

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Camtasia Pada Kelompok Kerja Madrasah Ma'arif NU Demak

Titin Winarti¹, Khoirudin², Titis Handayani³

¹Prodi Sistem Informasi, Universitas Semarang, Email titin@usm.ac.id

²Prodi Teknik Informatika, Universitas Semarang, Email khoirudin@usm.ac.id

³Prodi Sistem Informasi, Universitas Semarang, Email titis@usm.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini melatih guru-guru di KKM Ma'Arif NU Demak dalam membuat video pembelajaran dengan memanfaatkan Aplikasi Camtasia Studio, adapun khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah guru-guru KKM Ma'Arif NU. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan selanjutnya dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pada lingkungan Kelompok Kerja Madrasah (KKM) Ma'Arif NU Demak secara khusus yang ingin dicapai adalah peningkatan kreatifitas guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran video sehingga pembelajaran di sekolah khususnya selama pandemi covid-19 akan lebih menarik. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berupa metode pelatihan dan diskusi. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah peningkatan kemampuan peserta yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil kuisioner sebesar 92% pada evaluasi *post test*, artinya adalah bahwa peserta PKM telah memahami materi peningkatan kompetensi digital dengan menggunakan Camtasia sebagai media pembelajaran. Dengan peningkatan kompetensi digital tersebut maka diharapkan para guru Madrasah Aliyah (MA) NU di KKM Ma'Arif NU Kabupaten Demak dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video, Camtasia Studio, Multimedia, KKM Ma'arif NU

PENDAHULUAN

Ketika pandemi covid 19 melanda dunia, perubahan cara pembelajaran menjadi berubah secara drastis. Pertemuan tatap muka diganti dengan pertemuan *online* atau daring. Muncul aplikasi zoom meeting, jeetseemeet, buz me in, google meet, dan masih banyak lagi. Aplikasi-aplikasi tersebut sangat bermanfaat untuk bertemu dengan siswa di dunia maya (Budiman, 2017).

Diskusi dengan siswa sekelas bisa tetap dilakukan dengan baik. Namun aplikasi tersebut hanya bisa untuk berdiskusi atau memberikan materi secara kelompok. Selain itu pendidik dituntut untuk membuat materi pembelajaran yang bisa dinikmati oleh siswa-siswanya di rumah. Meskipun begitu banyak materi pembelajaran di youtube, namun tetap saja seorang guru yang paling mengerti materi apa yang harus disampaikan kepada siswa-siswanya. Sebagai guru di era digital kini tidak hanya mampu membuat ppt saja, namun harus mampu membuat materi pembelajaran online semenarik mungkin dan tidak hanya dinikmati oleh siswanya saja. Namun, guru ditantang untuk bisa menjadi guru bagi orang

banyak melalui video-video pembelajarannya (Putri, 2019).

Tidak dapat dipungkiri pembelajaran secara daring menuntut para pendidik harus kreatif membuat bahan pembelajaran/materi dalam bentuk video. Kini banyak sekali platform atau aplikasi-aplikasi yang tersedia di smart phone dan tentunya sangat membantu para guru dalam membuat video pembelajaran. Materi pembelajaran berupa video merupakan salah satu yang diwajibkan kepada guru-guru dalam proses pendidikan jarak jauh seperti saat ini (Musfiqqon, 2012). Namun tidak semua aplikasi tersebut bisa dimanfaatkan. ada aplikasi yang cukup rumit dan sangat mudah digunakan. Selain itu faktor usia guru dan kemampuan mereka menggunakan *gadget* juga mempengaruhi mereka daalm membuat video pembelajaran. oleh karena itu, pengguna aplikasi juga harus pandai memilah agar video pembelajaran tersebut cocok dengan level siswa mereka. dari sekian aplikasi, camtasia dan kinemaster merupakan aplikasi yang cukup bagus sekali bagi pembelajaran level sekolah sampai universitas. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan wawasan tentang pemanfaatan teknologi membuat video pembelajaran dengan camtasia (Aripin, 2009). Guru akan diperkenalkan dengan aplikasi tersebut dan bagaimana membuat materi pembelajaran dengan baik. dari pembuatan video akan diklasifikasikan materi yang sekiranya perlu pemahaman serius misalnya untuk pembelajaran teori untuk level tinggi dapat menggunakan camtasia (Gowasa, Harahap and Suyanti, 2019).



