

**LAPORAN HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**



**PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SMA NEGERI 2 BARRU DALAM
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN
APLIKASI CAMTASIA STUDIO**

Oleh :

DR. ENG. YUYUN, M.T.(KETUA) NIDN: 0914058403
DR. IT. SUPRIADI SAHIBU, S.KOM., M.T.(ANGGOTA) NIDN : 0015017401
DR. NASRULLAH, M.SI (ANGGOTA) NIDN : 0010116503
SYAMSU ALAM, S.KOM., M.T.(ANGGOTA) NIDN : 0902118102
NURFAEDAH, S.PD., M.HUM.(ANGGOTA) NIDN : 0918048605
A.EDETH FUARI ANATASYA, S.KOM., M.KOM. (ANGGOTA) NIDN : 0925029001

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT
STMIK HANDAYANI

2019

HALAMAN PENGESAHAN

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT STMIK HANDAYANI
TAHUN 2019


Judul Kegiatan Pengabdian: PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI
CAMTASIA STUDIO

1. Lokasi : SMA Negeri 2 Barru
- Ketua Tim Pelaksana
 - a. Nama : Dr. Eng. Yuyun, M.T.
 - b. NIDN : 0914058403
 - c. Jabatan/ Golongan : Asisten Ahli/IIIb
 - d. Jurusan : Sistem Komputer
 - e. Alamat kantor/Tlp : Jl. Adiyaksa Baru No. 1 Makassar
 - f. Alamat Rumah : Jl. Lembu No. 62 , Makassar
2. Anggota Tim Pelaksana
 - a. Jumlah Anggota : 5
 - b. Nama Anggota : 1. Dr. IT. Supriadi Sahibu, S.Kom., M.T.
2. Dr. Nasrullah, M.Si.
3. Syamsu Alam, S.Kom., M.T.
4. Nurfaedah, S.Pd., M.Hum.
5. A.Edeth Fuari Anatasya, S.Kom., M.Kom.
 - c. Mahasiswa yang terlibat : 2
3. Lembaga/Institusi Mitra
 - a. Nama Lembaga/Mitra : SMA Negeri 2 Barru
 - b. Penanggung Jawab : Yakub, S.Pd., M.Pd.
 - c. Alamat/Telpon : Mangkoso, Kelurahan Kiru-kiru kecamatan Soppeng Riaja
Kabupaten Barru
4. Jangka Waktu Pelaksanaan : 1 hari
5. Sumber Dana : Yayasan Pendidikan Handayani
6. Biaya Total : Rp 3.250.000,-

Makassar, 27 Januari 2019

Mengetahui
Ketua STMIK Handayani

Dr. Nasrullah, M.Si
NIDN : 0010116503

Ketua TIM,

Dr. Eng. Yuyun, M.T.
NIDN : 0914058403

Menyetujui
Ketua LPPM STMIK Handayani

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat dan karunianya sehingga Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dapat terlaksana dengan baik yang diselenggarakan pada tanggal 06 Januari 2019. 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 SMA Negeri 2 Barru dan jajarannya.

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

Makassar, 27 Januari 2019
Tim Pelaksana Kegiatan,

PELATIHAN PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAMTASIA STUDIO

Abstrak

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio*. Sasaran dalam program pengabdian ini adalah guru-guru yang *berhome base* di SMA Negeri 2 Barru. Pelatihan ini telah dilaksanakan selama 1 hari yaitu pada tanggal 06 Januari 2019 dengan jumlah peserta 43 orang guru . Peserta yang mengikuti program pelatihan ini memiliki disiplin ilmu dan latar belakang pendidikan yang berbeda-beda. Materi yang diberikan yaitu pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio*. Dari pelaksanaan pelatihan yang diberikan, pemberian materi berjalan dengan baik dan dilakukan pendampingan oleh TIM yang ada untuk guru-guru yang masih memiliki kendala dan belum mengetahui fungsi *tools-tools* aplikasi pada saat praktek pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi terlihat antusiasme yang tinggi yang diperlihatkan oleh guru-guru yang terlibat dalam pelatihan. Hasil dari pelatihan ini guru-guru telah mampu membuat materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio* untuk masing-masing mata pelajaran yang mereka ampu.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Camtasia* , Guru

