

PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI CAMTASIA DAN AUDACITY

Dedi Leman¹, Cindy Paramitha Lubis²

¹Universitas Potensi Utama Medan, dedileman280889@gmail.com, Medan, Indonesia

²Universitas Potensi Utama Medan, cindyparamitha96@gmail.com, Medan, Indonesia

Informasi Makalah

Submit : Juni 12, 2021
Revisi : Juli 27, 2021
Diterima : Agustus 30, 2021

Kata Kunci :

Media Pembelajaran
Animasi
Kreatif dan Inovatif

Abstrak

Pembelajaran yang baik terkadang dikaitkan dengan adanya fasilitas yang ada di sekolah, sekolah yang memiliki fasilitas yang baik dan memadai belum tentu memiliki guru yang kreatif dan inovatif, guru terkadang memiliki keterbatasan dalam mengolah informasi dan juga mempresentasikan konsep materi terutama pembelajaran yang bersifat abstrak di dalam kelas, masih banyak ditemui guru dalam penyampaian pembelajaran masih konvensional, dimana masih banyak ditemui guru tidak memanfaatkan media baru dalam sarana pembelajaran di kelas, merupakan pelajaran yang banyak berisi uraian materi sehingga tidak menarik dan akan membuat jenuh, mengantuk, sehingga menjadikan pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang efektif. Hasil kegiatan ini menunjukkan 95 % guru dapat membuat Media Pembelajaran Video memiliki nilai lebih dibanding bahan pembelajaran tercetak biasa, media pembelajaran Video mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan Animasi, Suara, grafik dan teks, penggunaan media yang cocok dalam pembelajaran akan memberikan pengaruh bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Abstract

Good learning is sometimes associated with the existing facilities in schools, schools that have good and adequate facilities do not necessarily have creative and innovative teachers, teachers sometimes have limitations in processing information and also presenting material concepts, especially abstract learning in the classroom. , there are still many teachers found in the delivery of conventional learning, where there are still many teachers who do not use new media in classroom learning facilities, are lessons that contain a lot of material descriptions so that they are not interesting and will make them bored, sleepy, thus making the implementation of learning less effective. The results of this activity show that 95% of teachers can make Video Learning Media have more value than ordinary printed learning materials, Video learning media is able to activate students to learn with high motivation because of their interest in multimedia systems that are able to present animation, sound, graphics and text displays, the use of suitable media in learning will have an influence on students in understanding the material presented by the teacher

1. Pendahuluan

Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Krisis benar-benar datang tiba-tiba, pemerintah di belahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang pahit menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan untuk menyelamatkan hidup atau tetap harus membuka sekolah dalam rangka *survive* para pekerja dalam menjaga keberlangsungan ekonomi. Ada dua dampak bagi keberlangsungan pendidikan yang disebabkan oleh pandemi Covid-19. Pertama adalah dampak jangka pendek, yang dirasakan oleh banyak keluarga di Indonesia baik di kota maupun di desa.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar, pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar guru sebagai fasilitator, pembelajaran yang baik terkadang dikaitkan dengan adanya fasilitas yang ada di sekolah, sekolah yang memiliki fasilitas yang baik dan memadai belum tentu memiliki guru yang kreatif dan inovatif, guru terkadang memiliki keterbatasan dalam mengolah informasi dan juga mempresentasikan konsep materi terutama pembelajaran yang bersifat abstrak di dalam kelas, masih banyak ditemui guru dalam penyampaian pembelajaran masih konvensional, dimana masih banyak ditemui guru tidak memanfaatkan media baru dalam sarana pembelajaran dikelas, merupakan pelajaran yang banyak berisi uraian materi sehingga tidak menarik dan akan membuat jenuh, ngantuk, sehingga menjadikan pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang efektif.

Media Pembelajaran Video memiliki nilai lebih dibanding bahan pembelajaran tercetak biasa, media pembelajaran Video mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan Animasi, Suara, grafik dan teks, penggunaan media yang cocok dalam pembelajaran akan memberikan pengaruh bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dalam hal ini media pembelajaran berupa Video merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini berbentuk workshop. Sasaran program pengabdian kepada masyarakat tentang pemanfaatan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan audacity adalah guru di SMK Penerbangan PBD Sumatera Utara. Tempat pelaksanaan pengabdian masyarakat yaitu di laboratorium komputer SMK Penerbangan PBD Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan pada bulan Juli 2021. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Secara rinci tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut.

a. Tahap Persiapan

1. Melakukan observasi di SMK Penerbangan PBD Sumatera Utara untuk mengetahui permasalahan pembelajaran di sekolah pada masa covid 19
2. Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah SMK Penerbangan PBD Sumatera Utara untuk menjalin kerjasama kemitraan.
3. Tim bersama SMK Penerbangan PBD Sumatera Utara untuk

merumuskan solusi untuk mengatasi permasalahan.