Gambar 1. Survey Awal ke Mitra

Pada hari Senin, 30 Agustus 2021, Tim Pengabdian melakukan kunjungan ke KKM Ma'Arif NU di Jl. Botorejo Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak dan diterima oleh H. Achmad Syafiq, S.Pd.I, MM selaku Wakil Ketua, H. Nur Fauzi, S.Ag, M.Pd.I sekretaris dan beberapa pengurus KKM Ma'arif NU Demak. KKM Ma'Arif terdiri dari 36 MA, hasil pertemuan tersebut, tim menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi KKM Ma'Arif NU Demak salah satu adalah pembelajaran secara daring menuntut kreativitas seorang guru untuk melakukan pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat pembelajaran siswa terlebih mata pembelajaran tertentu yang memang memiliki kesulitan tersendiri jika pembelajaran secara daring tanpa media pembelajaran yang menarik, sehingga dibutuhkan kemampuan guru-guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang menarik agar para siswa mudah memahami, dan bagi yang sulit dapat mempelajari kembali pada waktu yang berbeda. Kemampuan dalam mengembangkan materi pembelajaran ini tidak hanya bermanfaat dimasa pandemi yang mengharuskan pembelajaran *online* tapi pada masa normal atau pembelajaran tatap muka, karena tujuan mengembangkan materi pembelajaran berbasis audio visual adalah mempermudah siswa mengulang materi yang belum dipahami kapan saja dan dimana saja.

METODE

Metode yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah dengan jumlah peserta dibatasi dengan mematuhi protokol kesehatan. Sebelum beranjak dalam kegiatan teknis, diawali dengan pengenalan bagaimana Camtasia Studio dan fitur-fitur di dalamnya. Pengenalan berfungsi untuk membantu peserta dalam mempersiapkan dan menggunakan fitur-fitur yang ada di *dashboard* Camtasia Studio sebagai proses untuk membiasakan hal teknis dalam pengoptimalan kanal. Kegiatan sosialisasi pengoptimalan ini Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang.

Ada beberapa tahapan yang dilakukan untuk mengoptimalkan Camtasia studio. Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi peningkatan kemampuan adalah 3 (tiga) jam, terdiri dari:

- a. 20 menit pengenalan Camtasio Studio
- b. 140 menit untuk penerapan Camtasio Studio

c. 20 menit evaluasi keseluruhan materi

Adapun pembagian materi peningkatan kemampuannya adalah sebagai berikut:

- a. Sesi pertama untuk materi pengenalan fitur Camtasia Studio
- b. Sesi kedua untuk mendalami materi dari sesi pertama dan kemudian dilakukan evaluasi.
- c. Sesi ketiga adalah evaluasi kemampuan peserta terhadap materi yang sudah disampaikan.

Evaluasi keberhasilan kegiatan peningkatan kemampuan ini dilakukan setelah sesi kedua. Indikator keberhasilan dalam kegiatan ini dilihat dari respon positif para peserta melalui evaluasi yang diberikan. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pengisian post test oleh para peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti.

Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam memanfaatkan Camtasia Studio. Kemampuan pemahaman peserta diperoleh berdasarkan hasil evaluasi (*post test*) terhadap keikutsertaan peserta dalam kegiatan ini. Peserta diberikan penghargaan berupa sertifikat sebagai bukti partisipasi telah mengikuti peningkatan kemampuan ini. Melalui peningkatan kemampuan ini, diharapkan peserta dapat memanfaatkan *software* Camtasia untuk membuat video pembelajaran yang menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pelaksanaan Kegiatan

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan pada hari Rabu, 22 September 2021 bertempat di Aula kantor Sekretariat KKM Ma'arif NU Demak, selama 3 jam dari pukul 10.00 – 13.00 WIB dengan peserta adalah para guru Madrasah Aliyah (MA) NU di beberapa kecamatan di wilayah Kabupaten Demak, sebanyak 28 orang.

