

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CAMTASIA DAN OLIVE DALAM OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING

Andi Ichsan Mahardika^{1*}, Nuruddin Wiranda¹, Muhammad Arifuddin², M. Kamal¹,
Mila Erlina¹, Putri Yani¹

¹Program Studi Pendidikan Komputer FKIP, Universitas Lambung Mangkurat

²Program Studi Pendidikan Fisika FKIP, Universitas Lambung Mangkurat

*Email: ichsan_pfis@ulm.ac.id

Abstrak - E-learning telah menjadi tulang punggung bagi pendidikan jarak jauh di dunia khususnya dimasa pandemi Covid-19 dan masa New Normal. Hampir seluruh dunia pendidikan saat ini telah menerapkan e-learning dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa memiliki keterampilan dasar dan pengetahuan tentang literasi digital seperti video pembelajaran maka proses pembelajaran akan menjadi tertinggal. Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) saat ini telah menjadi kompetensi yang harus dimiliki oleh guru di era globalisasi. Hasil observasi terhadap guru tingkat SMA/MA di Kabupaten Balangan menunjukkan bahwa guru belum mampu membuat video pembelajaran untuk mereka gunakan dalam pembelajaran daring, para guru umumnya menggunakan video pembelajaran yang telah ada dari beberapa sumber online untuk digunakan sebagai media untuk menjelaskan materi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu guru mengatasi kendala dalam membuat video pembelajaran adalah dengan mengadakan kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan video pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan penerapan PKM ini dibagi dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan program, implementasi program dan evaluasi program. Setelah kegiatan ini terlihat bahwa guru sudah mampu mengoperasikan aplikasi Camtasia dan Olive dengan baik dan terstruktur meliputi cara penginstallan, memasukkan bahan ajar, editing, dan export/menyimpan video. Kegiatan pelatihan video pembelajaran menggunakan camtasia dan olive untuk optimasi pembelajaran daring ini diharapkan dapat meningkatkan skill/keterampilan guru dalam pembuatan video pembelajaran.

Kata kunci: video pembelajaran, Camtasia Video Editor, Olive Video Editor

LATAR BELAKANG

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menembus semua bidang kehidupan kontemporer termasuk bidang pendidikan. Guna memenuhi tantangan teknologi, berbagai negara mengadopsi teknologi baru untuk menggapai peluang pendidikan yang berkualitas. Pendidikan dewasa ini didominasi oleh generasi yang memiliki kesadaran teknologi. E-learning telah menjadi tulang punggung bagi pendidikan jarak jauh di dunia khususnya dimasa pandemi Covid-19 dan masa New Normal. Hampir seluruh dunia pendidikan saat ini telah menerapkan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran, tanpa memiliki keterampilan dasar dan pengetahuan tentang literasi digital seperti video pembelajaran maka proses pembelajaran akan menjadi tertinggal. *Technological Pedagogical Content*

Knowledge (TPACK) saat ini telah menjadi kompetensi yang harus dimiliki oleh guru di era globalisasi (Hidayati et.al, 2018).

Merujuk pada Pasal 10 (1) Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, seorang guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional. Namun nilai-nilai kompetensi tersebut sulit untuk diwujudkan, dengan banyaknya temuan kurangnya mutu penyelenggaraan pembelajaran. Tenaga pendidik tidak boleh hanya menguasai konten materi tetapi juga harus melek digital, menguasai metodologi pengajaran dengan sistem digital, penggunaan media pembelajaran digital, dan mereka dipersiapkan untuk menghadapi arus era masyarakat pendidian 5.0, arus revolusi yang menggabungkan teknologi fisik, digital dan

biologis yang berdampak pada semua disiplin ilmu, teknologi yang merevolusi proses pendidikan.

