

Periode : Genap - Ganjil
Tahun : 2022
Skema Penelitian : Pengabdian Kepada Masyarakat
Tema RIP : Sosial Humaniora; Pendidikan serta Seni dan Budaya

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT INTERNAL**

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
DENGAN APLIKASI CAMTASIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**



TIM PENGUSUL

Diah Aryani, ST., M.Kom	0421088001
Syahrizal Dwi Putra, ST., M.Kom	0307057504
Noviandi, S.Kom, M.Kom	0318018202
Dr. Nenden Siti Fatonah	0324117004
Ranny Febriana	20190801298
Agrivin Jonathan Putra	20200801235
Agung Dwi Saputra	20200803125
Jupri Rahman	20190801395
Ramandhanty Dwita	20180801142

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

JAKARTA

FEBRUARI 2023

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PROGRAM PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS ESA UNGGUL

1. Judul penelitian : Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Aplikasi Camtasia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa
2. Nama mitra sasaran : SMPIT Insan Rabbani
3. Ketua tim
 - a. Nama Lengkap : Diah Aryani, ST, M.Kom.
 - b. NIDN : 0421088001
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - d. Program Studi : Teknik Informatika
 - e. Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul
 - f. Nomor HP : 082225969710
 - g. Alamat surel (*e-mail*) : diah.aryani@esaunggul.ac.id
4. Jumlah anggota Dosen : 3 Orang
5. Jumlah anggota Mahasiswa : 5 Orang
6. Lokasi kegiatan mitra : SMPIT Insan Rabbani
 - Alamat : Jl. Ratu Boko IV Kav. Duta, Kranji RT.2/RW.14, Kec. Bekasi Barat
 - Kabupaten/Kota : Bekasi
 - Propinsi : Jawa Barat
7. Periode/Waktu : Mei 2022 s/d Maret 2023
8. Luaran yang dihasilkan : Jurnal Nasional Ber-ISSN
9. Usulan/realisasi anggaran :
 - a. Dana internal UEU : Rp. 12 000.000,00
 - b. Sumber dana lain : -

Jakarta, 16 Februari 2023

Menyetujui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Pemohon
Ketua Tim Pelaksana



Dr. Vitri Tanjungsari, ST., M.Sc., M.M
NIK. 22201087



Diah Aryani, ST, M.Kom
NIDN. 0421088001

Mengetahui,
Ka.LPPM



Dr. Erry Yudhya Mulyani, S.Gz., M.Sc
NIK. 209100388

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	ii
RINGKASAN LAPORAN AKHIR	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2. Permasalahan Mitra	3
BAB II SOLUSI DAN TARGET LUARAN	4
2.1. Solusi	4
2.2. Target Luaran Program	4
BAB III METODE PELAKSANAAN	7
3.1 Metode Pelaksanaan	7
3.2 Gambaran IPTEKS yang Ditransfer	8
3.3 Road Map	8
BAB IV KELAYAKAN FAKULTAS DAN PRODI	10
BAB V REALISASI KEGIATAN	
4.1 Bentuk Kegiatan Abdimas	13
4.2 Lokasi dan Jadwal Kegiatan	15
4.3 Biaya Kegiatan	16
DAFTAR PUSTAKA	17
LAMPIRAN	18

