

Pemanfaatan Aplikasi Camtasia dalam Meningkatkan Kebutuhan Multimedia Pada Video Pembelajaran Daring Bagi Guru di SMP Muhammadiyah Bondowoso

Ilham Saifudin^{*)1}, Syahrul Mubaroq²

¹ Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah

² Program Studi Bahasan dan Sasatra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Jember

^{*)}Corresponding author, ✉ ilham.saifudin@unmuhjember.ac.id

Diterima 19/05/2021;

Revisi 17/06/2021;

Publish 06/07/2021

Kata kunci:

Pembelajaran, Video, Aplikasi Camtasia.

Abstrak

Camtasia adalah software yang digunakan untuk Capture Screen dan Record dalam membuat menu Interaktif dan pembuatan media presentase yang diproduksi TechSmith. Camtasia ini sendiri digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop computer. Software ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e-learning yaitu dengan membuat video tutorial atau pelatihan dan membuat video presentasi. Setelah menyiapkan alat bantu dan panduan dalam pembuatan konten video pembelajaran, maka di tawarkan solusi selanjutnya (solusi kedua), yaitu program pelatihan dan pendampingan pembuatan konten video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia di SMP Muhammadiyah Bondowoso. Target luaran yang akan dihasilkan adalah 1) pengetahuan dan keterampilan teknis dalam pembuatan video interaktif dengan menggunakan aplikasi Camtasia, 2) memiliki kemampuan secara mandiri membuat konten video pembelajaran dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru, sehingga membuat peserta didik tidak bosan melalui inovasi ini. Dengan ketersediaan Ketersediaan teknologi aplikasi Camtasia yang dibagikan dalam bentuk gratis, maka solusi ketiga yang ditawarkan yaitu program penyediaan aplikasi dan cara menginstal aplikasi Camtasia ke perangkat komputer guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso.

This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by author (s)



PENDAHULUAN

Di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat, menuntut kebiasaan baru di berbagai bidang. Penggunaan teknologi di berbagai bidang, seperti: pertanian, perdagangan,

pemerintahan, perikanan, komunikasi, kesehatan, dan lain-lain. Tanpa terkecuali pada bidang pendidikan yang terus melakukan inovasi untuk mempermudah atau membantu pekerjaan lebih efisien, dapat disimpan dengan baik sebagai arsip. Hal yang menjadi titik acuan pada dunia pendidikan ialah penggunaan teknologi informasi pada pembelajaran. Apalagi di tengah Pandemi Virus Corona (Covid-19) yang melanda, sehingga penggunaan teknologi informasi semakin marak dengan berbagai inovasi pada pembelajaran.

Inovasi pembelajaran sangat beraneka ragam bentuknya. Hal tersebut dilakukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan siswa dapat terus belajar ditengah kondisi apapun. Adapun beberapa contoh inovasi pembelajaran, seperti: penggunaan Google Classroom, E-learning (berbasis Moodle), media sosial (Facebook, Instagram, Twitter), Channel Youtube, dan lain-lain. Namun, ada hal yang perlu diperhatikan dari penggunaan teknologi tersebut, yaitu konten-konten yang dibuat harus sesuai dengan substansi pembelajaran. Dimana, pada pembelajaran konten-konten dibuat harus interaktif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. sebagai contoh dalam pembuatan konten video sebagai bahan multimedia dalam pembelajaran.

Video pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai bahan ajar maupun sebagai alat menyampaikan materi yang menarik untuk peserta didik. Video merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi yang telah banyak memberikan pengaruh positif dan kemajuan bagi manusia dan kebudayaan (Purwanto & Rizki, 2015). Peristiwa atau hal-hal baru terkait materi dapat disampaikan dengan menarik, cepat, dan luas dengan menggunakan konten Video (Busyaeri, Udin, & Zaenudin, 2016). Video memiliki beberapa unsur yang memuat audio (suara) dan Visual (gambar) dengan konsep dan tujuan menghibur, memberi pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita bersejarah bisa disaksikan dengan mudah (Syaparuddin & Elihami, 2020).

