WORKSHOP PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAMTASIA STUDIO DENGAN TEMA PEMBELAJARAN 'ASIK' DI MASA PANDEMI

Tri Wardati Khusniyah, Santy Dinar Pertama, Uci Ulfa Nurafifah

Program Studi PGSD STKIP Modern Ngawi

(neeaccel@gmail.com, 085727683068)

ABSTRAK

Telah dilaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dalam bentuk Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dengan Tema Pembelajaran 'Asik' di Masa Pandemi. Kegiatan bertujuan untuk melatih peserta merancang dan membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio dengan mempraktikkan secara langsung dibantu arahan instruktur. Harapannya, pengalaman mempraktikkan pembuatan video secara langsung membuat guru menjadi lebih mahir merancang dan membuat video pembelajaran yang kreatif dan representatif sesuai bidangnya mengajar guna menunjang efektivitas dan efisiensi pembelajaran di kelas sehingga keberhasilan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Metode yang digunakan berupa pemaparan materi, diskusi, dan praktik. Praktik dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pembuatan slide powerpoint, perekaman video, dan pembuatan video. Keseluruhan kegiatan ini dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) melalui aplikasi ZOOM MEETING mengingat adanya pandemi Covid-19. Sasaran kegiatan ini adalah mahasiswa, guru, dan masyarakat umum, khususnya di Kabupaten Ngawi dan umumnya di seluruh Indonesia. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta mampu membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio dengan baik. Peserta antusias mengikuti keseluruhan acara. Kegiatan workshop berjalan dengan sangat baik.

Kata kunci : Media, pembelajaran, video, camtasia studio

ABSTRACT

Community Service Project has been held in the form of a Learning Video Creating Workshop Using the Camtasia Studio Application with the Theme of 'Aksi' Learning in the Pandemic Period. The purpose of this activity is to train participants on how to design and create learning video using the Camtasia Studio application by practicing directly assisted by the direction of the instructor. The expectation is that by experiencing video creating directly will make the participants more proficient in designing and making creative and representative video learning in accordance with their teaching fields in order to support the effectiveness and efficiency of learning in the class so that the learning objectives can be achieved. The method used was material presentation, discussion, and practice. The practice was held in three stages, namely making powerpoint slides, recording video, and making video. All of these activities were held online using the ZOOM MEETING application due to the Covid-19 pandemic. The targets of this activity are students, teachers, and the general public, especially in Ngawi Regency and generally throughout Indonesia. The result of this activity indicates that the participants are able to create learning video using the Camtasia Studio application well. Participants enthusiastically participated in the whole event. The workshop activity was run very well.

Keywords : Media, learning video, camtasia studio

PENDAHULUAN

Inovasi dalam dunia pendidikan terus dikembangkan guna meningkatkan kualitas pendidikan sejalan dengan perkembangan zaman yang mendorong adanya modifikasi dalam sistem pendidikan. Salah satu sumber utama peningkatan kualitas (mutu) pendidikan ialah kualitas pembelajaran di dalam kelas. Dari banyak faktor, guru dipandang sebagai faktor utama penentu kualitas pendidikan (Kirom, 2017). Selain itu, guru juga dipandang sebagai pemegang kendali dalam pembelajaran, penentu arah pencapaian tujuan pembelajaran dan pengelolaan peserta didik (Tumanggor, 2018).

Pembelajaran di kelas terus mengalami perkembangan dan menuntut adanya perubahan peran guru dan peserta didik. Dimulai dari konsep pembelajaran tradisional, yang memiliki ciri guru berperan aktif hanya sebagai penyampai pesan dengan komunikasi langsung (transformator) sementara peserta didik berperan pasif berkembang menuju ke konsep pembelajaran modern, yang memandang penting peran aktif dan sinergis guru dan peserta didik. Salah satu peran guru yang dimaksud ialah sebagai desainer pembelajaran yang diharapkan mampu merancang pembelajaran yang baik dan termasuk di dalamnya merancang media pembelajaran (Sudrajat, 2008).

