

## Pengembangan Media Belajar Menggunakan Software Camtasia Bagi Guru Lab School FIP-UMJ

Ahmad Suryadi<sup>1,\*</sup>, Hastri Rosiyanti<sup>2</sup>, Muhammad Aspar<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Ciputat, 15419

<sup>2</sup>Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Ciputat, 15419

<sup>3</sup>Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Ciputat, 15419

\*E-mail:

### ABSTRAK

Media pembelajaran adalah semua bentuk perantara yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan, sehingga pesan sampai pada penerima pesan. Hadirnya media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman pada siswa, salah satunya dengan memanfaatkan software *Camtasia Studio*. *Camtasia studio* merupakan software yang digunakan untuk membuat video, editing video dan video tutorial. *Camtasia studio* digunakan untuk mencapture tampilan layar monitor dengan ditambahkan audio dan video, serta dapat pula digunakan untuk merekam hasil presentasi power poin kedalam format video. Melalui *Camtasia* guru dapat menyampaikan serta berinteraksi dengan siswanya. Pada kondisi saat ini dimana virus Covid-19 merajarela, guru-guru harus berpikir cerdas memilih media pembelajaran untuk diajarkan ke siswanya. *Camtasia studio* dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi pembelajaran secara online. Luaran dalam pengabdian ini adalah produk media pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta yaitu guru-guru tingkat SMP atau SMA, sehingga media yang dikembangkan oleh guru-guru dapat bermanfaat untuk siswanya di sekolah.

**Kata Kunci:** Camtasia Studio, Media Pembelajaran, Virus Covid-19.

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia telah memasuki babak baru dimana berbagai macam teknologi telah dikembangkan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Teknologi yang digunakan tersebut merupakan modifikasi dari teknologi yang telah ada atau merupakan penemuan terbaru. Upaya tersebut merupakan terobosan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar disekolah. Upaya yang dilakukan selama ini hanya menggunakan guru sebagai pemain utama di dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai upaya yang dilakukan sudah menunjukkan hasil yang baik namun belum memberikan nilai maksimal. Oleh karena itu berbagai macam cara digunakan mulai dari perubahan kurikulum, metode pembelajaran, sekolah alam dan teknologi pembelajaran dengan sistem E-Learning.

Sistem pembelajaran E-Learning merupakan teknologi pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi sebagai media utama yang didukung dengan berbagai macam aplikasi (software) untuk membuat

sebuah sistem pembelajaran. Sistem ini harus didukung oleh empat komponen utama yaitu sistem operasi, software, hardware dan Internet.

Salah satu elemen media pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas belajar siswa secara mandiri dan hasil belajar belajar siswa adalah media video. Didalam video tersebut terdapat serangkaian kegiatan serta tahapan sehingga siapapun dapat mengikuti dan mempraktikkan secara langsung dalam proses pembelajaran mandiri. Penggunaan media video akan dapat memberikan pengalaman yang lebih dibandingkan media yang lainnya, karena pada saat media digunakan indra dalam diri akan lebih mudah untuk merespon dan menangkap isi dari media tersebut. Sesuai dengan sifatnya media video memiliki banyak keunggulan antara lain media ini dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit, dapat menampilkan gerak yang dipercepat atau diperlambat sehingga lebih mudah diamati, dapat menampilkan detail suatu benda atau proses, serta membuat penyajian pembelajaran menjadi lebih

menarik, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Media video merupakan salah satu alternatif dari media pembelajaran yang bisa digunakan dalam mengajar (Setyorini et al., 2016). Bell & Bull, (2010) *says that video can created and watched on portable devices such as cell phone, its use is becoming casual and conversational*. Pemanfaatan teknologi untuk keperluan pendidikan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik (Asrori & Ahsanuddin, 2012). Dengan demikian perlu kiranya mencoba menghadirkan teknologi dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah pemanfaatan teknologi. Salah satu software pembuat video presentasi adalah Camtasia.

Camtasia studio merupakan salah satu software yang dapat merekam segala sesuatu yang sedang berlangsung dalam layar monitor anda (Enterprise, 2015). Software ini biasa digunakan dalam membuat video tutorial maupun video presentasi. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cukup memuaskan menjadi salahsatu software yang rekomendasi digunakan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial oleh guru yang memanfaatkan software camtasia studio diharapkan mampu mengikat dan meningkatkan perhatian dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

### Solusi Permasalahan

Permasalahan yang telah diuraikan diatas, bahwa masih banyak tenaga pendidik yang masih kebingungan memilih dan menggunakan media atau software pendukung dalam pembelajaran. oleh karena itu sangat dibutuhkan media atau software yang mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran baik dalam kelas maupun secara online/daring.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini, kami sebagai narasumber memberikan pelatihan dalam penggunaan software yang mudah dalam penggunaannya dan menarik dalam proses pembelajaran. Pendekatan literasi digital akan digunakan dengan software Camtasia inidiharapkansesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Camtasia studio menjadi sebuah software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e-learning (Dariyadi, 2018). Sistem

