

**PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN CAMTASIA STUDIO BAGI GURU MA'ARIF
JEMBER DI ERA PANDEMI**

Arifin Nur Budiono¹⁾, Miftahul Hakim²⁾, Benny Afandi³⁾

Universitas Islam Jember (UIJ), Indonesia

e-mail: budiononur05@gmail.com

ABSTRACT

The covid-19 outbreak that hit all parts of the world has an impact on all sectors of life, not least the education sector. Therefore, it becomes a challenge for the government, school institutions and educators to strive to be able to organize their education well and safely. One of the policies issued by the government is to organize in an online learning. So that all components of education are required to be able to adapt in the implementation of online learning. One of the skills needed is a learning medium that can support the activity. Therefore, this activity aims to train educators to create learning media using Camtasia Studio. This devotion is aimed at educators in the LP Ma'arif cabang Jember, especially in subdistrict Wuluhan. The results show that the creation of this video is very useful educators who are expected to have an impact on improving the quality of the video.

KEYWORDS: *Training, Video Tutorial, Camtasia Studio*

Accepted: August 15 2021	Reviewed: September 10 2021	Published: October 31 2021
-----------------------------	--------------------------------	-------------------------------

PENDAHULUAN

Virus corona atau lazim disebut dengan *novel Corona virus* telah merambah dengan sangat cepat ke berbagai negara di belahan dunia ini. Penyebaran ini diawali sejak akhir Desember 2019 di provinsi Hubei, kota Wuhan di negeri Cina. Selanjutnya virus ini berkembang di enam puluh lima negara pada bulan Februari 2020. Berdasarkan catatan WHO (*World health Organization*) bahwa per-tanggal 2 Maret 2020, jumlah penderita yang terinfeksi virus corona mencapai 90.308, sedangkan di negeri kita telah ditemukan dua orang yang terinfeksi virus corona tersebut (Yuliana, 2020).

Sebagaimana kita maklum, penyebaran ini menyasar hampir pada seluruh sektor kehidupan, tidak terkecuali pada dunia pendidikan. Pandemi virus corona memberikan dampak pada gelombang kejut di seluruh sistem pendidikan dalam skala global. Ketika virus menyebar, perintah untuk mengunci (*lockdown*) di

semua kota, wilayah dan semua negara diberlakukan di seluruh dunia. Sangat penting untuk tinggal di rumah, selalu menjaga jarak fisik dan melarang pertemuan yang lebih besar (Herwin dkk., 2020).

Demikian juga di negara kita, dampak yang nyata adalah, pemerintah memberikan kebijakan untuk menutup sementara proses pembelajaran di sekolah sebagai upaya untuk memutus mata rantai penyebaran virus tersebut. Kebijakan ini muncul sejak tanggal 16 Maret 2020 yang mengakibatkan peserta didik harus belajar berbasis *online* baik jenjang TK, SD/MI, SLTP, SLT dan PT (Andini & Widayanti, 2020; Faishol dkk., 2021; Muttaqin dkk., 2021). Hal ini merupakan suatu beban dan tanggung jawab seluruh elemen Pendidikan untuk memfasilitasi keberlangsungan proses pembelajaran. Oleh karena itu para pendidik yang bertanggung jawab pada domain pendidikan ini secara mendadak ditantang untuk tetap eksis dengan memperhatikan dua hal. *Pertama* para pendidik dihadapkan dengan usaha untuk menjaga kesehatan peserta didik, agar tidak terjangkit virus corona dan menjadi klaster baru kelompok pendidikan. Sedangkan yang kedua adalah para pendidik dihadapkan pada tantangan untuk tetap melaksanakan proses pembelajaran dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Upaya yang telah ditetapkan adalah dengan melaksanakan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) atau belajar dari rumah (Ansari & Ulva, 2021). Model pembelajaran daring ini menjadi pilihan yang tepat bagi pendidik untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien di era pandemi, sehingga pendidik dan peserta didik diharapkan bisa menjalankannya dengan baik (Junus dkk., 2021; Prasetyo dkk., 2021).

Pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang melibatkan individu atau peserta didik dalam rangka untuk memperoleh pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*) dan nilai-nilai positif (*positive value*) (Leman & Lubis, 2021). Dalam proses pembelajaran sendiri tidak luput dari penggunaan metode, model dan strategi yang harus dilakukan oleh pendidik sebagai cara yang harus digunakan untuk menambah efektivitas pembelajaran. (Dewi dkk., 2019) Sedangkan untuk memperoleh hal tersebut pendidik dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada. Ketersediaan sumber belajar dan kemampuan menggunakan sumber belajar di sebuah sekolah menjadi dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Artinya sekolah memiliki sumber belajar yang memadai, namun bila tidak didukung dengan kemampuan operasional yang cukup, maka proses pembelajaran juga tidak akan optimal.

Proses pembelajaran dari rumah dengan metode daring dibutuhkan suatu metode dan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pencapaian tujuan

belajar dengan optimal. Salah satunya adalah penggunaan video pembelajaran, sebagai sarana penyajian materi yang menarik dan efektif. Penggunaan media video dalam pembelajaran memiliki nilai lebih dibanding dengan penggunaan media biasa. Dalam video pembelajaran, pendidik dapat menampilkan materinya dengan berbagai bentuk animasi, audio, grafik, dan teks. Sehingga tampilan-tampilan ini akan meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa dalam belajar (Wahyuni dkk., 2021). Dalam situasi pandemi, penggunaan pembelajaran video melalui metode daring merupakan salah satu hal tepat untuk dilaksanakan (Ma'ruufah dkk., 2021)

Lembaga Pendidikan Ma'arif (LP Ma'arif) merupakan salah lembaga yang bergerak dalam bidang pendidikan dibawah naungan Nahdlatul Ulama'. Di kabupaten Jember, terdapat sekolah-sekolah atau lembaga yang tergabung dalam LP Ma'arif mulai dari tingkat *pre school* hingga SLTA. Dalam perubahan situasi yang sangat cepat ini, berdampak terhadap model pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Tidak sedikit pendidik atau guru yang berupaya keras untuk beradaptasi dengan pembelajaran daring yang menuntut kreativitas dan inovasi, agar pelaksanaan pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik. Salah satu hal yang menjadi kendala adalah bagaimana menyajikan pembelajaran dengan media yang menarik bagi peserta didik. Tidak bisa dipungkiri peserta didik dengan berbagai variasi tingkat ekonomi, geografi dan perbedaan motivasi menjadi tantangan untuk membuat pembelajaran yang nyaman dan bisa dilaksanakan diberbagai tempat. Maka salah satu pilihannya adalah dengan meningkatkan penyajian materi dalam bentuk video pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Media pembelajaran yang dimaksud adalah Video pembelajaran dengan menggunakan *software* Camtasia studio.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran ternyata dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar menjadi lebih baik. Penggunaan video sebagai media pembelajaran tutorial dikategorikan sangat efektif. Media ini dapat digunakan untuk melengkapi alat pembelajaran sebagai bahan diskusi, praktik dan dapat meningkatkan kemampuan siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas dan kreativitas guru dan peserta didik dalam berpartisipasi dalam pembelajaran. Media video ini sangat efektif digunakan apalagi dalam situasi pandemi ini (Ridha dkk., 2021; Riyanto & Yunani, 2020; Wahyuni dkk., 2021). Demikian juga Batubara (2020) menyatakan bahwa dalam masa pandemi ini dimana pembelajaran dilaksanakan dengan cara daring, maka video tutorial menjadi media alternatif yang efektif dalam pembelajaran. Video tersebut sebagai bahan

diskusi, bahan praktik dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi lebih baik. Hal ini dikuatkan oleh Stoev et al. (2016) bahwa berdasarkan hasil survey yang dilakukannya menyatakan bahwa *distance learning* (pembelajaran jarak jauh) atau daring sangat efektif bila menggunakan video pembelajaran. Hal ini disampaikan juga oleh Handaya et al. (2021) dalam studi eksperimentalnya dan hasil penelitian yang dilakukan oleh Christianto (2021) menyatakan bahwa kombinasi pembelajaran daring dan penggunaan video tutorial terbukti menunjukkan efektivitas pembelajaran.

