

Kolaborasi Camtasia dan YouTube untuk Pembuatan Video Pengajaran di Sekolah Dasar

by Ani Anjarwati

Submission date: 17-Aug-2022 09:12PM (UTC+0700)

Submission ID: 1883565961

File name: 2._Artikel_2020-2_Jurnal_Kangmas.pdf (1.07M)

Word count: 2834

Character count: 18378



Kolaborasi Camtasia dan YouTube untuk Pembuatan Video Pengajaran di Sekolah Dasar

Ani Anjarwati, Afib Rulyansah*

Universitas Panca Marga

* afib.rulyansah0417@gmail.com

Abstrak

Keberadaan guru sangat mempengaruhi tingkat konsentrasi siswa, namun keberadaan guru dibatasi oleh jam teknis sekolah. Untuk itu, perlu dibuat media pengajaran berwujud video pengajaran sehingga memperserik keberadaan guru. Tujuan kegiatan ini ialah untuk mengembangkan pengetahuan dan *skill* 39 guru di wilayah Kecamatan Mayangan Probolinggo dalam membuat video pengajaran yang dibantu aplikasi Camtasia dan YouTube. Pelatihan diselenggarakan sesuai tahap 1) pendahuluan, 2) pengembangan materi kegiatan, 3) pelaksanaan kegiatan, dan 4) evaluasi kegiatan. Jumlah partisipan yang mengalami peningkatan pengetahuan dan kompetensi adalah meningkat 52,14% dari 36,07% menjadi 88,21%. Hasil testimoni memperlihatkan bahwa mayoritas peserta mendapat wawasan dan *skill* baru dalam membuat video pengajaran. Peserta juga nyaman dengan cara mengajar pemateri yang digunakan. Kegiatan pelatihan terbukti bisa mengembangkan pengetahuan dan *skill* peserta pelatihan dalam membuat video pengajaran dengan bantuan Camtasia dan YouTube. Di pihak lain, kegiatan mengabdikan kepada masyarakat yang diselenggarakan memiliki sejumlah keterbatasan yang bisa dijadikan peluang untuk aktivitas sejenis lainnya.

Kata Kunci: *Camtasia, sekolah dasar, video pembelajaran, YouTube*

Camtasia and YouTube Collaboration for Teaching Video Creation in Elementary School

Abstract

The presence of educators greatly affects the concentration level of students, but the presence of educators was limited by school operating hours. Therefore, it is necessary to create learning media in the form of teaching videos so as to strengthen the existence of teachers. The aim of this action was to improve the knowledge and skills of 39 teachers in Sub-district Mayangan Probolinggo in making learning videos utilizing Camtasia and YouTube. The implementation of this training is in accordance with phase 1) preliminary, 2) preparation of training materials, 3) training implementation and 4) evaluation of activities. The number of participants who experienced an increase in knowledge and skills increased by 52.14% from 36.07% to 88.21%. Testimonial results show that the majority of participants gained new insights and skills in creating learning videos. Participants were also comfortable with the learning methods used. This activity was proven to improve the knowledge and skills of elementary school teachers in making Camtasia and YouTube assisted learning videos. On other side, this devotional activity had a number of limitations that can be used as opportunities for other similar activities.

Keywords: *Camtasia; primary school; learning videos; YouTube*

PENDAHULUAN

Pengembangan materi pengajaran terhadap pendidikan dasar disesuaikan mulai dari dasar hingga yang bernuansa abstrak dan kompleks. Siswa dituntut mampu mengaitkan setiap konsep yang dipelajari agar menghasilkan pemahaman yang komprehensif sehingga kesalahan pemahaman dapat diminimalisasi. Sebuah teori *generative learning* menjelaskan bahwa ingatan dan pemahaman bisa lebih gampang terbentuk bila terjadi koneksi antara pemahaman atas konsep baru dan struktur pemikiran yang tertanam lebih dulu. Pemahaman dibentuk dari proses dalam mengevaluasi serta menguji konsep baru yang didapat dengan konsep lama yang telah diperoleh. (Mawaddah & Anisah, 2015).





Idealnya, peserta belajar memiliki kemampuan memahami pelajaran atau informasi secara utuh, namun kenyataannya tidak sesuai itu. Tingkat fokus setiap siswa atau individu sangat dipengaruhi berbagai latar belakang, mulai dari latar belakang keluarga hingga latar belakang ekonomi. (Halil et al., 2015). Hal ini seharusnya dipahami oleh pendidikan selaku orang paling dewasa di kelas.