Media pembelajaran sebagai alat bantu yang dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik

tentunya sangat menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Semakin baik media pembelajaran yang dipergunakan, keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran tentu akan semakin mudah untuk direalisasikan. Bretz (dalam Musfiqqon 2012: 70) mengelompokkan media menjadi tiga macam, yaitu media visual, media audio dan media kinestetik.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan multimedia, media pembelajaran sekarang ini sangat bervariasi. Salah satunya media pembelajaran berbasis multimedia, yaitu media pembelajaran yang menggabungkan dua unsur atau lebih media visual, audio, dan video. Media pembelajaran video digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui gambar gerak dan suara. Adapun beberapa kelebihan penggunaan media video menurut Rusman (dalam Hardianti dan Asri, W. K. 2017: 126), diantaranya (1) dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh peserta didik, (2) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, dan (4) memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

Salah satu aplikasi untuk mengolah video ialah Camtasia Studio. Camtasia Studio merupakan program aplikasi yang dapat digunakan untuk *recording*, *editing*, *producing*, dan *sharing* dalam membuat video tutorial atau video presentasi yang ada

pada layar komputer atau laptop melalui tahapan yang tidak rumit meskipun bagi pemula. Singkatnya, pembuatan media pembelajaran video menggunakan aplikasi Camtasia Studio pada workshop ini dibuat menggunakan slide presentasi dan mengubahnya dalam bentuk video dengan menyisipkan video, gambar, suara, dan/atau animasi.

Dikarenakan adanya pandemi Covid-19, diberlakukan sistem pembelajaran daring, yang mana pembelajaran dilakukan tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik akan tetapi melalui *online* menggunakan jaringan internet. Terlepas dari berbagai kendala dan persoalan yang dihadapi, pada kenyataannya dunia pendidikan mendapat '*challenge*' baru. Jika biasanya proses pembelajaran hampir sepenuhnya dilakukan tatap muka di kelas, namun sekarang kebalikannya. Dalam kondisi ini, guru 'dipaksa' harus menyampaikan materi pembelajaran menggunakan perangkat komputer atau laptop dan sejenisnya yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik, solusinya, guru diharapkan dapat merancang atau mendesain media pembelajaran yang tepat dengan memanfaatkan media daring. Oleh sebab itu, tujuan diadakannya kegiatan workshop ini ialah untuk melatih para pendidik dan calon pendidik merancang dan membuat media pembelajaran berupa video dengan menggunakan aplikasi Camtasia Studio mengingat begitu pentingnya media

pembelajaran. Dengan adanya praktik membuat video secara langsung diharapkan dapat membuat guru menjadi lebih mahir dalam merancang dan membuat video pembelajaran yang kreatif dan representatif sesuai bidangnya mengajar guna menunjang efektivitas dan efisiensi pembelajaran di kelas sehingga keberhasilan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Di samping itu, (Indrawati, 2009) menyebutkan bahwa setidaknya keikutsertaan dalam kegiatan workshop, kursus, dan pelatihan, mengarah pada peningkatan mutu guru secara signifikan. Tentunya, jika mutu guru meningkat maka kualitas pembelajaran di kelas juga akan meningkat.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio ini dilaksanakan pada Sabtu-Senin, 10-12 Oktober 2020 secara daring menggunakan aplikasi ZOOM MEETING mengingat kondisi masih dalam masa pandemi Covid-19. Sasaran kegiatan workshop ini adalah mahasiswa, guru, dan masyarakat umum, khususnya di Kabupaten Ngawi dan umumnya di seluruh Indonesia.

Kegiatan ini menggunakan metode pendekatan teoritis dan empiris (campuran) yang terdiri dari pemaparan materi, diskusi dan tanya jawab, serta praktik. Praktik dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu pembuatan slide powerpoint, perekaman video, dan pembuatan video. Peserta mempraktikkan pembuatan video

pembelajaran secara langsung menggunakan komputer atau laptop masing-masing dipandu arahan instruktur melalui aplikasi ZOOM MEETING.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan pada masing-masing tahapan praktik:

- (1) Tahap pertama membuat powerpoint. Tahapan pembuatan slide dimulai dari membuat halaman baru, membuat desain, memberikan animasi, dan menyimpan slide,
- (2) Tahap kedua merekam video. Peserta diminta memastikan mikrofon dan web cam telah terhubung ke komputer atau laptop. Tahapan perekaman video dimulai dari membuka file powerpoint, mengaktifkan mikrofon/perekam suara, mengaktifkan web cam, dan merekam, dan
- (3) Tahap ketiga merupakan tahap akhir. Kegiatan yang sebelumnya telah direkam dibuat langsung menjadi sebuah video apabila tidak perlu proses *editing*.