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	1
B. Tinjauan Pustaka	2
C. Tujuan Kegiatan	3
D. Manfaat Kegiatan	3
BAB II KERANGKA PEMECAHAN MASALAH	4
BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN	6
A. Realisasi Pemecahan Masalah	6
B. Keterkaitan	6
C. Metode Kegiatan	6
D. Rancangan Evaluasi	7
BAB IV HASIL KEGIATAN	8
A. Pencapaian Tujuan	8
B. Faktor Pendukung	9
C. Faktor Penghambat	9
D. Evaluasi	10
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	11
A. Kesimpulan	11
B. Saran	11
DAFTAR PUSTAKA	12
LAMPIRAN	13

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Analisis Situasi

SMA Negeri 2 Barru merupakan salah satu sekolah yang terletak di Kabupaten Barru, tepatnya di kelurahan kiru-kiru, kecamatan Soppeng Riaja Kabupaten Barru. Berjarak sekitar 100 km arah utara kota Makassar. Jumlah siswa sekitar 700 orang dan jumlah guru sekitar 50 orang. Pemilihan materi pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran adalah karena disadari bahwa saat ini diperlukan keterampilan yang harus dikuasai oleh guru agar dapat menunjang proses pembelajaran yang nyaman dan mengikuti perkembangan teknologi informasi.

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini sangat pesat sehingga mempengaruhi semua aspek kehidupan termasuk dalam proses pembelajaran. Perkembangan media atau alat bantu proses pembelajaran untuk memahami konsep telah mengalami perkembangan, terutama pada tingkat sekolah menengah atas. Kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional akan berdampak pada kejenuhan siswa dan pemahaman konsep yang tidak maksimal.

Pandemi *covid-19* telah memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap semua sektor, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran daring yang selama ini kita lakukan, memaksa guru-guru untuk bisa menggunakan perangkat IT dalam proses belajar mengajar. Kurangnya kemampuan guru untuk merancang media pembelajaran mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak pada ketidakpahaman akan materi yang disampaikan oleh guru. Dari situasi tersebut, maka dipandang perlu untuk melakukan pelatihan peningkatan kompetensi guru-guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi *camatasia studio*.

B. Tinjauan Pustaka

1. Camtasia Studio

Camtasia studio merupakan aplikasi untuk meng-*capture* atau merekam tampilan layar monitor komputer. Aplikasi ini juga bisa digunakan untuk merekam hasil presentasi *power point* ke dalam format video. Sebelum dapat menggunakan *camtasia studio* untuk membuat *video tutorial*, kita perlu *menginstal* dan mengenal *interface* dari *camtasia* ini (Wahana Komputer: 2011). Langkah-langkah instalasi *camtasia studio*:

- a. Eksekusi *file installer camtasia.msi*
- b. Kemudian muncul kotak dialog “*welcome to the camtasia studioinstallation wizard*”;
- c. Muncul kotak dialog “*License Agreement*”, pilih opsi “*I accept the license agreement*”, kemudian klik tombol “*next*”.
- d. Pada kotak dialog “*help us improve camtasia studio*”, pilih opsi “*desice later when camtasia studio is running*” kemudian klik “*next*”.
- e. Muncul kotak dialog “*licensing*”, pilih opsi lisensike tril jika belum punya serial key, atau pilih “*licensed – I habe a key*”, jika anda punya serial key. Klik “*next*”;
- f. Pilih lokasi instalasi di *Intallation folder*
- g. Pada kotak dialog “*add in for microsoft power point*” berikan tanda ceklis pada “*enable camtasia studio add-in form microsoft power point*”, klik tombol “*next*”;
- h. Jika sudah, tentukan opsi-opsi instalasi di kotak dialog “*ready to install the application*”. Klik “*next*” untuk menginstal;
- i. Tunggu hingga proses updating system dan instalasi selesai;
- j. Jika sudah selesai dan instalasi sukses, akan muncul keterangan di kotak “*camtasia studio has been successfully installed*”.