Wabah Covid-19 yang menyebabkan kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya berjalan normal secara tatap muka berubah menjadi belajar dari rumah (BDR) atau pembelajaran daring. Hal ini tentu memerlukan persiapan dan perencanaan pembelajaran oleh para guru agar proses belajar tetap efektif dan menyenangkan bagi siswa. Strategi pembelajaran di rumah dalam kondisi seperti ini tentunya sudah sangat tepat, Namun untuk efektivitas pembelajaran, tentunya perlu ada yang dipersiapkan sekolah dan guru-guru agar tetap proaktif dan kreatif dalam kegiatan belajar-mengajar sama efektifnya dengan tatap muka (Ariasih et al., 2020). Tentunya hal ini menuntut guru untuk mempersiapkan dan merencanakan proses pembelajaran agar proses pembelajaran tetap efektif dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital belum dimaksimalkan di era pandemi covid-19 (Indrawatiningsih & Hakim, 2021). Pada saat yang seperti inilah peran teknologi sangat dibutuhkan sebagai sarana dalam melakukan pembelajaran daring (Indrawatiningsih & Hakim, 2021). Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dapat membantu guru dan peserta didik karena dapat diakses secara online (Mahardika et al., 2021). Hasil studi survei yang telah dilakukan oleh tim pengusul selama proses pembelajaran daring terhadap 89 responden guru melalui google form menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa 0% sangat tinggi; 15,9% tinggi; 54,9 % sedang/ cukup; 20,7% rendah/ kurang; dan 8,5% sangat rendah. Demikian juga dengan tercapaian tujuan pembelajaran selama proses pembelajarannya daring 0% sangat tinggi; 14,6% tinggi; 62,2 % sedang/ cukup; 15,9% rendah/ kurang; dan 7,3% sangat rendah. Presentase

yang rendah pada kategori tinggi, bahkan 0% untuk kategori sangat tinggi baik pada motivasi belajar siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran selama masa BDR, hal terindikasi dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru yakni 61% menggunakan WA group; 31,7% menggunakan Google Classroom, sedangkan sisanya menggunakan media seperti facebook, schoology, telegram dan lainnya (Mahardika, 2020).

Pelaksanaan pembelajaran secara online kenyataannya masih menemui beberapa kendala. Hambatan ini telah berusaha diminimalisir oleh guru namun belum cukup efektif dalam mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan (Rahmatullah, & Tamami, 2020). Terlihat dilapangan bahwa guru belum menggunakan media dan video pembelajaran yang dikembangkan sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mereka inginkan dan kondisi lingkungan belajarnya. Sistem pembelajaran BDR yang diterapkan guru masih sebatas share materi dan share tugas. Hal inilah yang menyebabkan proses BDR tidak berjalan dengan efektif yang mengakibatkan terjadi kejenuhan pada diri siswa selama proses belajar bahkan mengarah kepada stress karena pemberian tugas yang berlebihan.

Hasil diskusi dengan rekan-rekan guru tingkat SMA/MA di Kabupaten Balangan menunjukkan bahwa guru belum mampu membuat video pembelajaran untuk mereka gunakan dalam pembelajaran daring, para guru umumnya menggunakan video pembelajaran yang telah ada dari beberapa sumber online untuk digunakan sebagai media untuk menjelaskan materi. Demikian halnya dengan sumber belajar atau referensi bagi siswa, guru umumnya memfoto buku ajar/ paket mereka untuk dishare dan dijadikan bahan diskusi. Hal ini tentu saja kurang menarik bagi siswa dan tidak mengembangkan keterampilan guru dalam

mendesain media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kondisi lingkungannya.

Sesungguhnya sangat besar peluang guru-guru untuk dapat membuat video pembelajaran yang menarik dengan berbekal smartphone atau laptop, akan tetapi kurangnya pelatihan dan pendampingan terhadap kegiatan pengembangan video pembelajaran masih terbatas dan tidak merata menyebabkan hal ini menjadi sulit dilakukan oleh guru-guru.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu guru mengatasi kendala dalam membuat video pembelajaran adalah dengan mengadakan kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan video pembelajaran. Dosen-dosen FKIP secara bersama-sama berkolaborasi dengan guru-guru di sekolah terutama guru-guru SMA/MA mitra PKM di Kabupaten Balangan Kalimantan Selatan mulai dari tahap perancangan skenario pembelajaran daring, membuat video pembelajaran, melakukan evaluasi pembelajaran daring. Program kemitraan masyarakat ini berpeluang meningkatkan kualitas dan kuantitas media pembelajaran guru, baik berupa video pembelajaran, modul/materi pembelajarannya interaktif, dan evaluasi pembelajaran secara daring, sehingga dapat menunjang pengembangan profesionalisme dan pedagogik. Dan ketika permasalahan terhadap rendahnya kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar inovatif atau melakukan inovasi pembelajaran maka secara langsung akan menyabkan rendahnya peningkatan mutu pembelajaran dan prestasi belajar siswa disebabkan kurangnya inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pentingnya inovasi dan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong Tim Dosen FKIP ULM untuk mengusulkan Program Kemitraan Masyarakat (PKM): *Pelatihan Pengembangan Video Pembelajaran bagi Guru di Kabupaten Balangan untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring*.

