

## PELATIHAN PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI CAMTASIA

**Dian Ratna Sari\*, Median Agus Priadi, Ismah Fathimah**

Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

\*Email: dianratnasari@fkip.unila.ac.id

Naskah diterima: 10-05-2025, disetujui: 13-05-2025, diterbitkan: 14-05-2025

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v8i2.8950>

**Abstrak** - Implementasi teknologi dalam bidang pendidikan terus mengalami perkembangan, sehingga menuntut para tenaga pendidik untuk menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi tenaga pendidik dalam merancang dan mengembangkan video tutorial pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Camtasia*. Metode yang diterapkan dalam pelatihan ini terdiri dari *Planning, Organizing, Actualizing, Controlling* dan *Evaluating*. Adapun instrumen yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi lembar observasi serta angket, yang kemudian dianalisis dengan pendekatan deskriptif. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa pelatihan ini berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan peserta dalam menghasilkan video pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan tenaga pendidik dapat lebih optimal dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan adaptif.

**Kata kunci:** camtasia, pelatihan, video tutorial pembelajaran

### LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi telah menghasilkan perubahan fundamental dalam mekanisme penyampaian materi pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Digitalisasi dalam dunia pendidikan tidak hanya memperkenalkan pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran, tetapi juga merancang ulang pola interaksi antara pendidik dan peserta didik (Subekti, *et al*, (2025); Sihotang, 2025; Gradillas & Thomas, 2025). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang adalah penggunaan media video sebagai instrumen penyampaian materi yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta efektivitas pemahaman peserta didik.

Video tutorial telah terbukti sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif, karena mampu menyampaikan informasi secara sistematis dengan dukungan elemen visual dan audio yang memperjelas konsep yang disajikan (Hayati & Wikarya, 2025; Natasya & Rasmawan, 2025; Dressen-Hammouda &

Wigham, 2025). Pemanfaatan video dalam proses pembelajaran juga memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk mengakses materi sesuai dengan kebutuhan mereka, baik dalam lingkungan kelas maupun dalam pembelajaran mandiri. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan dalam pembuatan video tutorial pendidikan menjadi semakin esensial bagi pendidik, terutama dalam merespons tuntutan sistem pendidikan yang semakin mengadopsi teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.

*Camtasia* merupakan perangkat lunak yang banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan untuk menghasilkan video pembelajaran berkualitas tinggi (Juliandi & Rusijono, 2025). Dengan fitur-fitur seperti perekaman layar, pengeditan video, serta integrasi elemen interaktif, aplikasi ini memberikan kemudahan bagi pendidik dalam merancang konten edukatif yang lebih menarik dan efektif (Stinetorf, 2024; Bakri, *et al*, (2024). Penguasaan terhadap *Camtasia* memungkinkan pendidik untuk menyusun materi ajar yang tidak

hanya bersifat informatif tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran secara lebih dinamis.

Pelatihan dalam pembuatan video tutorial pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Camtasia* memiliki signifikansi yang besar dalam mendukung profesionalisme pendidik serta meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi (Basri, *et al.*, (2024)). Melalui program pelatihan ini, pendidik diharapkan tidak hanya memperoleh kompetensi teknis dalam pengoperasian aplikasi *Camtasia*, tetapi juga mampu mengintegrasikan prinsip-prinsip pedagogis dalam perancangan video tutorial. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih adaptif, inovatif, dan selaras dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Seiring dengan transformasi paradigma pembelajaran yang semakin mengedepankan teknologi, keberadaan pelatihan ini menjadi sangat krusial dalam memastikan bahwa pendidik memiliki kompetensi yang selaras dengan tuntutan zaman. Investasi dalam peningkatan keterampilan digital pendidik tidak hanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan mutu proses pembelajaran, tetapi juga melengkapi kesiapan mereka dalam menghadapi dinamika perkembangan teknologi pendidikan yang terus berubah (Carabregu-Vokshi, *et al.*, (2024); Sudarsono, *et al.*, (2025)). Dengan demikian, penyusunan program pelatihan harus dilakukan secara menyeluruh dengan pendekatan berbasis kebutuhan, di mana aspek pedagogis dan teknologi harus dipertimbangkan secara seimbang.

