

PENGUNAAN ZOOM DAN CAMTASIA DALAM PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA GURU SMKN 1 PANGKALANBARU

Lili Indah Sari¹, Parlia Romadiana², Wishnu Aribowo Probonegoro³, Ade Septryanti⁴

¹Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, ISB Atma Luhur

^{2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, ISB Atma Luhur

⁴Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, ISB Atma Luhur

email: lilie@atmaluhur.ac.id¹, parliaromadiana@atmaluhur.ac.id², wishnuap77@atmaluhur.ac.id³, adeseptyanti@atmaluhur.ac.id⁴

Abstrak

Kemampuan dan peningkatan guru dalam penguasaan teknologi informasi saat ini sangat diperlukan sekali. Adanya pembelajaran daring pada saat Pandemi Covid beberapa tahun lalu, membuat para guru perlu untuk melakukan inovasi dan kreatif dalam menyampaikan materi melalui video pembelajaran. Masih kurangnya dan minimnya penguasaan dan kemampuan teknologi informasi menjadi suatu kendala dalam proses pembelajaran yang terjadi pada guru-guru di SMKN 1 Pangkalanbaru. Adanya inisiatif dan permohonan dari pihak sekolah untuk melakukan pembekalan dan peningkatan kemampuan para guru dalam pembuatan video pembelajaran. Hal ini yang mendorong penulis dan team dari Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur melakukan pengabdian kepada masyarakat di SMKN 1 Pangkalanbaru dalam pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan zoom dan Camtasia. Tujuan dilakukannya pengabdian masyarakat ini yaitu membekali, memberikan ketrampilan, wawasan dalam pengembangan diri guru agar bisa membuat video pembelajaran yang interaktif, menarik dan kreatif. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini bisa memberikan pemahaman terkait materi pengembangan media pembelajaran berbasis komputer, import video pembelajaran ke aplikasi, proses editing dan finishing

Kata kunci: Zoom, Camtasia, Pembuatan Video Pembelajaran, SMKN 1 Pangkalanbaru

Abstract

The ability and improvement of teachers in the mastery of information technology is currently very much needed. With online learning during the Covid Pandemic a few years ago, teachers needed to innovate and be creative in delivering material through learning videos. The lack and lack of mastery and ability of information technology is an obstacle in the learning process that occurs for teachers at SMKN 1 Pangkalanbaru. There are initiatives and requests from the school to conduct debriefing and increase the ability of teachers in making learning videos. This is what prompted the authors and the team from the Atma Luhur Institute of Science and Business (ISB) to do community service at SMKN 1 Pangkalanbaru in making learning videos using zoom and Camtasia. The purpose of doing this community service is to equip, provide skills, insight in teacher self-development so that they can make learning videos that are interactive, interesting and creative. It is hoped that this activity can provide an understanding regarding the material for developing computer-based learning media, importing learning videos into applications, editing and finishing processes

Keywords: Zoom, Camtasia, Making Learning Videos, SMKN 1 Pangkalanbaru

PENDAHULUAN

Pengembangan kemampuan guru dalam segala bidang sangatlah di butuhkan untuk menunjang pendidikan dan pengajaran yang mereka ajarkan kepada siswa-siswanya. Saat ini pengembangan dan kemajuan teknologi informasi tidak bisa dianggap biasa saja, karena sangat cepat dan perubahan yang dialaminya seperti berkembangnya media sosial, video, pemakaian internet baik melalui paket data ataupun yang lainnya. Guru adalah pendidik profesional dengan pendidik utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Republik Indonesia 2005). Guru-guru di jenjang pendidikan menengah yaitu salah satunya SMK juga perlu meningkatkan kemampuan yang ada pada masing-masing guru, salah satunya adalah kemampuan untuk bisa menguasai teknologi informasi.

