

**LAPORAN HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**



**PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI
PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI CAMTASIA STUDIO
PADA GURU SMPN 18 BARRU**

Oleh :

DR. Ir. ABDUL LATIEF ARDA, S.KOM,M.SI,M.KOM (KETUA) NIDN: 0010037501
NAJIRAH UMAR,S.KOM.MT (ANGGOTA) NIDN: 0031126703
DR. IMRAN TAUFIK,M.SI (ANGGOTA) NIDN : 0926067101
GUNTUR, S.KOM M.KOM (ANGGOTA) NIDN: 0903127202
TAMRIN MEDA, SE,MM (ANGGOTA) NIDN: 0902037702
ARNIDA,SE,M,SI (ANGGOTA) NIDN : 0924017803

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT
STMIK HANDAYANI

2022

HALAMAN PENGESAHAN

LEMBAGA PENELITIAN PENGABDIAN MASYARAKAT STMIK HANDAYANI
TAHUN 2022

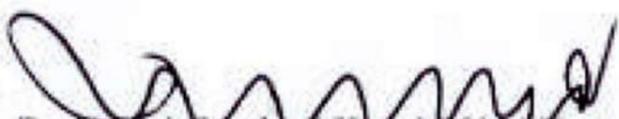
- Judul Kegiatan Pengabdian : PENINGKATAN KOMPETENSI GURU
MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI
CAMTASIA STUDIO PADA GURU SMPN 18
BARRU
1. Lokasi : SMP Negeri 18 Kab. Barru
 - Ketua Tim Pelaksana :
 - a. Nama : Dr. Ir. Abdul Latief Arda, S.Kom,M.Si,M.Kom
 - b. NIP/NIDN : 0010037501
 - c. Jabatan /Golongan : Lektor
 - d. Jurusan : Sistem Komputer
 - e. Alamat kantor /Tlpn : Jl. Adiyaksa Baru No. 1 Makassar
 - f. Alamat Rumah : Bukit Baruga II
 2. Anggota Tim Pelaksana :
 - a. Jumlah Anggota : 5 Orang
 - b. Nama Anggota 1 : Najirah Umar, S.Kom, MT
 - c. Nama Anggota 2 : Dr. Imran Taufik, M.Si
 - d. Nama Anggota 3 : Guntur, S.Kom, M.Kom
 - e. Nama Anggota 4 : Tamrin Meda, Se, MM
 - f. Nama Anggota 5 : Arnida, Se, M.Si
 - d. Mahasiswayang terlibat : 2 Orang
 3. Lembaga/ Institusi Mitra :
 - a. Nama Lembaga/ Mitra : SMP Negeri 18 Barru
 - b. Penanggung Jawab : Kepala Sekolah SMP Negeri 18 barru
 - c. Alamat/ Telpon : Barru
 4. Jangka Waktu Pelaksanaan : 1 Hari
 5. Sumber Dana : Yayasan Pendidikan Handayani
 6. Biaya Total : Rp. 7.500.000

Makassar, 7 Januari 2022

Ketua,

Mengetahui,
Ketua STMIK Handayani

Dr. Nasrullah, M.Si
NIDN 0010116503


Dr. Ir. Latief Arda, S.Kom,M.Si,M.Kom
NIDN : 0010037501

Menyetujui
Ketua LPPM STMIK Handayani


Dr. Ir. Latief Arda, S.Kom,M.Si,M.Kom
NIDN : 0010037501

KATA PENGANTAR

Berkat rahmat Alloh SWT, selesailah Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Camtasia Studio pada SMP Negeri 18 Barru yang diselenggarakan mulai tanggal 6 Januari 2022. Oleh karena itu, Tim PPM Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat STMIK Handayani memberikan penghargaan yang setinggi-tingginya dan menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuannya terutama kepada yang terhormat:

1. Ketua STMIK Handayani dan Ketua Yayasan Pendidikan Handayani
2. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat STMIK Handayani
3. Kepala Sekolah SMP Negeri 18 Barru,

Semoga kegiatan ini dapat berkembang terus sejalan dengan kesesuaian Perkembangan Teknologi Informasi .

Makassar, 7 Januari 2022

Tim Pelaksana Kegiatan,

**PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI CAMTASIA STUDIO PADA GURU SMPN 18 BARRU**

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan Pelatihan pemanfaatan serta penggunaan Aplikasi Camtasia Studio dalam mendukung proses pembelajaran di SMP Negeri 18 Barru. Materi yang disampaikan yaitu: 1) Pemanfaatan Camtasia Studio dalam membuat media pembelajaran yang interaktif 2) Pelatihan cara penggunaan aplikasi Camtasia. Lokasi pelatihan laboratorium SMP Negeri 18 Barru, dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang dan telah dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 6 Januari 2022. Metode yang digunakan adalah dengan ceramah, praktek, tanya jawab dan diskusi. Dengan terlaksananya kegiatan ini diharapkan para peserta mampu memanfaatkan Teknologi Informasi khususnya Penggunaan Camtasia Studio untuk membuat media pembelajaran yang interaktif sehingga secara tidak langsung akan memberikan dampak signifikan pada peningkatan mutu pembelajaran pada khususnya dan mutu pendidikan pada umumnya. Hasil kuesioner yang diberikan ke peserta menunjukkan bahwa 95% peserta memberikan tanggapan sangat baik dan 5% memberikan tanggapan baik terhadap kegiatan PkM yang dilaksanakan oleh Dosen STMIK Handayani.