Untuk bidang studi Matematika atau eksakta, dianggap kebanyakan orang membutuhkan lebih banyak konsentrasi. Kehadiran pendidik memang mampu menolong peserta didik untuk mengusahakan peningkatan konsentrasi siswa dalam belajar (Ario et al., 2020). Namun, kehadiran sosok guru ini dibatasi oleh jam teknis di sekolah. Dengan demikian kehadiran guru secara nyata tidak mungkin melebihi dari apa yang saat sekarang ini berlaku di sekolah (Purwanti, 2015). Untuk itu, kehadiran guru harusnya tidak terbatas pada jam sekolah.

Untuk menghadirkan keberadaan guru sesering mungkin, alternatif solusi yang dapat diambil adalah pemanfaatan sebuah teknologi sehingga memungkinkan terjadi pembelajaran virtual. Semakin gampang dan murah teknologi dan internet, sangat menunjang pengajaran virtual guru-siswa dan siswa-siswa lain. (Gunawan et al., 2013).

Salah satu wujud pengajaran virtual adalah video pengajaran yang ditunjang audio-visualnya sekaligus (Jaya, 2012). Keunggulan video pengajaran ini ialah siswa bisa mengulang-ulang pengajaran yang diberikan pendidik didasarkan kecepatan belajar masing-masing pembelajar (Anggraeni et al., 2019). Materi juga bisa dipelajari kapan pun dan di mana pun selama ditunjang oleh internet. Jadi, video pengajaran sangat fleksibel tetapi *objective learning* tetap bisa tersampaikan.

Selama ini, dalam membuat video pengajaran dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Nyatanya, tidak seperti itu. Pembuatan video pengajaran bisa disusun menggunakan komputer atau laptop yang berprosesor Core i3. Aplikasi yang dimanfaatkan pun tergolong ringan, yaitu Camtasia. Menurut Batubara & Ariani (2016), pemanfaatan video pembelajaran bidang studi Matematika disusun dalam durasi 3-7 menit saja. Sebab, kalau lebih lama dari durasi tersebut, dikhawatirkan meningkatkan kebosanan. Video pembelajaran yang dibuat per subtopik hanya membutuhkan maksimal 10 menit.

Di lain sisi, dibutuhkan juga ruang penyimpanan tidak sedikit dalam mengamankan berkas tersebut. Pendidik bisa saja memanfaatkan penyimpanan bersifat gratis dan terbuka, yaitu YouTube. Sugihartini et al. (2017) berpendapat, terdapat tantangan yang bernuansa teknis dalam membuat video pengajaran ini, yaitu keterampilan edit video. Peningkatan kompetensi *editing video* dapat melalui pelatihan atau sejenis penataran.

Berdasarkan permasalahan yang disampaikan sebelumnya, maka dianggap perlu pendampingan kepada pendidik dalam membuat video pengajaran memberdayakan Camtasia untuk edit video dan YouTube untuk akses penyimpanan.

METODE PELAKSANAAN

Tahapan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ialah seperti berikut.

1. Pendahuluan

Pada tahapan awal ini, dilakukan diskusi dengan partisipan mengenai karakter partisipan (umur, gender, latar belakang sosial dll.), tempat dan waktu pelaksanaan.

KANGMAS is a journal published by Neoelectura, issued three times in one year. KANGMAS is a scientific publication media in the form of conceptual paper and field research related to social service work. It is hoped that KANGMAS can become a media for academics and researchers to publish their social service work and become a reference source for the development of social and humanity.

Our focus:
Social Service

Our Scope:
Humanities,
Education,
Management,
History,
Economics,
Linguistics,
Literature,
Religion,
Politics,
Sociology,
Anthropology,
and other social service works.





Setelah itu, dilakukan pengumpulan referensi untuk menyusun *pretest* dan bahan pelatihan.

2. Pengembangan Materi Kegiatan

Materi kegiatan dibagi menjadi dua hari, yaitu materi kegiatan hari pertama dan hari kedua. Materi hari pertama lebih pada penginstalan aplikasi Camtasia. Untuk materi hari kedua lebih operasional yang membahas cara *create* akun Google dan Channel YouTube hingga cara mengunggah video rekaman pengajaran yang selesai dibuat ke Channel YouTube.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan hari pertama diawali dengan pembagian soal *pretest* agar bisa mengukur sejauh mana pengetahuan dan *skill* partisipan mengenai tema pelatihan. Selanjutnya, dilakukan kegiatan meng-*instal* aplikasi Camtasia pada masing-masing laptop peserta. Pelatihan di hari kedua lebih teknis karena membahas tentang bagaimana langkah membuat video pengajaran memberdayakan aplikasi Camtasia, Pembuatan akun Google dan YouTube Channel, membuat video dengan bantuan PowerPoint, cara perekaman pengajaran melalui *handphone*, cara mengedit video menggunakan Camtasia, cara mengunggah video rekaman pengajaran ke Channel YouTube.