Metode yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah dengan jumlah peserta dibatasi dengan mematuhi protokol kesehatan. Sebelum beranjak dalam kegiatan teknis, diawali dengan pengenalan bagaimana Camtasia Studio dan fitur-fitur di dalamnya. Pengenalan berfungsi untuk membantu peserta dalam mempersiapkan dan menggunakan fitur-fitur yang ada di *dashboard* Camtasia Studio sebagai proses untuk membiasakan hal teknis dalam pengoptimalan kanal. Kegiatan sosialisasi

pengoptimalan ini Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang.

Kuesioner *pre test* dan *post test*. PKM ini diakhiri dengan diskusi dan pengisian kuesioner *post test* untuk mengevaluasi kemampuan pelaku berkaitan dengan pembuatan video pembelajaran menggunakan Camtasia, adapun butir pertanyaannya seperti Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

No.	Pertanyaan
1	Apakah bapak ibu mengetahui cara membuat bahan ajar berupa audio visual?
2	Apakah Bapak / Ibu Guru pernah membuat video rekaman dalam mengajarkan mata pelajarannya kepada siswa ?
3	Apa bapak ibu mengetahui software camtasia?
4	Apa bapak ibu tahu cara menggunakan / mengoperasikan software camtasia?
5	Apakah Bapak / Ibu Guru mengetahui adanya Youtube Sebagai Media Pembelajaran ?
6	Apakah Bapak / Ibu Guru sudah memanfaatkan Youtube Sebagai Media Pembelajaran ?
7	Apakah Bapak / Ibu Guru mengetahui cara untuk bisa mempublikasikan video rekaman mengajarnya ke Youtube ?
8	Apa nama Channel Youtube Bapak / Ibu Guru?
9	Apakah Bapak / Ibu Guru mengetahui fitur komentar atau chat di dalam Youtube untuk berinteraksi dengan siswa ?
10	Apakah Bapak / Ibu Guru menggunakan fitur komentar atau chat di dalam Youtube untuk berinteraksi dengan siswa ?
11	Apakah Bapak / Ibu Guru menggunakan fitur playlist video di dalam Youtube untuk berinteraksi dengan siswa ?
12	Apakah Bapak / Ibu mengetahui bahwa hasil video yang sudah dipublish bisa di share ke media sosial lainnya ?
13	Apakah selama mengajar sudah menggunakan media pembelajaran powerpoint (ppt)?
14	Apakah sudah menggunakan animasi di ppt?
15	Apakah sudah menggunakan fasilitas audio/ video di ppt?
16	Apakah anda sudah memahami apa itu Google Drive dan Google Form ?
17	Apakah anda sudah mahir menggunakan Google Drive dan Google Form?
18	Apakah Google Drive dan Google Form ini layak digunakan untuk media pembelajaran?
19	Secara keseluruhan apakah Google Drive dan Google Form ini mudah digunakan?
20	Apakah Google Drive dan Google Form ini sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran?

Pelaksanaan PkM ini diadakan saat terjadi pandemi Covid-19 sehingga kami melaksanakan dengan tetap mematuhi protokol 3M yaitu mencuci tangan menggunakan sabun atau hand sanitizer, menggunakan masker dan menjaga jarak 2 meter.

