

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF MENGUNAKAN CAMTASIA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK ROBBI RODLIYYA

Afandi Nur Aziz Thohari¹, Angga Wahyu Wibowo², Kuwat Santoso³, Nurseno Bayu Aji⁴, Rizkha Ajeng Rochmatika⁵, Vinda Setya Kartika⁶, Aggie Brenda Vernandez⁷, Hutama Arif Bramantyo⁸, Muttabik Fathul Lathief⁹

^{1,2,3,4,9)} Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Semarang

⁶⁾ Program Studi Teknik Elektronika, Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Semarang

^{5,8)} Program Studi Teknik Telekomunikasi, Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Semarang

⁷⁾ Program Studi Teknik Listrik, Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Semarang

e-mail: afandi@polines.ac.id, anggawahyuwibowo@polines.ac.id, kuwatsantoso@polines.ac.id,

bayu.nurseno@polines.ac.id, rizkha@polines.ac.id, vinda.setyakartika@gmail.com,

aggievernandez@polines.ac.id, hutama.arif@polines.ac.id, muttabik.fathul@polines.ac.id

Abstrak

Menuangkan informasi melalui media video saat ini sudah sangat biasa digunakan. Video dianggap lebih interaktif dan menarik dalam upaya penyampaian informasi. Dalam dunia pendidikan konten video sudah mulai digunakan, baik oleh guru atau siswa. Penggunaan media video dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membuat materi belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan untuk dipahami oleh siswa. Kemampuan siswa multimedia SMK Robbi Rodliya Semarang dalam pemanfaatan teknologi untuk pembuatan video masih kurang maksimal. Selain itu pola pendidikan yang diajarkan selama ini belum mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa multimedia SMK Robbi Rodliya dalam penggunaan media video untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Dengan pengabdian ini diharapkan mahasiswa dapat menambah wawasan tentang pembuatan video dengan menggunakan software *Camtasia*. Metode yang digunakan pada kegiatan ini meliputi pendampingan pelatihan pembuatan video menggunakan *Camtasia* yang terdiri dari empat aktivitas yaitu perencanaan, analisis, implementasi dan evaluasi. Luaran dari pengabdian ini berupa (3) teknologi tepat guna; dan (4) jasa. Hasil pengabdian ini mampu membantu meningkatkan kemampuan siswa multimedia SMK Robbi Rodliya dalam pembuatan video dengan menggunakan software *Camtasia*. Selain itu dengan adanya pelatihan ini akan sangat membantu para siswa multimedia SMK Robbi Rodliya mengembangkan pembuatan konten digital terutama dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Multimedia, Pembuatan Video, *Camtasia*.

Abstract

Giving information through videos is now very commonly used. Videos are considered to be more interactive and attractive in an effort to deliver information. In education, video content has begun to be used, both by teachers or students. The use of videos as media in the learning process is expected to make learning material easier and more enjoyable for students to understand. The ability of multimedia students of SMK Robbi Rodliya Semarang in using technology for making videos is still not optimal. In addition, the educational patterns taught so far have not kept up with existing technological developments. Therefore, this service aims to increase the creativity of multimedia students in using video as media to achieve maximum learning outcomes. With this service, it is hoped that students can add insight into making videos using *Camtasia* software. The method used in this activity includes training assistance in making videos using *Camtasia* which consists of four activities, planning, analysis, implementation and evaluation. The output of this service is in the form of (3) appropriate technology; and (4) services. The results of this service can help improve students in making videos using *Camtasia* software. In addition, this training will greatly help students in developing digital content creation, especially in the learning process.

Keywords: Multimedia, Video Creation, *Camtasia*.

PENDAHULUAN

Multimedia adalah teknologi yang merupakan kombinasi lebih dari satu media misalkan terdiri dari gambar, suara, video itu sendiri, animasi, tulisan dan lain sebagainya. perpaduan elemen-elemen multimedia memiliki tujuan untuk untuk peningkatan pemahaman atau daya ingat akan apa yang disampaikan. Teknologi multimedia merupakan integrasi, keanekaragaman dan interaksi yang yang memungkinkan kita untuk saling berbagi informasi melalui media digital (Guan dll, 2018).