4. Tim bersama SMK Penerbangan PBD Sumatera Utara menyusun jadwal pelaksanaan workshop di lab computer
5. Tim mempersiapkan bahan/materi untuk pelaksanaan workshop.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan workshop pemanfaatan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan audacity dibagi menjadi 2 sesi yaitu pemaparan materi dan pelatihan/praktek. Adapun rincian kegiatan workshop ini sebagai berikut:

1. Pemaparan materi tentang pengenalan pemanfaatan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan audacity sebagai sumber belajar.
2. Pemaparan materi tentang strategi mengintegrasikan pemanfaatan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan audacity dalam pembelajaran.
3. Melatih melakukan pemetaan kompetensi dasar yang dapat integrasikan dengan pemanfaatan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan audacity
4. Melatih merancang desain pembelajaran berbasis pemanfaatan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan audacity.
5. Melakukan simulasi pemanfaatan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan audacity

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi program pengabdian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana manfaat program dan dampaknya terhadap guru SMK Penerbangan PBD Sumatera Utara. Manfaat yang diharapkan yaitu meningkatnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan pembelajaran pembelajaran berbasis pemanfaatan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan

audacity. Dampak yang diharapkan dari program ini yaitu terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Setelah program pengabdian ini selesai, program ini dapat disebar luaskan kepada seluruh guru di SMK Penerbangan PBD Sumatera Utara oleh para peserta yang telah mengikuti workshop. Evaluasi dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta untuk mengetahui respon guru terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Selain itu, peserta juga diminta untuk mengumpulkan produk yang telah dihasilkan dari workshop. Hasil yang diharapkan berupa perangkat pemanfaatan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan audacity

Tabel 1 Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tanggal	Kegiatan	Tempat	Pemateri	Keterangan
20 Juli 2021	Mencari lokasi Abdimas ke Sekolah yang ada di Kota Medan	Sekolah di Kota Medan	Dedi leman, M.kom dan Cindy Paramitha Lubis	Menentukan Lokasi Abdimas
21 Juli 2021	Menentukan dan Menemukan Tempat Adimas dan Judul Abdimas yang diberikan ke sekolah	SMK Penerbangan PBD Sumut	Dedi leman, M.kom dan Cindy Paramitha Lubis	Menemukan Lokasi Abdimas
22 Juli 2021	Membuat Proposal Abdimas	SMK Penerbangan PBD Sumut	Dedi leman, M.kom dan Cindy Paramitha Lubis	Proposal Abdimas
23 Juli 2021	Mengajukan Proposal Abdimas Ke Prodi untuk ditandatangani oleh Dekan Fakultas		Dedi leman, M.kom dan Cindy Paramitha Lubis	Persetujuan Proposal Abdimas ke Prodi
23 Juli 2021	Menyerahkan Proposal Abdimas yang telah di tandatangani Dekan Fakultas dan Ketua LPPM Ke Bagian LPPM		Dedi leman, M.kom dan Cindy Paramitha Lubis	Penyerahan Proposal Abdimas Ke Bagian LPPM
25 Juli 2021	Membuat Modul materi Abdimas Untuk diberikan ke siswa SMK Penerbangan PBD Sumut		Dedi leman, M.kom dan Cindy Paramitha Lubis	Membuat Modul materi Abdimas
30 Juli 2021	Mengambil surat permohonan dan menyerahkan ke SMK Penerbangan PBD Sumut	SMK Penerbangan PBD Sumut	Dedi leman, M.kom dan Cindy Paramitha Lubis	Menyerahkan Surat Permohonan Ke sekolah
31 Juli 2021	Mengambil Surat Balasan izin pelaksanaan Abdimas dari SMK Penerbangan PBD Sumut untuk diserahkan ke bagian LPPM		Dedi leman, M.kom dan Cindy Paramitha Lubis	Menyerahkan Surat Balasan dari Sekolah ke LPPM
02 Agustus 2021	Mengambil Surat Tugas dan Daftar Hadir Peserta Abdimas di LPPM untuk Pelaksanaan Abdimas di SMK Penerbangan PBD Sumut		Dedi leman, M.kom dan Cindy Paramitha Lubis	Pengambilan Surat Tugas dan Daftar Hadir Peserta Abdimas
06 Agustus 2021 Jam 08.00 WIB s/d Selesai	Pelatihan Animasi pesawat dengan flash 8 Pada SMK Penerbangan PBD Sumut	SMK Penerbangan PBD Sumut	Dedi leman, M.kom dan Cindy Paramitha Lubis	Terlaksana
07 Agustus 2021	Mengambil Surat Keterangan selesai pelaksanaan abdimas di SMK Penerbangan PBD Sumut	SMK Penerbangan PBD Sumut	Dedi leman, M.kom dan Cindy Paramitha Lubis	Surat Keterangan Selesai
08 Agustus 2021	Membuat Laporan Kegiatan Abdimas		Dedi leman, M.kom dan Cindy Paramitha Lubis	Laporan Abdimas