Adanya pembelajaran daring pada saat Pandemi Covid beberapa tahun lalu, membuat para guru perlu untuk melakukan inovasi dan meningkatkan kemampuan dalam proses pembelajaran yang interaktif. Yaitu dengan membuat video pembelajaran (Sari, Probonegoro, Septryanti, ve Romadiana 2022). Karena pada dasarnya hakikat pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Penggunaan teknologi informasi sebagai sarana media pembelajaran yang semakin berkembang dan maju mulai dirasakan oleh para guru dan siswa, seperti membantu dalam penyampaian materi, mempermudah daya pemahaman siswa dan lainnya. Salah satunya ada media pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran. Video Pembelajaran Teknologi Audio-Visual merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pembelajaran audio-visual dapat dikenal dengan mudah karena menggunakan perangkat keras di dalam proses pengajaran. (Ramli 2012)

SMKN 1 Pangkalanbaru, merupakan salah satu SMK yang ada di kabupaten Bangka Tengah. Pada saat covid beberapa tahun lalu menjadi suatu masalah pada proses pembelajaran di sekolah, karena harus dilakukan secara daring. masih kurangnya penguasaan dan kemampuan teknologi informasi menjadi suatu kendala dalam proses pembelajaran. Penggunaan zoom sebagai media pembelajaran dan penggunaan camtasia untuk membuat video pembelajaran masih sedikit sekali yang mengetahuinya. Oleh karena itu Kepala sekolah SMKN 1 Pangkalan Baru berinisiatif mengirimkan surat permohonan kepada ISB Atma Luhur agar dosen dosennya bisa memberikan ilmu dan berbagi pengetahuan kepada guru guru SMKN 1 Pangkalanbaru khususnya dalam penggunaan zoom dan camtasia agar bisa meningkatkan kemampuan guru dalam hal penggunaan dan penguasaan teknologi informasi. Namun, tidak setiap guru dapat melaksanakannya dikarenakan keterbatasan keterampilan dalam menggunakan aplikasi komputer. Bahkan tidak sedikit guru yang belum pernah membuat video pembelajaran

Para guru di SMKN 1 Pangkalanbaru perlu melakukan peningkatan dan kemampuan dalam menggunakan aplikasi tertentu untuk proses pembelajaran seperti penggunaan aplikasi zoom dan Camtasia. Aplikasi zoom paling banyak di gunakan untuk oleh para user pendidik khususnya, karena memiliki kelengkapan fitur yang lebih baik, jumlah partisipan yang relative banyak, gratis. (Falahi ve Hutasuhut 2021). Selain itu zoom juga bisa digunakan untuk merekam dan membuat video pembelajaran yang berisi materi materi yang akan disampaikan. Selain zoom aplikasi lain yang sering digunakan untuk membuat video pembelajaran yaitu Camtasia. Camtasia studio adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada di desktop komputer secara penuh atau sebagian yang dapat disertakan dengan perekaman suara. (Hafizh 2017).

Beberapa penelitian atau kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang pernah dilakukan oleh pengabdian diantaranya, yang dilakukan oleh Ade Dwi Putra dan kawan kawan melakukan pengabdian masyarakat di SMK Negeri Tegineneng pengabdian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa jurusan Multimedia dalam memanfaatkan studio beserta perlengkapan seperti kamera dan alat pencahayaan untuk membuat video pembelajaran. (Putra vd. 2023). Kemampuan mengembangkan media pembelajaran berbasis video diharapkan dapat mempercepat dan mempermudah dalam pemahaman proses belajar antara guru dan siswa di masa endemi Covid-19 ini, hal ini dilakukan oleh Tatang Rohana dan Gugy Guztaman Munzi yang melakukan pengabdian di SMK Negeri Rawamerta Karawang tentang pembuatan video pembelajaran. Metode yang di jalankan dengan menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan latihan (Rohana ve Munzi 2023). Pengabdian masyarakat tentang pembuatan video pembelajaran menggunakan Camtasia juga dilakukan oleh emilius (German, Evawani Lestari, ve Neolaka 2022), dan titin winarti (Winarti, Khoirudin, ve Handayani 2017)

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak). Sebagai media pembelajaran, video berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa. (Mawarta ve Kartadie 2022). Pembuatan video pembelajaran menuntut guru untuk memiliki video sendiri yang akan dikembangkan. (Nyiayu Fahriza Fuadiah vd. 2021). Seorang pendidik harus memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi dan mengembangkan media pembelajaran