Kebutuhan orang untuk memanfaatkan Teknologi informasi semakin meningkat, seiring dengan perkembangan teknologi yang ada di instansi-instansi baik pemerintah maupun non pemerintah. Di SMP Negeri 18 Kab. Barru belum semua guru dapat membuat media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi, lebih banyak masih menggunakan media konvensional, sehingga dengan kegiatan PkM ini, guru mampu aplikasi Camtasia Studio dalam membuat media pembelajaran.

Sasaran dalam program pengabdian ini adalah meningkatkan kemampuan dan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif yaitu dengan pelatihan penggunaan aplikasi Camtasia Studio dalam membuat media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi terlihat guru dalam mengikuti pelatihan dengan sangat antusias. Pelatihan ini telah dilaksanakan pada tanggal 6 Januari 2022 dengan jumlah peserta 15 Guru. Peserta yang mengikuti program pelatihan ini memiliki disiplin ilmu dan latar belakang Pendidikan yang berbeda-beda. Setelah pelatihan peserta telah dapat membuat media pembelajaran dengan menggunakan Camtasia Studio dengan tingkat pemahaman sebesar 87%.

Kata Kunci : Pelatihan, Camtasia Studio, Media, Teknologi

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1. Analisis Situasi	8
1.2. Tinjauan Pustaka	9
1.3. Tujuan Penelitian	13
1.4. Manfaat Penelitian	14
BAB 2. KERANGKA PEMECAHAN MASALAH	15
BAB 3. PELAKSANAAN KEGIATAN	17
3.1. Realisasi Pemecahan Masalah	17
3.2. Keterkaitan	17
3.3. Metode Kegiatan	17
3.3. Rancangan Evaluasi	18
BAB 4. HASIL KEGIATAN	20
4.1. Pencapaian Tujuan	20
4.2. Faktor Pendukung	20
4.3. Faktor Penghambat	21
4.3. Evaluasi	21
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	23
5.1. Kesimpulan	23
5.2. Saran	23
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN	24

BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

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'ruifah dkk., 2021)

. Pemanfaatan media pembelajaran ini dimanfaatkan oleh para guru untuk mengembangkan kesempatan mereka mengajar menggunakan animasi computer yang menggambarkan konten dinamis, misalnya pemanfaatan Camtasia Studio untuk membuat

animasi yang sederhana dan mudah. Jika digunakan dengan tepat, bahkan perangkat lunak sederhana ini dapat menghasilkan animasi pendidikan yang efektif. Media belajar berupa animasi dapat menampilkan perubahan yang terjadi, dan cocok digunakan untuk pengajaran yang kecenderungannya adalah pembelajaran visual.

Kemampuan guru SMP Negeri 18 Barru untuk membuat media pembelajaran dengan Camtasia Studio yang masih jauh dari kata “bisa” hanya sekedar mengetahui aplikasinya tetapi belum bisa menggunakannya. Padahal, menyusun media pembelajaran dengan Camtasia Studio yang pada dasarnya dianggap gampang, ternyata tidak semudah yang dibayangkan. Secara umum Camtasia Studio tampak sama dengan menyiapkan media pembelajaran pada umumnya. Padahal, apabila menyusun Camtasia Studio tersebut disusun sesuai dengan aturan yang semestinya dengan aturan-aturan yang tepat, maka menyusun Camtasia Studio menjadi penelitian yang paling “susah” untuk dilakukan. Hal ini tergambar dengan keadaan guru-guru yang belum bisa menyusun media pembelajaran dengan menggunakan Camtasia Studio sesuai dengan aturan yang sebenarnya dan dengan aturan-aturan yang tepat.

Permasalahan dalam kelas khususnya dalam pembelajaran sebenarnya masih banyak ditemukan permasalahan-permasalahan yang terlihat dari kompetensi ketercapaian suatu mata pelajaran yang masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum yang keseluruhannya tergantung bagaimana media pembelajaran itu disampaikan oleh guru untuk peserta didiknya. Media pembelajaran yang dipahami guru adalah baru sebatas penggunaan microsoft power point, yang belum dibuat secara interaktif dan menarik. Salah satu hal yang juga 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.

Sebagai salah satu bentuk kepedulian Lembaga Penelitian Pengabdian kepada Masyarakat dalam meningkatkan Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran, yaitu dengan diselenggarakannya pelatihan komputer penggunaan aplikasi Camtasia Studio. Upaya ini perlu dilakukan karena masih banyak guru yang belum terbiasa membuat media pembelajaran dengan menggunakan camtasia studio. Hal ini didasarkan pada hasil prasurey yang dilakukan oleh Tim PkM Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat STMIK Handayani bahwa hal yang sangat mendesak dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru adalah pelatihan pemanfaatan Aplikasi Camtasia Studio dan membuat media pembelajaran. Dengan program pelatihan ini diharapkan para guru dapat terampil mengoperasikan aplikasi Camtasia Studio.

