Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas *ISSN : 2461-0992*
Volume 8 Nomor 1, Agustus 2022

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGI GURU MENGGUNAKAN APLIKASI *CAMTASIA*

Emilius German[1], Disa Evawani Lestari[2], dan Grace Amialia A. Neolaka[2]
Fakultas Bisnis, Program Studi Manajemen, Universitas Presiden[1]
Fakultas Humaniora, Program Studi PGSD, Universitas Presiden[2]
E-mail : germanexcellent@president.ac.id

ABSTRAK

Pandemi COVID- 19 berdampak pada perubahan dalam banyak aspek termasuk pada perubahan metode pembelajaran, dari tatap muka ke pembelajaran daring. Untuk menjaga kualitas pembelajaran daring, banyak cara yang dilakukan termasuk pengajaran melalui media video. Akan tetapi tidak banyak banyak guru memiliki kemampuan membuat video.Hasil survey awal kegiatan ini menunjukkan lebih dari 50% guru tidak memiliki keahlian membuat video pembelajaran. Karena itu, PKM pelatihan pembuatan video ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, metode Workshop secara daring diimplementasikan. 13 guru SD sampai SMA berpartisipasi dalam workshop ini. Hasil pelatihan ini menunjukan 93% peserta mampu membuat video pembelajaran. Pelatihan ini diharapkan untuk terus dilakukan dengan lebih melibatkan banyak peserta untuk menjaga kualitas pembelajaran secara daring.

Kata Kunci: *Pembelajaran Daring, Metode dan Video Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah berdampak signifikan terhadap pelaksanaan pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan sekolah dasar. Untuk menekan penyebaran kasus infeksi virus COVID-19, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengeluarkan peraturan agar proses belajar mengajar yang tadinya berlangsung di sekolah atau luring beralih ke pembelajaran daring (Menteri Pendidikan, 2020). Peralihan yang tiba-tiba dan tanpa persiapan yang cukup ini berdampak pada beberapa masalah yang dialami oleh guru dan siswa. Beberapa studi telah menemukan bahwa baik guru maupun siswa mengalami masalah dalam proses pembelajaran daring yang disebabkan oleh faktor teknis dan faktor sosial (Anggianita, Yusnira, & Rizal: 2020; Rigianti: 2020).

Pembelajaran daring yang menitikberatkan penggunaan teknologi terhadap keberhasilannya menuntut guru dan siswa untuk lebih melek teknologi. Di dalam pelaksanaan pembelajaran daring, siswa diharapkan dapat berinteraksi dengan guru dan siswa lain menggunakan beberapa aplikasi *video conference*, seperti

Google Meet, Zoom, atau melalui aplikasi Google Classroom, *email, live chat, zoom* maupun melalui grup WhatsApp. Pembelajaran ini menuntut inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan kebermaknaan pembelajaran dalam perubahan (Dewi: 2020).

Dalam menghadapi tantangan pelaksanaan pembelajaran daring, guru diharapkan dapat berinovasi untuk melaksanakan proses belajar-mengajar yang efektif dan menarik dengan menggunakan teknologi yang ada. Ketidakmampuan menggunakan aplikasi yang ada telah menimbulkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan Sari, Tusyantari, & Suswandari: 2021). Hal ini diakibatkan oleh terbatasnya penjelasan materi pelajaran dari guru, minimnya interaksi guru dan murid, dan kurangnya motivasi belajar siswa (Fitriyani, Fauzi, & Sari: 2020). Pemberian tugas melalui grup obrolan dan instruksi untuk memahami sendiri materi yang telah ditentukan guru per harinya telah menimbulkan banyak keluhan dari siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru meningkatkan kemelekan teknologi mereka agar mampu menggunakan teknologi yang ada untuk memecah batasan-batasan pembelajaran daring.

