

## Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Masa Pandemi Covid 19 pada SMP N 2 Karanganyar Demak

Nanik Susanti<sup>1</sup>, Yudie Irawan<sup>2</sup>, Wiwit Agus Triyanto<sup>3</sup>

Sistem Informasi Universitas Muria Kudus<sup>1,2,3</sup>

Email: [nanik.susanti@umk.ac.id](mailto:nanik.susanti@umk.ac.id)<sup>1</sup>, [yudie.irawan@umk.ac.id](mailto:yudie.irawan@umk.ac.id)<sup>2</sup>, [at.wiwit@umk.ac.id](mailto:at.wiwit@umk.ac.id)<sup>3</sup>

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel

Diterima: 16 July 2021

Direvisi: 22 March 2022

Disetujui: 30 March 2022

Dipublikasikan: 31 March 2022

#### Keyword:

training

video

learning


camtasia

### Abstract

The COVID-19 pandemic has brought changes to the education sector. Based on the Minister of Education and Culture's Decree No. 4 of 2020 concerning the Implementation of Emergency Education Policies for the Spread of Covid-19, the government urges students to learn from home through online learning. During this pandemic, SMPN2 Karanganyar Demak is required to be able to organize online learning that is good, easy to understand and not boring. Looking at the conditions in the field, there are still many teachers who have limitations in terms of access and use of existing technology. Because the material distributed in the form of presentation files and e-books requires a deeper explanation, learning videos are seen as the right solution. Learning video training at SMPN2 Karanganyar utilizes the Camtasia application which functions to record and edit recordings. The effect of using instructional video media is very high on student learning outcomes.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY



 <https://doi.org/10.24176/mjlm.v4i1.6404>

### Pendahuluan

Pandemi virus Covid-19 membawa perubahan bagi segala sektor termasuk dalam sektor pendidikan. Sekolah yang biasanya dipenuhi aktivitas pembelajaran menjadi sepi karena diganti dengan *platform* pendidikan berbasis internet. Kebijakan belajar dari rumah di tengah pandemi Covid-19 telah dilakukan sekolah-sekolah di Indonesia. Kebijakan ini didasarkan pada Surat Edaran (SE) Mendikbud No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Salah satu isi SE tersebut adalah memberikan himbauan untuk belajar dari rumah melalui pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran daring sebenarnya tidak mudah diberlakukan di Indonesia. Dalam proses pelaksanaannya, banyak keterbatasan dan permasalahan yang terjadi di lapangan. Menilik dari kondisi di lapangan, masih banyak guru yang mempunyai keterbatasan dari sisi akses maupun pemanfaatan gawai yang dimiliki. Tidak semua guru punya kemampuan untuk mengoperasikan dan memanfaatkan gawai canggihnya. Namun apapun tantangannya, guru harus terus berusaha meningkatkan kompetensinya baik dalam materi maupun metode pembelajaran yang digunakan. Pada masa pendemi ini bisa menjadi momentum bagi guru untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan media teknologi dan informasi.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Karanganyar Demak terletak di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak. Secara geografis posisinya lebih dekat dengan perbatasan Kabupaten Kudus, dengan jarak tempuh kurang lebih 13,3 km dapat dijangkau dalam waktu kurang dari setengah jam dari Universitas Muria Kudus. Mitra pengabdian SMP N 2 Karanganyar Demak merupakan salah satu mitra pengabdian masyarakat yang berhasil dalam mengimplementasikan luaran program. Mitra pengabdian SMP N 2 Karanganyar Demak telah memiliki *website* sekolah yang dapat diakses pada laman <http://smpn2karanganyardmk.sch.id/html/profil.php> dan aktif sampai saat ini. *Website* tersebut adalah salah satu hasil program pengabdian masyarakat pada tahun 2015, yang pada masa pandemi ini sangat bermanfaat untuk layanan pembelajaran jarak jauh. Keberhasilan ini tidak lepas dari kuatnya komitmen kepala sekolah beserta jajarannya, kemapanan sarana dan prasarana teknologi informasi, dan kesiapan sumber daya manusia dalam penguasaan teknologi informasi. Sama halnya sekolah yang lain, pada masa pandemi ini SMP N 2 Karanganyar Demak dituntut mampu menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh yang baik, mudah dipahami dan tidak membosankan. Media yang telah digunakan sampai saat ini dirasa kurang dipahami oleh siswa, karena sebatas pada penyampaian materi yang berupa *e-book* dan *file* presentasi. Sedangkan siswa membutuhkan penjelasan dari guru agar mampu memiliki satu pemahaman yang sama. Oleh karena itu maka guru - guru ingin membuat materi melalui media video pembelajaran. Terlebih lagi sarana di laboratorium komputer telah memiliki spesifikasi yang cukup dan dilengkapi *personal camera* di setiap komputernya.