Madrasah Aliah (MA) Darussalam Awayan Kabupaten Balangan bersedia menjadi sekolah mitra dalam pelaksanaan PKM dengan menyiapkan tempat (tuan rumah), fasilitas penunjang, dan akses internet untuk terlaksana program, serta mempersiapkan peserta PKM baik dari guru internal MA Darussalam maupun mengundang guru-guru SMA/ SMP yang berdekatan dengan lokasi mitra.

Sekolah mitra yakni Madrasah Aliah (MA) Darussalam Awayan yang terletak di Jl. Masjid Darul Abrar, Awayan Hilir, RT. 02 Kec. Awayan, Kabupaten Balangan, Kalimantan Selatan. Sekolah mitra ini berjarak 174 km dari LPPM Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin dan termasuk daerah yang berbatasan dengan Kalimantan Tengah, hal menyebabkan akses informasi dan inovasi pembelajaran masih terbatas.

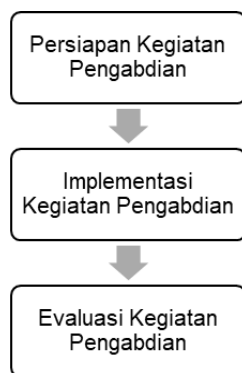
Secara umum banyaknya guru SMA/MA sederajat di Kabupaten Balangan termasuk juga guru-guru mitra di MA Darussalam Awayan lebih dari 90% belum pernah membuat video pembelajaran dan media pembelajaran interaktif untuk aplikasikan dalam pembelajaran daring. Ditambah dengan berlakunya kegiatan belajar dari rumah bagi selama masa pandemi covid-19 menunjukkan pentingnya program kemitraan masyarakat ini. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan video pembelajaran mengakibatkan terhambatnya dan kurang efektifnya pembelajaran daring yang dilakukan. Permasalahan tersebut merupakan permasalahan yang sangat mendesak untuk segera dicarikan solusinya.

Berdasarkan uraian di atas maka dipandang perlu untuk melakukan pengabdian masyarakat kepada guru-guru dengan judul PKM “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Camtasia dan Olive untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring”. Camtasia dapat digunakan untuk membuat

video pembelajaran yang berisi rekaman video dan juga narasi (Dewi et al., 2020; Nuari et al., 2014; Silva, 2012; Sulisty, 2017). Dengan menggunakan video pembelajaran dengan Camtasia dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar daripada siswa yang tidak menggunakan video pembelajaran (Sukmawati et al., 2020).

METODE PELAKSANAAN

Langkah-langkah pemecahan masalah dalam kegiatan PKM ini meliputi tiga tahapan seperti yang disajikan Gambar 1, yaitu mempersiapkan kegiatan, melakukan implementasi dan melakukan evaluasi setelah kegiatan berlangsung.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pemecahan Masalah

Pelaksanaan kegiatan penerapan PKM ini dibagi dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan program, implementasi program dan evaluasi program.

1. Tahap Persiapan Program Pengabdian

Penyusunan bahan Program Kemitraan Masyarakat (Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran) dan Rincian Program, serta melakukan komunikasi dan koordinasi dengan kepala sekolah mitra tentang pelaksanaan pelatihan.

2. Tahap Implementasi Kegiatan Pengabdian

Implementasi dilakukan di sekolah mitra yaitu MA Darussalam Awayan Balangan. Dalam pelaksanaan ini dilakukan pemberian materi dan tanya jawab tentang materi e-learning. Selanjutnya secara kelompok

dilakukan pembimbingan/ pendampingan dalam melakukan pengistalasi software/aplikasi, pembuatan skenario/ script naskah video pembelajaran, pengembangan video pembelajaran, editing dan finalisasi video pembelajaran, dan publish video pembelajaran.

3. Tahap Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Evaluasi dilakukan pada akhir pelatihan terhadap jumlah dan kualitas video pembelajaran yang telah terpublish.

Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 2 September 2021 bertempat di MA Darussalam Awayan Balangan yang diikuti oleh guru-guru sebanyak 15 guru dari berbagai bidang studi. Pelatihan dilaksanakan pada pukul 08:30 – 16:00 WITA. Pada tahap pelaksanaan kegiatan metode yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut: (a) memberikan penjelasan tentang aplikasi Camtasia dan Olive, (b) mengenalkan pengembangan video pembelajaran menggunakan Camtasia dan Olive, (c) diskusi dan pertukaran informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim pelaksana Pelatihan Video Pembelajaran Menggunakan Camtasia dan Olive Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring berjumlah 6 orang, yang terdiri dari satu orang ketua dan lima orang anggota pelaksana yang terdiri dari dua orang dosen program studi pendidikan komputer, satu orang dosen program studi pendidikan fisika dan tiga orang mahasiswa program studi pendidikan komputer.