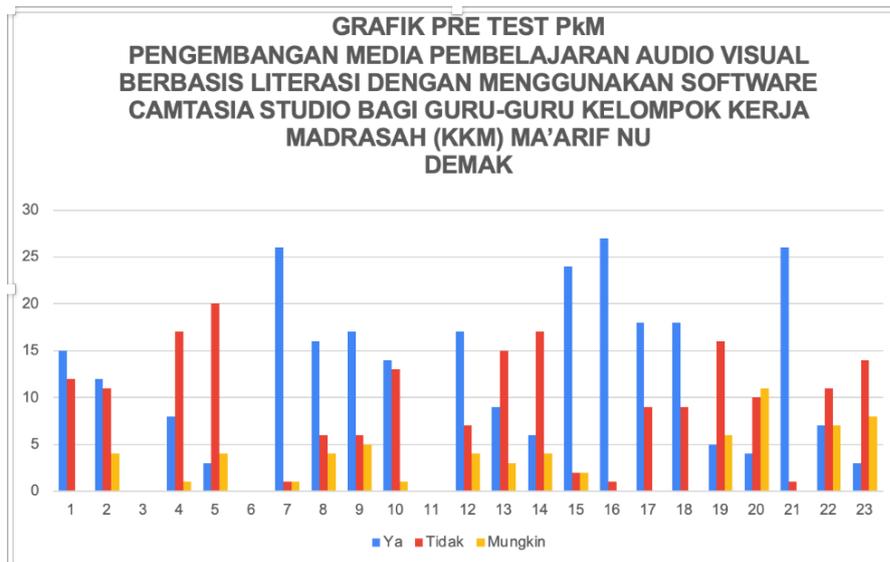
b. Hasil Kegiatan

Berdasarkan pertanyaan yang digunakan untuk evaluasi PkM yang terdapat pada table 1 sejumlah 20 pertanyaan tersebut responden memilih jawaban YA sebagai tolak ukur peningkatan kemampuan peserta PkM dan Tidak jika tidak ada peningkatan. Pertanyaan tersebut diberikan pada saat evaluasi *post test*, Sedangkan pada *pre test* bersifat tingkat pengetahuan atau pemahaman yang dimiliki para peserta.

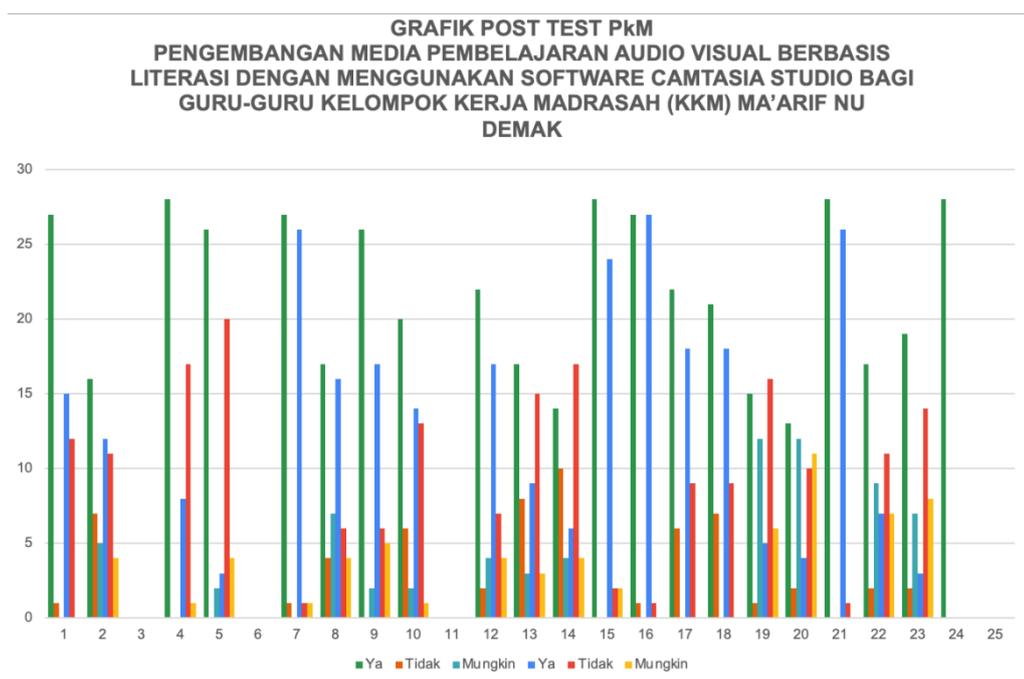
Tabel 2. Daftar Pertanyaan *Pre-test* dan *Post test*