Pemilihan program pelatihan komputer tersebut didasarkan semata-mata atas permintaan guru pada saat Tim PkM mengadakan kunjungan ke ke SMP Negeri 18 Barru tersebut sebelum pelatihan dilaksanakan. Tekait dengan hal tersebut, Tim PkM Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat STMIK Handayani memandang perlu pelatihan aplikasi Camtasia Studio untuk diselenggarakan. Program PkM ini juga sekaligus sebagai tanggapan terhadap keinginan para guru, yang sejak lama merasa bahwa mereka belum cukup mampu menggunakan aplikasi berbagai media pembelajaran salah satunya adalah menggunakan aplikasi Camtasia Studio dalam pembuatan media pembelajaran. Tingkat pengetahuan tentang aplikasi Camtasia Studio pada saat dilakukan survei baru mencapai 20% baru sekedar mengetahui nama aplikasi, fungsi dan kegunaan aplikasi dan kelebihan penggunaan aplikasi camtasi studio tetapi belum bisa menggunakan dalam membuat media pembelajaran.

B. Tinjauan Pustaka

Peningkatan mutu pelaksanaan pembelajaran disekolah dilakukan dengan berbagai strategi, salah satu diantaranya melalui pengembangan bahan ajar yang digunakan, pelaksanaan pembelajaran, dan pengembangan prosedur penilaian (Al-Azri & AlRashdi, 2014; Hermawan, Permasih & Dewi, 2012). Terkait dengan pengembangan bahan ajar, saat ini pengembangan bahan ajar dalam bentuk video pembelajaran menjadi kebutuhan yang sangat penting karena dipandang sebagai salah satu media pembelajaran yang paling efektif (Kamlin & Keong, 2020).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat

ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntunanglobal menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017).

Media pembelajaran adalah suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari proses pendidikan karena sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien misalnya membantu memperjelas materi yang masih samar (tidak konkrit) dan kurang dipahami oleh peserta didik menjadi lebih nyata (Supriyono, 2018). Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kemajuan era dan kebutuhan para siswa khususnya para generasi milenial yang harusnya didekati dengan stimulus yang mudah diterima dan dilaksanakan (Adawiyah, 2019). Proses pembelajaran konvensional telah banyak bersaing dengan adanya kemajuan teknologi sehingga para pengajar khususnya guru dalam hal ini perlu untuk membuat instruksi pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan motivasi para siswa.

Kualitas pembelajaran dapat ditentukan salah satunya dengan kemenarikan desain pembelajaran yang disusun secara sistematis sebagai bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Menurut Aji (2020) terdapat tiga fungsi yang terintegrasi pada suatu media pembelajaran, yaitu stimulasi yang menumbuhkan daya tarik terhadap pelajaran, mediasi yang menghubungkan guru dengan peserta didik, serta adanya informasi yang menyampaikan penjelasan seorang guru. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu adanya peran seorang guru dalam menyediakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pada pengabdian kali ini kami mengadakan pelatihan pembuatan materi dan video pembelajaran yang menarik untuk para guru SMP Negeri 18 Barru. Pelatihan ini menggunakan aplikasi Camtasia Studio yaitu sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat materi presentase dan video pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini sangat mudah dimengerti bahkan oleh pemula sekalipun dan

mudah untuk di ajarkan secara online. Aplikasi Camtasia Studio ini menyediakan jenis-jenis presentase seperti presentasi kreatif, Pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, dan teknologi (Elvira, 2019). Dengan menggunakan aplikasi ini memungkinkan para guru dapat berinovasi dalam membuat desain presentase dan video pembelajaran sesuai dengan inovasi mereka masingmasing (Licius, 2018). Menurut Tejo (2011) dengan menampilkan visualisasi pada presentasi pembelajaran maka diharapkan para siswa merasa hadir dan melihat langsung apa yang sedang dibahas dalam setiap mata pelajaran. Penampilan ini menjadikan materi tidak hanya sebatas tekstual saja namun juga secara visual.

Camtasia Studio adalah salah perangkat lunak yang dikembangkan oleh TechSmith Coorporation. Camtasia digunakan unutmerekam semua aktifitas yang ada pada desktop computer. Perangkat lunak ini juga bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e - learning yaitu dengan membuat video dan membuat video presentasi dikenal dengan istilah screencast. Menurut Aripin (2009: 1) video tutorial merupakan panduan tentang cara menjelaskan sesuatu, baik materi pelajaran atau pelatihan (training) maupun proses pengoprasian suatu system (hardwaredan software) yang dikemas dalam bentuk video. Karakteristik video tutorial meliputi: a. Sebuah transisi modul tambahan atau bagian yang dibangun berdasarkan pada petunjuk yang sudah disediakan. b. Sebuah presentasi isi, biasanya dengan contoh-contoh seiring dipecahkan menjadi bagian terpisah. Aripin (2009: 2) mengemukakan bahwa Camtasia Studio adalah program aplikasi yang dikemas untuk recording, editing, dan publishing dalam membuat video tutorial, atau video presentasi yang ada pada layar (screen) computer. Dengan memanfaatkan Software Camtasia Studio Pembuatan suatu video tutorial tidak lagi membutuhkan sebuah camera video sebagai alat perekam (recording), karena software tersebut memiliki multi fungsi yakni sebagai software perekam sekaligus program editing dalam pembuatan video tutorial. Camtasia Studio memiliki kemampuan untuk merekam sesuatu yang ada dalam layar, termasuk kegiatan desktop, presentasi powerpoint, narasi suara dan webcam video. dengan menggunakan Camtasia Studio, kita dapat membuat training, presentasi, dan demo sales, baik dalam bentuk halaman web, CD-ROOM, maupun peralatan portable lainnya.