BAB I

PENDAHULUAN

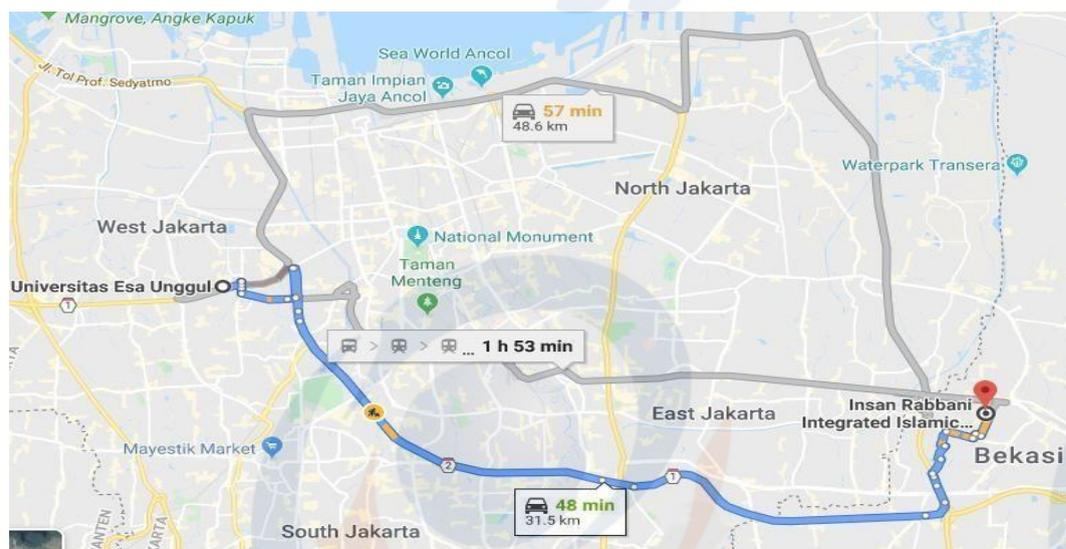
1.1 Analisa Situasi

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini serta pengalaman kegiatan belajar mengajar ditengah pandemi Covid-19 yang tengah melanda dunia sehingga berdampak pada berbagai sektor termasuk pada dunia pendidikan sehingga dampak pandemik ini membuat dunia pendidikan harus melakukan transformasi dengan memanfaatkan teknologi informasi. Apabila keadaan sebelumnya seorang pengajar terbiasa memberikan materi secara klasikal, melalui buku atau modul, sekarang bahan ajar umumnya diberikan melalui media online, berupa e-book, kelas digital, atau video pembelajaran. Dengan adanya perkembangan teknologi ini yang juga berpengaruh pada teknologi multimedia terutama yang dipergunakan saat ini pada banyak media pembelajaran yang muncul semakin banyak sehingga membantu berlangsungnya proses pembelajaran. agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan berbagai hal agar tepat dan cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video. Film dan Video merupakan contoh media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian materi.

SMPIT Insan Rabbani / Sekolah Islam Terpadu (SIT) Insan Rabbani merupakan lembaga pendidikan Islam yang berorientasi pada pembentukan karakter SMART bagi peserta didiknya. Kami mengasosiasikan SMART sebagai kependekan dari Sholeh, Mushlih, cerdAs, mandiRi dan Terampil. Karakter sholeh merupakan cerminan dari kebaikan perilaku, tutur kata dan adab yang dihasilkan dari landasan Iman dan Islam. Karakter mushlih, menjadi pribadi yang mampu beramar ma'ruf dan nahi munkar, menjadi seorang muslim yang peduli dengan tidak berdiam diri dan abai- terhadap lingkungannya. Karakter cerdas dimunculkan sebagai pribadi yang bersemangat menuntut ilmu, gemar membaca dan bereksperimen.

Menteri pendidikan dan kebudayaan memberikan kebebasan atau kemerdekaan bagi guru untuk membuat rencana pembelajaran. Kebebasan ini diartikan sebagai rasa percaya pemerintah kepada guru untuk menyiapkan dan mengelola pembelajaran. Guru adalah sutradara pembelajaran yang melakukan perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan persiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian dan skenario pembelajaran (Rusman, 2017). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang perlu ada dalam rencana pembelajaran, media pembelajaran yang berhasil adalah yang dapat mengubah perilaku peserta didik (*behavior change*) serta meningkatkan hasil belajar peserta didik tertentu. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Penggunaan media yang efektif diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek, antara lain tujuan, kondisi peserta didik, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia, dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat. Oleh karena itu, perlu diadakan pengenalan dan pelatihan terkait pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi camtasia sebagai upaya untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dalam rangka meningkatkan minat belajar siswanya.

SMPIT Insan Rabbani berlokasi di Jl. Ratuboko IV, Kav. Dutakranji, Bekasi Barat, Kota Bekasi, Kota Bekasi, Jawa Barat, 17134 yang berjarak 31.5 km dari kampus pusat Universitas Esa Unggul.