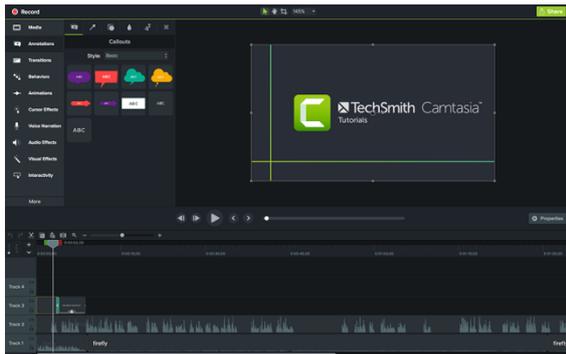
pembelajaran E-Learning merupakan teknologi pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi sebagai media utama yang didukung dengan berbagai macam aplikasi (software) untuk membuat sebuah sistem pembelajaran. Sistem ini harus didukung oleh empat komponen utama yaitu sistem operasi, software, hardware dan Internet.

Software ini terdapat empat navigasi utama yang perlu kita pahami agar kita dapat menggunakan dan memahami software ini, navigasi utama tersebut adalah: 1.Record (berfungsi untuk merekam aktivitas atau kegiatan pada desktop computer). 2.Edit (berfungsi untuk mengedit hasil rekaman yang sebelumnya telah direkam pada desktop computer).3.Procedure (berfungsi untuk memproduksi hasil rekaman yang telah di record serta di edit sebelumnya).4.Share (berfungsi sebagai finishing atau hasil akhir dari ketiga poin diatas, kita bisa share hasil record yang telah dibuat ke dalam bentuk CD, DVD, MPEGA, IPOD, IPON, atau menyimpannya kedalam blog atau web yang kita punya.

Cara Menggunakan Camtasia Studio :

- 1) Klik "record the screen";
- 2) Drag area yang akan kita rekam, kemudian tekan tombol berwarna merah dengan nama "rec", maka aktifitas merekam pun berlangsung sesuai keinginan user;
- 3) Untuk berhenti mereka maktifitas, tekan "f10" untuk selesai rekam;
- 4) Kemudian klik save and edit dan beri nama "contoh camrec";
- 5) Pada menu "Editing Dimensions", atur dimensi yang anda suka lalu OK;
- 6) Klik menu "produce and share", pada bagian show me to my video anda pilih "costum production settings", klik next;
- 7) pilih format video berbentuk WMV, atau format video lainnya, kemudian klik next;
- 8) Atur selera anda lebar dan tinggi pada video size;
- 9) Pada video option dan Maker Option, anda lewati saja;
- 10) Pada product video, isikan pada production name "contoh",kemudian klik finish;
- 11) Tunggulah hasil convert nya sampai 100%,maka pembuatan tutorial akan selesai.

Aplikasi camtasia Studio, sudah support pada sisitem operasi Windows Xp service Pack 2 &3,dan tak kalah ketinggalan window's 7 pun sudah support . agar hasil camtasia studio ini maksimal gunakan Requirment Pentium 4 dengan kapasitas 2,66Ghz ,Ram 512 Mb, Hardisk 40 Gb.



Gambar 1. Aplikasi Camtasia

## 2. METODE

Model kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan *daring*, dimana instruktur dapat menjelaskan mengenai Camtasia Studio melalui aplikasi zoom atau aplikasi lain dengan metode sebagai berikut:

### a. Ceramah

Metode ceramah yang dikombinasikan dengan menggunakan laptop untuk menyampaikan materi tentang: (a) Media Pembelajaran, (b) Penggunaan aplikasi Camtasia kepada guru. Penggunaan metode ini dapat memberikan materi relatif banyak secara padat, cepat, dan mudah.

### b. Demonstrasi

Metode demonstrasi digunakan untuk menunjukkan suatu proses kerja sehingga memberikan kemudahan bagi peserta pengabdian. Demonstrasi dilakukan oleh tim pengabdian sebagai nara sumber untuk menyampaikan atau mempraktekkan Kinerja Aplikasi Camtasia pada guru.

Adapun langkah-langkah kegiatan ini melalui tahapan sebagai berikut:

#### a. Persiapan, merupakan perencanaan program pengabdian yang meliputi:

- 1) koordinasi dengan pihak lokasi pengabdian,
- 2) penetapan waktu pelatihan,
- 3) penentuan sasaran dan target peserta pelatihan, dan
- 4) perencanaan materi pelatihan.