Berdasarkan beberapa penelitian tentang penggunaan video sebagai media pembelajaran, video pembelajaran memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai salah satu media yang menarik dan menyenangkan serta dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama dalam pembelajaran jarak jauh atau online (Budiono, Hakim, & Afandi, 2021; Riyanto & Yunani, 2020). Hasil penelitian lainnya, penggunaan video pembelajaran efektif dalam memperdalam pemahaman peserta didik terhadap suatu materi (Ariaji, Nasirsah, & Siregar, 2020). Dari sisi peserta didik, video pembelajaran lebih disukai karena materi lebih mudah dipahami bila terdapat suara dan animasi.

Camtasia Studio membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Penelitian Rahmatullah (2020) menyimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Camtasia Studio layak digunakan di sekolah uji coba.

Kelebihan Camtasia Studio

- a. Memiliki kualitas video yang cukup baik.
- b. Pengoprasian yang mudah dan sederhana sehingga setiap orang dapat membuat video tutorial secara professional dengan waktu yang relatif singkat.
- c. Dapat merekam halaman web, software aplikasi, dan lainnya pada layar komputer. Selain itu, dapat dengan mudah memadukan berbagai perbedaan konten/isi dalam presentasi Powerpoint dan tidak memerlukan banyak peralatan.
- d. Tidak membutuhkan server. Camtasia Studio bukan program aplikasi berbasis server. Program aplikasi ini hanya di-install pada harddisk komputer sehingga tidak perlu dihubungkan ke sebuah server atau internet apabila akan membuat rekaman (recording) video.
- e. Menyediakan fasilitas editing lebih lanjut.

Camtasia Studio dilengkapi dengan fasilitas editing lebih lanjut untuk meningkatkan kebutuhan multimedia pada video, di antaranya: (1) Edit audio dan

track video, (2) Membuat interaktif Flash dan Callouts, (3) Menambahkan tulisan teks add pada video, (4) Memasukkan video pada presentasi dengan Screen video. f. Tidak membatasi format file. Dapat menyimpan hasil rekaman dalam berbagai jenis format file, seperti Macromedia Flash (*.swf,*flv), Apple Quick Time (*.mov), Windows Media (*.wmv), dan *.avi. g. Compatible dengan tools lainnya. Compatible dengan tools CMS (Course Management System) atau LMS (Learning Management System), seperti webCT, Blackboard, eXe, dan Moodle. Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa software camtasia studio adalah sebuah software perekam pada layar komputer sekaligus program editing dalam pembuatan video tutorial. Camtasia studio memiliki kualitas yang cukup baik untuk pembuatan video tutorial, camtasia studio tidak membatasi format file yang ingin disimpan selain itu software camtasia studio juga compatible dengan tool-tool lainnya

C. Tujuan Kegiatan

Memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio agar para guru di SMP Negeri 18 Barru dapat membuat media pembelajaran yang interaktif sehingga materi pelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

D. Manfaat Pengabdian pada Masyarakat

1. Guru – guru SMP Negeri 18 di Kabupaten Barru lebih mengenal aplikasi Camtasia Studio dan bermacam penggunaannya dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Meningkatkan kreativitas guru-guru SMP Negeri 18 Kabupaten Barru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.
3. Menampung inspirasi dan kesulitan yang dihadapi oleh guru-guru SMP Negeri 18 kabupaten Barru dalam penggunaan aplikasi Camtasia Studio untuk membuat media pembelajaran.

BAB II

KERANGKA PEMECAHAN MASALAH

A. Pelaksanaan Program

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 Kepala Sekolah SMP negeri 18 Barru dengan menyampaikan maksud dari kegiatan pengabdian tersebut.
2. Melakukan pemetaan masalah dan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan
3. Melakukan diskusi tentang permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh para Guru SMP Negeri 18 Barru dalam pembuatan media pembelajaran
4. Mengidentifikasi solusi untuk membuat media pembelajaran
5. Menentukan salah satu solusinya adalah diadakan pelatihan pembuatan video pembelajaran yang mudah, murah dan menyenangkan yakni pembuatan video dengan *software* Camtasia studio
6. Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan
7. 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.

BAB III

PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Realisasi Pemecahan Masalah

Sejalan dengan upaya untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia khususnya Guru-guru pada SMP negeri 18 Barru terutama dalam bidang komputer dan Teknologi informasi , maka program pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio ini sangat membantu dalam upaya peningkatan kompetensi guru-guru. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada masa ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah pendidikan. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya disekolah.