Tujuan dari kegiatan ini dapat memberikan solusi terkait pembuatan bahan ajar yang mudah dibuat oleh guru-guru. (Oktaviana ve Evayenny 2022). Sedangkan tujuan dilakukannya Pengabdian kepada masyarakat di SMKN 1 Pangkalanbaru yaitu mengenalkan dan membekali guru tentang penggunaan zoom dan camtasia dalam membuat video pembelajaran, membantu guru dalam mengembangkan pembuatan video pembelajarana yang interaktif kepada siswa dengan menggunakan zoom dan camtasia.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat di SMKN 1 Pangkalanbaru yaitu dengan metode praktek langsung (demonstrasi) dan teori(ceramah. Metode teori (ceramah) dilakukan guna memberikan pengetahuan serta pemahaman tentang aplikasi Zoom serta langkah-langkah penggunaannya dan aplikasi Camtasia dalam pembuatan video dan penggunaannya.(Falahi ve Hutasuhut 2021). Metode praktek langsung, maksudnya guru guru langsung mempraktekan secara langsung aplikasi yang akan digunakan yaitu zoom maupun Camtasia dengan menggunakan laptop masing masing guru. Praktek langsung ini ini dengan penggunaan zoom dan Camtasia untuk membuat video pembelajaran di mulai dari proses instalasi aplikasi baik zoom maupun Camtasia, merekam video pembelajaran dari slide yanag sudah dibuat, mengedit video sampai dengan mengupload video ke media sosial dalam hal ini youtube.(Sari, Probonegoro, Septryanti, ve Romadaina 2022). Pada saat ceramah ataupun praktek langsung berlangsung, jika guru guru mengalami kendala dan ada yang mau ditanyakan, narasumber mempersilakan guru guru utuk bertanya dan menjawab serta membantunya.



Gambar 1. Nara Sumber memberikan materi kepada peserta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di lakukan di SMKN 1 Pangkalanbaru. SMKN 1 Pangkalan baru merupakan salah satu SMK Negeri yang berada di kabupaten Bangka Tengah. Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh narasumber berawal adanya surat permintaan dan permohonan dari SMKN 1 Pangkalanbaru kepada kampus narasumber yaitu ISB Atma luhur untuk memberikan skill kemampuan kepada para guru SMKN 1 Pangkalanbaru di bidang teknologi informasi, khususnya dalam membuat video pembelajaran. Karena masih minimnya kemampuan guru guru dalam penggunaan teknologi informasi saat ini. Atas dasar permasalahan ini dan adanya permintaan dari pihak sekolah inilah yang membuat narasumber harus melakukan pengabdian kepada masyarakat agar bisa berbagi ilmu dan berbagi pengalaman kepada sesama pendidik, agar ilmu yang kita miliki bisa bermanfaat untuk banyak orang. Selain itu memberikan pelatihan/pendampingan/edukasi kepada masyarakat merupakan salah satu kewajiban dosen yang harus dilaksanakan (Probonegoro vd. 2021).Karena seorang dosen harus melaksanakan dan menjalankan tri dharma perguruan tinggi yaitu Pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat



Gambar 2. Permulaan acara

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di ruangan kelas yang ada di SMKN 1 Pangkalanbaru, dimana 2 ruang kelas di jadikan satu untuk memenuhi quota peserta (guru) yang hadir. Peserta berjumlah 25 orang terdiri dari para guru dan bagian admin sekolah. Tema dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu "Penggunaan Zoom dan Camtasia Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Pada Guru SMKN 1 Pangkalanbaru". Kegiatan ini diawali dengan pembukaan yang dilakukan langsung oleh Kepala Sekolah SMKN 1 Pangkalanbaru. Peserta membawa dan menggunakan laptop masing masing. Diawali dengan metode ceramah dan diskusi, dalam hal ini narasumber memberikan beberapa teori dan tahap tahapan yang harus di lakukan oleh para peserta. Metode kedua yang dilakukan oleh narasumber yaitu praktek langsung. Kedua metode ini dilakukan secara bersamaan dan beriringan agar semua peserta bisa mengikuti kegiatan ini dengan baik dan semangat.