Untuk bisa bekerja dengan optimal ketika menggunakan *camtasia studio*, kita membutuhkan *software* dan *hardware* pelengkap. Berikut ini beberapa *software* dan *hardware* pelengkap yang diperlukan:

- a. Komputer *windows* yang cukup cepat, termasuk di dalamnya kartu video, *pre-amp* yang cukup, dan *software* tambahan untuk mengedit gambar dan suara.
- b. *Webcam*: *webcam* adalah kamera video yang merekam gambar secara *realtime*

dari komputer atau jaringan komputer. *Webcam* umumnya digunakan untuk keperluan internet, seperti *chatting*, dan sebagainya. Karena itulah diberi nama “*web*” yang artinya penggunaannya berkaitan dengan *web*. Saat ini *webcam* umumnya sudah terpasang di laptop-laptop modern, walaupun kita juga bisa menambahkan sendiri *webcam USB*.

- c. Mikrofon : mikrofon atau sering disebut mik merupakan alat *tranduser* untuk mengubah sinyal akustik menjadi elektrik. Mik untuk komputer prinsipnya sama seperti mik tradisional. (Wahana Komputer: 2011)

C. Tujuan Kegiatan

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio* kepada guru-guru di SMA Negeri 2 Barru.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah :

1. Bertambahnya wawasan guru-guru terkait aplikasi pembelajaran yang tersedia dan dapat digunakan membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif;
2. Bertambahnya pengetahuan dalam mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang telah dilatihkan;
3. Guru-guru memiliki media pembelajaran masing-masing sesuai bidang dan mata pelajaran yang diampu.

BAB II KERANGKA PEMECAHAN MASALAH

A. Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program pelatihan peningkatan kompetensi dalam pembuatan media pembelajaran guru-guru di SMA Negeri 2 Barru dilakukan dengan menggunakan pelatihan langsung di sekolah dengan menghadirkan guru-guru dalam satu ruangan . Pelatihan dilaksanakan dengan memberikan materi yang dibagi menjadi dua sesi dilanjutkan dengan pendampingan oleh TIM PKM kepada guru-guru yang mengalami kendala pada saat proses pelatihan. Pelaksanaan program-program pelatihan pembuatan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio*;
2. Pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio*.

Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa bukanlah hal yang mudah namun perlu didukung oleh perencanaan dan implementasi kegiatan yang panjang dan berkelanjutan. Apalagi pada masa sekarang perkembangan teknologi yang begitu cepat, menuntut adanya perencanaan maupun kegiatan yang mengarah ke penerapan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi baik itu bagi siswa maupun guru-guru selaku pelaksana pendidikan. Namun demikian, kemampuan guru-guru yang terbatas dalam pengetahuan maupun pelaksanaan proses belajar berbasis teknologi, membuat mereka terkendala dalam mentransfer ilmu secara maksimal kepada siswa.

Dengan permasalahan di atas, pemecahan masalah yang direncanakan dalam pelatihan ini adalah :

1. Melakukan identifikasi masalah yang berhubungan dengan kemampuan membuat media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Melakukan identifikasi materi yang akan di sampaikan pada pelatihan.
3. Melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio* kepada guru-guru di SMA Negeri 2 Barru.
4. Pendampingan dan diskusi pemecahan masalah

Pendampingan dan diskusi dilaksanakan pada saat pelaksanaan pelatihan . Diskusi ini dilakukan untuk memberi solusi saat ada kendala terkait pengetahuan dan pemahaman terhadap materi yang masih perlu ditingkatkan. Sedang pendampingan dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru-guru pada saat mempraktikkan materi yang telah dijelaskan dalam hal ini praktik pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio*.

5. Pelaporan hasil pelatihan

Pelaporan hasil dilaksanakan setelah semua kegiatan terealisasi, kemudian dianalisa pencapaian terhadap tujuan, faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan PPM ini.