Pada pelaksanaan pelatihan, TIM peneliti membagi dalam tiga sesi kegiatan, kegiatan pertama yakni penyampaian materi Video pembelajaran menggunakan Camtasia dan Olive untuk optimalisasi pembelajaran daring meliputi perencanaan media, pemilihan media, penggunaan media, evaluasi media pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan agar peserta memahami konsep utama video pembelajaran yang lebih sistematis dan

kompresensip sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, metode pembelajaran, serta sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Gambar 2 menampilkan foto saat pemateri menyampaikan materi.



Gambar 2. Sesi Kegiatan Penyampaian Materi Pelatihan

Pada kegiatan kedua seperti yang ditampilkan Gambar 2 dan Gambar 3, yakni pelatihan menggunakan camtasia dan olive video editor yang meliputi pengenalan aplikasi camtasia dan olive video editor, cara penginstalan, pengenalan fitur, cara editing dan cara export video bahan ajar digital interaktif.



Gambar 3. Penyampaian Materi mengenai Olive Video Editor



Gambar 4. Peserta Membuat Video Pembelajaran Menggunakan Camtasia dan Olive Video Editor

Setelah pemateri memberikan materi, peserta diberikan kesempatan untuk bekerja secara langsung membuat video pembelajaran menggunakan camtasia dan olive video editor secara berkelompok/ tim. Setelah peserta selesai membuat video pembelajaran menggunakan camtasia dan olive video editor, perwakilan kelompok guru/ peserta diminta untuk mempresentasikan hasil media yang telah mereka buat.

Pada Tahapan selanjutnya peserta diberikan kesempatan untuk bekerja secara individu membuat video pembelajaran menggunakan camtasia dan olive video editor sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru/ peserta seperti yang ditampilkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah dilaksanakan beberapa kegiatan yaitu: 1) Penyampaian Materi mengenai Camtasia dan Olive 2) Pelatihan membuat Video Pembelajaran menggunakan Camtasia dan Olive 3) Evaluasi Kualitas Video Pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa peserta yaitu guru sudah mampu mengoperasikan aplikasi Camtasia dan Olive dengan baik dan terstruktur meliputi cara penginstalan, memasukkan bahan ajar, editing, dan export/menyimpan video. Dengan adanya kegiatan Pelatihan Video Pembelajaran Menggunakan Camtasia Dan Olive Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring ini diharapkan dapat meningkatkan skill/keterampilan guru dalam pembuatan video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ariasih, N. K., Hartono, E., Marlinda, N. L. P. M., & Pratama, I. P. A. (2020). Pkm Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bersama Komunitas Guru Belajar Denpasar Berbasis Daring. *Seminar Nasional Aplikasi Iptek (SINAPTEK)*.

- Dewi, N., Adnyani, L., & Wahyuni, L. (2020). Describing Camtasia Video As Learning Media: An Analysis of Response in EFL Context. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(2), 165.
- Hidayati, N., Setyosari, P., & Soepriyanto, Y. (2018). Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru SOSHUM Setingkat SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 291-298.
- Indrawatiningsih, N., & Hakim, L. (2021). Peningkatan iptek guru TK melalui penggunaan aplikasi zoom untuk pembelajaran berbasis daring. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 4(2), 282.
- Mahardika, A. I. (2020). Interactive and Effective Online Learning during Covid-19 Pandemi. *Internasional Webinar by Education and Culture Attache Embassy of The Republic of Indonesia*.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- 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.
- Rahmatullah, R., & Tamami, F. (2020). Evaluasi Keterlaksanaan Pembelajaran Online Fisika SMA Pada Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of STEM Education*, 2(2), 71-83.
- Silva, M. L. (2012). Camtasia in the Classroom: Student Attitudes and Preferences for Video Commentary or Microsoft Word Comments During the Revision Process. *Computers and Composition*, 29(1), 1-22.
- Sukmawati, S., Saumi, T. F., & Nasrullah, A. (2020). Camtasia-assisted computer statistics application practicum learning video in online classes to improve students' mathematical understanding. *Journal of Physics: Conference Series*, 1657(1).
- Sulistya, D. A. (2017). Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Video Pembelajaran Camtasia Pada Materi Permukaan Bumi Dan Cuaca. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 154-166.