Berangkat dari fakta bahwa generasi Z begitu terbiasa dengan *gadget* dan lebih suka melihat gambar bersuara, maka media audio visual cocok diterapkan untuk menjadi media pembelajaran di Sekolah Dasar. Di samping itu, media audiovisual mengaktifkan kedua indera siswa (pendengaran dan penglihatan) sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah diterima (Haryoko: 2012). Melalui media ini, materi pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa dalam bentuk video-video yang menarik diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Namun, berdasarkan survei terhadap beberapa siswa SD, salah satu batasan utama dalam pembelajaran daring adalah minimnya penjelasan materi pelajaran dari guru. Siswa sering kali hanya diberikan instruksi untuk membaca dan memahami sendiri topik yang telah ditentukan untuk selanjutnya diminta untuk mengerjakan soal sebagai tolak ukur tingkat pemahaman materi pembelajaran. Di sisi lain, peralihan yang tiba-tiba dari pembelajaran luring menjadi pembelajaran daring yang disebabkan oleh pandemi COVID-19

tidak memberikan guru waktu yang cukup untuk melakukan upaya antisipatif, seperti mengasah keterampilan melek digital. Kondisi tersebut melatarbelakangi perlu diadakannya pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis perangkat lunak. Hal ini bertujuan untuk menambah wawasan dan kompetensi TIK (Teknologi, Informasi dan Komputer) guru sekolah dasar serta mengembangkan keterampilan mereka untuk membuat rekaman video pembelajaran yang efektif dan menarik.

Adapun pelatihan pembuatan video pembelajaran yang dilaksanakan yaitu menggunakan perangkat lunak Camtasia. Camtasia merupakan perangkat lunak yang dibuat dan diterbitkan oleh TechSmith untuk membuat video tutorial dan presentasi video secara langsung melalui *screencast*, atau melalui *plug-in* perekaman langsung ke Microsoft PowerPoint (TechSmith: Global Leader in Screen Recording: 2020). Selain itu, video pembelajaran yang dihasilkan dapat pula bersumber dari rekaman audio, video, atau gambar yang sudah ada, untuk kemudian disunting dan digabungkan. Dipilihnya penggunaan perangkat lunak Camtasia untuk pelatihan pembuatan video pembelajaran karena perangkat lunak tersebut dapat digunakan tanpa membayar dan fitur-fitur yang ada di dalamnya sangat ramah-pengguna, khususnya bagi pemula yang tidak terbiasa dengan fitur suntingan video yang rumit. Perangkat lunak ini juga dilengkapi dengan video tutorial cara penggunaan yang sangat jelas, yang dapat diakses secara terbuka oleh siapa saja di laman resmi TechSmith. Selain itu, fitur *plug-in* perekaman langsung ke Microsoft PowerPoint memampukan guru untuk merekam penjelasan materi pembelajaran dalam bentuk video sambil menayangkan slide PowerPoint berisi materi ajar. Dengan demikian, guru dapat mengajar dan memberi penjelasan yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media audiovisual terbukti lebih menarik perhatian dan lebih dimengerti oleh siswa (Salsabila, Seviarica, & Hikmah: 2020). Hal ini terjadi karena tampilan yang menarik disertai suara penjelasan menjaga perhatian siswa terfokus pada materi pembelajaran sehingga menambah tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan *Workshop* Pembuatan Video Pembelajaran dilaksanakan pada 20 Februari 2021. Target peserta kegiatan adalah guru- guru dari semua tingkatan satuan pendidikan. Tujuan dari kegiatan ini untuk meningkatkan kemampuan literasi digital para guru, dalam persiapan mereka menghadapi era digital. Untuk kegiatan ini berjalan tepat sasaran, maka dibuatlah beberapa tahapan dalam pelaksanaan kegiatan. Berikut adalah tahapan dari pelaksanaan kegiatan:

1. **Perencanaan kegiatan**

   Pada tahapan ini tim inti melakukan diskusi untuk menentukan tema kegiatan, target peserta, serta waktu pelaksanaan kegiatan. Penentuan tema dalam kegiatan, disesuaikan dengan keadaan aktual yang dihadapi oleh pendidik saat ini.