BAB III

PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Realisasi Pemecahan Masalah

Sejalan dengan upaya Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Barru untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia khususnya pelaksana pendidikan yaitu guru-guru terutama dalam bidang Teknologi informasi , maka program pelatihan peningkatan kompetensi dalam membuat media pembelajaran (Aplikasi *Camtasia Studio*) ini sangat membantu dalam upaya peningkatan mutu guru mata pelajaran dan menunjang proses pembelajaran yang menarik. Adapun Pelatihan yang dapat diberikan dalam membantu guru-guru di SMA Negeri 2 Barru adalah meningkatkan kompetensi Guru dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio*.

B. Keterkaitan

Materi pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi dibuat sesuai kebutuhan yang diinginkan guru dan kepala sekolah 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 serta dapat mengatasi permasalahan sesuai dengan misi pengabdian kepada masyarakat.

C. Metode dan Materi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengikuti aktivitas pelaksanaan penelitian tindakan yang terdiri dari Persiapan/Perencanaan, Pelaksanaan, serta Evaluasi. Perencanaan kegiatan dilakukan dengan koordinasi dengan Sekolah mitra yaitu Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Barru terkait sosialisasi kepada guru-guru yang akan mengikuti pelatihan. Dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan yaitu pelatihan peningkatan kompetensi dalam membuat media pembelajaran Guru SMA Negeri 2 Barru dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio* yang dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 2 Barru. Materi Pertama yaitu pelatihan membuat media pembelajaran dengan

menggunakan aplikasi *camtasia studio* disusul dengan praktek pembuatan media pembelajaran oleh guru-guru. Dalam proses pelatihan, dilakukan demonstrasi oleh pemateri dan pendampingan oleh TIM PPM pada saat praktik pembuatan media pembelajaran guna memberikan arahan kepada guru-guru yang mengalami kendala atau kesulitan dalam membuat aplikasi. (Materi Pelatihan Terlampir).

D. Rancangan Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan secara langsung oleh pelaksana. Evaluasi berupa hasil kerja peserta (guru mitra) terhadap pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio*. Proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan. Setelah itu dilakukan refleksi bersama pelaksana dan peserta (guru mitra) untuk mengetahui seluruh proses pelaksanaan kegiatan.

BAB IV HASIL KEGIATAN

A. Pencapaian Tujuan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah didahului dengan mengirim surat pemberitahuan kepada pihak sekolah terkait. Setelah itu dilakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada minggu ke-2 bulan Januari tahun 2019. Sosialisasi dilakukan pada minggu ke-4 bulan Desember 2018 dengan melakukan koordinasi dan menyampaikan pemberitahuan secara tertulis kepada sekolah SMA Negeri 2 Barru. Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 1 hari tatap muka dengan mengundang guru-guru yang ada di SMA Negeri 2 Barru. Pelatihan yang diberikan berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio*.

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi program. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengenalan kepada guru-guru terkait aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran.
2. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio*. Kegiatan ini dilakukan dengan pemberian materi pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio* yang dilanjutkan dengan praktek setelah masing-masing menerima materi. Pemberian materi dilakukan dalam satu hari kegiatan pada tanggal 06 Januari 2019 bertempat di SMA Negeri 2 Barru.

Pendampingan dan diskusi dilaksanakan pada saat proses pelaksanaan kegiatan. Banyak pertanyaan yang diajukan oleh peserta yang mengindikasikan bahwa peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Pendampingan dilaksanakan oleh 6 orang dan peserta yang mengikuti kegiatan sekitar 43 orang.