Dalam era teknologi ini terdapat banyak *software* (perangkat lunak) yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran yang berbasis multimedia, salah satunya adalah Camtasia studio. Camtasia studio merupakan suatu *software* yang dapat digunakan untuk membuat video yang berbasis audio visual. *Software* ini dapat merekam semua aktivitas yang ada pada dekstop computer. Dengan video ini pendidik dapat memberikan materi dengan berbagai visual animasi, soal-soal dan pemecahan masalah. Sehingga peserta didik dapat memahami langkah-langkah menjawab soal dengan tepat (Wahyuni dkk., 2021).

Video yang dibuat nantinya akan disajikan dalam kelas. Penyajian ini lazim disebut dengan istilah tutorial atau pemberian materi di dalam kelas, sehingga video yang dibuat juga sering disebut dengan istilah video tutorial (Thohari dkk., 2021). Video tutorial merupakan suatu panduan tentang cara menjelaskan sesuatu materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video. Materi disajikan dalam bentuk multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian dilakukan secara tutorial seperti guru mengajar di dalam kelas. Informasi yang disajikan dapat berupa teks, gambar baik diam atau bergerak serta grafik (Setiawan, 2011). Selanjutnya bila peserta didik dianggap telah mengerti dan memahami materi yang disampaikan maka dapat dilanjutkan dengan materi berikutnya. Pada akhir tutorial biasanya guru memberikan pertanyaan atau tugas kepada peserta didik yang harus diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Para pendidik yang berafiliasi di LP Ma'arif, merupakan pendidik yang menerima beban dan tanggungjawab untuk mensukseskan pembelajarannya di masa pandemic ini. Oleh karena itu kemampuan membuat media pembelajaran yang berbentuk video menjadi suatu hal yang niscaya untuk dilakukan. Oleh karena itu pengabdian masyarakat ini ditujukan pada kegiatan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan software camtasia. Hal ini bertujuan untuk membekali keterampilan para pendidik di lingkungan LP Ma'arif Jember dalam rangka membuat video pembelajaran yang berisikan materi-materi pelajaran di

kelasnya. Sehingga diharapkan dengan keterampilan ini proses pembelajaran yang dilakukan dapat dilaksanakan dengan menyenangkan, tidak membosankan dan dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan. Adapun sasaran dari program kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru TK dilingkungan LP Ma'arif Cabang Jember khusus untuk kecamatan Wuluhan yang berjumlah 25 orang. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 04 s.d. 05 Agustus 2020 di Kompleks SMA Diponegoro Wuluhan Jember. Kegiatan dilaksanakan dengan cara tatap muka langsung dengan peserta.

Kegiatan pengabdian ini terbagi dalam beberapa tahapan yakni : tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Secara rinci tahapan-tahapan kegiatan dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Tahap Persiapan

1. Melakukan koordinasi dengan Pimpinan Cabang LP Ma'arif Jember dengan menyampaikan maksud dari kegiatan pengabdian tersebut.
2. Melakukan pemetaan masalah dan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan
3. Melakukan pertemuan dengan kepala sekolah TK di Kecamatan Wuluhan. Kegiatan ini difasilitasi oleh Pimpinan Cabang LP Ma'arif Jember dan IGTKI Kabupaten Jember
4. Melakukan diskusi tentang permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh para Pendidik ditingkat *pre school* dalam menghadapi dan beradaptasi dengan pembelajaran di masa pandemi
5. Mengidentifikasi solusi untuk melakukan adaptasi pembelajaran di masa pandemi
6. Menentukan salah satu solusinya adalah diadakan pelatihan pembuatan video pembelajaran yang mudah, murah dan menyenangkan yakni pembuatan video dengan *software* Camtasia studio
7. Menentukan tempat pelaksanaan
8. Tim mempersiapkan materi untuk kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan *software* Camtasia studio

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan Camtasia studio ini dibagi dalam dua sesi. Masing-masing sesi dilaksanakan dalam satu hari pelatihan. Sesi pertama adalah penyampaian

materi dan sesi kedua adalah praktik pembuatan video pembelajaran. Secara lebih rinci kegiatan pelatihan terdiri sebagai berikut :