Tabel 2 Jadwal Acara Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Waktu	Materi	Bentuk Kegiatan	Capaian Materi
1	09.00-09.10 WIB	Melakukan Perkenalan Kepada Peserta	Ceramah	Peserta Mengenal Pemateri
2	09.10-09.25 WIB	Menjelaskan Animasi	Ceramah, diskusi	Peserta Mengetahui camtasia dan audacity untuk membuat video pembelajaran
3	09.25-09.40 WIB	Menjelaskan dan Memberikan Bagian dari camtasia dan audacity	Ceramah, Praktek	Peserta Mengetahui Apa saja yang termasuk video pembelajaran
4	09.40-10.10 WIB	Menjelaskan dan menggunakan camtasia untuk membuat video dan audacity	Ceramah, Praktek, diskusi	Peserta Mengetahui dan Menggunakan camtasia dan audacity untuk membuat video pembelajaran
5	10.10-10.30 WIB	Latihan membuat camtasia untuk membuat video dan audacity	Ceramah, Praktek, diskusi	Peserta dapat menggunakan camtasia dan audacity untuk membuat video pembelajaran
6	10.30-10.50 WIB	Menjelaskan dan menggunakan fungsi animasi dan tools di camtasia dan audacity	Ceramah, Praktek, diskusi	Peserta Mengetahui dan Menggunakan camtasia dan audacity untuk membuat video pembelajaran
7	10.50-11.10 WIB	Soal Latihan membuat video dengan camtasia dan audacity	Ceramah, Praktek, diskusi	Peserta dapat menggunakan animasi untuk membuat camtasia dan audacity untuk membuat video pembelajaran
8	11.10-11.25 WIB	Menjelaskan dan menggunakan camtasia dan audacity	Ceramah, Praktek, diskusi	Peserta Mengetahui dan Menggunakan camtasia dan audacity untuk membuat video pembelajaran
9	11.35-12.00 WIB	Penutup	Ceramah	Peserta dapat Memanfaatkan camtasia dan audacity untuk membuat video pembelajaran

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “pemanfaatan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan audacity” dilaksanakan di SMK Penerbangan PBD Sumatera Utara. Kegiatan dilakukan pada tanggal 31 Juli 2021. Peserta kegiatan workshop adalah guru SMK Penerbangan PBD Sumatera Utara sebanyak 25 orang. Pelaksanaan workshop dibagi menjadi 2 sesi yaitu pemaparan materi dan latihan/praktek. Adapun rincian kegiatan workshop ini sebagai berikut :

a. Potensi pemanfaatan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia

Kegiatan workshop diawali dengan pemaparan topik tentang bagaimana memanfaatkan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan suara dengan menggunakan audacity. Tujuan unit ini yaitu peserta dapat mengetahui cara membuat video pembelajaran dengan baik dan benar sehingga siswa tertarik dan paham. Kegiatan diawali dengan mengidentifikasi dengan memutar video – video yang berkaitan dengan pembelajaran. Pemaparan materi tentang pemanfaatan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan audacity ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pemaparan Materi cara membuat video dengan camtasia

b. Dampak Kegiatan pembuatan video pembelajaran dengan camtasia dan audacity

Setelah mengikuti kegiatan workshop, peserta mengisi angket dan mengumpulkan produk desain pembelajaran memanfaatkan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan suara dengan menggunakan audacity. Kegiatan workshop pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengidentifikasi potensi memanfaatkan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan suara dengan menggunakan audacity dan merancang video pembelajaran . Berdasarkan hasil angket diperoleh informasi bahwa 88% peserta telah memahami tentang potensi memanfaatkan video pembelajaran dengan aplikasi camtasia dan suara dengan menggunakan audacity, 95% peserta menyatakan bahwa materi pelatihan bermanfaat dalam menunjang tugas sebagai seorang guru untuk merancang pembuatan video pembelajaran yang inovatif. dan beberapa kegiatan guru dapat ditunjukkan pada gambar gambar berikut ini