Multimedia telah mempengaruhi berbagai sektor kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan telah berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi atau ICT (*Information Communication Technology*). Informasi pada saat ini telah menjadi salah satu aset yang paling berharga pada berbagai bidang dalam kehidupan manusia sehari-hari. Oleh karena itu, cara dan metode pengumpulan, pengelolaan dan penyajian informasi. ICT termasuk dalam penggunaan perangkat keras maupun perangkat lunak yang bertujuan untuk mengumpulkan, memproses, menyediakan, menampilkan dan membagi informasi dalam bentuk digital (Guan dll, 2018).

Video merupakan salah satu media multimedia yang memungkinkan untuk mengekspresikan sesuatu lebih baik dibanding dengan media lainnya. Video sangat *powerful* dan merupakan hal yang sudah biasa ada dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam dunia pendidikan. Video telah berkembang secara kualitas seiring dengan perkembangan teknologi (Matt York & John Burkhart, 2008).

Seiring perkembangan zaman fasilitas dalam belajar mengajar telah berkembang pesat. Begitu pula dengan cara penyampaian informasi, dengan media video, guru dan siswa multimedia SMK Robbi Rodliya SMK Robi Rodliya dapat menampilkan informasi yang ingin disampaikan dengan lebih interaktif dan menarik. Komunikasi dan penyampaian informasi melalui video telah menjadi alternatif terutama dalam dunia pendidikan. Hasil pengabdian ini diharapkan mampu membantu meningkatkan kemampuan siswa multimedia SMK Robbi Rodliya dalam pembuatan video dengan menggunakan *software Camtasia*.

METODE

Pada metodologi yang digunakan, terdapat empat aktivitas yang dilakukan diantaranya adalah :

- 1) Perencanaan
Kegiatan ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui sarana dan prasarana yang sudah ada serta metode pembelajaran yang sudah dilakukan.
- 2) Analisis
Berdasarkan hasil perencanaan awal, dilakukan analisis permasalahan mitra, kebutuhan dari mitra dan penyusunan materi yang akan disampaikan.
- 3) Implementasi
Melaksanakan pelatihan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi berdasarkan solusi yang ditawarkan. Metode yang digunakan dalam tahap implementasi berupa penyampaian materi training yang dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi dan studi kasus.
- 4) Evaluasi
Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil dari pengimplementasian solusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pengabdian ini terdiri dari perencanaan, analisis, implementasi dan evaluasi. Dalam perencanaan diawali dengan survei dan persiapan awal. Dalam analisis, dilanjutkan dengan analisis masalah mitra, kebutuhan mitra serta penyusunan materi pendampingan pelatihan. Dalam tahap implementasi, dilakukan kegiatan pendampingan pelatihan menggunakan *software* dalam meningkatkan *skill* editing video siswa SMK Robbi Rodliyya dilanjutkan dengan evaluasi.

Tahapan pengabdian ini terdiri dari perencanaan, analisis, implementasi dan evaluasi. Dalam perencanaan diawali dengan survei dan persiapan awal. Dalam analisis, dilanjutkan dengan analisis masalah mitra, kebutuhan mitra serta penyusunan materi pendampingan pelatihan. Dalam tahap implementasi, dilakukan kegiatan pelatihan dan dilanjutkan dengan evaluasi.

Dalam tahap perencanaan tahapan, dilaksanakan kegiatan survei ke lokasi pengabdian SMK Robbi Rodliyya yang terletak di Jl. Wolter Monginsidi No.59, Genuk, Kota Semarang. Adapun

kegiatan ini dilaksanakan dengan mengunjungi laboratorium komputer untuk mendapatkan gambaran kapasitas ruangan dan tanya jawab terkait kurikulum bidang multimedia pada SMK Robbi Rodliyya. Peserta yang akan mengikuti kegiatan pelatihan nantinya berasal dari siswa kelas 10 (dokumentasi foto terlampir).



