

## Pembuatan Bahan Ajar yang Menarik Bagi Guru SMP Bina Cipta Palembang Menggunakan Software Camtasia

<sup>1</sup>\*Eko Setiawan, <sup>2</sup>M. Ridho Ardiansyah, <sup>3</sup>Mellani Rivana, <sup>4</sup>Anni Dwi Putri

Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech<sup>1,2,3,4</sup>

\*Email: eko.setiawan@palcomtech.ac.id

### ABSTRAK

Dunia pendidikan mengalami banyak tantangan dan penyesuaian pelaksanaan sejak pandemi Covid-19 melanda dunia dan khususnya Indonesia. Pembatasan pertemuan tatap muka, pembelajaran jarak jauh atau melalui media daring menjadi salah satu solusi yang diberikan oleh pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Riset, Teknologi dan Kebudayaan. Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau daring, tenaga pendidik tetap wajib menyediakan dan menyampaikan bahan ajar yang berkualitas agar peserta didik tidak tertinggal dalam hal pengetahuan serta pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Guru-guru SMP Bina Cipta Palembang menemukan beberapa kendala yaitu kurangnya pengetahuan bagaimana cara membuat materi atau bahan ajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Untuk itu, tim dosen dan mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan. Aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembuatan bahan ajar yang interaktif adalah Camtasia. Metode yang digunakan dalam pelatihan dan penyampaian materi pengabdian adalah praktek dan tanya jawab dengan tetap menerapkan protokol kesehatan Covid-19. Kegiatan pengabdian ini berlangsung sangat baik, dari antusias peserta kegiatan dan hasil evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan yang mencapai 82%. Artinya pelaksanaan kegiatan, penyampaian materi yang dilakukan serta pendampingan oleh tim pelaksana kegiatan sudah dilakukan dengan sangat baik. Setelah mengikuti kegiatan pengabdian ini diharapkan peserta dapat mengembangkan materi yang didapatkan.

**Kata kunci** : bahan ajar, video pembelajaran, camtasia

### ABSTRACT

*The world of education has experienced many challenges and adjustments to implementation since the Covid-19 pandemic hit the world and especially Indonesia. Restrictions on face-to-face meetings, distance learning or through online media are one of the solutions provided by the government through the Ministry of Education, Research, Technology and Culture. In the implementation of distance or online learning, educators are still required to provide and deliver quality teaching materials so that students are not left behind in terms of knowledge and learning in accordance with the applicable curriculum. The teachers of Bina Cipta Junior High School Palembang found several obstacles, namely the lack of knowledge on how to make interactive and interesting teaching materials or materials for students. For this reason, a team of lecturers and students of the PalComTech Institute of Technology and Business carried out community service activities in the form of training. An application that can be used as a medium for making interactive teaching materials is Camtasia. The method used in training and delivering service materials is practice and question and answer while still implementing the Covid-19 health protocol. This service activity took place very well, from the enthusiasm of the activity participants and the results of the evaluation carried out after the activity which reached 82%. This means that the implementation of activities, the delivery of materials carried*

out and assistance by the activity implementation team have been carried out very well. After participating in this service activity, it is hoped that participants can develop the material obtained.

**Key words:** teaching materials, learning videos, camtasia

## PENDAHULUAN

Sejak dilanda Pandemi Covid-19, pelaksanaan sistem Pendidikan di Indonesia khususnya mengalami beberapa penyesuaian diantaranya metode belajar jarak jauh atau daring dan pertemuan tatap muka terbatas. Tenaga pendidik dituntut untuk bisa beradaptasi mengatasi situasi Pendidikan saat ini. Media pembelajaran disesuaikan agar sistem Pendidikan untuk para siswa tetap dapat terlaksana sebagaimana mestinya sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Untuk itu diharapkan tenaga pendidik dalam hal ini guru untuk memiliki inovasi dan pengembangan diri agar tugas sebagai tenaga pendidik dapat terlaksana.