4. Evaluasi Pelatihan

Evaluasi diimplementasikan melalui dua cara, yaitu soal *pretest-posttest* dan angket tanggapan. *Pretest-posttest* dimanfaatkan dalam mengukur kenaikan pengetahuan dan *skill* partisipan, sedangkan angket tanggapan dimanfaatkan dalam mengukur ketercapaian pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemaparan hasil dan pembahasan dilakukan berdasarkan tahapan pengabdian kepada masyarakat sebagaimana telah dituliskan sebelumnya.

1. Pendahuluan

Pengabdian ini diselenggarakan bersama guru sebagai partisipannya. Peserta berjumlah 39 dari 39 sekolah dasar (negeri dan swasta) di area Kecamatan Mayangan Probolinggo.



Gambar 1. Diskusi penentuan materi, waktu, dan tempat kegiatan





Tempat pelaksanaan pengabdian tersebut adalah aula atas Perpustakaan Universitas Panca Marga. Pelatihan tersebut digelar pada 12-13 Agustus 2019.

Berdasarkan biodata dan pengukuran hasil *pretest*, partisipan mayoritas berusia 34-45 tahun dan didominasi kaum hawa yaitu 35 peserta (89,7%) dengan tingkat pemahaman masih kurang familier mengenai tema. Hasil tersebut dijadikan bahan pengembangan materi sehingga lebih mudah dipahami.

2. Pengembangan Materi Kegiatan

Materi hari pertama dibuat seperti pendampingan karena lebih cenderung pada materi penginstalan aplikasi Camtasia.



Gambar 2. Proses pengembangan materi

Materi hari kedua dibuat tutorial tertulis yang membahas tentang cara *create* akun Google dan YouTube Channel, membuat video yang dibantu PowerPoint, cara perekaman pengajaran melalui *handphone*, cara mengedit video menggunakan Camtasia, cara unggah video rekaman pengajaran ke Channel YouTube.

3. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada 12-13 Agustus 2019. Pelaksanaan pelatihan hari pertama semenjak pukul 13.00 WIB sampai 15.00 WIB dan hari kedua, karena lebih membahas hal teknis, pelatihan semenjak pukul 08.00 WIB sampai 16.00 WIB.

Pelatihan hari pertama dimulai melalui pembukaan dan sambutan dari Dekan FKIP Universitas Panca Marga Probolinggo dan dilanjutkan pemaparan mengenai Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga oleh tim FKIP.

Kegiatan selanjutnya adalah cara meng-*instal* aplikasi Camtasia. Karena peserta sejumlah 39 guru, untuk mempercepat penginstalan, setiap peserta didampingi oleh tim FKIP.

KANGMAS is a journal published by Neoelectura, issued three times in one year. KANGMAS is a scientific publication media in the form of conceptual paper and field research related to social service work. It is hoped that KANGMAS can become a media for academics and researchers to publish their social service work and become a reference source for the development of social and humanity.

Our focus:
Social Service

Our Scope:
Humanities,
Education,
Management,
History,
Economics,
Linguistics,
Literature,
Religion,
Politics,
Sociology,
Anthropology,
and other social service works.





Gambar 3. Pendampingan instalasi Camtasia

Setelah instalasi Camtasia selesai, dilanjutkan pemaparan materi yang membahas Media Pengajaran yang memberdayakan teknologi. penjelasan materi ini diakhiri pukul 16.00 WIB dan dilanjutkan esok hari dengan materi cenderung lebih operasional



Gambar 4. Penjelasan materi

Penjelasan materi kegiatan hari kedua ini dimulai dengan tutorial pembuatan video pembelajaran. Peserta sedikit kesulitan dalam pengoperasian Camtasia karena memang kurang atau belum familier. Peserta belum terbiasa dengan menu dan fitur yang ada pada Camtasia. Peserta juga beranggapan bahwa pembuatan video pembelajaran dilakukan dengan sekali *take video*, padahal bisa jadi *take video* dilakukan beberapa kali untuk memperoleh hasil video yang maksimal. Materi selanjutnya adalah cara *create* akun Google dan Channel YouTube serta