Observasi dilakukan terhadap proses pembuatan dan penerapan media pembelajaran oleh para guru mitra. Evaluasi dilakukan terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Produk

yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio*. Beberapa hal yang diobservasi adalah kendala-kendala, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam proses pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dan evaluasi yang dilakukan selama pelatihan, dapat dilaporkan bahwa kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat yang dilaksanakan secara offline telah berhasil dilaksanakan dengan materi pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio*. Indikator keberhasilan yang telah dicapai dalam pelatihan ini dapat dilihat dari hasil pembuatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

B. Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam melaksanakan pelatihan ini adalah adanya dukungan dana dari Yayasan Pendidikan Handayani. Selain itu para peserta yang mengikuti kegiatan telah memiliki komputer dan laptop yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran. Para guru menyambut positif kegiatan yang telah dilakukan terlihat dari animo guru untuk mengikuti kegiatan dan dukungan dari kepala sekolah yang sangat membantu. Kepala sekolah juga berharap ada kegiatan lanjutan terkait pelatihan ini. Ketersediaan dosen dan mahasiswa STMIK Handayani untuk berbagi ilmu dalam Pengabdian Pada Masyarakat sangat membantu dalam berhasilnya proses kegiatan.

C. Faktor Penghambat

Secara prinsip tidak ditemukan faktor penghambat yang berarti. Kendala yang dihadapi sebagian besar guru dalam pembuatan media pembelajaran adalah penguasaan tools-tools aplikasi *camtasia studio* yang masih kurang. Namun melalui pelatihan yang dipandu oleh TIM Dosen dan pelaksana kegiatan, guru dapat memahami fungsi dan manfaat *tool-tools* aplikasi yang ada dan memanfaatkannya dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu masalah koneksi internet sempat menjadi hambatan pada saat proses pelaksanaan, namun hal itu dapat diatasi dan proses pelatihan bisa berjalan kembali secara normal.

D. Evaluasi

Berangkat dari pentingnya penguasaan teknologi dalam menunjang proses belajar mengajar yang efektif bagi guru-guru di sekolah, maka dilakukan program Program pelatihan tentang peningkatan kompetensi dalam merancang media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio*.

Pelatihan ini dilaksanakan dengan 1 orang narasumber dari Tim PPM. Materi yang diberikan disampaikan dengan menggunakan proyektor pada layar, dengan panduan *slide presentasi power point* yang dapat dilihat oleh seluruh peserta dalam ruangan untuk mempermudah menangkap materi yang disampaikan oleh narasumber. Teknik pelaksanaan, dari narasumber tersebut adalah, narasumber menjelaskan materi tentang *camtasia studio* dilanjutkan dengan pendampingan oleh TIM PPM pada saat praktek pembuatan media pembelajaran. Fasilitator pendamping berkewajiban membantu peserta yang memiliki kendala dalam mengaplikasikan *tools-tools* pada media.

Pada saat proses pelaksanaan, internet sekolah sempat mengalami gangguan dan tidak bisa digunakan sehingga untuk mengakses layanan *online* itu sedikit terganggu. Namun kendala internet bisa diatasi dengan melakukan *teatring* jaringan dari beberapa *handphone* yang ada. Aplikasi *camtasia studio* yang telah di *download* sebelumnya, di *instalkan* ke laptop peserta agar mereka dapat langsung mempraktekkan pada saat narasumber menginstruksikan. Namun, ada beberapa laptop yang kurang *suport* dengan aplikasi. Kendala itu dapat diatasi dengan menurunkan *space* dari aplikasi yang ada agar dapat digunakan pada laptop yang berkapasitas rendah. Mengingat waktu yang sangat terbatas pelaksanaan pelatihan ini dirasakan masih perlu untuk ditindaklanjuti kembali. Perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan penguasaan guru terhadap pembuatan dan pemanfaatan aplikasi media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar berbasis IT.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Program pelatihan pembuatan media pembelajaran ini telah berjalan sesuai jadwal yang telah direncanakan. Berdasarkan tanggapan, respon, dan partisipasi dari para peserta dapat disimpulkan bahwa para peserta telah merasa puas dengan adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran ini karena mereka telah mampu membuat media pembelajaran yang saat ini sangat dibutuhkan untuk menunjang proses belajar mengajar yang inovatif dan menarik. Tolok ukurnya adalah kehadiran para peserta pada saat pelatihan mencapai angka lebih dari 100%. Di samping itu, setelah program pelatihan dengan menggunakan aplikasi *camtasia studio* selesai dilakukan, mereka masih tetap ingin melanjutkan pelatihan dengan program aplikasi lainnya. Hal ini dapat dilihat dari kuisisioner *online* yang dibagikan, ada permintaan untuk melakukan pelatihan dengan menggunakan aplikasi yang berbeda.