Gambar 2. Guru sedang membaca materi



Gambar 3. Guru isi absen kegiatan



Gambar 4. Guru membuat video pembelajaran

4.Simpulan

Pembelajaran yang baik terkadang dikaitkan dengan adanya fasilitas yang ada di sekolah, sekolah yang memiliki fasilitas yang baik dan memadai belum tentu memiliki guru yang kreatif dan inovatif, guru terkadang memiliki keterbatasan dalam mengolah informasi dan juga mempresentasikan konsep materi terutama pembelajaran yang bersifat abstrak di dalam kelas, masih banyak ditemui guru dalam penyampaian pembelajaran masih konvensional, dimana masih banyak ditemui guru tidak memanfaatkan media baru dalam sarana pembelajaran dikelas, merupakan pelajaran yang banyak berisi uraian

materi sehingga tidak menarik dan akan membuat jenuh, mengantuk, sehingga menjadikan pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang efektif. Hasil kegiatan ini menunjukkan 95 % guru dapat membuat Media Pembelajaran Video memiliki nilai lebih dibanding bahan pembelajaran tercetak biasa, media pembelajaran Video mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan Animasi, Suara, grafik dan teks.

5.Referensi

- Agustania, Anindita. (2014). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di Smk Negeri 1 Pengasih . Skripsi. Diakses 26 April 2019.
- Arsyad. (2004). Video pembelajaran. Diakses 26 April 2019.
- Batubara , Hamdan Husein). (2016). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Sd/Mi. Journal Homepage: [Http://Ojs.UniskaBjm.Ac.Id/Index.Php/Muallimuna](http://Ojs.UniskaBjm.Ac.Id/Index.Php/Muallimuna). Diakses 26 April 2019. Diakses 6 April 2019
- Dicky Candra Kurniawan1, Dedi Kuswandi2, Arafah Husna3. (2018).
- Ekawati , Ninda, Supurwoko, Daru Wahyuningsih. Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan Dalam Belajar Mandiri Materi Bunyi Siswa Sekolah Menengah Pertama. Pendidikan Fisika, Fkip, Uns. Diakses 6 April 2019. Diakses 28 April 2019
- Faqih Faldiansyah Pratama, Cecep E Rustana, Sunaryo1. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Pada

- Materi Listrik Arus Searah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma. Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal). Diakses 6 April 2019
- Handayani, Siska. (2018). Penerapan Media Video Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Membuat Pola Dasar Rok Secara Konstruksi Di Kelas X Tata Busana 3 Smk Negeri 6 Surabaya. Edisi Yudisium Periode Mei 2018, Hal 18-21. 21 Mei April 2019.
- Khasanah , Dea Nuril. Pratiwi , Ariska Endah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Ksdp Prodi S1 Pgsd “Konstelasi Pendidikan Dan Kebudayaan Indonesia Di Era Globalisasi. Diakses 6 April 2019.
- Maryono, Dwi & Budiyanto, Cucuk. (2018). The Development Of Video Learning To Deliver A Basic Algorithm Learning. Issn: 2549- 0389. Diakses 21 Mei April 2019.
- Muhammad Mustofa Yusuf*, Mohamad Amin, And Nugrahaningsi. (2017). Developing Of Instructional MediaBased Animation Video On Enzyme And Metabolism Material In Senior High School. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia. Diakses 24 Mei 2019.
- Mutia , Rita. Adlim, A. Halim. (2012). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan Dalam Belajar Mandiri Materi Bunyi Siswa Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia,. Diakses 6 April 2019. Diakses Diakses 24 Mei 2019.
- Vuspa, Lins In. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Mts Fatra Mandiri Plaju Palembang. 42-47 Issn: 2337-7623; Eissn: 2337-7615. Diakses 26 Mei 2019.
- Sadiman. (1986). Motivasi dan belajar. Diakses 6 April 2019. Sugiono. 2009. Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta Sugiono. 2013. Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: CV ALFABETA. Thomas Adi Tri Nugroho. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Keterampilan Proses Ipa Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi. Diakses 26 Mei 2019.
- Panje , Marius, Sihkabuden, Anselmus J. E Toenlio. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan. Diakses 6 April 2019. Diakses 6 April 2019
- Purwanti, Budi. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. 42-47 Issn: 2337-7623; Eissn: 2337- 7615. Diakses 27 Mei 2019.