Dari beberapa penjelasan di atas ada hal yang menjadi perhatian yaitu cara memproduksi konten video sebagai bahan multimedia dalam pembelajaran. Banyak dari pendidik atau guru yang tidak dapat memproduksi konten video yang interaktif dan menarik. Hal tersebut dirasakan oleh guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso. SMP Muhammadiyah Bondowoso merupakan SMP Swasta Muhammadiyah satu-satunya di Kabupaten Bondowoso yang sudah berdiri sejak lama yaitu tahun 1977. Alamat dari SMP Muhammadiyah Bondowoso terletak di Jalan MT. Haryono No. 15 Kotakulon Kabupaten Bondowoso. Berdasarkan data yang telah dihimpun dari kepala sekolah yaitu bapak Fathor Rosi, S.Pd. bahwa ditengah pandemi Covid-19 guru-guru merasa kesulitan dalam memproduksi konten video pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar yang cepat dan menarik.

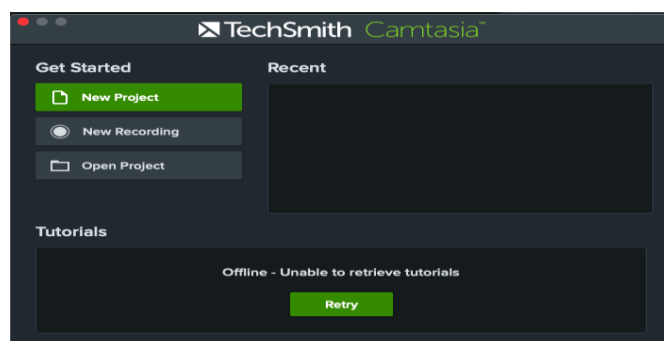


Gambar 1 SMP Muhammdiyah Bondowoso



Gambar 2 Kegiatan Belajar Siswa SMP Muhammadiyah Bondowoso

Dari banyaknya guru yaitu 15 guru, hanya ada 4 atau $\frac{1}{3}$ guru yang memiliki keterampilan membuat video pembelajaran. Sisanya 11 guru atau sekitar $\frac{2}{3}$ guru belum memiliki keterampilan membuat video pembelajaran dengan baik. Hal ini menjadi kendala dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik/siswa butuh informasi materi pembelajaran. Sedangkan untuk alat seperti komputer dan laptop sudah tersedia baik di laboratorium Komputer maupun Laptop milik pribadi dari setiap guru. Dengan demikian, maka perlu adanya sebuah inovasi dalam bentuk pembuatan konten video yang menarik dan interaktif sebagai bahan ajar menggunakan aplikasi Camtasia. Berikut di bawah ini merupakan tampilan Aplikasi Camtasia sebagai produksi bahan multimedia pembelajaran dalam bentuk Konten Video.



Gambar 3. Tampilan Awal Aplikasi Camtasia

Jumlah siswa di SMP Muhammadiyah Bondowoso sebanyak 50 siswa. Sebagian besar hampir 90% siswa sudah memiliki akses dalam proses pembelajaran daring. Untuk aktivitas pembelajaran siswa diberikan materi atau soal dalam bentuk file (pdf, word, dan ppt) melalui daring/media sosial. Hal tersebut jika dilakukan terus menerus, siswa akan merasa jenuh atau bosan, sehingga butuh bahan ajar lain berupa konten video menarik dan interaktif. Interaktif disini, video yang dibuat dapat berisi latihan soal dan dapat langsung dijawab di video tersebut oleh peserta didik/siswa. Dengan demikian, pengabdian dilakukan dalam rangka memenuhi kebutuhan tersebut, dengan harapan siswa dapat terus belajar dengan berbagai inovasi pembelajaran video menggunakan aplikasi Camtasia.

METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan solusi dan permasalahan yang diusulkan dalam kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini, maka diuraikan tahapan dalam melaksanakan solusi pada bidang kegiatan

pelatihan ditunjukkan dalam Tabel 1, sedangkan kegiatan pendampingan ditunjukkan dalam Tabel 2.