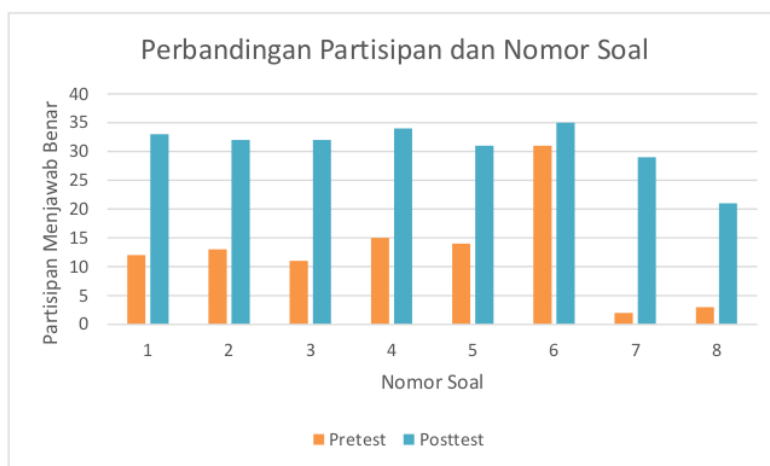


dilanjut dengan materi cara membuat video dengan bantuan PowerPoint dan cara merekam pengajaran via *handphone*.

Materi edit video memanfaatkan Camtasia dipaparkan setelah istirahat, salat, dan makan yaitu pukul 13.00 WIB. Semua partisipan butuh waktu untuk terbiasa dalam mengedit video menggunakan Camtasia. Setelah guru-guru lebih terbiasa dan familier dan menghasilkan satu video pengajaran, materi dilanjutkan pada cara mengunggah video rekaman pengajaran tersebut pada Channel YouTube masing-masing.

4. Evaluasi Pelatihan

Mengacu pada hasil *pretest-posttest* mengenai tema video pengajaran menggunakan Camtasia dan YouTube, didapatkan hasil bahwa jumlah partisipan yang mengalami peningkatan pengetahuan dan kompetensi atau *skill* adalah meningkat 52,14% dari 36,07% menjadi 88,21%.



Gambar 4. Grafik perbandingan partisipan yang menjawab benar dan nomor soal

Pada pengukuran *pretest* menunjukkan skor tercapai 101 dari skor maksimal 280. Hal seperti ini berarti skor ketercapaian masih pada angka 36,07%. Hasil *posttest* memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan sekitar 52% yaitu 247 skor dari skor maksimal yaitu 280.

Hal ini sejalan dengan riset Pritandhari & Ratnawuri (2015), Rebowo, (2014) dan Saloko et al. (2013) yang memaparkan bahwa aktivitas dan prestasi belajar peserta dapat diimprovisasi dengan memanfaatkan video pengajaran. Ini semua memperlihatkan bahwa video pengajaran dapat meningkatkan daya konsentrasi peserta didik.

Partisipan yang berusia tidak kurang dari kepala 3 dan didominasi perempuan memang belum terbiasa dalam membuat video pengajaran. Terlebih lagi harus melakukan perekaman video dan diedit sendiri dengan memanfaatkan Camtasia.

Di sisi lain, partisipan pelatihan juga menyampaikan bahwa kegiatan pelatihan seperti ini membiasakan *skill* baru dan dianggap mampu mengembangkan kompetensi pendidik dalam membuat media pengajaran. Menurut Abdulloh et al. (2019), pemanfaatan YouTube dan Camtasia bisa dijadikan media yang inovatif

KANGMAS is a journal published by Neoelectura, issued three times in one year. KANGMAS is a scientific publication media in the form of conceptual paper and field research related to social service work. It is hoped that KANGMAS can become a media for academics and researchers to publish their social service work and become a reference source for the development of social and humanity.

Our focus:
Social Service

Our Scope:
Humanities,
Education,
Management,
History,
Economics,
Linguistics,
Literature,
Religion,
Politics,
Sociology,
Anthropology,
and other social service works.





untuk pembelajaran. Peserta merasa cocok dengan *workshop* atau pelatihan dengan metode yang langsung praktik karena dianggap lebih gampang untuk dipahami.

SIMPULAN

Kegiatan mengabdikan kepada masyarakat dalam wujud pelatihan memproduksi video pengajaran dengan bantuan Camtasia dan YouTube ini berdampak bagus untuk perkembangan keterampilan pendidik dalam menyusun media pengajaran. Guru mendapat informasi baru dan alternatif pilihan dalam membuat sumber materi bagi siswa.

Kegiatan pelatihan atau mengabdikan kepada masyarakat ini dibatasi hanya dalam bentuk pelatihan penyusunan video pengajaran yang dibantu aplikasi Camtasia dan YouTube. Kegiatan tersebut dilaksanakan dengan partisipasi 39 guru dari 39 Sekolah Dasar baik negeri maupun swasta di area Kecamatan Mayangan Probolinggo.