## METODE PELAKSANAAN

Pendekatan yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode pelatihan, dengan sasaran utama mahasiswa yang merupakan calon guru biologi. Instrumen yang digunakan dalam pelatihan ini mencakup

lembar observasi dan angket, yang kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai efektivitas pelaksanaan pelatihan serta dampaknya terhadap peserta. Adapun langkah pelaksanaan PkM ini adalah sebagai berikut:

### 1. Perencanaan (*Planning*)

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang secara cermat guna mencapai hasil yang optimal. Tahap awal mencakup analisis terhadap permasalahan yang dihadapi serta identifikasi kebutuhan masyarakat terkait pelatihan pengembangan video tutorial pembelajaran menggunakan aplikasi *Camtasia*. Pelatihan ini bertujuan untuk menyesuaikan diri dengan dinamika perkembangan teknologi serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang diselenggarakan.

Tahapan berikutnya mencakup instalasi aplikasi *Camtasia* yang akan digunakan dalam pelatihan, serta penyediaan panduan pelaksanaan guna memudahkan peserta dalam memahami prosedur dan tahapan pengembangan video tutorial pembelajaran secara sistematis. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta dapat mengembangkan keterampilan dalam produksi video pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan standar pendidikan modern.

### 2. Pengorganisasian (*Organizing*)

Struktur organisasi dalam pengembangan video tutorial pembelajaran yang selaras dengan bidang materi dan kebutuhan peserta memiliki peran krusial dalam menghasilkan produk yang optimal. Pada tahap ini, tim pelaksana menetapkan deskripsi tugas bagi setiap anggota sesuai dengan peran dan fungsinya masing-masing, yang mencakup aspek konten, desain visual, tata letak elemen grafis, serta pemilihan dan integrasi *background*. Pendekatan sistematis ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap komponen dalam video tutorial berkontribusi

terhadap efektivitas dan kualitas materi pembelajaran yang disampaikan.

### 3. Aktualisasi (*Actualizing*)

Dalam tahap pelaksanaan, tim penyelenggara mempresentasikan contoh produk video tutorial pembelajaran yang telah dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Camtasia* kepada peserta pelatihan. Selanjutnya, peserta diberikan arahan serta panduan yang sistematis mengenai tahapan dalam proses pengembangan video tutorial pembelajaran. Untuk meningkatkan efektivitas pelatihan, peserta kemudian dibagi ke dalam tujuh kelompok yang bertugas menerapkan langkah-langkah yang telah dijelaskan sebelumnya. Kegiatan ini telah dimulai pada tanggal 13 Januari 2025.

### 3. Pemantauan (*Controlling*)

Proses pemantauan dilaksanakan selama periode tiga bulan dengan frekuensi pertemuan sebanyak dua kali dalam sebulan. Pemantauan ini bertujuan untuk mengevaluasi *progress* dalam pengembangan video tutorial pembelajaran sebagai hasil dari kegiatan pelatihan, serta memastikan bahwa setiap tahapan yang dirancang telah terlaksana sesuai dengan standar yang ditetapkan.

### 4. Evaluasi (*Evaluating*)

Proses evaluasi dilaksanakan pada pekan terakhir pelatihan sebagai tahap akhir dalam menilai keberhasilan program. Pada tahap ini, dilakukan peninjauan terhadap produk akhir yang telah dikembangkan oleh peserta pelatihan, serta pencatatan aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi peluang peningkatan guna meningkatkan kualitas pelaksanaan program pada periode berikutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan melalui koordinasi dengan Forum Mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas

Lampung (Formandibula). Pelatihan diawali dengan sesi *brainstorming* yang berfokus pada urgensi penguasaan keterampilan dalam pengembangan video tutorial pembelajaran menggunakan aplikasi *Camtasia* bagi calon guru. Diskusi ini juga menekankan pentingnya pemanfaatan kemajuan teknologi dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selanjutnya, kegiatan memasuki tahap *actualizing*, di mana peserta mendapatkan materi yang mencakup tahapan sistematis dalam pengembangan video tutorial pembelajaran. Materi ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai teknik produksi video edukatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Beberapa tahapan *actualizing* yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