Pada tahap awal yaitu menginstal aplikasi yang akan digunakan, peserta menginstal aplikasi pada laptop masing masing. Proses instalasi ini membutuhkan waktu sekitar 30 -45 menit, tergantung perangkat atau laptop yang dimiliki oleh peserta. Narasumber dan team juga membantu peserta di tahap instalasi ini agar aplikasi nanti nya bisa digunakan oleh peserta. Pada tahap ini ada beberapa kendala, yaitu keterbatasan dan sinyal internet yang putus nyambung. Peserta membuat slide sebagai bahan materi pembelajaran yang akan disampaikan pada video nantinya. Setelah membuat slide peserta merekam video pembelajaran tersebut secara kreatif, tingkat kreatifitas tergantung pada peserta masing masing dalam merekam dan membuat video ini. Bisa menggunakan zoom ataupun Camtasia. Proses perekaman ini para peserta sangat antusias dan semangat, agar dapat menghasilkan video pembelajaran yang menarik, dapat dimengerti siswa, interaktif dan komunikatif. Di tahap ini ada juga beberapa kendala diantaranya, videonya ada yg sedikit macet, ada yang masih kurang percaya diri, salah dalam merekam video dan yang lainnya, namun hal tersebut tidak menyurutkan niat dan semangat para peserta untuk mengikuti kegiatan ini. Narasumber dan team tetap mendampingi dan memantau para peserta dalam membuat dan merekam video yang akan di buatnya. Pada tahap ini banyak sekali pertanyaan pertanyaan yang ditanyakan kepada narasumber dan team. Pada Proses merekam ini narasumber dan team memberikan waktu sekitar 45-90 menit kepada peserta, agar peserta bisa maksimal dalam membuat video nya, sedangkan durasi waktu untuk video sekitar 10-20 menit. Hal ini agar pada saat editing, compile file, dan finishing tidak terlalu lama. Proses terakhir yaitu editing, mengcompile file dan finishing.



Gambar 3. Para peserta sangat serius, konsentrasi dan semangat dalam kegiatan ini

Pada proses akhir ini juga membutuhkan waktu yang tidak sebentar, karena proses editing terbilang lebih lama daripada proses perekaman video. Pada proses ini disediakan waktu sekitar 60-120 menit, hal ini dikarenakan pada proses editing harus menyambungkan atau memotong video dan membutuhkan konsentrasi dan kesabaran agar menjadi video yang baik. Setelah editing selesai dilakukan proses compile file (mengconvert file), proses ini juga membutuhkan waktu sekitar 30-45 menit, tergantung dari perangkat atau laptop yang digunakan oleh masing masing peserta. Para peserta mengikuti kegiatan ini sampai dengan selesai, dengan semangat, kreatifitas dan antusias, proses demi proses dijalankan walaupun ada beberapa yang mengalami kendala. Dari 25 orang peserta, hampir 65% bisa dan berhasil untuk membuat video pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini bisa memberikan pemahaman terkait materi

pengembangan media pembelajaran berbasis komputer, import video pembelajaran ke aplikasi, proses editing dan finishing. Selain itu tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat tentang penggunaan zoom dan camtasia dalam pembuatan video pembelajaran adalah memberikan ketrampilan, wawasan dalam pengembangan diri guru agar bisa membuat video pembelajaran yang interaktif, menarik dan kreatif.



Gambar 4. Narasumber dan team menghampiri dan membantu peserta yang mengalami kendala pada proses pembuatan video pembelajaran

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen dosen Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma luhur di SMKN 1 Pangkalanbaru berjalan lancar dan mendapat respon yang luar biasa dari para guru dan kepala sekolah SMKN 1 Pangkalanbaru karena mereka mendapatkan ilmu baru, pengetahuan baru khususnya dalam pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan zoom dan Camtasia. Semangat, keseriusan dan kreatifitas guru juga terlihat dalam membuat video pembelajaran. Seorang pendidik, seperti guru harus terus meningkatkan wawasa, pengetahuan, kemampuannya di dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan berkembang seperti penggunaan internet, media sosial dan membuat video pembelajaran ataupun content content pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi siswa didiknya.