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

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).. Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Camtasia Studio sebagai media pembelajaran, diperlukannya penelitian lebih lanjut untuk menunjang ketercapaian serta keberhasilan dalam

menggunakan media pembelajaran.

B. Keterkaitan

Materi pelatihan penggunaan aplikasi Camtasia Studio dibuat sesuai kebutuhan yang diinginkan Guru sehingga diharapkan mendapatkan hasil yang maksimal dalam pelatihan ini. Bagi STMIK Handayani kegiatan pelatihan ini merupakan program yang sangat penting terutama dalam menjalankan Tridharma Perguruan Tinggi. Selanjutnya dengan kegiatan pelatihan ini diharapkan kedua pihak dapat berperan strategis dan taktis dalam serta mengatasi permasalahan sesuai dengan misi pengabdian kepada masyarakat.

C. Metode dan Materi Kegiatan

Pelatihan Penggunaan aplikasi Camtasia Studio bagi guru-guru SMP Negeri 18 Barru dilaksanakan Luring dengan metode ceramah, diskusi dan praktik. Metode Ceramah dilakukan dengan memberikan penjelasan cara menggunakan aplikasi Camtasia Studio, manfaat menggunakan aplikasi Camtasia Studio, proses pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia Studio. Pada metode kedua yaitu diskusi dilakukan dengan memberikan waktu bila ada pertanyaan atau tanggapan dari peserta. Metode ketiga yaitu praktik langsung di komputer peserta sesuai yang sudah di jelaskan sebelumnya, sambil instruktur mengamati perkembangan praktik para peserta tersebut. Proses pelatihan dilaksanakan selama 2 kali pertemuan masing-masing selama 4 jam. Selama proses pelatihan, peserta diberikan modul pelatihan yang dipakai untuk acuan pelatihan. Materi Pelatihan (Terlampir).

D. Rancangan Evaluasi

Proses pelatihan dilakukan dengan panduan modul yang memuat materi pokok dalam pelatihan. Untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pelatihan dilakukan dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan bersamaan dengan proses pelatihan, artinya setiap peserta yang mengikuti pelatihan dipantau oleh 2 instruktur, yang langsung dibimbing apabila mengalami kesulitan dan penilaian menggunakan kuisisioner. Pada proses pelatihan peserta diberi penjelasan awal, kemudian dibimbing dalam melaksanakan setiap perintah yang ada dimodul. Setiap langkah tersebut dinilai dengan lembar evaluasi, apabila ada bagian yang belum dipahami oleh peserta, instruktur wajib menerangkan kembali sehingga peserta betul-betul mampu menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dalam pembuatan media pembelajaran.

BAB IV

HASIL KEGIATAN

A. Pencapaian Tujuan

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini dilaksanakan di SMPN 18 Kabupaten Barru dengan pesertanya adalah guru-guru. Ada beberapa tahapan pada kegiatan Pengabdian pada masyarakat ini sebagai berikut. Tahap pertama adalah tahap analisis, pada tahapan ini tim pengabdian melakukan observasi dengan menyebarkan angket secara daring melalui google form kepada guru guru SMP Negeri 18 Barru.

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. 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.

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 mempraktikkanya dalam contoh yang sederhana dan mungkin untuk dipraktikkan oleh masingmasing 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.

Pada sesi kedua, diawali dengan penyampaian tahapan-tahapan pembuatan video pembelajaran. Hal ini disampaikan sebagai bentuk pengingat kembali terhadap materi pada hari pertama. Selanjutnya peserta 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. 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

Pada Bagian Akhir dari kegiatan ini, peserta 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 penyaji. Demikian juga para pelatih memberikan masukan demi kesempurnaan hasil video tersebut. Bila telah usai peserta dipersilakan tersebut melakukan proses akhir yakni finisihing dengan melakukan rendering atau penyimpanan sesuai dengan format yang diinginkan..

B. Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam melaksanakan program pelatihan ini adalah adanya dukungan dana dari Yayasan Pendidikan Handayani, dimana peserta Pelatihan telah memiliki Laptop yang mendukung untuk menginstal aplikasi Camtasia Studio. Hal lain yang juga sangat mendukung antusias dan semangat dari guru-guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Disamping itu Kesediaan Dosen dan Mahasiswa STMIK Handayani tersedia untuk berbagi ilmu dalam pengabdian pada masyarakat.