### Metode

Sejak pemerintah menetapkan *Social Distancing* hampir seluruh sekolah menetapkan sekolah *online*. Hal tersebut membuat siswa siswi Indonesia meradang. Banyak yang mengeluh akan banyaknya tugas dan kembali lagi sebagai sasarannya pemberi tugas yaitu guru. Faktanya antara siswa dan guru sama-sama mengalami kesulitan (Lutfiana, 2020). Demikian juga yang dialami oleh para guru di SMP N 2 Karanganyar, dimana untuk pencapaian siswa dalam pemahaman dirasa kurang. Media pembelajaran yang digunakan selama ini mengandalkan komunikasi melalui jejaring sosial dengan dukungan materi yang dapat diunduh pada *website official* sekolah. Materi yang telah ada belum mampu memberikan gambaran yang jelas kepada siswa tentang mata pelajaran yang disampaikan. Video yang sudah dibuat oleh sebagian guru dirasa belum mampu menampilkan visual yang menarik bagi siswa. Hal ini disebabkan karena belum memanfaatkan demonstrasi peristiwa, baik melalui animasi maupun rekaman peristiwa aslinya. Video demonstrasi dan animasi alat mampu memberikan peningkatan pemahaman dan sekaligus menarik bagi siswa. Video pembelajaran memiliki sifat interaktif-tutorial yang mampu membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Siswa juga dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktek sesuai yang diajarkan dalam video (Waluyo & Wahyudi, 2014). Berdasarkan pada pembahasan diatas maka identifikasi dan perumusan masalah pada program pengabdian ini dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Metode Identifikasi dan Perumusan Masalah

No	Permasalahan Prioritas	Justifikasi
1	Metode pembelajaran yang saat ini berlangsung dirasa tidak maksimal dan tidak memberikan pemahaman yang merata kepada siswa.	Metode pembelajaran dalam bentuk video mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang diikuti
2	Sebagian besar guru belum mampu membuat video pembelajaran sebagai media pembelajaran secara optimal	Pelatihan membuat video pembelajaran Camtasia untuk optimasi pembelajaran
3	Video pembelajaran yang sudah ada tidak memiliki tema dan <i>background</i> yang sama.	Pembuatan tema atau <i>background</i> SMP N 2 Karanganyar untuk keseragaman video pembelajaran