1. Penyampaian materi tentang manfaat penggunaan video pembelajaran
2. Penyajian materi tentang pengenalan Camtasia studio sebagai *software* pembuatan video pembelajaran
3. Penyajian materi tentang fitur-fitur *software* Camtasia studio
4. Melatih disain materi pembelajaran berbasis video pembelajaran camtasia studio
5. Melatih pembuatan video pembelajaran berbasis camtasia studio

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan dalam rangka mengetahui respon, tingkat kemanfaatan dan peningkatan kemampuan peserta dalam mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran ini. Manfaat yang diharapkan adalah terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan, khususnya tentang video pembelajaran dengan menggunakan *software* Camtasia studio.

Lebih jauh diharapkan akan memberikan efek pengiring bagi peningkatan kualitas pembelajaran di satuan Pendidikan masing-masing peserta. Video pembelajaran yang dibuat dapat membantu pencapaian pembelajaran di dalam era pandemi. Agar pengetahuan dan keterampilan bermanfaat lebih besar, diharapkan peserta dapat menularkan pengetahuan dan keterampilannya pada guru-guru atau pendidik lain yang belum berkesempatan mengikuti pelatihan ini secara langsung.

Tabel 1. Jadwal Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Camtasia studio

Waktu	Materi	Bentuk Kegiatan	Capaian Latihan
04 Agustus 2020			
08-00.09.00	Perkenalan, dan penyajian materi tentang kerangka disain materi pembelajaran yang akan dibuat dalam video pembelajaran	Permainan, ceramah	Peserta saling memahami antar teman dan pelatih Memahami disain materi/penyusunan naskah untuk pembuatan video pembelajaran
09.00-10.00	Pengenalan dan	Ceramah dan	Mengenal software

Waktu	Materi	Bentuk Kegiatan	Capaian Latihan
	Instalasi Aplikasi Camtasia	Pendampingan	Camtasia dan instalasinya
10.00-12.00	Pengenalan fitur dan cara kerja Camtasia	Ceramah dan diskusi	Memahami fitur-fitur dan tools yang ada di Camtasia
12.00-12.30	ISHOMA		
12.30-13.30	Cara merekam video	Ceramah dan praktik	Memahami metode perekaman dalam Camtasia
13.30-15.00	Editing video	Ceramah dan praktik	Mengetahui cara mengedit video dalam Camtasia
15.00-16.00	Rendering Video	Ceramah dan praktik	Mengetahui cara merender hasil editing video dalam Camtasia
05 Agustus 2020			
08.00-12.00	Praktik pembuatan video	Praktik pendampingan	Dapat membuat video pembelajaran mulai dari penyiapan materi, perekaman hingga editing video
12.00-12.30	ISHOMA		
12.30-14.00	Penyajian hasil pembuatan video dan pemberian masukan dari pelatih dan peserta	Praktik pendampingan	Memberikan kesempatan kepada peserta untuk menampilkan hasil video yang dibuat. Selanjutnya mendapatkan masukan dari pelatih dan peserta lain
14.00-15.30	Rendering Video	Praktik pendampingan	Peserta dapat menyimpan videonya dalam file yang siap saji di kelas

Waktu	Materi	Bentuk Kegiatan	Capaian Latihan
15.30-16.00	Evaluasi		Mengetahui hasil peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam pembuatan video pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Software camtasia adalah sebuah perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation khusus pada bidang multimedia. *Software* ini merupakan sebuah program aplikasi yang dikemas untuk dapat melakukan perekaman (*recording*), *editing* dan *publishing* yang terdapat pada *screen* (layar) komputer. Camtasia adalah sebuah *software* untuk meng-*capture* (memotret) tampilan pada layar monitor, ditambah dengan audio dan video. Sebagai misal dapat merekam langsung tampilan presentasi power point dalam format video, narasi suara, dan *webcam* video. Sehingga dapat dikatakan bahwa camtasia merupakan salah satu solusi tepat dan lengkap untuk membuat sebuah video yang diperuntukkan untuk proses pembelajaran di kelas (Putra dkk., 2017).