No	Pertanyaan	Pre Test			Post Test		
		Ya	Tidak	Mungkin	Ya	Tidak	Mungkin
1	Apakah bapak ibu mengetahui cara membuat bahan ajar berupa audio visual?	15	13	0	27	1	0
2	Apakah Bapak / Ibu Guru pernah membuat video rekaman dalam mengajarkan mata pelajarannya kepada siswa ?	12	12	4	16	7	5
3	Apa bapak ibu mengetahui software camtasia?	8	18	2	28	0	0
4	Apa bapak ibu tahu cara menggunakan / mengoperasikan software camtasia?	3	20	5	26	0	2
5	Apakah Bapak / Ibu Guru mengetahui adanya Youtube Sebagai Media Pembelajaran ?	26	1	1	27	1	0
6	Apakah Bapak / Ibu Guru sudah memanfaatkan Youtube Sebagai Media Pembelajaran ?	16	6	6	17	4	7
7	Apakah Bapak / Ibu Guru mengetahui cara untuk bisa mempublikasikan video rekaman mengajarnya ke Youtube ?	17	6	5	26	0	2
8	Apakah Bapak / Ibu Guru memiliki Channel di Youtube?	14	13	1	20	6	2
9	Apakah Bapak / Ibu Guru mengetahui fitur komentar atau chat di dalam Youtube untuk berinteraksi dengan	17	7	4	22	2	4

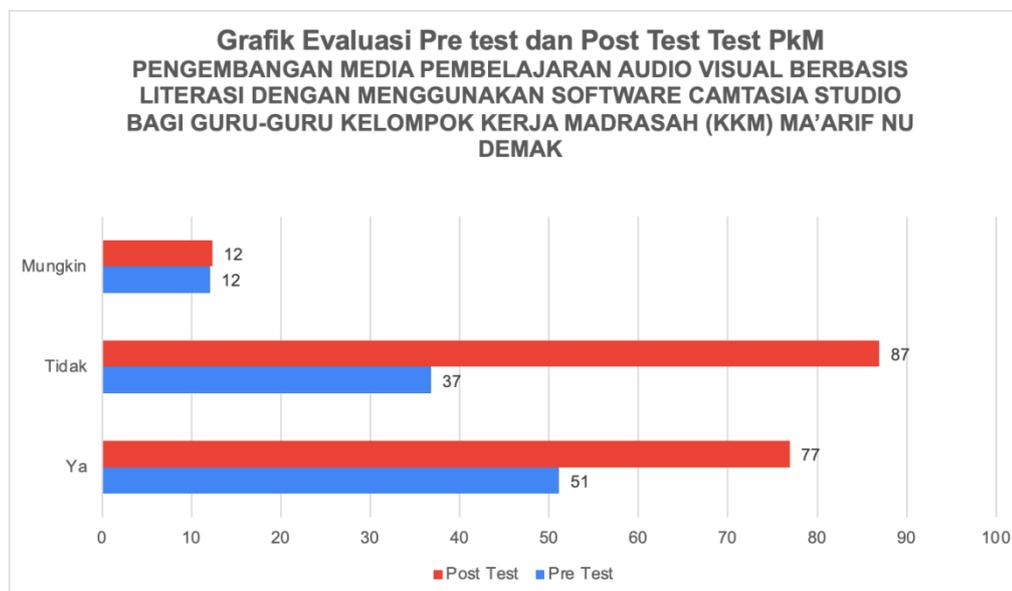
No	Pertanyaan	Pre Test			Post Test		
		Ya	Tidak	Mungkin	Ya	Tidak	Mungkin
	siswa ?						
10	Apakah Bapak / Ibu Guru menggunakan fitur komentar atau chat di dalam Youtube untuk berinteraksi dengan siswa ?	9	15	3	17	8	3
11	Apakah Bapak / Ibu Guru menggunakan fitur playlist video di dalam Youtube untuk berinteraksi dengan siswa ?	6	17	4	14	10	4
12	Apakah Bapak / Ibu mengetahui bahwa hasil video yang sudah dipublish bisa di share ke media sosial lainnya ?	24	2	2	28	0	0
13	Apakah selama mengajar sudah menggunakan media pembelajaran powerpoint (ppt)?	27	1	0	27	1	0
14	Apakah sudah menggunakan animasi di ppt?	18	9	0	22	6	0
15	Apakah sudah menggunakan fasilitas audio/ video di ppt?	18	9	0	21	7	0
16	Apakah anda sudah memahami apa itu Google Drive dan Google Form ?	5	16	6	15	1	12
17	Apakah anda sudah mahir menggunakan Google Drive dan Google Form?	4	10	11	13	2	12
18	Apakah Google Drive dan Google Form ini layak digunakan untuk media pembelajaran?	26	1	0	28	0	0
19	Secara keseluruhan apakah Google Drive dan Google Form ini mudah digunakan?	7	11	7	17	2	9
20	Apakah Google Drive dan Google Form ini sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran?	3	14	8	19	2	7