2. **Analisa Kebutuhan Peserta**

   Kegiatan yang baik tentunya menjawab kebutuhan peserta. Pada tahapan ini, tim panitia kegiatan membuat kuesioner dan memberikannya kepada peserta untuk diisi, bersamaan dengan mengisi form pendaftaran workshop. Kuesioner dibuat sesuai dengan indikator kompetensi pembuatan video pembelajaran, terkhusus dalam menggunakan aplikasi Camtasia. Setelah kuesioner disebarkan dan didapatkan datanya, maka tim inti mulai menganalisis seberapa besar keterhubungan, kesiapan, dan kemampuan peserta dalam digital, khususnya pembuatan video menggunakan aplikasi camtasia.

   Keuntungan lain yang didapat dengan menyebarkan kuesioner sebelum perancangan kegiatan adalah tim inti memiliki data yang dapat menunjukkan tinggi dan rendah animo target peserta mengikuti kegiatan, serta ketersebaran peserta berasal dari daerah mana saja. Semua data ini diperlukan di awal sebelum tim inti melakukan perancangan kegiatan secara detail seperti durasi real time workshop, bentuk kegiatan, dan lain-lain.

3. **Perancangan kegiatan**

   Garis besar perancangan kegiatan pada dasarnya sudah ditentukan pada tahapan perencanaan. Namun pada tahapan ini detail kegiatan workshop virtual yang menjadi fokus diskusi. Durasi workshop terhitung 32 JP melalui

 ISSN : 2461-0992

metode tatap muka via zoom dan juga tugas online. Tatap muka melalui Zoom dilakukan selama satu hari dengan total 4 jam dan selanjutnya selama 4 hari ke depan peserta diberi tugas online untuk dikerjakan dan dikumpulkan kepada panitia. Durasi tatap muka 4 jam ditentukan berlangsung dari pukul 8.00 WIB sampai dengan 12.00 WIB.

Rancangan susunan acara juga dibuat seefektif dan seefisien mungkin karena workshop dilakukan secara virtual. Kegiatan workshop terbagi kedalam 2 bagian besar yaitu pembuatan video pembelajaran menggunakan camtasia dan pengeditan video. Pada setiap bagian ini, sesi tanya jawab dilakukan secara langsung dan dinamis. Artinya tidak ada sesi tanya jawab yang terpisah. Ketika peserta ingin bertanya, mereka bisa dapat bertanya pada saat itu juga. Masing-masing peserta diminta mempersiapkan laptop, mendownload aplikasi camtasia, mempersiapkan power point pembelajaran serta video rekaman untuk digunakan dalam latihan.

Selain itu, tim panitia juga merancang materi pelatihan untuk sama-sama digunakan peserta selama workshop dalam bentuk power point. Untuk acara semakin menarik panitia juga merancang beberapa aktivitas dan doorprize yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta. Semua rancangan ini dibuat agar kegiatan dapat terlaksana dengan efektif dan efisien.

4. Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahapan ini, panitia mengimplementasikan semua rancangan kegiatan baik dari durasi, materi, sampai dengan metode penyampaian materi. Dalam pelaksanaan, semua tim panitia terlibat dengan peran masing-masing dan siap sedia saling menopang ketika ada kendala teknis di bagian masing-masing.

5. Evaluasi kegiatan

Dalam tahapan evaluasi tim panitia melakukan penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan workshop. Penilaian dilakukan berupa survey melalui kuesioner yang diberikan setelah akhir acara. Pada survey itu peserta juga dapat memberikan komentarnya terhadap kegiatan baik dari segi kualitas acara maupun

 ISSN : 2461-0992

materi yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *Workshop* Pembuatan Video Pembelajaran ini diawali oleh persiapan yang matang. Salah satu hal yang dilakukan adalah pembukaan pendaftaran bagi guru- guru melalui *google form*. Dalam formulir yang sama, peserta menjawab pertanyaaan yang berkaitan dengan persepsi mereka tentang peran video pembelajaran selama pembelajaran secara daring dan kemampuan mereka membuat video pembelajaran. Berikut persepsi dan gambaran awal kemampuan mereka.