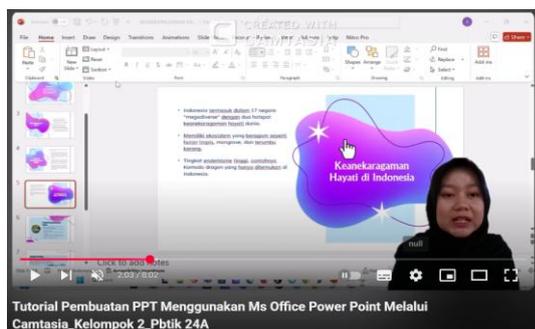
- Sesi 1: Pengenalan dasar video tutorial dan manfaatnya dalam pembelajaran.
- Sesi 2: Pengenalan *interface* dan fitur utama *Camtasia*.
- Sesi 3: Teknik dasar merekam layar dan mengedit video dengan *Camtasia*.
- Sesi 4: Penggunaan efek visual, teks, dan animasi untuk meningkatkan kualitas video.
- Sesi 5: Ekspor dan publikasi video tutorial ke berbagai *platform*.

Masing-masing kelompok mengembangkan video tutorial pembelajaran sesuai dengan pembagian konten pelatihan yang dibagikan. Kelompok 1 mengembangkan video tutorial pembuatan *Quiz* biologi menggunakan *Blooket*, kelompok 2 mengembangkan video tutorial pembuatan PPT Biologi menggunakan *Ms Power Point*, kelompok 3 mengembangkan video tutorial pembuatan PPT Biologi menggunakan *Prezi*, kelompok 4 mengembangkan video tutorial pembuatan infografis Biologi menggunakan *Canva*, kelompok 5 mengembangkan video tutorial pembuatan *Quiz* Biologi menggunakan *Kahoot*, kelompok 6 mengembangkan video tutorial

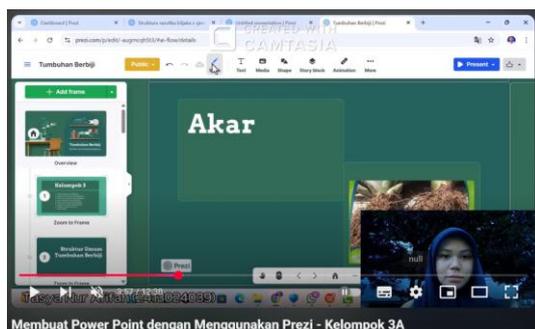
pembuatan Quiz Biologi menggunakan *Mentimeter*, kelompok 7 mengembangkan video tutorial pembuatan Quiz Biologi menggunakan Quiziz. Berikut ini produk hasil pengembangan dari masing-masing kelompok:



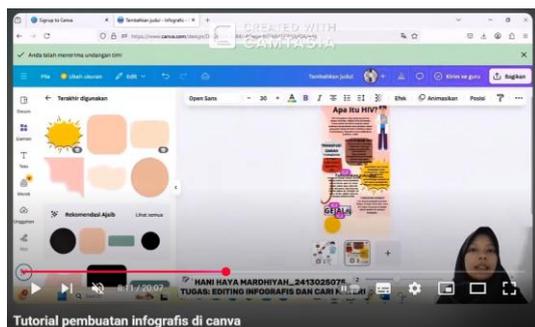
Tutorial pembuatan Quiz Biologi menggunakan Bloocket oleh kelompok 1  
**Gambar 1.** Produk dari Kelompok 1



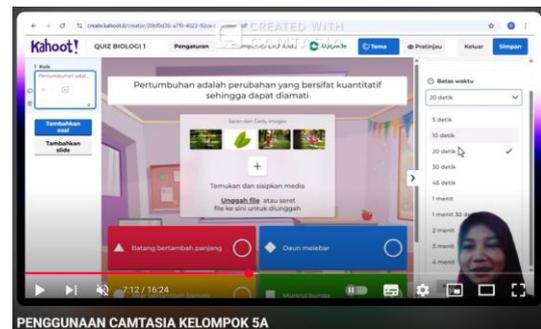
Tutorial Pembuatan PPT Menggunakan Ms Office Power Point Melalui Camtasia\_Kelompok 2\_Pbtik 24A  
**Gambar 2.** Produk dari Kelompok 2