Gambar 1. Survei lapangan pada tahap perencanaan

Berdasarkan hasil perencanaan awal, ditemukan permasalahan berupa hingga saat ini fokus bidang multimedia yang ditekuni oleh tenaga pengajar dan siswa adalah bidang konten gambar, sehingga ketika industri berkembang pada bidang konten video menyebabkan sulitnya penyesuaian kemampuan siswa dalam memenuhi tuntutan perkembangan industri.

Menggunakan permasalahan tersebut sebagai akar yang akan diselesaikan, didapatkan kesimpulan bahwa perlunya dilakukan pelatihan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi. Pelatihan ditujukan untuk memberikan pengetahuan dasar mengenai pembuatan konten video yang saat ini sedang diminati dan mendorong peserta untuk mengeksplorasi industri video .

Konten video dapat dikembangkan menggunakan berbagai cara dan perangkat. Dalam menentukan materi yang akan disampaikan, tim pengabdian memutuskan menggunakan perangkat lunak *Camtasia* yang terdapat platform pc desktop. Pengambilan keputusan tersebut dilakukan karena Camtasia merupakan salah satu perangkat lunak yang populer untuk pembuatan konten video.

Dalam melaksanakan pelatihan yang telah direncanakan, tim pengabdian memutuskan untuk menggunakan fasilitas yang ada pada SMK Robbi Rodliyya. Peserta pada pelatihan ini adalah tenaga pengajar dan siswa SMK Robbi Rodliyya (materi dan dokumentasi foto terlampir).



Gambar 2. Proses pelaksanaan pelatihan pada SMK Robbi Rodliyya

Evaluasi dilakukan dengan melihat hasil pembuatan konten video oleh peserta. Selain itu dilakukan pula penyusunan dokumentasi, pembuatan laporan serta tanggapan serta respon dari para peserta dan mitra pengabdian.



Gambar 3. SMK Robbi Rodliyya (kiri) dan tim pengabdian jurusan teknik elektro Polines (kanan)

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan dapat disimpulkan yaitu Peserta merasa terbantu dalam mengeksplorasi bidang multimedia khususnya pada bidang konten video. Selain itu, Peserta mampu mengimplementasikan langkah-langkah pembuatan konten video dan mampu membuat video sederhana menggunakan Camtasia.

SARAN

Berdasarkan hasil yang didapatkan pada pengabdian ini, tim pengabdian menyarankan agar pengembangan ke depan, pelatihan ini dapat dikembangkan ke pembentukan kelas dan forum digital. Sehingga pemateri, guru dan siswa dapat berinteraksi secara online. Menggunakan media lain yang lebih baik atau setara dengan Camtasia sehingga siswa dapat mendapat wawasan lebih banyak terkait aplikasi pengeditan vide

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tidak lupa diucapkan oleh penulis kepada :

1. Yusnan Badruzzaman, S.T., M.Eng., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Semarang yang telah membantu dan memberikan ijin kepada tim pengabdian untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.
2. Jajaran staf Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Semarang yang telah membantu dan berkerjasama selama pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.
3. Faqihuddin Habibullah Al Ihsani, S.Sos., S.Kom., M.Si., selaku Kepala Sekolah SMK Robbi Rodliyya yang telah membantu dan mengizinkan tim pengabdian dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
4. Jajaran staf SMK Robbi Rodliyya yang telah membantu dan berkerjasama selama pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.
5. Tim pengabdian masyarakat Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Semarang yang telah memberikan dukungan baik berupa tenaga dan finansial selama pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Brennan, K., & Resnick, M. (2012). New frameworks for studying and assessing the development of computational thinking. *AERA*.
- Bundy, A. (2004). *Australian and New Zealand Information Framework: Principles, Standards*. Australian and New Zealand Institute for Information Literacy (ANZIIL).
- Edukasi, T. (2019, october 8). Pentingnya Mengajarkan Computational Thinking di Sekolah Indonesia.
- M. Wing, J. (2014). Computational Thinking. *ACM*.
- Septiyantono, T. (2014). *Konsep Dasar Literasi Informasi*.
- Zhang, L. C., & Nouri, J. (2019). A systematic review of learning computational thinking through Scratch in K-9. *Elsevier*