Gambar 1. Tampilan awal Camtasia Studio

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan *software* camtasia ini diikuti oleh 25 peserta dari guru-guru TK di lingkungan Ma'arif Jember khususnya yang berada di kecamatan Wuluhan kabupaten

Jember. Kegiatan ini terbagi menjadi dua sesi kegiatan. Adapun rincian kegiatannya adalah sebagai berikut :

a. Sesi hari pertama

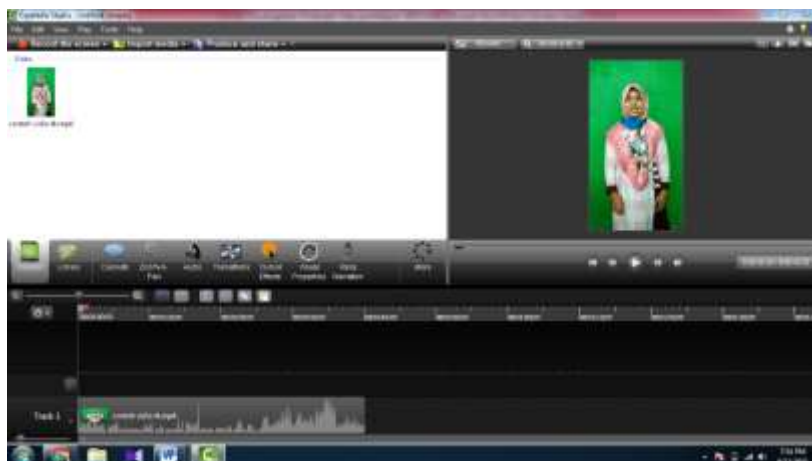
Sesi pertama adalah penyajian materi yang bersifat konseptual. Pada sesi ini pemateri menyampaikan konsep dasar tentang desain materi pembelajaran yang akan digunakan dalam format video tutorial. Pemateri menyajikan bagian menyiapkan naskah materi yang akan disajikan dalam video tutorial.

Hal ini disampaikan agar para peserta dapat mempersiapkan sejak awal muatan materi yang berupa naskah, audio, dan teks ataupun grafik serta gambar-gambar yang akan diramu dalam video tutorial. Sehingga akan menghasilkan video yang sederhana, mudah dipahami, menarik dan menyenangkan.



Gambar 2. Hasil Perekaman

Materi selanjutnya adalah tentang pengenalan software camtasia. Pada kesempatan ini pemateri menyampaikan perangkat camtasia dan penggunaannya secara praktis. Hal ini dimulai dengan pengenalan instalasi camtasia dilanjutkan memahami navigasi utama dalam camtasia. Dalam camtasia terdapat empat navigasi utama yang harus dipahami yakni : “record” yang berfungsi untuk merekam aktivitas atau kegiatan pada dekstop komputer. Selanjuta ada “edit” yang berfungsi untuk mengedit hasil rekaman yang sebelumnya telah direkam dalam dekstop komputer.



Gambar 3. Contoh Proses Editing dalam Camtasia Studio

Berikutnya adalah “*produce*” yang berfungsi untuk memproduksi hasil rekaman yang telah di record serta diedit sebelumnya. Adapun yang terakhir adalah “*share*” yang berfungsi untuk melakukan finishing atau hasil akhir dari ketiga kegiatan di atas. Kita dapat membagikan hasil rekaman kita yang telah dibuat kedalam bentuk CD, DVD, MPEG4, IPOD, IPON atau menyimpannya dalam blog atau web yang dimiliki (Setiawan, 2011).

Berdasarkan navigasi tersebut, pemateri merinci dan mempraktikkannya dalam contoh yang sederhana dan mungkin untuk dipraktikkan oleh masing-masing peserta.