C. Faktor Penghambat

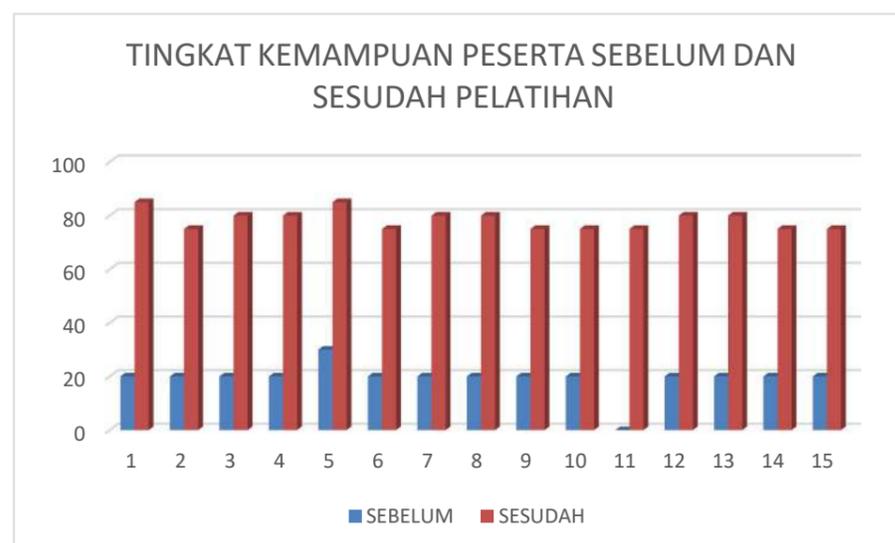
Faktor penghambat yang ditemukan adalah spesifikasi laptop peserta yang sudah tidak

bisa lagi ditambahkan aplikasi karena kemampuan Ram yang rendah sehingga menjadi terhambat karena tidak bisa menginstal aplikasi. Selain itu yang menjadi sedikit hambatan adalah jadwal pelaksanaan yang harus menyesuaikan dengan kesibukan dari tim Pengabdian Pada Masyarakat (Dosen yang terlibat dalam tim PkM STMIK Handayani).

D. Evaluasi

Evaluasi dari kegiatan ini adalah merupakan tolak ukur dari capaian kegiatan. Dimana peserta diukur kemampuannya dalam pelaksanaan kegiatan. Beberapa tolak ukur capaian dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta setelah dilakukan adanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Adapun bentuk pengukuran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Mengukur kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan Pada saat awal dan akhir kegiatan peserta diberikan kuisisioner untuk mengukur kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Hal ini menjadi indikator bagi pemateri dalam menilai kemampuan peserta dalam menyerap materi pelatihan. Adapun hasil dari pengukuran tersebut bisa dilihat dalam penyajian grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Pemahaman Peserta sebelum dan sesudah pelatihan

Pada gambar 1 dijelaskan berupa adanya perubahan pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan dimana tingkat pemahaman semua meningkat bahkan ada yang sampai 85 %. Pengukuran ini dilakukan dengan cara memberikan kuisisioner kepada peserta di awal dan akhir pelatihan.

2. Kebutuhan Guru terhadap Materi

Pertanyaan ini diberikan kepada peserta untuk mengetahui respon peserta terhadap hubungan materi yang disampaikan dengan kebutuhan guru. Hasil tanggapan dari peserta dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kebutuhan Guru terhadap Materi

Berdasarkan Gambar 2, 88% peserta memberi tanggapan "Sangat dibutuhkan", 12% peserta memberi tanggapan "Dibutuhkan". Tidak ada peserta yang memberi tanggapan "Cukup" dan "Kurang". Hasil presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta beranggapan hubungan materi yang disampaikan dengan kebutuhan guru sudah "Sangat Baik".

3. Teknik Penyajian dan Interaksi Pemateri

Pertanyaan ini diberikan kepada peserta untuk mengetahui respon peserta terhadap teknik penyajian dan interaksi pemateri pada saat kegiatan berlangsung. Hasil tanggapan peserta terhadap teknik penyajian dan interaksi pemateri dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Teknik Penyajian dan Interaksi Pemateri

Berdasarkan Gambar 3, 85% peserta memberi tanggapan “Sangat Baik”, 15% peserta memberi tanggapan “Baik” terhadap teknik penyajian dan interaksi pemateri saat kegiatan berlangsung. Tidak ada peserta yang memberi tanggapan “Kurang”. Hasil presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta memberi tanggapan teknik penyajian dan interaksi pemateri pada saat kegiatan PkM berlangsung sudah “Sangat Baik”.

4. Tanggapan terhadap pelaksanaan PKM



Gambar 4. Tanggapan terhadap pelaksanaan PKM

Berdasarkan Gambar 4, 95% peserta memberi tanggapan “Sangat Baik”, 5% peserta memberi tanggapan “Baik” terhadap pelaksanaan PKM. Tidak ada peserta yang memberi tanggapan “Kurang”. Hasil presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta memberi tanggapan terhadap pelaksanaan PkM berlangsung sudah “Sangat Baik”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa Pengabdian pada Masyarakat dengan mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio yang diadakan pada SMP negeri 18 Kabupaten Barru terselenggara dengan lancar dan baik. Guru- guru memberikan respon positif terhadap kegiatan pengabdian ini dan memberikan apresiasi kepada tim penyelenggara pengabdian. Namun, ada beberapa kendala yang dihadapi guru-guru dalam pelatihan ini, yaitu gawai yang kurang mumpuni sehingga menghambat proses pembuatan desain presentasi bahan ajar menggunakan aplikasi Camtasia Studio. Sesuai dengan tujuan dari pelatihan menggunakan Camtasia Studio, diharapkan guru-guru dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat media pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