#### b. Pelaksanaan, untuk meningkatkan pengetahuan software Camtasia dalam pembelajaran kelas maupun daring, maka dilakukan dengan penyediaan sarana dan prasarana kegiatan pengabdian dalam upaya peningkatan pengetahuan dan pembelajaran meliputi pembagian aplikasi Camtasia supaya

dapat dioperasikan langsung dalam kegiatan.

Pada tahap pelaksanaan program pengabdian dapat diuraikan bahwa:

- a. Kegiatan pengabdian "Implementasi Camtasia dalam Proses Pembelajaran". Dilaksanakan pada bulan Mei. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan tim yang memiliki 1 ketua, 3 anggota yang terdiri dari 3 dosen dan 1 mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Data dan tugas pokok fungsinya yang melakukan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

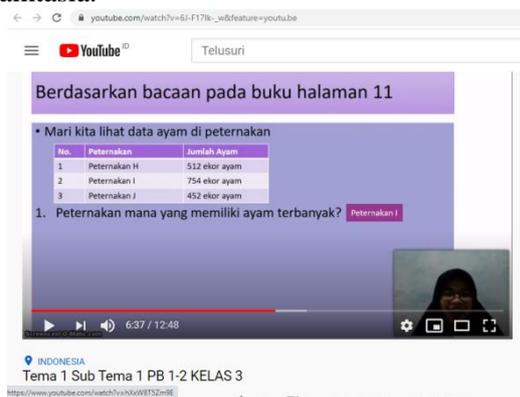
- 1) Ketua Tim : Dr. Ahmad Suryadi, M.Pd  
Tugas : Bertanggung jawab pelaksanaan kegiatan Pengabdian, membuat luaran artikel pengabdian.
- 2) Anggota 1 : Hastri Rosiyanti, M.PMat  
Tugas : Mengolah data-data kegiatan pengabdian, membantu dalam melaksanakan kegiatan pengabdian
- 3) Anggota 2 : Muhammad Aspar, M.Pd  
Tugas : Membuat laporan kegiatan, membantu dalam melaksanakan kegiatan pengabdian
- 4) Anggota 3 : Fitri Liani  
Tugas : Membuat instrumen-instrumen kegiatan pengabdian, membantu dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan pada 19 Mei 2020 dilakukan via daring dengan aplikasi Zoom. Kegiatan ini disosialisasikan pada media sosial fakultas dan personal media sosial dosen. setiap peserta dibagikan aplikasi camtasia yang akan digunakan dalam program pelatihan.

Pada awal pertemuan peserta disarankan untuk melakukan instal aplikasi

agar mempunyai gambaran dari aplikasi tersebut. Selanjutnya acara dibuka oleh MC kemudian diambil alih pemateri dengan menjelaskan tentang aplikasi Camtasi. Pada setiap demonstrasi yang dilakukan pemateri, seluruh peserta mempraktikkan langsung sesuai arahan pemateri. Apabila dalam pelaksanaan, peserta ada yang kurang paham maka disarankan melalui chat yang ada diaplikasikan Zoom agar saluran pembicaraan dalam aplikasi Zoom dapat terkontrol. Setelah sesi praktik telah dilaksanakan, maka dilakukan sesi diskusi tentang apa yang akan menjadi hambatan dalam penerapan aplikasi camtasia.



Gambar 2. kegiatan dalam Aplikasi Zoom yang telah dipublikasi di kanal youtube

Tingkat keberhasilan atau evaluasi dari program kegiatan pengabdian diukur melalui kuesioner yang diberikan kepada peserta di akhir pelatihan. dengan menggunakan skala Guttman. Yaitu skala dengan tipe jawaban yang tegas, seperti jawaban benar - salah, ya - tidak, pernah - tidak pernah, positif -negative, tinggi-rendah, baik-buruk, dan seterusnya.

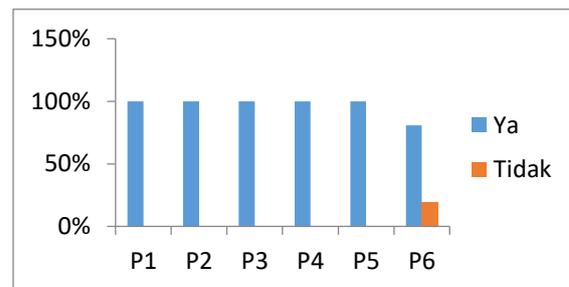
Tabel 1. Prentase hasil kuesioner peserta pelatihan camtasia

Item	Jawaban	
	Ya	Tidak
P1	100%	
P2	100%	
P3	100%	
P4	100%	
P5	100%	
P6	80,77	19,23%
P7	3,85%	96,15%
P8	96,15%	3,85%
P9	92,31%	7,69%
P10	88,46%	11,54%
P11	92,31%	7,69%