Tabel 1 Tahapan Kegiatan Pelatihan Pembuatan Konten Video

Solusi	Luaran	Tahapan
Program Pengenalan Aplikasi Camtasia dalam pembuatan konten Video	Guru-guru dapat mengenal aplikasi Camtasia sebagai alat untuk pembuatan Video Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi dan pengumpulan data lanjutan ke mitra. 2. Memberikan pengetahuan kepada guru-guru cara membuat konten video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia. 3. Memberikan cara menginstal Aplikasi Camtasia untuk editing video di perangkat komputer masing-masing guru. 4. Penjelasan seputar penggunaan tools yang terdapat pada Aplikasi Camtasia.
	Panduan cara membuat konten Video Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat panduan cara membuat konten video interaktif dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia. 2. Di dalam panduan tersebut langkah-langkah dalam membuat video pembelajarang menggunakan aplikasi Camtasia, serta cara mengkonversi dari editing ke format MP4.
Program Pelatihan Pembuatan konten video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia	Pelatihan Pembuatan konten video pembelajaran interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para peserta yaitu guru telah mendapat panduan dan memiliki pengetahuan cara membuat cara membuat konten video menggunakan aplikasi Camtasia. 2. Pelatihan praktek cara membuat konten video pembelajaran kepada guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso.
	Kemampuan Produksi Secara Mandiri konten video pembelajaran menggunakan Camtasia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para peserta dapat melanjutkan kegiatan pembuatan video pemberlajaran sesuai dengan kebutuhan pada setiap mata pelajarannya. 2. Melakukan evaluasi ketercapaian pelatihan pembuatan konten video pembelajaran Interaktif sesuai rencana sebelumnya.

Dalam **program penyediaan teknologi**, Tim pengusul bertindak sebagai 1) penyedia dan memilih teknologi yang akan dipakai dalam kegiatan pengenalan dan pelatihan pembuatan konten video menarik dan interaktif dan telah disepakati dengan mitra yaitu SMP Muhammadiyah Bondowoso; 2) pembuatan panduan dalam membuat dan mengedit konten

video interaktif menggunakan aplikasi Camtasia dan dapat dipraktekkan dengan mudah oleh guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso. Mitra bertindak sebagai penyedia informasi mengenai seberapa memahami dan memiliki keterampilan produksi video dan editing video menggunakan aplikasi Camtasia.

Untuk **program pelatihan dan pendampingan pembuatan konten video menggunakan aplikasi Camtasia**, Tim pengusul bertindak sebagai pelatih dan pendamping kegiatan pembuatan konten video, melakukan penilaian monev dan penggagas kerjasama. Sedangkan mitra bertindak sebagai peserta pelatihan dan pendampingan. Pemberian motivasi dalam bentuk saling tukar pendapat/diskusi, tanya jawab, praktek, monev berkelanjutan dilakukan agar terciptanya konten video pembelajaran yang kualitas dan menarik.

Berikut di bawah ini akan dijelaskan untuk kegiatan pendampingan produksi konten video pembelajaran pada Tabel 2.

Tabel 2 Tahapan Kegiatan Pendampingan Pembuat Konten Video

Jenis Kegiatan	Langkah-langkah Kegiatan
Pendampingan	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan pendampingan kegiatan secara berkala saat dalam proses pembuatan konten Video menggunakan aplikasi Camtasia.2. Pendampingan meliputi: produksi Video pembelajaran, editing video yang telah dibuat, dan cara konversi video yang sudah edit ke format MP4.
Monev dari hasil pembuatan Pembuatan Video dan Editing menggunakan Camtasia	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan Evaluasi hasil dari pelatihan dan pendampingan konten video yang telah dibuat oleh guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso.2. Melakukan motivasi kepada peserta agar terus dapat menghasilkan karya berupa konten video pembelajaran dengan mata pelajaran lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini merupakan wujud Catur Dharma Universitas Muhammadiyah Jember dengan skema stimulus yang bekerja sama dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM). Berikut di bawah ini merupakan hasil kegiatan tersebut.

Sosialisasi Aplikasi Camtasia kepada Guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso

Pada kegiatan ini Guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso diberikan pengenalan Fitur-fitur dalam Aplikasi Camtasia sebagai alat untuk produksi dan editing video pembelajaran. Adapun materi yang diberikan diantaranya membuat materi kegiatan, sasaran kegiatan, langkah-langkah membuat video, cara edit Video, dan cara ekstrak Video ke format MP4. Jumlah peserta dari pelatihan ini sebanyak 9 guru dari berbagai kelas.