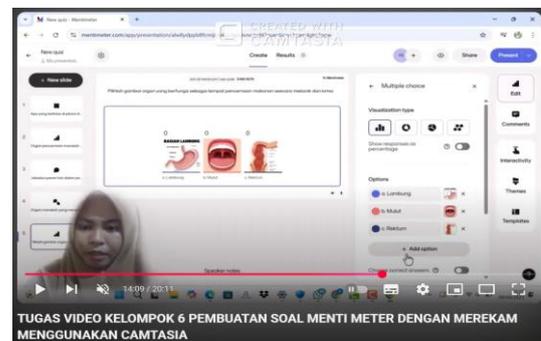
Membuat Power Point dengan Menggunakan Prezi - Kelompok 3A  
**Gambar 3.** Produk dari Kelompok 3



Tutorial pembuatan infografis di canva  
**Gambar 4.** Produk dari Kelompok 4



PENGUNAAN CAMTASIA KELOMPOK 5A  
**Gambar 5.** Produk dari Kelompok 5



TUGAS VIDEO KELOMPOK 6 PEMBUATAN SOAL MENTI METER DENGAN MEREKAM MENGGUNAKAN CAMTASIA  
**Gambar 6.** Produk dari Kelompok 6



KELOMPOK 7, PEMBUATAN TUTORIAL MEMBUAT KUIS MENGGUNAKAN QUIZIZ (PEMBELAJARAN BERBASIS TIK KELAS A)  
**Gambar 7.** Produk dari Kelompok 7

Video tutorial pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Camtasia* bertujuan untuk memperkaya variasi media pembelajaran bagi peserta didik. Hal ini didasarkan pada keberadaan berbagai fitur interaktif, desain yang atraktif, serta aksesibilitas yang tinggi dalam aplikasi tersebut. Selain itu, *Camtasia* merupakan perangkat lunak yang sesuai untuk digunakan oleh baik pemula maupun profesional dalam produksi video berkualitas tanpa memerlukan *software* dengan tingkat kompleksitas yang tinggi (Akmaludin, *et al.*, (2022); Leman & Lubis, 2021).

Berikutnya, pada tahap *controlling*, dilakukan pemantauan secara sistematis terhadap kemajuan dalam pengembangan video tutorial pembelajaran. Proses pemantauan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap tahapan telah dilaksanakan sesuai dengan standar yang ditetapkan. Selain itu, kegiatan ini juga diperkuat dengan sesi tanya jawab serta diskusi yang melibatkan mahasiswa calon guru, guna memberikan ruang bagi mereka untuk mengklarifikasi konsep, mengatasi kendala, serta meningkatkan pemahaman terkait produksi video tutorial pembelajaran. Berikut ini dokumentasi yang berkaitan dengan pelaksanaan tahap *controlling* dalam program pelatihan ini:



**Gambar 8.** Tahapan *Controlling*

Selanjutnya, tahap *evaluating* kemudian dilaksanakan sebagai bagian dari proses penilaian terhadap efektivitas program pelatihan. Pada tahap ini, dilakukan penyebaran angket guna mengukur persepsi peserta terhadap video tutorial pembelajaran yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil evaluasi, sebesar 63,5% responden menyatakan sangat setuju dan 36,5% responden menyatakan setuju bahwa kegiatan praktik dalam pelatihan ini memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam mengembangkan video tutorial pembelajaran menggunakan aplikasi *Camtasia*. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan video tutorial pembelajaran menggunakan aplikasi *Camtasia* berhasil dalam mendukung peningkatan kompetensi peserta dalam

pemanfaatan teknologi Pendidikan (Setiadi & Retnosari, 2025).



**Gambar 9.** Persentase Hasil Evaluasi Pelatihan

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan yang telah dilaksanakan merupakan pelatihan pengembangan video tutorial pembelajaran menggunakan aplikasi *Camtasia*, yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar bagi mahasiswa, khususnya mereka yang berada dalam program studi pendidikan biologi. Pelatihan ini dirancang agar mahasiswa memperoleh keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga dapat mempersiapkan diri sebagai calon pendidik di masa depan.