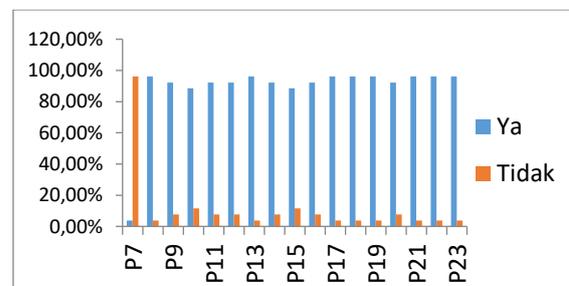
P12	92,31%	7,69%
P13	96,15%	3,85%
P14	92,31%	7,69%
P15	88,46%	11,54%
P16	92,31%	7,69%
P17	96,15%	3,85%
P18	96,15%	3,85%
P19	96,15%	3,85%
P20	92,31%	7,69%
P21	96,15%	3,85%
P22	96,15%	3,85%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa,

- Pada pernyataan ke 7, 96% peserta yang menyatakan pernah menggunakan aplikasi software dalam proses pembelajaran.
- Pada pertanyaan ke 8 terdapat 3,85% yang pernah menggunakan aplikasi camtasia.
- Pertanyaan ke 9 terdapat 7,69% yang mengatakan tidak mendapatkan manfaat dari palikasi camtasia.



Gambar 3. Aspek Pengetahuan tentang Media dan Teknologi Pembelajaran



Gambar 4. Aspek tentang Apresiasi Terhadap Kegiatan

#### 4. KESIMPULAN

Aplikasi camtasia menjadi solusi bagi guru dalam penerapan pembelajaran online/daring dimasa pandemi covid-19 saat

ini. Menurut Hanley, (2009) *this program allows users to record anything on a computer screen applications demonstration and PowerPoint presentations*. Pengembangan pembelajaran yang berbasis aplikasi daring ini mudah dalam penggunaan bagi para guru dengan fitur-fitur dan keterangan kegunaan yang mudah dipahami. Sejalan dengan hasil penelitian Aulia & Aina, (2016) menyatakan bahwa Multimedia (camtasia) pembelajaran ini juga dapat dijadikan media pembelajaran mandiri bagi siswa. Dalam situasi Covid-19 saat ini belajar yang dilakukan jarak jauh dan belajar mandiri akan sangat membosankan sehingga media camtasia ini bisa menjadi solusi, seperti pendapat Ayodeji Akerele & Afolabi, (2012) *supported that video can provide real experience and make learning more realistic, easier and make student have concentrate*. Video dapat memberikan pengalaman nyata dan membuat pembelajaran menjadi lebih realistis, lebih mudah dan membuat siswa berkonsentrasi. *Learning video is more innovative and interactive rather than the other media* (Nuari, Ardi, & M.Hum, 2014).

Hampir keseluruhan peserta belum pernah menggunakan aplikasi camtasia ini sebelumnya, sehingga antusiasme peserta sangat tinggi. Diharapkan dengan pengabdian masyarakat dari Fakultas Ilmu Pendidikan ini dapat diaplikasikan nantinya dipembelajaran sebenarnya.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi dukungan financial terhadap Penelitian pengabdian masyarakat, serta Lab School FIP UMJ yang telah bersedia bekerja sama dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

Asrori, I., & Ahsanuddin. (2012). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV. Bintang Sejahtera.

Aulia, N. W., & Aina, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Pembelajaran Biologi Materi Kultur Jaringan Untuk SMA Kelas XI MIA. *Pendidikan Biologi*, 2(1), 20–26.

Ayodeji Akerele, J., & Afolabi, A. F. (2012). Effect of video on the teaching of library studies among undergraduates in Adeyemi college of education, Ondo. *Library Philosophy and Practice*, 2012(JAN).

Bell, L., & Bull, G. (2010). Digital Video and Teaching. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 10, 1–6. Retrieved from <http://www.editlib.org/p/34120>

Dariyadi, M. W. (2018). Penggunaan Software “Sparkol Videoscribe” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ict. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Enterprise, J. (2015). *Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Hanley, M. (2009). *Capture that E-Learning Demo*. Dublin: Michael Hanley Consulting.

Nuari, F., Ardi, H., & M.Hum. (2014). Using Camtasia Studio 8 To Produce Learning Video to Teach English Through E-Learning. *Jelt*, 3(September), 1–9.

Setyorini, E. S., Tiyaswati, I., Faradilla, L., Setyorini, E. S., Tiyaswati, I., Faradilla, L., ... Sains, I. K. (2016). Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Camtasia Studio 7. In *Isu-Isu Kontemporer Sains, Lingkungan, dan Inovasi Pembelajarannya* (pp. 946–952).