan perekaman suara baik berbasis video *timing slide* ataupun berbasis narasi. Kegiatan ini dilaksanakan oleh 2 instruktur dan dibantu 2 orang mahasiswa yang bertugas membantu mendampingi peserta pelatihan terutama ketika praktik menggunakan aplikasi. Kegiatan ini diakhiri dengan pemberian tugas kepada peserta untuk membuat media pembelajaran berbasis IT secara mandiri sesuai bidang mata pelajaran masing-masing guru.

3. Evaluasi

Kegiatan yang terakhir dilaksanakan untuk mengevaluasi hasil tugas mandiri peserta. Pada kegiatan ini dilakukan dengan mengambil beberapa sampel tugas yang sudah dibuat untuk di presentasikan di depan kelas untuk di evaluasi bersama-sama. Selain itu pada tahap ini juga dilaksanakan kegiatan antara instruktur dan peserta pelatihan untuk *sharing* kesulitan ataupun kendala selama berlatih dan membuat media pembelajaran menggunakan *Power point* dan penggunaan aplikasi *Camtasia*.

Hasil/produk berupa video pembelajaran kemudian langsung diujicobakan untuk pembelajaran kepada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara *offline* (luring) dan dilaksanakan pada bulan Oktober tahun 2020 selama 3 minggu. Kegiatan ini dihadiri sekitar 18 peserta yang merupakan guru-guru SD Muhammadiyah Pahandut Palangkaraya. Kegiatan ini narasumber adalah dosen FTIK IAIN Palangkaraya yaitu Mukhlis Rohmadi, M.Pd., Nurul Septiana, M.Pd., dan M. Redha Anshari, S.E.I., M.H. dan juga dibantu 2 orang mahasiswa untuk mendampingi peserta pelatihan ketika ada kesulitan dalam praktik.

Materi yang disampaikan dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan guru ini adalah berupa pengembangan media pembelajaran menggunakan Ms. *Power Point* dan juga aplikasi

Camtasia. Tujuan setelah diadakan pelatihan ini supaya guru-guru di SD Muhammadiyah Pahandut Palangkaraya dapat memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini di gunakan oleh guru.

Pada tahap persiapan yang dilaksanakan adalah koordinasi tim pengabdian dengan kepala sekolah dan juga guru-guru di SD Muhammadiyah Pahandut. Pada kegiatan koordinasi ini dilakukan penyamaan persepsi dan menganalisis kebutuhan guru terkait media maupun proses pembelajaran daring di sekolah. Setelah dilakukan analisis bersama dan di putuskan untuk memberi pelatihan optimalisasi penggunaan *Power point* dan dilanjutkan pengembangan menggunakan aplikasi *Camtasia* sejalan dengan pengabdian yang dilaksanakan oleh Thohari dkk. yang dilaksanakan SMK Robbi Rodliyya (Thohari et al., 2021).

Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan yang di mulai dengan pemaparan materi tentang optimalisasi penggunaan *Power point* dalam media pembelajaran sesuai dengan gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Materi Power Point

Setelah selesai memaparkan materi, peserta pelatihan di bimbing untuk membuat *Power point* sesuai mata pelajaran yang diampu. Media *Power point* yang sudah dibuat selanjutnya akan digunakan untuk membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *Camtasia*. Berikut ini adalah dokumentasi kegiatan

ketika instruktur memaparkan penjelasan awal tentang aplikasi *Camtasia*.



Gambar 2. Penjelasan tentang Aplikasi Camtasia

Pelatihan menggunakan Aplikasi *Camtasia* diawali dengan praktik memasang aplikasi tersebut di laptop masing-masing peserta dengan bimbingan dari instruktur dibantu mahasiswa. Selanjutnya peserta pelatihan langsung praktik dengan merekam suara untuk dimasukkan dalam video *Power point* menggunakan aplikasi *Camtasia*. Dengan menggunakan aplikasi ini, wajah guru juga terlihat di dalam video ketika menjelaskan materi pembelajaran.



Gambar 3. Peserta mendengarkan arahan instruktur dan praktik menggunakan Aplikasi Camtasia



Gambar 4. Contoh Hasil Video Pembelajaran

Tahap kegiatan pengabdian yang terakhir adalah evaluasi yang dilakukan bersama-sama antara instruktur pelatihan, kepala sekolah, dan peserta pelatihan (guru). Dari kegiatan evaluasi ini didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Tingginya antusiasme guru dalam mengikuti dan mengajukan pertanyaan selama pelaksanaan kegiatan pelatihan.
2. Guru terbantu dengan adanya video pembelajaran menggunakan aplikasi *Camtasia* karena lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.
3. Wawasan guru bertambah dengan adanya pelatihan terkait media pembelajaran berbasis TIK dan sangat cocok dimanfaatkan dalam pembelajaran daring.
4. Kompetensi guru meningkat dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *Camtasia*.

Dari kegiatan pelatihan ini guru-guru di SD Muhammadiyah Pahandut merasa terbantu dalam mempersiapkan pembelajaran *Online* di masa pandemi. Sebagai upaya tindak lanjut dari kegiatan ini akan direncanakan untuk

pelatihan yaitu pelatihan pembuatan media belajar berbasis web.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan video pembelajaran yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Kompetensi guru meningkat dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *Camtasia*, (2) Guru termotivasi untuk belajar membuat media berbasis teknologi yang lainnya, (3) Video pembelajaran yang di buat guru lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Barlian, T., Roni, K. A., Sofiah, & Apriani, Y. (2021). Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Alternatif Ujian Online Di SIT Mush'ab Bin Umair. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 268–273. <https://doi.org/10.31604/jpm.v4i1.268-273>
- Gusteti, M. U., Rahmalina, W., & Desmariyani, E. (2020). Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menarik Dengan Smartphone Pada Guru Adzki. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(1), 26–35. <https://doi.org/10.36341/jpm.v4i1.1485>
- Harahap, A. F. D., Tuah, S., Ariaaji, R., & Mulyana, V. (2017). Pelatihan Dan Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point Dan Camtasia Di Smamuhammadiyah 11 Kota Padangsidempuan. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 07–11. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31604/jpm.v1i1.7-11>
- Kusuma, D. A. (2020). Dampak Penerapan Pembelajaran Daring Terhadap Kemandirian Belajar (Self-Regulated Learning) Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Selama Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teorema:Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 169–175. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3504>
- Napitupulu, R. M. (2021). Peningkatan Pemahaman Teknologi Informasi dalam Mendukung Pembelajaran Daring. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol.*, 3(2), 121–132. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31334/jks.v3i2.1274>
- Nuroso, H., Saefan, J., Susilawati, Huda, C., & Idrus, H. (2012). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dan Video Menggunakan Program Camtasia oleh Kelompok Guru-guru Sdit. *Journal.Upgris.Ac.Id*, 3(2), 11–16. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26877/e-dimas.v3i2.1546>
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara. *Scholar.Archive.Org*, 7(2), 297–302. <https://doi.org/10.21043/jp.v14i2>
- Thohari, A. N. A., Wibowo, A. W., Santoso, K., Aji, N. B., Rochmatika, R. A., Kartika, V. S., Vernandez, A. B., Bramantyo, H. A., & Lathief, M. F. (2021). Pelatihan Pembuatan

Video Interaktif Menggunakan
Camtasia Untuk Media
Pembelajaran Di SMK Robbi
Rodliyya. *Communnity
Development Journal*, 2(2),
310–313.
[https://doi.org/https://doi.org/10.
31004/cdj.v2i2.1737](https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1737)