### Hasil dan Pembahasan

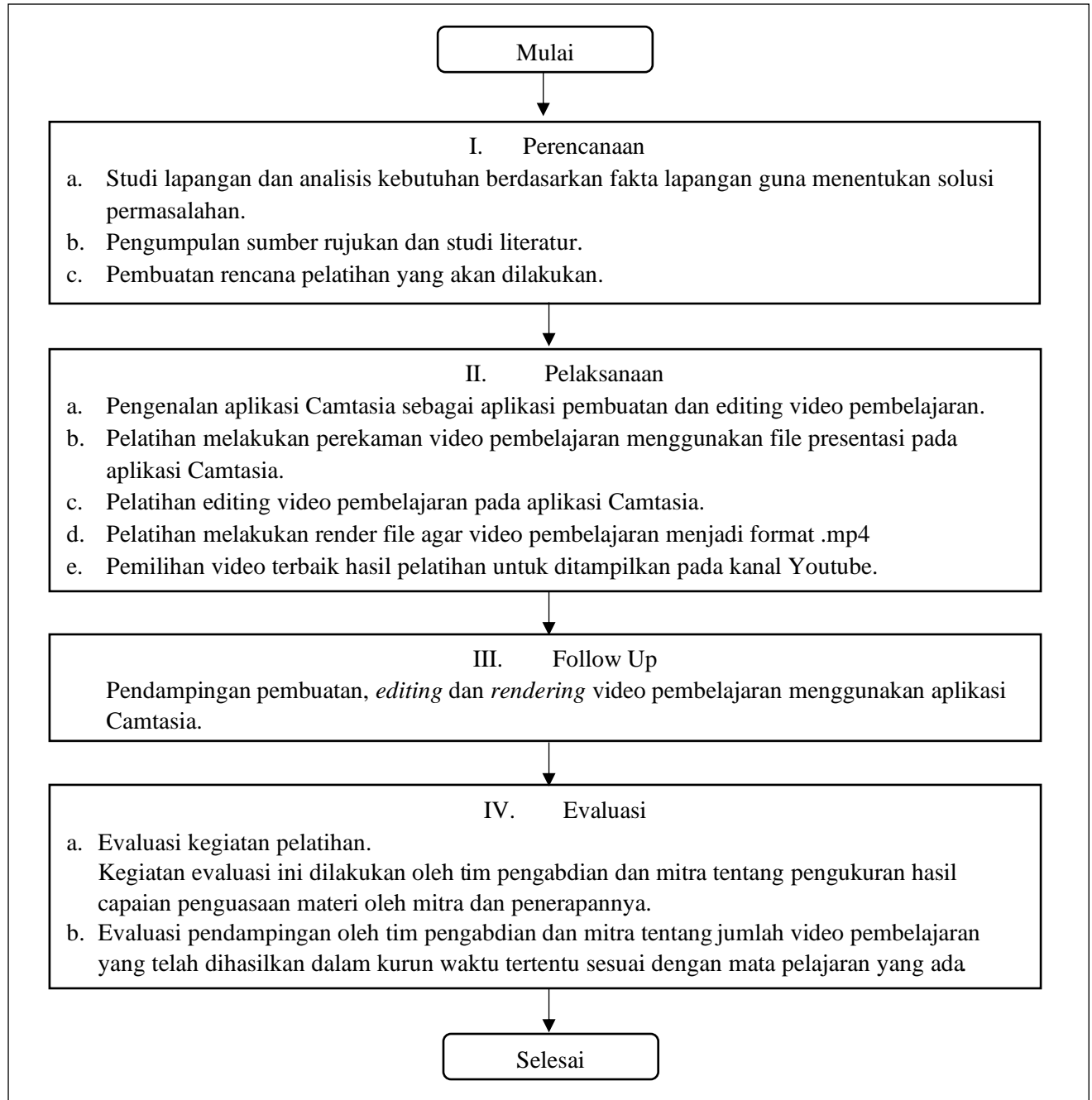
Program pengabdian yang dilaksanakan pada intinya membantu para guru untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat video pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif. Beberapa guru telah mencoba membuat video pembelajaran dengan kemampuan yang ada karena media pembelajaran melalui video merupakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran karena memberikan pengalaman konkret bagi hal yang bersifat abstrak (Agustiningsih, 2015).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, A. Zaenudin di MI Negeri Kroya Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon pada Juni 2016 menunjukkan bahwa pengaruh pemanfaatan media video dalam pembelajaran sangat tinggi karena jika semakin sering guru mengguna video pembelajaran maka akan semakin kuat/tinggi pula pengaruh yang ditimbulkan terhadap hasil belajar siswa (Busyaeri, dkk 2016).

Aplikasi yang digunakan dalam pelatihan ini adalah Camtasia 2019. Aplikasi Camtasia telah banyak digunakan oleh praktisi pendidikan baik formal maupun tidak formal untuk membuat video pembelajaran dan video tutorial. Camtasia studio merupakan perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan oleh *TechSmith Corporation* khusus bidang multimedia. Camtasia Studio adalah program aplikasi yang dikemas untuk *recording, editing, dan publishing* dalam membuat video presentasi yang ada pada layar (*screen*) komputer. Camtasia studio adalah *software* untuk meng-*capture* tampilan layar monitor, dengan ditambahi audio dan video, bisa juga kita gunakan untuk merekam hasil presentasi *powerpoint* ke dalam format video. Camtasia Studio dapat membantu dan melatih kita dalam menyampaikan serta berinteraksi dengan *audiens*. Camtasia Studio memiliki kemampuan untuk merekam suara yang ada dalam layar, termasuk kegiatan di desktop, presentasi *powerpoint*, narasi suara, dan *webcam* video. Camtasia Studio adalah salah satu solusi lengkap untuk menciptakan video profesioanl dan aktivitas desktop PC dengan cepat.

Siapapun dapat merekam dan menciptakan satu pelajaran penuh video gerak atau presentasi (Putra, dkk 2017).