Pada sesi pertama ini dapat dilihat bahwa peserta memiliki antusiasme yang tinggi untuk memahami dan berkeinginan untuk dapat membuat video pembelajaran dengan camtasia. Hampir diseluruh sesi materi pada hari pertama, para peserta langsung bertanya pada hal-hal yang tidak dimengerti. Dapat dimaklumi bahwa, istilah-istilah yang disajikan dalam dunia teknologi tentu masih terasa agak asing bagi para pendidik. Namun pemateri dapat menjelaskannya dengan rinci dan menggunakan bahasa keseharian sehingga terasa lebih aplikatif.

Penyampaian materi pengenalan camtasia dengan fitur-fiturnya pada sesi pertama, dapat dirasakan berdampak terhadap pemahaman para peserta pelatihan. Sehingga pada saat peserta diberikan tugas untuk menyiapkan pada esok hari, mereka tidak banyak yang merasa keberatan.

Akhir sesi peserta diminta untuk membawa perangkat dan materi yang akan digunakan untuk praktik pembuatan video dan simulasi hasilnya pada hari kedua.

b. Sesi Hari Kedua

Pada sesi kedua, diawali dengan penyampaian tahapan-tahapan pembuatan video pembelajaran. Hal ini disampaikan sebagai bentuk pengingatan kembali terhadap materi pada hari pertama. Selanjutnya peserta peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Tiap kelompok terdiri dari 2 orang. Masing-masing kelompok diminta untuk membuat satu buah video pembelajaran dengan materi sesuai dengan topik yang diajarkan di kelas masing-masing

Kegiatan ini dimulai dengan mendisain materi yang akan disajikan dalam video tutorialnya. Kemudian melakukan simulasi perekaman, menginsert gambar, menggabungkan dua video atau lebih, menyisipkan teks, gambar animasi dan lain sebagainya.

Kegiatan simulasi atau praktik perekaman ini menjadi bagian penting dalam kegiatan pelatihan ini. Karena para peserta dapat mempraktikkannya secara langsung pengetahuan atas materi yang telah diberikan. Para pelatih mendampingi secara langsung dan bergiliran mengawasi, mengontrol dan mengecek langsung pada tiap-tiap kelompok.

Beberapa kendala yang muncul dilapangan adalah beberapa laptop yang digunakan kurang support dengan software camtasia. Kecepatan dalam melakukan editing, menjadi salah satu kendala yang terjadi di masing-masing kelompok. Hal ini dapat dimaklumi bagi peserta yang rata-rata adalah ibu-ibu guru. Namun lama-kelamaan keterampilan tersebut akan terbentuk bila dilakukan secara berulang-ulang.



Gambar 4. Hasil video pembelajaran

Bagi kelompok yang telah rampung dipersilakan untuk menampilkannya didepan kelas. Selanjutnya peserta yang lain diberikan kesempatan untuk memberikan masukan (*feedback*) atau bertanya tentang hasil video yang ditampilkan. Sehingga dari hasil testimoni tersebut peserta yang lain mendapatkan inspirasi tentang teknik yang telah dipraktikkan oleh kelompok penyaji. Demikian juga para pelatih memberikan masukan demi kesempurnaan hasil video tersebut.

Bila telah usai dipersilakan kelompok tersebut melakukan proses akhir yakni finisihing dengan melakukan rendering atau penyimpanan sesuai dengan format yang diinginkan.

Pada kegiatan di hari kedua ini, nampak peserta juga antusias untuk mencoba berkali-kali bila melakukan kesalahan. Usaha yang keras dan ulet dapat membuahkan hasil, walaupun butuh penyempurnaan baik dari segi animasi, kualitas penyajian, serta pernak-pernik yang lain. Namun secara keseluruhan dapat dilihat bahwa para peserta merasa puas atas keterampilan dan pengetahuan yang didapatkan dalam pelatihan ini

c. **Potensi Pemanfaatan Video Pembelajaran dengan aplikasi camtasia**

Perangkat lunak Camtasia studio merupakan *software* yang dikembangkan oleh TechSmit corporation. Saat ini *software* ini sudah ada dalam versi 8.4. *Software* ini dapat digunakan untuk merecord atau merekam semua aktivitas yang nampak pada desktop computer. Perangkat ini terbukti dapat dimanfaatkan untuk membuat video tutorial atau video presentasi yang biasanya lazim disebut dengan *screencast*.(Anonymous, 2019)

