

Pemanfaatan Teknologi Camtasia untuk Teknik Presentasi pada SMAN 5 Bone

^{1*}Kurnia Yahya, ² Musdalifah Thamrin

STMIK Profesional

*Email: kurnia_yahya@stmikprofesional.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat Pemanfaatan Teknologi Camtasia untuk Teknik Presentasi pada Siswa Siswa SMA Negeri 5 Bone ini bertujuan untuk menjadikan para siswa menjadi siswa yang berkualitas dan untuk meningkatkan motivasi siswa menjadi lebih tinggi sehingga mempunyai rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kegiatan ini mengenalkan teknologi aplikasi Camtasia untuk Teknik presentasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan para siswa dalam pembuatan tugas yang akan dipresentasikan. Peserta dalam kegiatan pelatihan ini adalah semua siswa kelas XII SMA Negeri 5 Bone. Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan adalah memberikan informasi dan penerapan media pembelajaran Camtasia Studio. Materi yang diberikan saat pelatihan yaitu pengenalan, perancangan dan penerapan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam 3 tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

Kata kunci : *Camtasia, video, presentasi*

ABSTRACT

This community service activity using Camtasia Technology for Presentation Techniques at SMA Negeri 5 Bone Students aims to make students become quality students and to increase student motivation to be higher so that they have a sense of pleasure in doing the assigned tasks. This activity introduces Camtasia application technology for presentation techniques that can be used to improve students' abilities in making assignments to be presented. Participants in this training activity were all grade XII students of SMA Negeri 5 Bone. The method used to achieve the goal is to provide information and the application of Camtasia Studio learning media. The materials given during the training are introduction, design and implementation. The implementation is carried out in 3 stages, namely the preparation, implementation and evaluation stages.

Key words: *Camtasia, video, presentation*

PENDAHULUAN

Diantara sekian banyak faktor yang berkaitan dengan penyelenggaraan pendidikan pada tingkat SLTA, salah satu komponen yang menentukan dalam upaya peningkatan mutu sumber daya manusia adalah penguasaan teknologi informasi.

Namun, upaya penguasaan teknologi informasi sering kali terkendala oleh banyak faktor, baik yang bersifat internal maupun bersifat eksternal. Faktor eksternal terutama disebabkan oleh keterbatasan sarana dan prasarana yang mendukung, kondisi sekolah, terbatasnya akses komunikasi,

kurangnya tenaga pengajar, keterbatasan sumber belajar dan minimnya pendanaan.

Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan pelatihan kepada para siswa dalam memanfaatkan komputer terutama penggunaan aplikasi *Camtasia untuk Teknik presentasi*. Pelatihan ini diharapkan berdampak positif terhadap kemampuan siswa yang meliputi keterampilan penguasaan aplikasi *Camtasia* sebagai bagian dari profesionalismenya dalam rangka menghasilkan luaran siswa yang memiliki kompetensi dasar yang handal.

Tabel 1. Analisis Situasi

No	Bidang	Permasalahan	Solusi
1	Teknologi Informasi	Masih Minimnya informasi mengenai Teknik presentasi untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan siswa dalam membuat tugas yang akan dipresentasikan	Pelatihan pemanfaatan teknologi Camtasia



Gambar 1. Tim beserta Siswa Siswi SMA Negeri 5 Bone

RUMUSAN MASALAH

Masalah pokok yang akan diselesaikan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah masih minimnya informasi mengenai Teknik presentasi untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan siswa dalam membuat tugas yang akan dipresentasikan di SMA Negeri 5 Bone. Oleh karena itu diperlukan berbagai media pembelajaran yang tepat dan relevan, salah satunya adalah media pembelajaran kooperatif dengan pemanfaatan Camtasia Studio.

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh mitra yaitu SMA Negeri 5 Bone, maka solusi yang ditawarkan adalah :

1. Pelatihan pemanfaatan teknologi Camtasia Studio untuk memotivasi minat siswa.
2. Target yang dicapai dalam pengabdian ini adalah tersedianya media perangkat tugas presentasi dengan kombinasi Camtasia Studio yang sudah dibuat oleh para siswa.

METODE

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan adalah memberikan informasi tentang pemanfaatan teknologi Camtasia studio untuk teknik presentasi.

Materi yang diberikan saat pelatihan berupa pengenalan, perancangan dan penerapan. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap pertama adalah tahap persiapan. Dalam tahap ini tim melakukan survei pendahuluan untuk mengetahui kondisi target kegiatan dengan menganalisis kondisi tempat yang akan digunakan, kondisi peserta yang akan diberikan pelatihan, dan menyusun rancangan kegiatan yang akan dilakukan. Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan. Tim melakukan pelatihan pemanfaatan teknologi *Camtasia studio*

sebagai Teknik presentasi ditujukan untuk siswa siswa SMA Negeri 5 Bone.

Tahap ketiga adalah evaluasi. Evaluasi kegiatan ini dilakukan terhadap proses kegiatan.

Evaluasi berkaitan selama kegiatan berlangsung dari tahap persiapan sampai tahap pelaksanaan, yang meliputi keadaan sekolah, kehadiran peserta pelatihan, antusias peserta saat mengikuti kegiatan, dan saran atau kritik terhadap kegiatan.

Waktu pelaksanaan kegiatan selama bulan April sampai Juni tahun 2022, mulai dari observasi daerah mitra hingga pembuatan laporan. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Bone, yang beralamat di, Jl. Poros Maros - Soppeng, Patangkai, Kec. Lappariaja, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan.