B. Saran

Program pelatihan ini sesuai dengan sasaran, sehingga respon positif mengalir dari para peserta pelatihan. Manfaat dari hasil pelatihan telah langsung dapat dirasakan dipraktikkan oleh para peserta pelatihan, yaitu membuat media pembelajaran dari mata pelajaran yang di ampuh. Dengan demikian, diharapkan untuk masa-masa mendatang program pelatihan sejenis dapat terus diupayakan keberlanjutannya demi mempertahankan kerjasama yang telah terbina selama ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Aprilla, Aan Hasanah, & Mia Fatimatul Muni. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Camtasia Studio : Stimulasi Kemampuan Berbahasa Indonesia Mahasiswa. Proceeding 3rd National Conference of Education of Suryakencana.
- Aji, W. N. dan D. B. P. S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Camtasia Studio sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Al Azhari, R. H., & Al-Rashdi, M. H. (2014). the Effect Of Using Authentic Materials In teaching. *International Journal Of Scientific & technology Reasearch*, 3(10), 249-254.
- 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.
- Ariaji, R., Nasirsah, N., & Siregar, S. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Kimia Sma/Ma Menggunakan Camtasia Studio 8. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, 5(1), 55-64. Budiono, A. N., Hakim, M., & Afandi, B. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Camtasia Bagi Guru Ma'arif Jember Di Era Pandemi . *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 225-20.
- 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>
- 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.
- 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>
- Kamlin, M., & Keong, T. C. (2020). Adaptasi video dalam pengajaran dan pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 105-112.
- 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>.

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 Covid19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162.

Rahmatullah, R. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Camtasia Studio. <http://eprints.unm.ac.id/19185/1/03> .%20Media%20Pembelajaran%20Audio%20Visual%20Berbasis%20 Aplikasi%20Camtasia Studio.pdf.

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), 766–77

LAMPIRAN-LAMPIRAN

FOTO KEGIATAN



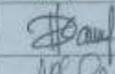
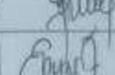
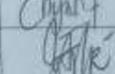
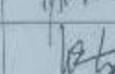
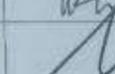
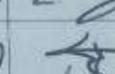




DAFTAR HADIR


**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN
INFORMATIKA
dan KOMPUTER HANDAYANI**
Terakreditasi : No. 036 / BAN - PT / Ak - VIII / SI / VIII / 2004 - No BAN - PT / Ak - IV / Ak - IV / SI / III / 2006

**DAFTAR HADIR PESERTA WORKSHOP PELATIHAN GURU-GURU DALAM
MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN**

NO	NAMA	JABATAN	NO TELPON	TANDA TANGAN
1.	MASTURA	GURU	085255629477	
2.	SYAMSIDAR	GURU	085242610678	
3.	KARMILAWATI	BUPU	081 342 400 614	
4.	MAHRA WAHID	GURU	085 242 520 355	
5.	KEDAH NURIAH RAMAYU	GURU	081 354 354 279	
6.	HASNAIN	GURU	085 256 823 867	
7.	Ernawati	Guru	085 29 88 66 391	
8.	SUNARTI	GURU	088 189 596 008	
9.	EMY ATI RAZAK	GURU	081 342 183 887	
10.	ANNIDAR	GURU	081 243 624 234	
11.	MUHAMMAD AMIR	GURU	085 299 804 999	
12.	WAILA MAKKI	Guru	085 257 311 441	
13.	NURSALAM KADIR, M.Pd	GURU	081 245 065 15	
14.	HIDRYAT	GURU	081 342 777 86	
15.	TAMRIN MEDA	Dosen SMK	085 299 655 78	
16.	Uhan			



SELAMAT DATANG

PADA KEGIATAN



Pengabdian Masyarakat STMIK Handayani

**Peningkatan Kompetensi Guru
Dalam Merancang Media Pembelajaran
Menggunakan Aplikasi Camtasia
Studio Di Kabupaten Barru**

Barru, 6 Januari 2022

STMIK Handayani Ir. Guntur, S.Kom., M.Kom



Membuat Video Pembelajaran Berbasis Screen Recorder dan Video Editor

STMIK Handayani Ir. Guntur, S.Kom., M.Kom



Tentang Camtasia

Camtasia Studio menurut TechSmith adalah sebuah perangkat lunak yang memberikan kemudahan dalam merekam semua kegiatan yang ada pada layar monitor anda. Camtasia dapat digunakan untuk :

- Software untuk screen capturing,
- elearning authors,
- content creators,
- video editing dan
- kita dapat membagikan video yang dibuat melalui satu aplikasi



Kelebihan Camtasia

1. User Friendly, mudah digunakan, tampilannya seperti office pada umumnya, menjalankan aplikasi Camtasia mudah dan sederhana sehingga setiap orang dapat membuat video tutorial secara professional dengan waktu yang relative singkat.
2. Memiliki kualitas video yang bisa kita atur dari yg terbaik sampai kualitas yang rendah
3. Dapat merekam desktop, tampilan penuh layar laptop atau komputer, halaman web, dan software aplikasi. Selain itu, dapat dengan mudah memadukan berbagai perbedaan konten ataupun isi dalam presentasi Powerpoint dan tidak memerlukan banyak peralatan.