Gambar 2. Grafik *Pre Test* Hasil Evaluasi PkM



Gambar 3. Grafik *Post Test* Hasil Evaluasi PkM



Gambar 4. Grafik Evaluasi *Pre Test* dan *Post Test* Hasil Evaluasi PkM

Gambar 4 menunjukkan grafik hasil evaluasi kuesioner terhadap 28 responden yang menjawab 20 pertanyaan seperti yang terlihat pada tabel 4. Pada gambar 3 terlihat terjadi peningkatan pada post test sebesar 87% terhadap jawaban YA. Artinya adalah peserta PkM telah memahami materi pelatihan yang diberikan pada saat PkM tersebut.

KESIMPULAN

Kegiatan PkM bagi guru Madrasah Aliyah (MA) NU di beberapa kecamatan di wilayah Kabupaten Demak telah dilaksanakan dengan baik dan lancar. Peserta kegiatan PkM sebanyak 28 peserta yang berasal dari Madrasah Aliyah (MA) NU di beberapa kecamatan di wilayah Kabupaten Demak. Peningkatan kemampuan peserta PkM ditunjukkan dengan peningkatan hasil kuesioner sebesar 92% terhadap jawaban YA pada evaluasi *post test*. Artinya adalah bahwa peserta PkM telah memahami materi peningkatan kompetensi digital dengan menggunakan Camtasia sebagai media pembelajaran. Dengan peningkatan kompetensi digital tersebut maka para guru Madrasah Aliyah (MA) NU di beberapa kecamatan di wilayah Kabupaten Demak dapat menggunakan aplikasi Camtasia sebagai media pembelajaran. Dengan demikian kemampuan para guru lebih dapat menerapkan penggunaan aplikasi Camtasia untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan informatif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin (2009) *Step by Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio*. Oase Media.
- Budiman, H. (2017) 'Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan', *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), pp. 31–43.
- Gowasa, S., Harahap, F. and Suyanti, R. D. (2019) 'Perbedaan penggunaan media powerpoint dan video pembelajaran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi dan retensi memori siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD', *Jurnal Tematik*, 9(1), pp. 19–27.
- Musfiqon, H. M. (2012) 'Pengembangan media dan sumber pembelajaran', *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya*.
- Mustafa, M. S. *et al.* (2018) 'Data mining with Microsoft SQL server 2008', *Creative Information Technology Journal*. John Wiley & Sons, 4(2), pp. 151–162.
- Putri, V. R. (2019) 'Memaksimalkan kompetensi guru melalui fitur kelas maya dalam pembelajaran bahasa arab sebagai inovasi pembelajaran jaman now', *Proceeding IAIN Batusangkar*, 3(1), pp. 323–332.