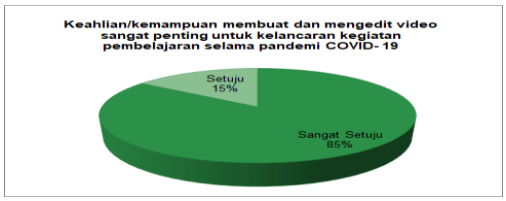


Diagram 1 Persepsi peserta tentang video pembelajaran

Diagram 1 di atas menunjukan 100% peserta berpandangan bahwa keahlian membuat termasuk mengedit video sangat penting tetapi hanya hampir 70% (Fig.2) tidak pernah membuat video menggunakan camtasia untuk kelancaran kegiatan pembelajaran selama pandemi COVID- 19. Karena itu, pelatihan pembuatan video sangat sesuai dengan kebutuhan mereka.

Untuk kelancaran pelatihan, *whatsapp group* dibuatkan untuk kelancaran komunikasi dengan peserta. *Software camtasia* serta beberapa video singkat yang akan dipakai untuk latihan mengedit saat latihan dikirimkan melalui media sosial itu ke peserta untuk diunduh dan diinstall di laptop masing- masing sebelum pelatihan.

Pelatihan dilakukan dalam 2 sesi. Di sesi pertama, pembicara menjelaskan efektivitas pembelajaran menggunakan video dengan menampilkan hasil penelitian dan opini dari beberapa peneliti. Siswa yang belajar menggunakan video merasa memiliki pemahaman yang lebih kuat tentang teori daripada siswa yang belajar secara tradisional (Evans, 1995). Hal yang serupa ditunjukkan oleh Sykes dan Emma (2012) bahwa siswa yang menggunakkan video dalam pembelajaran menunjukkan hasil belajar yang lebih dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan video dalam belajar. Lebih lanjut Hikmah (2020) mengungkapkan bahwa di tengah pandemi Covid-19 saat ini, dosen/guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif

 ISSN : 2461-0992

seperti membuat video pembelajaran yang mengintegrasikan suara, gambar dan simbol. Menurutnya, dengan penyajian secara visual, materi sangat mudah dipahami oleh siswa/mahasiswa.

Selanjutnya, peserta mendengarkan penjelasan dan melakukan praktik langsung keterampilan berikut:

1. ***Timeline***.

   Setelah mendengarkan penjelasan tentang fungsi timeline dan cara menggunakannya, peserta mengimpor beberapa video dan gambar ke aplikasi camtasia di laptop mereka dan memindahkan video tersebut ke timeline dan *canvas* untuk diedit.

2. ***Canvas dan properties panel.***

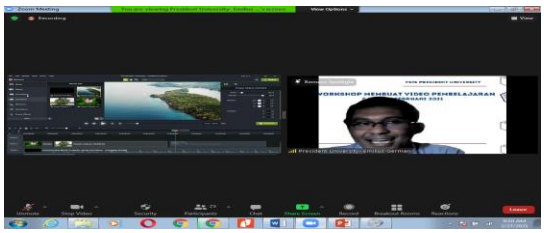
   Setelah mendengarkan penjelasan tentang letak dan fungsi *canvas dan properties* panel serta cara menggunakannya, peserta mengedit video yang sudah dipindahkan ke timeline dan *canvas* dengan menu yang ada di properties panel.

3. ***Annotation, callouts and titles.***

   Annotation digunakan untuk menunjukkan hal detail yang penting dalam video yang sedang diedit. Setelah mengetahui fungsi ini, peserta menambahkan informasi detail yang penting pada video yang sedang diedit.

4. ***Export and share.***

   Setelah proses mengedit, *menu export dan share* dipilih untuk mengekspor video sebagai file video di komputer. Peserta, setelah mengetahui fungsi menu ini, mengekspor video hasil editan mereka ke laptop atau komputer.



Gambar 1 Pembicara sesi 1 menyampaikan materi

Gambar 2 Peserta workshop

Di sesi kedua, peserta melakukan praktik *record, edit dan share video* pembelajaran mereka sendiri. Sesi kedua ini diawali dengan demo *record, edit dan share* dan dilanjutkan dengan praktik pembuatan video pembelajaran mereka.