Kelebihan Camtasia

4. Tidak membutuhkan server. Camtasia Studio bukan program aplikasi berbasis server. Program aplikasi ini hanya di-install pada harddisk computer sehingga tidak perlu dihubungkan ke sebuah server atau internet apabila akan membuat rekaman (recording) video.
5. Menyediakan fasilitas editing lebih lanjut. Camtasia Studio dilengkapi dengan fasilitas editing lebih lanjut untuk meningkatkan kebutuhan multimedia pada video, di antaranya:
 - a. Edit audio dan track video,
 - b. Membuat interaktif Flash dan Callouts ,
 - c. Menambahkan tulisan teks add pada video,
 - d. Memasukkan video pada presentasi dengan Screen video.



Kelebihan Camtasia

6. Format file yang lengkap.
7. Compatible dengan tools lainnya. Compatible dengan tools CMS (Course Management System) atau LMS (Learning Management System), seperti webCT, Blackboard, eXe, dan Moodle
8. Secara umum Fitur-fitur yang ada pada Camtasia :
 - Merekam live (langsung) semua yang ada dilayar.
 - Dokumentasi tutorial
 - Merekam video game favorit
 - Publish langsung ke youtube
 - Edit dan animasi yang menarik
 - Pilihan format video file yang beragam
 - dan masih banyak fitur lainnya.



Spesifikasi Laptop/Pc Untuk Menggunakan Software Camtasia

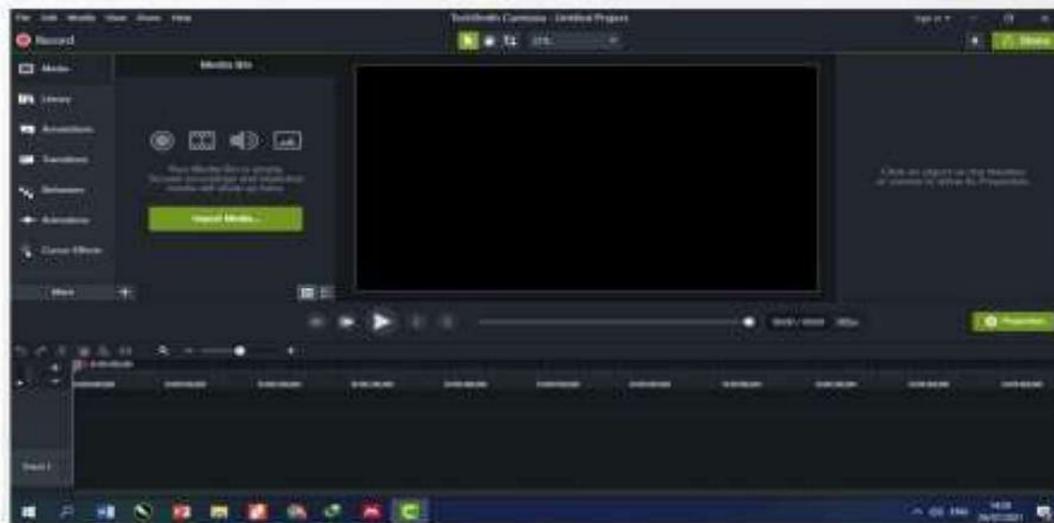
1. Microsoft Windows 7 SP1, Windows 8, and Windows 10 (Required: 64 Bit versions only)
2. 2.0 GHz CPU with dual-core processor minimum (Recommended: Quad-core i5 processor or better)
3. 2 GB RAM minimum (Recommended: 8 GB or more)
4. 2 GB of hard-disk space for program installation
5. Display dimensions of 1024x768 or greater
6. Microsoft .NET 4.6.0 or later version (included)
7. Dedicated Windows-compatible sound card, microphone, and speakers (Recommended)

STMIK Handayani

Ir. Guntur,S.Kom., M.Kom



Tampilan, Menu navigasi dan Fitur Camtasia



STMIK Handayani

Ir. Guntur,S.Kom., M.Kom



Membuat video pembelajaran dan Editing Video Camtasia

- Menyiapkan Story Board. Contoh:

No	Alur Cerita	Aset	Narasi
1	Salam dan pembukaan	Gambar, teks, music	
2	Judul materi	Gambar, Musik	
3	Penjelasan materi		
4	Contoh		
5	Penutup		

- Menyiapkan Bahan.



Langkah-Langkah dalam pembuatan video pembelajaran

- a. Menentukan Tema agar lebih mudah, bisa menggunakan intro yang tersedia di library camtasia
- b. Pilihan gambar atau animasi yang sesuai dengan tema
- c. Pemilihan warna background
- d. Untuk recording bisa kita gunakan background green screen, atau latar warna yang sama
- e. Pemilihan efek animasi sebaiknya disesuaikan dengan audience yang kita tuju
- f. Pemilihan font sesuaikan dengan audience yang kita tuju
- g. Konten materi atau isi yang akan disampaikan dalam Camtasia
- h. Sesuaikan durasi video dengan materi yang disampaikan