B. Saran

Program pelatihan komputer 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 untuk membuat media pembelajaran yang kreatif, menarik dan inovatif yang mengikuti perkembangan teknologi. Dengan demikian, diharapkan untuk masa-masa mendatang program pelatihan sejenis dapat terus diupayakan keberlanjutannya demi mempertahankan kerjasama yang telah terbina selama ini.

Selain itu guru-guru diharapkan senantiasa berupaya secara terus-menerus mengembangkan kemampuan dan pemahamannya terkait perkembangan teknologi informasi dan penerapannya dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dihasilkan agar dapat dilaksanakan atau digunakan secara berkesinambungan serta mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan situasi terkini.

DAFTAR PUSTAKA

- Oktavia, Budhi. 2011. *Pelatihan IT dalam Pembuatan Media Pembelajaran untuk Guru SMA Se-Kota Padang*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Resmawan. 2015. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Bagi Guru-guru SMP/MTs Se-Kecamatan Kwandang*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Wahana Komputer. 2011. *Mudah Membuat Video Tutorial dengan Camtasia Studio 7*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

FOTO KEGIATAN
MATERI CAMTASIA STUDIO



LAMPIRAN 2

MATERI KEGIATAN



SELAMAT DATANG
PADA KEGIATAN

Pengabdian Masyarakat STMIK Handayani
Peningkatan Kompetensi Guru
Dalam Merancang Media Pembelajaran
Menggunakan Aplikasi Camtasia
Studio Di Kabupaten Barru

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.

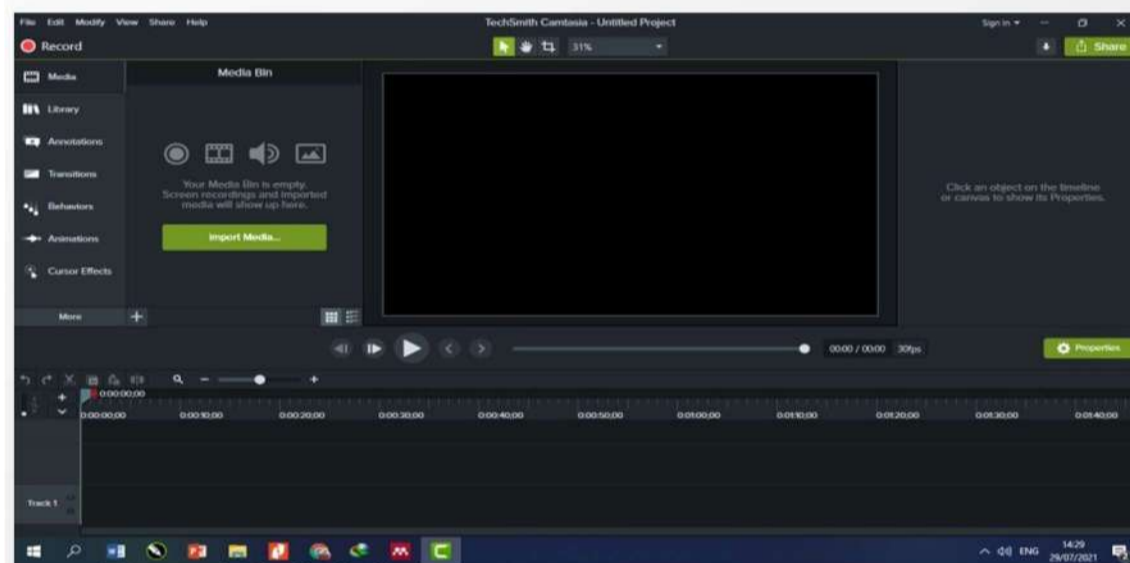


Spesifikasi Laptop/Pc Untuk Menggunakan Software Camtasia

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)



Tampilan, Menu navigasi dan Fitur Camtasia





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



Mari Kita Berlatih.....