HASIL

Kegiatan PkM dalam bentuk Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio ini dilaksanakan selama tiga hari, berlangsung pada Sabtu-Senin, 10-12 Oktober 2020 secara daring melalui aplikasi ZOOM MEETING. Pada hari pertama kegiatan workshop, Sabtu, 10 Oktober 2020 narasumber memaparkan materi berjudul “Penerapan Desain Pesan

Pada Media Pembelajaran” diselingi dengan diskusi dan tanya jawab. Hari berikutnya, Minggu, 11 Oktober 2020 narasumber kembali memaparkan materi berjudul “Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio” sekaligus memperagakan/mempraktikkan bagaimana membuat video pembelajaran dengan aplikasi yang dimaksud sekaligus diikuti oleh peserta workshop, diselingi dengan diskusi dan tanya jawab. Selanjutnya pada hari terakhir, Senin, 12 Oktober 2020 di sesi Penugasan, peserta mempraktikkan secara langsung pembuatan video pembelajaran yang utuh menggunakan aplikasi Camtasia Studio menggunakan komputer atau laptop mengikuti pengarahannya dari instruktur.

Jumlah peserta yang terdaftar mengikuti kegiatan workshop ini sebanyak 226 orang dari berbagai instansi, daerah, dan kalangan akademisi baik guru, dosen, mahasiswa, maupun dinas pendidikan, mengingat kegiatan workshop dilaksanakan secara daring sehingga salah satu kelebihanannya ialah akses peserta untuk mengikuti kegiatan workshop menjadi lebih fleksibel karena tidak mengharuskan peserta hadir secara langsung di suatu lokasi, cukup menggunakan perangkat komputer atau laptop yang mungkin diakses dimanapun asalkan terhubung dengan koneksi jaringan internet. Jumlah peserta yang berpartisipasi dari awal hingga akhir kegiatan dinilai konsisten.

Narasumber sekaligus instruktur kegiatan workshop ini ialah dosen dari

program studi PGSD STKIP Modern Ngawi, Tri Wardati Khusniyah, S. Kom., M.Pd.

Kegiatan workshop berlangsung dengan sangat baik, dilihat dari antusiasme peserta selama mengikuti keseluruhan kegiatan. Di akhir kegiatan workshop, beberapa peserta yang berkenan diberikan kesempatan untuk memaparkan produk/mendemonstrasikan video pembelajaran yang telah mereka buat. Hal ini digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana kemampuan dan kreativitas peserta tersebut dalam membuat video pembelajaran. Namun karena pelaksanaan workshop ini dilakukan secara daring, salah satu kendalanya ialah instruktur tidak bisa memeriksa produk video yang telah dibuat oleh masing-masing peserta. Meskipun demikian, secara keseluruhan, dapat dikatakan bahwa peserta mampu membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio.

PEMBAHASAN

Pembelajaran 'normal' biasanya dilakukan secara non-daring (*offline*). Pelaksanaan pembelajaran berupa pemaparan materi biasanya lebih didominasi menggunakan metode ceramah, bahkan tanpa didukung penggunaan alat peraga ataupun media pembelajaran lainnya. Sementara untuk praktikum, permasalahan yang dihadapi diantaranya alat dan bahan praktikum yang kurang memadai. Hal ini menunjukkan bahwa sistem pembelajaran non-daring juga tidak lepas dari kekurangan.

Permasalahan baru dalam dunia pendidikan semakin bertambah akibat adanya

pandemi Covid-19. Pengalihan dari sistem pembelajaran non-daring ke sistem daring secara 'mendadak' tanpa persiapan yang matang, tak dipungkiri, 'memaksa' guru untuk kembali menyusun perencanaan pembelajaran, termasuk di dalamnya media pembelajaran, yang efektif dan kompatibel dengan media daring yang digunakan. Kondisi inilah yang kemudian dimanfaatkan untuk menyelenggarakan kegiatan workshop pembuatan video pembelajaran secara daring ini, sebab diperkirakan tidak sedikit guru yang berupaya untuk membuat media pembelajaran baru di luar kebiasaan sebelumnya. Di samping itu, media pembelajaran video dapat merangsang kemampuan berpikir peserta didik, membuat tampilan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, membuat pelajaran yang rumit menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, yang abstrak menjadi konkret, yang kompleks menjadi sederhana, dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, serta efisien ruang dan waktu. Dengan demikian, harapannya penyaluran pengetahuan dari guru ke peserta didik menjadi lebih optimal.