Realisasi kegiatan pengabdian pada SMP N 2 Karanganyar Demak yang telah dilaksanakan, dapat dijabarkan dalam Gambar 1, sebagai berikut:



**Gambar 1. Realisasi Kegiatan Pengabdian**

Sebagai kelanjutan dari rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat, pelatihan pembuatan video pembelajaran secara interaktif dan inovatif dilaksanakan selama 3 hari pada hari Selasa - Kamis, 16 - 18 Februari 2021 diikuti oleh peserta pelatihan sebanyak 23 guru dengan tempat Pelatihan di SMP N 2 Karanganyar Demak.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada SMP N 2 Karanganyar Demak dapat dilihat dalam Gambar 2, sebagai berikut:



**Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian**

Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia. Secara rinci dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan laboratorium dan instalasi aplikasi Camtasia serta Menyiapkan materi pelatihan pembuatan video pembelajaran yang kreatif dan inovatif menggunakan aplikasi Camtasia
2. Pengenalan aplikasi Camtasia sebagai aplikasi pembuatan dan *editing* video pembelajaran.
3. Pelatihan melakukan perekaman video pembelajaran menggunakan file presentasi pada aplikasi Camtasia setiap guru sesuai mata pelajaran yang diampu.
4. Pelatihan *editing* video pembelajaran pada aplikasi Camtasia.
5. Pelatihan melakukan render file agar video pembelajaran menjadi format .mp4
6. Pelatihan pembuatan akun pada kanal youtube
7. Pelatihan upload video ke kanal youtube
8. Pemilihan video terbaik hasil pelatihan untuk ditampilkan pada kanal Youtube.
9. Pendampingan pembuatan, *editing* dan *rendering* video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia.
10. Evaluasi pendampingan oleh tim pengabdian dan mitra tentang jumlah video pembelajaran yang telah dihasilkan dalam kurun waktu tertentu sesuai dengan mata pelajaran yang ada

**Hasil dari program pengabdian ini dapat dirinci sebagai berikut:**

1. Mampu meningkatkan ketrampilan guru dalam mengolah materi menggunakan video pembelajaran.
2. Membantu membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia.
3. Membantu *upload* hasil pembuatan video pembelajaran ke kanal youtube
4. Meningkatkan koordinasi pembuatan video pembelajaran diantara para guru supaya ada keseragaman tema dan *template*



Dari hasil program pengabdian selanjutnya tim pengabdian melakukan evaluasi diantaranya

- a. Evaluasi kegiatan pelatihan.  
Kegiatan evaluasi ini dilakukan oleh tim pengabdian dan mitra tentang pengukuran hasil capaian penguasaan materi oleh mitra dan penerapannya.
- b. Evaluasi pendampingan oleh tim pengabdian dan mitra tentang jumlah video pembelajaran yang telah dihasilkan dalam kurun waktu tertentu sesuai dengan mata pelajaran yang ada.

### Simpulan

1. Kegiatan pengabdian masyarakat di SMP N 2 Karanganyar Demak telah dilaksanakan pada bulan Pebruari 2021. Sasaran kegiatan pengabdian adalah guru di SMP N 2 Karanganyar Demak dengan memberikan pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif dan inovatif dengan menggunakan aplikasi Camtasia
2. Kegiatan pelatihan yang dilakukan adalah dimulai dari pengenalan aplikasi Camtasia, Pelatihan melakukan perekaman video pembelajaran menggunakan file presentasi pada aplikasi Camtasia setiap guru sesuai mata pelajaran yang diampu, Pelatihan *editing* video pembelajaran pada aplikasi Camtasia, Pelatihan melakukan *render* file agar video pembelajaran menjadi format .mp4, Pelatihan pembuatan akun pada kanal youtube, Pelatihan *upload* video ke kanal youtube, Pemilihan video terbaik hasil pelatihan untuk ditampilkan pada kanal Youtube serta Evaluasi
3. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menghasilkan peningkatan ketrampilan dan penguasaan pembuatan video pembelajaran yang interaktif dan inovatif serta menghasilkan video pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

### Daftar Pustaka

- Agustiningsih. (2015). *Video sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. JOURNAL PEDAGOGIA, 4(1), 50-58.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenuddin, A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon*. Al Ibtida, 3, 116-137.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Lutfiana, S. (2020). *Kendala Guru dalam Sistem Belajar Online*. Dipetik 10 22, 2020, dari [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com):  
<https://www.kompasiana.com/sintalutfiana12/5e88742e157395464f11aef2/kendala-guru-dalam-sistem-belajar-online>

- 
- Putra, M. I., Ariawan, K. U., & Sutaya, I. W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video CD Interaktif Multimedia untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web Jurusan Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha Singaraja, 6(1), 1-8.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Waloyo, H.Aunnurrahman, & Wahyudi, H. (2014). *Implementasi Pembelajaran Elektronika Berbasis Multimedia Kelas X Program Ketenagalistrikan*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 3(9), 1-14.