Berdasarkan beberapa penelitian terkait dengan efektivitas penggunaan video tutorial dalam pembelajaran (Handaya dkk., 2021; Junus dkk., 2021; Prasetyo dkk., 2021; Ridha dkk., 2021; Riyanto & Yunani, 2020; Stoev dkk., 2016) memberikan gambaran jelas bahwa terdapat potensi besar untuk menggunakan video pembelajaran sebagai salah satu media yang menyenangkan. Apalagi pada masa pandemi, maka penggunaan video dapat mempermudah pemahaman siswa dalam menyerap materi pelajaran, demikian juga bagi pendidik akan mempermudah dalam memberikan pesan substantif materi yang diajarkannya.

Secara operasional, Camtasia studio dapat digunakan dengan mudah dan murah. Hal ini karena *software* ini tersedia secara *free* (gratis). Peserta atau Pendidik tinggal melakukan instalasi *software* tersebut pada PC atau laptopnya. Selanjutnya dapat dioperasikan dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang tersedia dalam *software* tersebut.



Gambar 5. Pelatih mendampingi pada proses editing

Pada era teknologi sekarang ini, penggunaan teknologi secara integrative dalam pembelajaran menjadi suatu keniscayaan yang tidak bisa ditinggalkan. Karena dengan teknologi tersebut proses pencapaian tujuan pembelajaran akan dapat diraih dengan optimal.

d. Evaluasi

Dalam rangka mengukur keberhasilan kegiatan pelatihan ini, maka dilakukan evaluasi pada akhir kegiatan. Evaluasi ini meliputi dua hal yakni untuk mengetahui tentang penyelenggaraannya yang kedua adalah untuk mengukur kemanfaatan materi yang diberikan terhadap peserta pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hampir 98 % peserta menyatakan bahwa penyelenggaraan kegiatan pelatihan ini sudah baik, dengan beberapa saran dan permintaan untuk melaksanakan kegiatan serupa dengan waktu praktik yang lebih panjang dan lebih detail khususnya pada kegiatan editing video. Sedangkan pada sisi kemanfaatan, peserta menyatakan sangat bermanfaat dengan kisaran 99 % kepuasan. Lebih jauh diharapkan akan membawa dampak terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di satuan pendidikan masing-masing

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan software camtasia dapat dilakukan dengan baik oleh peserta. Sehingga penggunaan video pembelajaran

atau video tutorial dalam pembelajaran berpotensi untuk mendukung optimalisasi proses pembelajaran dikelas masing-masing pada satuan pendidikan.

Penggunaan video ini menjadi salah satu upaya strategis untuk menjaga terselenggaranya pembelajaran dimasa pandemic sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai pada satu sisi, dan pada sisi yang lain kesehatan pendidik dan peserta didik dapat terjaga karena pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara daring.

Pada saat *post* pandemi, penggunaan video pembelajaran ini masih memungkinkan yakni dengan cara *blended learning* atau *hybrid learning*.

DAFTAR RUJUKAN

- Andini, Y. T., & Widayanti, D. M. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di TK BIAS Yogyakarta. *Tarbayituna: Kajian Pendidikan Islam*, 4(2), 207–216.
- Anonymous. (2019). *Modul Pembuatan Konten Pembelajaran Video Menggunakan Camtasia Studio 8.4*. Lptik Unja.
- Ansari, A., & Ulva, S. M. (2021). Pendampingan Belajar Membentuk Karakter Anak yang Terdampak Pandemi Covid-19 Melalui Kegiatan Interaksi Alam dan Sosial di Dusun Krajan Desa Kedunggebang Kecamatan Tegalimo Kabupaten Banyuwangi. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 075. https://doi.org/10.29062/abdi_kami.v4i1.452
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 21. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>
- Christianto, H. (2021). Pengaruh Aplikasi Multimedia Camtasia Studio dan Media Power Point terhadap Aktivitas Pembelajaran Daring dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kinetika Kimia. *Media Sains*, 21(1 Edisi Juni 2021), 56–65.
- Dewi, N. L., Muttaqin, A. I., & Muftiyah, A. (2019). IMPLEMENTASI STRATEGI INFORMATION SEARCH DENGAN MEMAKSIMALKAN PENGGUNAAN SMARTPHONE DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS X MIPA 1 DI SMA NEGERI 1 GENTENG TAHUN PELAJARAN 2018/2019. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 82–96.
- Faishol, R., Meliantina, M., Ramiati, E., & Putri, E. I. E. (2021). PENDAMPINGAN KEGIATAN PEMBELAJARAN SISWA DENGAN MEMANFAATKAN BARANG BEKAS UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR PADA MASA PANDEMI COVID-19. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 92–