Sejak diberlakukannya metode pembelajaran jarak jauh atau daring yang kemudian dilanjutkan dengan pertemuan tatap muka terbatas, terdapat beberapa hambatan yang terjadi seperti pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hambatan yang Dihadapi Guru dalam Belajar dari Rumah

|  |        |
|--|--------|
| Kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat digital  | 67,11% |
| Ketersediaan sarana dan prasarana yang dimiliki siswa (perangkat digital, akses internet)            | 29,45% |
| Faktor dukungan internal (komitmen, motivasi, kedisiplinan, dll)                                     | 14,47% |
| Faktor dukungan lingkungan siswa (orang tua, anggota keluarga lain, dll)                             | 9,72%  |
| Tidak ada kendala  | 3,14%  |
| Faktor dukungan lingkungan guru (ketersediaan waktu, kondisi keluarga yang lain, pihak sekolah, dll) | 3,04%  |
| Tidak dapat mengamati perkembangan siswa   | 0,40%  |
| Lainnya  | 0,20%  |

Sumber : Analisis Survey Cepat Pembelajaran Dari Rumah dalam Masa Pencegahan Covid 19, Kemdikbud April 2020

Berdasarkan data pada Tabel 1, ditemukan hasil bahwa 67,11% guru mengalami hambatan dalam mengoperasikan perangkat digital dimana perangkat digital ini merupakan faktor penting yang mendukung agar sistem pembelajaran jarak jauh/online bisa dilaksanakan sebagaimana mestinya. Perangkat digital seperti personal computer (PC), smartphone, tablet, laptop dll merupakan alat bantu agar tenaga pendidik atau guru dapat menjalankan kegiatan belajar mengajar ditengah situasi pandemi Covid-19 seperti sekarang ini. Pada perangkat digital terdapat banyak aplikasi yang dapat membantu guru membuat bahan ajar guna menjalankan kegiatan belajar mengajar dengan penyesuaian yang di instruksikan oleh Kementerian Pendidikan.

Salah satu aplikasi yang dapat dijadikan alat bantu dalam membuat bahan ajar atau materi adalah Camtasia. Camtasia dipilih karena kemudahan aplikasi ini dalam membuat bahan ajar atau materi dalam format multimedia. Camtasia adalah sebuah *tools* untuk editing dan membuat video yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara daring maupun luring mulai dari *editing* video ucapan hingga media video presentasi. Camtasia adalah *software* untuk *screen capturing*, *elearning authors*, *content creators*, video editing dan membagikan video yang dibuat melalui satu aplikasi. Camtasia dapat digunakan oleh guru-guru SMP Bina Cipta Palembang untuk memproduksi bahan ajar atau materi dalam bentuk video. Nantinya video bahan ajar ini bisa didistribusikan kepada siswa secara luring maupun daring.

Untuk mengoperasikan *software* seperti Camtasia, kurangnya kemampuan

para guru menjadi tantangan tersendiri bagi pihak sekolah yang harus segera diatasi agar pembelajaran dapat dilakukan dengan maksimal.

### RUMUSAN MASALAH

SMP Bina Cipta Palembang merupakan salah satu sekolah menengah pertama swasta yang ada di kota Palembang. Beralamat di Jl. Bina Cipta No.18 Rt.22, Bukit Sangkal, Kec. Kalidoni, Kota Palembang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yayuk Indah Artanti selaku Kepala Sekolah SMP Bina Cipta Palembang diketahui bahwa Guru mengalami kesulitan untuk membuat bahan ajar yang menarik minat peserta didik untuk belajar. Selain itu, kurangnya pengetahuan guru-guru SMP Bina Cipta Palembang tentang bagaimana menggunakan aplikasi digital yang tepat untuk membuat bahan ajar/materi belajar.

### METODE

Metode yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Bina Cipta Palembang dengan ceramah dan pendampingan pada peserta terkait dengan materi *recording* dan *editing video* menggunakan Camtasia. Kegiatan berlangsung selama empat hari, yakni tanggal 21 April 2022 sampai dengan tanggal 24 April 2022. Berikut ini adalah tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian antara lain sebagai berikut:

a. Persiapan

Tahapan pertama dimulai dengan melakukan observasi kebutuhan mitra, yang selanjutnya dilakukan pendataan kebutuhan seperti perangkat keras maupun perangkat lunak yang dibutuhkan dalam kegiatan pengabdian.

b. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan penyampaian materi pengenalan aplikasi Camtasia yang selanjutnya diperkenalkan cara *recording* dan *editing video*,

kemudian peserta melakukan praktik langsung yang didampingi oleh tim pelaksana kegiatan pelatihan.

c. Evaluasi Kegiatan

Tahapan evaluasi dilakukan bertujuan untuk mengukur keberhasilan kegiatan pengabdian dengan cara menyebarkan kuesioner kepada peserta.

d. Pembuatan Laporan Kegiatan

Tahapan akhir dalam kegiatan pengabdian ini adalah pembuatan laporan kegiatan sebagai bukti bahwa kegiatan telah berlangsung dengan baik.

### PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada mitra, guru-guru SMP Bina Cipta Palembang belum pernah menggunakan aplikasi Camtasia sebelumnya. Adapun perangkat yang digunakan adalah seperangkat Laptop. Semua Laptop yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan sudah diinstal Camtasia versi 8.0. Selanjutnya tim pelaksana membuat modul materi seputar cara *recording* dan *editing video* menggunakan Camtasia yang nantinya akan digunakan sebagai panduan untuk praktik.

Pada hari kedua pelaksanaan kegiatan yang diadakan pada 22 April 2022, diikuti oleh 11 peserta kegiatan pengabdian yang kesemuanya adalah guru SMP Bina Cipta Palembang. Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi tentang dasar-dasar penggunaan aplikasi Camtasia dan langkah-langkah melakukan *recording* dan *editing video*. Gambar 2 menunjukkan penyampaian materi kegiatan yang dilakukan oleh tim pelaksana.

Setelah diberikan materi, dilanjutkan dengan pendampingan praktik materi yang telah disampaikan sebelumnya. Peserta kegiatan pengabdian dibimbing dan didampingi untuk mengikuti setiap langkah dalam penggunaan aplikasi Camtasia.



Gambar 2 Pembimbingan penggunaan aplikasi Camtasia

Setelah praktik, dilakukan sesi tanya jawab untuk melihat tingkat pemahaman dari peserta pelatihan. Diakhir sesi, para peserta kegiatan pengabdian diberikan pertanyaan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, Gambar 3 sampai Gambar 6 menunjukkan hasil kuesioner yang dibagikan kepada peserta.

Pengukuran kali ini menggunakan 3 pertanyaan yang diberikan kepada 11 peserta kegiatan pengabdian. Pertanyaan yang diberikan berupa bagaimana penyampaian materi kegiatan, isi dari materi yang disampaikan serta bimbingan yang dilakukan oleh pemateri dan tim pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat selama kegiatan berlangsung. Rata-rata persentase dari hasil kuesioner tersebut adalah :

- Sangat baik : 82 %
- Baik : 12%
- Cukup Baik : 6 %
- Kurang baik : 0 %

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan kegiatan pengabdian kali ini terlaksana dengan sangat baik, pendampingan yang dilakukan sangat baik dan penyampaian materi yang disampaikan juga sangat baik dengan rata-rata presentase sangat baik yang didapatkan sebanyak 82%.



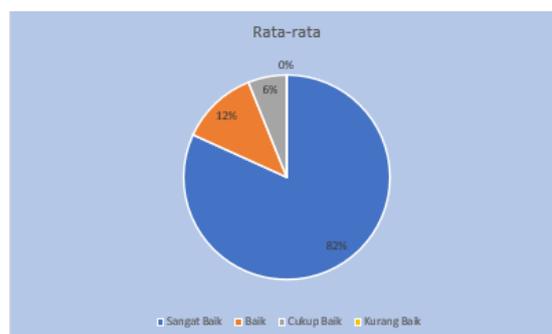
Gambar 3 Hasil kuisisioner pertanyaan pertama



Gambar 4 Hasil kuisisioner pertanyaan kedua



Gambar 5 Hasil kuisisioner pertanyaan ketiga



Gambar 6 Rata-rata hasil kuisisioner

### SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMP Bina Cipta Palembang telah terlaksana dengan baik, dari antusias peserta kegiatan dan hasil evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan yang mencapai 82%. Ini berarti pelaksanaan kegiatan, penyampaian materi yang dilakukan serta pendampingan oleh tim pelaksana kegiatan sudah dilakukan dengan sangat baik. Setelah dilaksanakannya kegiatan ini diharapkan para guru dapat mengembangkan materi yang telah disampaikan seperti membuat bahan ajar dengan format video menggunakan aplikasi Camtasia.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech dan SMP Bina Cipta Palembang yang telah memberi dukungan terhadap keberhasilan kegiatan pengabdian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arkeman, H., Kartini, K. and Widyatama, H. G. (2020) 'Penyuluhan Dengan Metode Ceramah Dan Media Digital Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Demam Berdarah', *JUARA: Jurnal Wahana Abdimas Sejahtera*, pp. 109–121. doi: 10.25105/juara.v1i2.5636.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H. and Widuroyekti, B. (2020) 'Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Sinestesia*, 10(1), pp. 41–48.
- Muhammad, H. (2020) 'Menyiapkan Pembelajaran di Masa Pandemi: Tantangan dan Peluang', *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, pp. 1–22.
- Nuari, F., Ardi, H. and M.Hum (2014) 'Using Camtasia Studio 8 To Produce Learning Video to Teach English Through E-Learning', *Jelt*, 3(September), pp. 1–9.