SARAN

Peningkatan dan kemampuan Guru guru di SMKN 1 Pangkalanbaru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi perlu dilakukan secara rutin dan bertahap sebagai pembekalan dan keahlian yang dimiliki oleh masing masing guru. Pembuatan video pembelajaran tidak hanya menggunakan zoom dan Camtasia saja, tetapi bisa mencob beberapa aplikasi lain untuk membuat video pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru guru di SMKN 1 Pangkalanbaru atas kepercayaannya kepada dosen dosen dan mahasiswa Institut Sains dan Bisnis (ISB)Atma Luhur dalam menstransfer dan sharing pengetahuan kepada para guru SMKN 1 Pangkalanbaru pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat di sekolah ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Yayasan Atma Luhur, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) ISB Atma Luhur, yang telah memberikan dukungan financial maupun material, serta para dosen dan mahasiswa ISB Atma Luhur

DAFTAR PUSTAKA

- Falahi, A., ve J. Hutasuhut. 2021. "Pelatihan Aplikasi Zoom Meeting Sebagai Layanan Konferensi Dalam Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Sd Negeri Ajibaho". PKM Maju UDA 76–86.
- German, Emilius, Disa Evawani Lestari, ve Grace Amialia A. Neolaka. 2022. "Peningkatan Kemampuan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru Menggunakan Aplikasi Camtasia". Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas 8(1):42–51.
- Muhammad Abdul Hafizh. 2017. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas Iv Sd". Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed

- 7(1):141–54. doi: 10.24114/esjgds.v7i1.6411.
- Mawarta, Y. Yohakim, ve Rikie Kartadie. 2022. “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru Tk Sang Timur Yogyakarta”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat - Teknologi Digital Indonesia*. 1(1):1. doi: 10.26798/jpm.v1i1.563.
- Nyiyayu Fahriza Fuadiah, Marhamah Marhamah, Eka Fitri Puspa Sari, Jumroh Jumroh, ve Lusiana. 2021. “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru SMA Karya Ibu Palembang”. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* 1(2):152–60. doi: 10.53621/jippmas.v1i2.54.
- Oktaviana, Eva, ve Evayenny Evayenny. 2022. “Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menggunakan Smartphone Melalui Aplikasi Kinemaster Bagi Guru Abad 21”. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(05):474–79.
- Probonegoro, Wishnu, Lili Indah Sari, Sujono, ve Ellya Helmud. 2021. “Improving Puskesmas Staff Competency Through Office Application Workshop At Puskesmas Selindung”. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(2):198–209. doi: 10.36526/gandrung.v2i2.1338.
- Putra, Ade Dwi, Yuri Rahmanto, Muhammad Najib, Dwi Satria, ve Ida Bagus Suwisma. 2023. “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran pada SMK Negeri 1 Tegineneng”. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 4(1):129–34.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media Teknologi Pembelajaran*.
- Republik Indonesia, Undang Undang No 14 2005. 2005. Undang Undang No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
- Rohana, Tatang, ve Gugy Gustaman Munzi. 2023. “Pengenalan Dan Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Di Smk Negeri 1 Rawamerta Karawang”. *Konferensi Nasional Penelitian dan Pengabdian (KNPP) Ke-3 2004–15*.
- Sari, Lili Indah, Wishnu Aribowo Probonegoro, Ade Septryanti, ve Parlia Romadaina. 2022. “Edukasi Pembuatan Video Pembelajaran Di Era Pandemi Covid Pada Tk Negeri Pembina Taman Sari Pangkalpinang”. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(3):1905–10. doi: 10.31004/cdj.v3i3.9341.
- Sari, Lili Indah, Wishnu Aribowo Probonegoro, Ade Septryanti, ve Parlia Romadaina. 2022. “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Guna Pengembangan Keahlian Guru SD 36 Pangkalpinang”. *JPM (Jurnal Pengabdian Mandiri)* 1(3):451–56.
- Winarti, Titin, Khoirudin Khoirudin, ve Titis Handayani. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Camtasia Pada Kelompok Kerja Madrasah Ma ’ arif NU Demak”. *DIMASTIK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Semarang* 1(1):11–20.