100.

- Handaya, A. Y., Fauzi, A. R., Andrew, J., Hanif, A. S., Tjendra, K. R., & Aditya, A. F. K. (2021). Effectiveness of Tutorial Videos Combined with Online Classes in Surgical Knotting Course During COVID-19 Pandemic : A Cohort Study. *Annals of Medicine and Surgery*, 69(July), 102751. <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2021.102751>
- Herwin, Jabar, C. S. A., Senen, A., & Wuryandani, W. (2020). The Evaluation of Learning Services During the Covid-19 Pandemic. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5926–5933. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082227>
- Junus, K., Santoso, H. B., Putra, P. O. H., Gandhi, A., & Siswantining, T. (2021). Lecturer Readiness for Online Classes During the Pandemic : A Survey Research. In *Education Sciences* (Vol. 11, Nomor 3). <https://doi.org/10.3390/educsci11030139>
- Leman, D., & Lubis, C. P. (2021). *Pemanfaatan Video Pembelajaran*. 2(2), 20–27.
- Ma'ruufah, M. A., Gestardi, R., & Chumdari, M. (2021). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Daring Era Covid-19 pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 36. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20299>
- Muttaqin, A. I., Fauzi, A., Muftiyah, A., & Velia, T. B. (2021). PENDAMPINGAN PROSES PEMBELAJARAN LURING SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SCIENTIFIC LEARNING DESA KARANGSARI BANYUWANGI PADA ERA COVID-19. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 12–25.
- Prasetyo, Y. T., Ong, A. K. S., Conception, G. K. F., Navata, F. M. B., Robles, R. A. V., Tomagos, I. J. T., Young, M. N., Diaz, J. F. T., Nadlifatin, R., & Redi, A. A. N. P. (2021). *Prasetyo 2021 Determining Factors Affecting Acceptance of E-Learning Platforms during the COVID-19 Pandemic*. MDPI. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su13158365>
- Putra, I., Ariawan, K. U., & Sutaya, W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video Cd Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i1.20225>
- Ridha, M., Firman, & Desyandri. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.925>
- Riyanto, A., & Yunani, E. (2020). The Effectiveness of Video As a Tutorial Learning Media in Muhadhoroh Subject. *Akademika*, 9(02), 73–80. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.1088>
- Setiawan, C. (2011). *Pembuatan Video Materi Ajar dengan Camtasia*. Universitas Sriwijaya.
- Stoev, L., Uzunova, M., Kozak, D., & Stoić, A. (2016). Preparation of Video Lectures for Distance Education. *Tehnicki Vjesnik*, 23(3), 925–928. <https://doi.org/10.17559/TV-20150226124944>
- Thohari, A. N. A., Wibowo, A. W., Santoso, K., Aji, N. B., Rochmatika, R. A. R., Kartika, V. S., Vernandez, A. B., Bramantyo, H. A., & Lathief, M. F. (2021). *PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF MENGGUNAKAN CAMTASIA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DI*. 2(2), 310–313.
- Wahyuni, T., Khotimah, K., & Nasrulloh, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Camtasia dan Wondershare Quiz Creator Materi Aritmatika Sosial Kelas Vii. *Ed-Humanistic*, 06(01), 766–770.
- Yuliana, Y. (2020). Corona Virus Diseases (Covid-19): Sebuah Tinjauan Literatur. *Wellness And Healthy Magazine*, 2(1), 187–192. <https://doi.org/10.30604/well.95212020>