STMIK Handayani

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

LAMPIRAN

DAFTAR HADIR PESERTA

NO	NAMA	JABATAN	NO TELPON	TANDA TANGAN
1	Dra. G. NAINAR ✓	GURU	085399733214	[Signature]
2	NURHUDAYA, S.Pd ✓	GURU	08218968733	[Signature]
3	FAJERIAH S.Pd ✓	GURU	085340308886	[Signature]
4	Nur Asma M S. Pd ✓	Guru	081354979131	[Signature]
5	RIZKI PRATIWI, S.Pd ✓	Guru	085242885445	[Signature]
6	MEGAWATI AKHMAD, S.Pd ✓	GURU	08114221800	[Signature]
7	H. Syamsuddin, S.Pd, M.Pd ✓	GURU	085395360400	[Signature]
8	Hj. St. Aminah, S.Pd ✓	GURU	085211222462	[Signature]
9	DRS. AZHAR ✓	GURU	081343602330	[Signature]
10	Drs. LA RISI ✓	GURU	081342013574	[Signature]
11	Haryani S.Si ✓	GURU	082290909908	[Signature]
12	Firman ✓	Guru	082125536688	[Signature]
13	Rustan ✓	Guru	082271109191	[Signature]
14	Taufik, S.Pd ✓	Guru	08525568093	[Signature]
15	Khaerul Haed ✓	Guru	085398579892	[Signature]
16	HAFITRI, S.Pd ✓	GURU	082346588698	[Signature]
17	HASNAWIYAH, S. Pd ✓	GURU	085230694642	[Signature]
18	AMILUDDIN, S.pd ✓	Guru	085398325106	[Signature]
19	Syafaruddin, S.Pd ✓	Guru	081242328611	[Signature]
20	Maliadi, S.pd ✓	Guru	081355530358	[Signature]
21	SABARIAH, S.pd, M.Pd ✓	GURU	085342868410	[Signature]



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

NO	NAMA	JABATAN	NO TELPON	TANDA TANGAN
22	Hj. MAKDINIAH ✓	GURU	081354897083	[Signature]
23	ARIPURRACHMAN ✓	GURU	087851752691	[Signature]
24	Mahmud Ali ✓	GURU BK	081041622670	[Signature]
25	A.S. IMRAN ✓	GURU	08534094189	[Signature]
26	Pahrudin ✓	GURU		[Signature]
27	PUPA ASTAWAN ✓	GURU	085341760581	[Signature]
28	MUH. IRPAW ✓	GURU BK	081343723486	[Signature]
29	HI. ARSUDA ✓	GURU B. Ina	085220776789	[Signature]
30	RIA SAFITRI ✓	GURU PKn	085341722395	[Signature]
31	UMMU KALSUM ✓	Guru Bahasa Indonesia	085396572562	[Signature]
32	ANDI ISTIQAMAH ✓	Guru Sosiologi	082311846660	[Signature]
33	MUR AWALIAH ✓	GURU MTK	085256737580	[Signature]
34	ATIKA ✓	DOSEN EKONOMI	081342609851	[Signature]
35	SELVIANAS ✓	GURU PRAKARYA	085255197905	[Signature]
36	ROSNIATI ✓	Guru SOSIOLOGI	08124563131	[Signature]
37	Hj. ASNANI ✓	GURU SEJARAH	082348770457	[Signature]
38	te. PAMRI BRIFIA ✓	GURU FISIKA	082195478022	[Signature]
39	ZUKRIA ✓	GURU PAI	085342531538	[Signature]
40	YULIANAS ✓	GURU FISIKA	085342042264	[Signature]
41	Nur Azizah ✓	Guru Matematika	085342081513	[Signature]
42	MUKRIMAH HAMID ✓	GURU PAI	081241047064	[Signature]