 ISSN : 2461-0992

Gambar 3 Pembicara sesi 2 menyampaikan materi

Hasil survey yang dilakukan setelah sesi 2 di atas bisa dilihat pada diagram berikut;

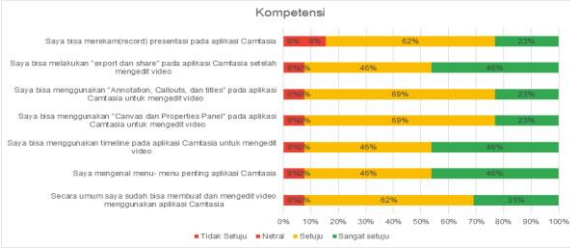


Diagram 3. Gambaran akhir kemampuan membuat video pembelajaran peserta workshop.

Diagram di atas menunjukan bahwa kemampuan membuat video peserta meningkat secara signifikan. 92% peserta bisa mengenal menu- menu penting pada aplikasi camtasia, bisa menggunakan *timeline, annotation, callouts, titles, exports dan shares* dalam membuat dan mengedit video pembelajaran. Sementara, 85% peserta bisa merekam presentasi pada aplikasi yang sama.

Workshop ini mendapat tanggapan positif dari semua peserta. Beberapa peserta menyampaikan bahwa pelatihan ini memberikan ilmu yang bermanfaat bagi mereka dalam membuat video pembelajaran. Sementara yang lain menyampaikan bahwa kegiatan ini sangat membantu mereka untuk menyampaikan materi secara online di masa pandemi ini.

"Mendapatkan ilmu baru yang terus menambahkan wawasan saya dalam hal mengedit video yang sangat berguna dalam memberikan pembelajaran buat peserta didik."

"Pelatihan ini memberikan ilmu yg bermanfaat bagi saya, dapat mengetahui pembuatan video pembelajaran."

Mereka berharap kegiatan workshop untuk level yang lebih tinggi ini bisa dilakukan di kemudian hari.

"Terima kasih atas ilmu yang diberikan, mudah - mudahan di lain kesempatan akan ada lagi, sehingga kami bisa memperdalam lagi terkait pembuatan video menggunakan aplikasi camtasia."

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membantu para guru yang berpandangan bahwa video pembelajaran adalah salah satu media yang membantu mereka untuk kelancaran aktivitas pembelajaran mereka selama pandemi tetapi memiliki kemampuan yang rendah dalam membuat video. Kegiatan ini mendapat tanggapan yang positif dan terbukti bisa meningkatkan kemampuan mereka secara signifikan dalam membuat dan mengedit video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Anggianita, S., Yusnira, Y., & Rizal, M. S. (2020). Persepsi Guru Terhadap Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan. *Journal Of Education Research*, *1*(2), 177–182. Https://Doi.Org/10.37985/Joe.V1i2.18

Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 55–61. Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V2i1.89

Evans, P. (1995). Teaching Undergraduate Accounting Students Using Videos And Computer Technology. Department Of Accountancy Working Papers , No. 32.

Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemik Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, *6*(2), 165-175.

Haryoko, S. (2012). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, *5*(1).

Hikmah, A. B. (2020). Menciptakan Pembelajaran Menarik Di Masa Pandemi Covid-19 | Republika Online. Retrieved February 26, 2021, From Republika Website: Https://Republika.Co.Id/Berita/Qjqd9h374/Menciptakan-Pembelajaran-Menarik-Di-Masa-Pandemi-Covid19

Menteri Pendidikan. (2020). Penerapan Pendidikan Karakter Pada Saat Pembelajaran Jarak Jauh. Retrieved July 29, 2021, From Https://Www.Viva.Co.Id/Vstory/Lainnya-Vstory/1390166-Penerapan-Pendidikan-Karakter-Pada-Saat-Pembelajaran-Jarak-Jauh

Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-Sd-An*, *7*(2).

Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, *25*(2), 284-304.

Sari, R. P., Tusyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak

Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2*(1), 9-15.

Sykes, R., & Emma, T. (2012). *The Impact On Student Learning Outcomes Of Video When Used As A Primary Teaching Tool In The Internet Hybrid Classroom*. Https://Doi.Org/10.5176/2251-1679_Cgat11

Techsmith: Global Leader In Screen Recording And Screen. (2020). Retrieved 27 April 2021. Https://Www.Techsmith.Com