Pada hari pertama-kedua dibukanya kegiatan workshop ini, narasumber telah terlebih dahulu menyampaikan materi pengantar sebagai bahan referensi bagi peserta untuk melakukan praktik membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio di hari kedua-ketiga. Peserta menyimak pemaparan materi dengan seksama, melakukan diskusi dan tanya jawab.

Secara umum, kegiatan workshop berjalan dengan lancar.

Kegiatan PkM ini bukan merupakan suatu kegiatan yang baru, dengan kata lain sebelumnya sudah ada yang melakukan kegiatan serupa, namun demikian manfaat daripada mengikuti kegiatan ini dapat diaplikasikan secara langsung oleh peserta, khususnya yang berprofesi sebagai guru/pendidik. Diantaranya, pernah diterbitkan artikeldengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video CD Interaktif Multimedia untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web di Jurusan Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja” oleh Putra, M. I., Ariawan, K. U., dan Sutaya, I. W. dan “Pembuatan Video Pembelajaran Camtasia Studio 7 Sebagai Media Pembelajaran Fisika pada Materi Hukum Newton” oleh Setyorini, E. S., Tiyaswati, I., dan Pratiwi, R. D., yang mana fokus utama keduanya terkait dengan media pembelajaran video menggunakan aplikasi Camtasia Studio.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dengan Tema Pembelajaran ‘Asik’ di Masa Pandemi berlangsung dengan sangat baik. Peserta antusias mengikuti tahapan demi tahapan kegiatan workshop hingga acara berakhir. Peserta yang terdaftar memenuhi target, terdiri dari berbagai instansi, daerah, dan kalangan akademisi. Melalui kegiatan workshop ini, peserta dilatih

mengoperasikan komputer atau laptop dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio.

Saran yang direkomendasikan yaitu perlunya dilaksanakan kegiatan serupa secara intensif dan berkelanjutan dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (Disdikbud) Kabupaten Ngawi dengan menggandeng pihak-pihak terkait, memberikan perhatian khusus, memfasilitasi, dan mengelaborasi kegiatan-kegiatan sejenis guna meningkatkan kualitas dan profesionalisme guru sesuai dengan kompetensi yang dimiliki.

UCAPAN TERIMA KASIH

Panitia mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

- (1) Ketua LPPM STKIP Modern Ngawi, dan
- (2) Ketua Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Modern Ngawi

yang telah memonitor terselenggaranya kegiatan PkM dalam bentuk workshop ini sehingga dapat terselenggara dengan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardianti dan Asri, W. K. 2017. “Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar”. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. Volume 1 (2): 123 – 130.
- Indrawati. 2009. “Pengelolaan Pelatihan

- PCT, DCT, dan Guru Pemandu di KKG/MGMP Program Bermutu: Panduan.” Jakarta: Depdiknas, Dirjen PMPTK.
- Kirom, Askhabul. 2017. “Peran Guru dan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 3 (1): 69– 80.
- Musfiqqon. 2012. “Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran.” Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Putra, M. I., Ariawan, K. U., dan Sutaya, I. W. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video CD Interaktif Multimedia untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web di Jurusan Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, Volume 6 (1): 1 – 8.
- Setyorini, E. S., Tiyaswati, I., dan Pratiwi, R. D. 2016. “Pembuatan Video Pembelajaran Camtasia Studio 7 Sebagai Media Pembelajaran Fisika pada Materi Hukum Newton.” Seminar Pendidikan Nasional dan Saintek. hlm 946 – 952.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. “Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran.” Bandung: Sinar Baru Algensindo.

LAMPIRAN

Gambar 1. Pemaparan Materi melalui Aplikasi ZOOM MEETING

Gambar 2. Tampilan Layar Camtasia Studio