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan tanggal 9 Juni 2022. Adapun partisipasi mitra dalam hal ini adalah pihak SMA Negeri 5 Bone. dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat antara lain: 1) Partisipasi dalam perencanaan dan pengambilan keputusan.; 2) Partisipasi dalam pelaksanaan, meliputi: penyediaan tempat, kegiatan administrasi, koordinasi dan penjabaran program. Partisipasi dalam pelaksanaan merupakan kelanjutan dalam rencana yang telah digagas sebelumnya baik yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan maupun tujuan.; 3) Partisipasi dalam evaluasi. Partisipasi dalam evaluasi ini berkaitan dengan pelaksanaan program yang sudah direncanakan sebelumnya

PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini dilakukan oleh tim pelaksana sebanyak 3 orang yang terdiri dari 2 orang dosen sebagai pemateri dan 1 orang mahasiswa sebagai tenaga teknis. Berdasarkan pengamatan langsung dan melakukan tanya jawab kepada para peserta pelatihan selama kegiatan berlangsung, kegiatan PkM ini memberikan hasil sebagai berikut: Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa tentang Teknik Presentasi menggunakan Teknologi Camtasia.

Camtasia adalah *software* (perangkat lunak) yang dikembangkan oleh *TechSmith Corporation*. *Camtasia* ini sendiri digunakan untuk merekam semua aktivitas yang ada pada *desktop* komputer. *Software* ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan *learning*. *Camtasia* adalah suatu perangkat lunak yang bisa merekam aktivitas yang ada pada desktop komputer. *Camtasia studio* merupakan aplikasi utama dari *Camtasia Corporation*. Didalamnya terdapat semua fungsi utama *Camtasia Studio Application (camtasia recorder, camtasia menu maker, camtasia theater)* selain itu juga terdapat menu *timeline* untuk mengedit video, memberikan *transisi, title* (judul), *sound*, kuis, sampai mengeksplor video Adapun Menu-menu yang terdapat pada *camtasia studio 8*, antara lain: menu File yang berisi: a. New Project : Membuat lembaran project baru; b. Open Project : Membuka project yang sudah pernah dibuat; c. Recent Project/Recording: Project/recording yang pernah dibuat sebelumnya; d. Save Project: Menyimpan project; e. Save as Project: Menyimpan project dengan nama lain; f. Record camera: Merekam layar untuk membuat tutorial; g. Impor media: Mengimpor media yang sudah jadi untuk proses pengeditan. Menu Edit, berisi: a. Undo : Membatalkan proses /perintah proses; b. Redo : Mengembalikan proses yang pernah dibatalkan; c. Add to timeline : Menambahkan media pada timeline untuk proses edit; d. Cut selection : Memotong video; Menu View: a. Story board : Tampilan dalam bentuk story board (untuk meyisipkan Transitions); Timeline : Untuk mengedit project anda seperti memotong klip, menambahkan, mengedit sound dsb; b. Full screen:Memperbesar tampilan

penuh;c. Zoom in : Memperbesar tampilan;d. Zoom out : Memperkecil tampilan. Dalam Camtasia 8 ini memiliki beberapa aplikasi antara lain:Camtasia recorder, dimana Camtasia recorder adalah sebuah komponen screen recording sederhana yang powerfull untuk mengcapture pergerakan kursor. Dengan fitur Camtasia studio recorder, anda dapat : a) Merekam semua atau beberapa bagian pada layer (screen) seperti menekan mouse dan tombol, b) Merekam suara pada mikrofon dan aplikasi audio seperti efek suara, menekan mouse, mengetik dengan keyboard; c) Menggambar dan highlight pada screen dengan menggunakan screen pada; d) Merekam keterangan gambar pada ScreenDraw, menggunakan hotkeys untuk memperkecil (zoom out) dan memperbesar (zoom in).

Seluruh siswa terlihat sangat antusias saat pelatihan berlangsung. Hal ini dikarenakan *camtasia studio* adalah sesuatu yang baru bagi siswa. Beberapa dari siswa juga antusias bertanya jika kurang mengerti. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema *pelatihan pemanfaatan camtasia untuk Teknik presentasi* berjalan dengan lancar



Gambar 2 Penyampaian materi PkM

SIMPULAN

Secara keseluruhan kegiatan

pengabdian masyarakat ini dirasa telah memberi kontribusi positif sebagai upaya untuk menciptakan siswa sebagai peserta didik yang berkualitas dan membawa suasana

menyenangkan di setiap penyajian tugas mereka. Kegiatan ini telah berjalan dengan baik dan dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Materi media pembelajaran berbasis IT *Camtasia studio* bertujuan untuk mengoptimalkan belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi peserta didik menjadi lebih tinggi, sehingga mempunyai rasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. 2. Para siswa sangat antusias dalam pelaksanaan kegiatan dan mulai termotivasi untuk menghadiri kegiatan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, edukatif dan menyenangkan (PAIKEM) di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami mengucapkan terima kasih Bapak Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Bone yang telah memberikan kami kesempatan untuk melakukan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyasa, E. 2007. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sukri. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Darul Azhar Aceh Tenggara*. Tesis. IAIN Sumatera Utara.
- Watson, M. (2008). *Developmental discipline and moral education*. Dalam Nucci, LP., & Narvaez, D.

(Penyunting). Handbook of moral and character. New York: Routledge.