Untuk kegiatan pengabdian yang sejenis ini, diharapkan dapat diselenggarakan pelatihan pembuatan video pengajaran dengan metode yang lebih sederhana tetapi tetap *powerfull*. Pelaksana kegiatan juga bisa memperluas area dan jumlah partisipan di wilayah Kota dan Kabupaten Probolinggo.

3 DAFTAR PUSTAKA

- 12 Abdulloh, A., Fahmi, M. Z., & Siswanto, I. (2019). Penggunaan media sosial (YouTube) sebagai media inovatif dalam pembelajaran di Madrasah Gresik. *Jurnal ABDI*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.26740/ja.v5n1.p33-37>
- 9 Anggraeni, A. A., Nugraheni, M., & Handayani, T. H. W. (2019). Pengembangan video pembelajaran mata kuliah Teknologi Pengawetan Makanan materi Kacang Disko. *Home Economics Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/hej.v1i1.23281>
- 8 Ario, M., Annajmi, & Isharyadi, R. (2020). Pengembangan video pembelajaran kalkulus diferensial berbasis pen tablet. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2).
- 7 Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1).
- 6 Gunawan, G., Setiawan, A., & Widyantoro, D. H. (2013). Model virtual laboratory fisika modern untuk meningkatkan keterampilan generik sains calon guru. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 20(1).
- 5 Halil, A., Yanis, A., & Noer, M. (2015). Pengaruh kebisingan lalu lintas terhadap konsentrasi belajar siswa SMP N 1 Padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1).
- 4 Jaya, H. (2012). Pengembangan laboratorium virtual untuk kegiatan praktikum dan memfasilitasi pendidikan karakter di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i1.1019>
- 3 Mawaddah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan pemecahan masalah matematis





- siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran generatif (*generative learning*) di SMP. *EDU- MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2).
- 2 Pritandhari, M., & Ratnawuri, T. (2015). Evaluasi penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran semester IV Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(2). <https://doi.org/10.24127/ja.v3i2.329>
- 11 Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1).
- 20 Rebowo, W. A. (2014). Pengembangan media video pembelajaran berbasis masalah teri pecahan pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Pelangi Pendidikan*, 3. <https://doi.org/10.24114/pelangi.v2i1i2.2752>
- 13 Saloko, A., Jampel, I. N., & Suwatra, I. W. (2013). Pengembangan media video pembelajaran mata pelajaran Matematika pada siswa kelas V SD Negeri 2 Seririt Tahun Pelajaran 2012/2013 Semester Ganjil. *Jurnal Edutech*, 1(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v1i2.1501>
- 10 Sugihartini, N., Agustini, K., & Pradnyana, I. M. A. (2017). Pelatihan video editing tingkat SMK se-Kota Singaraja. *Jurnal Widya Laksana*, 6(2).

KANGMAS is a journal published by Neolectura, issued three times in one year. KANGMAS is a scientific publication media in the form of conceptual paper and field research related to social service work. It is hoped that KANGMAS can become a media for academics and researchers to publish their social service work and become a reference source for the development of social and humanity.

Our focus:
Social Service

Our Scope:
Humanities,
Education,
Management,
History,
Economics,
Linguistics,
Literature,
Religion,
Politics,
Sociology,
Anthropology,
and other social service works.



Kolaborasi Camtasia dan YouTube untuk Pembuatan Video Pengajaran di Sekolah Dasar

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.semanticscholar.org Internet Source	2%
2	Marfi Ario, Annajmi Annajmi, Ratri Isharyadi. "Pengembangan Video Pembelajaran Kalkulus Diferensial Berbasis Pen Tablet", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 Publication	1%
3	ejournal.unsri.ac.id Internet Source	1%
4	pascasarjanafe.untan.ac.id Internet Source	1%
5	journal.ikipsiliwangi.ac.id Internet Source	1%
6	repository.unhas.ac.id Internet Source	1%
7	core.ac.uk Internet Source	1%

8	repository.unj.ac.id Internet Source	1 %
9	www.scribd.com Internet Source	1 %
10	ejournal.amikompurwokerto.ac.id Internet Source	1 %
11	fkip.ummetro.ac.id Internet Source	1 %
12	journal.unnes.ac.id Internet Source	1 %
13	ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source	<1 %
14	glints.com Internet Source	<1 %
15	bogor.tribunnews.com Internet Source	<1 %
16	e-journal.uniflor.ac.id Internet Source	<1 %
17	jurnal.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
18	lptik.unib.ac.id Internet Source	<1 %
19	zenodo.org Internet Source	<1 %

20

jurnal.unimed.ac.id

Internet Source

<1 %

21

www.slideshare.net

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On