Saat pelaksanaan penyampaian materi tentang penggunaan aplikasi Camtasia, Guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso sangat antusias. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya guru-guru yang bertanya cara mengedit video pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Camtasia. Adapun kendala yang dihadapi, ialah ada 2 guru yang memiliki perangkat komputer dengan spesifikasi yang masih belum memadai. Sehingga guru-guru tersebut harus berbagi

dengan rekan guru lainnya. Berikut di bawah ini merupakan dokumentasi dari kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Muhammadiyah Bondowoso.



Gambar 4 Sosialisasi Aplikasi Camtasia untuk Pembuatan Video



Gambar 5 Peserta Menyimak Pemaparan Materi Sosialisasi

Praktek Membuat Video Pembelajaran oleh Guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso

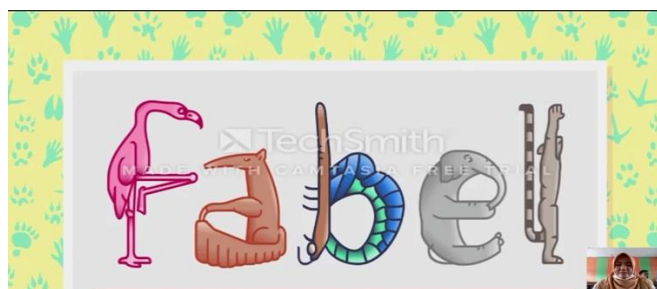
Pada kegiatan praktek membuat Video Pembelajaran Guru-guru langsung membuatnya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Dengan menggunakan durasi cukup singkat dan efektif sebagai pengantar dari materi yang diinginkan disampaikan. Ada yang membuat video pembelajaran dengan durasi maksimal 6 menit. Setelah membuat video pembelajaran, guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso melakukan editing sesuai dengan karakter masing-masing. Peserta terlihat sangat menikmati pelaksanaan sesi praktek ini. Alasannya, banyak guru-guru yang terbiasa menggunakan teknologi komputer.

Kegiatan praktek pembuatan video diawali dari sebuah perancangan pembuatan video pembelajaran. Guru-guru menentukan tujuan pembuatan video, pembuatan narasi video/scrib video. Setelah itu, barulah merekam video beserta materi yang akan diajarkan dengan durasi tertentu. Selanjutnya, jika telah selesai pembuatan video, maka dilakukan editing video. Langkah terakhir yaitu mengekspor video pembelajaran yang telah diedit ke dalam format MP4. Dengan demikian, siap untuk dibagikan atau diunggah di laman Youtube dan lain-lain. Berikut di bawah ini merupakan dokumentasi dari kegiatan praktek pembuatan video pembelajaran menggunakan Aplikasi Camtasia.



Gambar 6. Praktek Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia
Hasil Karya Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Camtasia oleh Guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso

Kegiatan ini merupakan hasil-hasil dari kegiatan sebelumnya yaitu praktek pembuatan video pembelajaran menggunakan Aplikasi Camtasia. Berikut di bawah ini merupakan contoh karya yang telah dihasilkan oleh para guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso.



Gambar 7. Hasil Pembuatan Video Pembelajaran oleh Guru Bahasa Indonesia



Gambar 8. Sesi Presentasi Materi oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari Kegiatan Pengabdian Masyarakat Stimulus ini adalah, 1)Guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso dapat memiliki pengetahuan dalam membuat video pembelajaran menggunakan Aplikasi Camtasia dan dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, 2)Guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso dapat mempraktekkan cara membuat Video Pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Camtasia dengan baik, 3)Guru-guru SMP Muhammadiyah Bondowoso memiliki kemampuan inovasi dan kreativitas dalam membuat video

pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Guru-guru dapat meningkatkan kemampuan dalam bidang pembuatan video pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat dibutuhkan. Video-video yang telah dibuat dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar sebagai bahan ajar. Dengan demikian, dapat bermanfaat dan bernilai intelektual sebagai maha karya yang dihasilkan oleh guru-guru dalam kaitan pembelajaran. Tetunya dapat diakses dimanapun, kapanpun, dan siapun.

REFERENSI

Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>

Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 4(1), 67–77. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>

Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.