Selain itu, perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan dimanfaatkan secara optimal dan dapat diintegrasikan dengan baik dalam proses pembelajaran. Melalui pelatihan ini, diharapkan mahasiswa mampu mengembangkan kreativitas dalam produksi media pembelajaran, terutama dalam pembuatan video tutorial. Kegiatan ini juga berkontribusi dalam peningkatan literasi digital mahasiswa, serta mendukung pengembangan keterampilan yang relevan dengan tuntutan era digital.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terimakasih dan apresiasi yang mendalam kepada seluruh pihak yang berperan dalam penyelenggaraan kegiatan pelatihan ini, khususnya Universitas Lampung atas kontribusi dan dukungannya. Adapun kegiatan pelatihan ini terlaksana tanpa memperoleh pendanaan dari sumber eksternal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmaludin, A., Sihombing, E. G., Dewi, L. S., Arisawati, E., Rinawati, R., & Mustika, W. P. (2022). Peningkatan Kreativitas Video Editing dengan Camtasia bagi Karang Taruna RW. 07 Perwira, Bekasi Utara, Jawa Barat. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(2), 552-562.
- Bakri, A. P., Hakki, S., & Gamasari, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio pada Mata Kuliah Ilmu Tabligh. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 2206-2212.
- Basri, A., Rimbawan, R., Damayanti, L., Kuswanto, V., Gunawan, A. H., & Leo, G. A. (2024). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DAN CAMTASIA DALAM MEDIA PEMBELAJARAN. *PROFICIO*, 5(2), 945-948.
- Carabregu-Vokshi, M., Ogruk-Maz, G., Yildirim, S., Dedaj, B., & Zeqiri, A. (2024). 21st century digital skills of higher education students during Covid-19—is it possible to enhance digital skills of higher education students through E-Learning?. *Education and Information Technologies*, 29(1), 103-137.
- Dressen-Hammouda, D., & Wigham, C. R. A multimodal assessment grid to guide the design and evaluation of instructional video tutorials. In *Multimodal Literacy in English as an Additional Language in Higher Education* (pp. 89-126). *Routledge*.
- Gradillas, M., & Thomas, L. D. (2025). Distinguishing digitization and digitalization: A systematic review and conceptual framework. *Journal of Product Innovation Management*, 42(1), 112-143.
- Hayati, N., & Wikarya, Y. (2025). Penggunaan Media Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sulaman Bullion di Kelas XI KKBT 2 SMKN 8 Padang. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 1158-1162.
- Juliandi, J., Rusijono, R., & Khotimah, K. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian bagi Siswa Kelas XI SMK Sekolah Indonesia Kota Kinabalu Sabah Malaysia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 267-275.
- Leman, D., & Lubis, C. P. (2021). Pemanfaatan video pembelajaran dengan aplikasi Camtasia dan audacity. *J-Pemas-Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 20-28.
- Natasya, Q., Rasmawan, R., & Enawaty, E. (2025). Development of Video Tutorials for Making Learning Media Based on Augmented Reality on Ion Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(1), 1157-1165.
- Setiadi, B., Retnosari, D., & Rahman, A. (2025). Pemanfaatan Dan Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Media Pembelajaran Teknologi Multimedia untuk Siswa pada SMK Syuhada Teknologi Banjarmasin. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary*, 11(1).
- Sihotang, D. H. (2025). Urgensi Manajemen Pendidikan dalam Menghadapi Era Digitalisasi. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2536-2541.
- Stinetorf, A. (2024). Not Another PDF, please: Using ThingLink scenarios and Camtasia to build engaging virtual learning objects. *Journal of Learning Development in Higher Education*, (32).
- Subekti, Y. A., Haryati, T., & Wuryandini, E. (2025). Peran Digitalisasi Pendidikan terhadap Mutu Sekolah. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 397-403.
- Sudarsono, B. G., Bani, A. U., Sharyanto, S., Saputro, J., & Lestari, D. (2025). Meningkatkan Keterampilan Digital Melalui Pelatihan Pembuatan Website Statis di SMA Muhammadiyah 14 Jakarta. *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 3(1), 358-365.