Permasalahan yang ada saat ini adalah kurangnya pengetahuan dan kemampuan para guru SMPIT Insan Rabbani dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video. Selain itu belum terbiasanya Implementasi pembelajaran daring yang sudah berjalan beberapa selama pandemi Covid-19 ini hanya menggunakan media pembelajaran berupa video yang diperoleh melalui channel youtube. Kendati demikian, seiring perjalanan waktu sudah muncul banyak permasalahan. Di antaranya tugas guru yang terlalu banyak sampai keluhan soal kuota dan jaringan internet, maka dirumuskanlah bagaimana meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, menjadi sebuah video pembelajaran dengan layanan- layanan aplikasi Camtasia sebagai media pembelajaran pembelajaran berbasis multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian materi sebagai upaya untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dalam rangka meningkatkan minat belajar siswanya.

1.2. Permasalahan Mitra

Mengacu pada analisis situasi diatas, untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, menjadi sebuah video pembelajaran dengan layanan-layanan aplikasi Camtasia dapat diidentifikasi berbagai masalah yang sangat signifikan terhadap isu bagaimana menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dalam rangka meningkatkan minat belajar para siswanya.

1). Identifikasi masalah.

- a. Terbatasnya kemampuan dan keterampilan guru, staf pendidikan merupakan salah satu penyebab kendala pelayanan pendidikan yang berdampak pada pelayanan pendidikan yang tidak optimal khususnya pusat pelayanan

pembelajaran berbasis IT pada sekolah SMPIT Insan.

- b. Kurangnya informasi yang menunjang pemahaman aplikasi yang dapat dipergunakan untuk membuat pendukung pembelajaran media pembelajaran berbasis multimedia.

2). Justifikasi prioritas masalah

Dari berbagai masalah yang sedang dihadapi oleh mitra, dapat kita justifikasi prioritas masalah yang dirasakan dapat membantu menyelesaikan masalah jangka pendek, antara lain berikut ini.

- a. Masalah pemahaman dasar aplikasi Camtasia.

Untuk mengatasi masalah pemahaman diatas, maka pengenalan fitur-fitur pada aplikasi camtasia dapat menjadi cara untuk melatih dan memahami cara membuat media pembelajaran berbasis multimedia tersebut sehingga perlu adanya penyuluhan dan pelatihan singkat yang dapat dipahami oleh para guru untuk meningkatkan kemampuan guru membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, menjadi sebuah video pembelajaran.

- b. Masalah peningkatan kualitas sumber daya manusia

Untuk mengatasi masalah peningkatan kualitas sumber daya manusia baik khususnya para guru maka perlu adanya pelatihan singkat yang dapat dipahami oleh mitra dalam rangka membuat media pembelajaran yang interaktif dengan media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, menjadi sebuah video pembelajaran yang diharapkan dapat meingkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut.

BAB II

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1. Solusi

Program Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengimplementasikan sistem kemitraan dalam memfasilitasi pemahaman dan ketrampilan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi Camtasia. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari dilaksanakan pelatihan dan keterampilan yaitu Solusi yang diperlukan yaitu pemberian pelatihan dengan metode training secara praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasi camtasia sehingga diharapkan tercapainya kemampuan yang merata dalam pemahaman

Media pembelajaran berbasis multimedia dalam mewujudkan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Video merupakan contoh media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian materi pelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2011), banyak manfaat dan keuntungan jika menggunakan media video dalam proses belajar mengajar, antara lain memiliki banyak video yang menjadi pengganti untuk mendeskripsikan alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat peserta didik, misalnya materi proses pernafasan dan pencernaan makanan. Selain itu video dapat menjelaskan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat berulang kali dan mampu mendorong serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk tetap melihatnya

Untuk jenis luaran yang dapat dirasakan adalah meningkatkan pemahaman dan kemampuan secara praktis tentang kegunaan dari aplikasi Camtasia sebagai pendukung menyajikan dan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi Camtasia dengan menyesuaikan dengan kebutuhan pada era digitalisasi untuk menghasilkan keterampilan Guru dan Siswa-siswa sebagai tenaga kerja yang terampil dan berkeahlian yang mampu menyesuaikan dari tuntutan dan kebutuhan pembelajaran berbasis IT dengan mempertimbangkan nilai-nilai antara lain nilai ekonomis, nilai fungsional, nilai psikologis dan nilai

kreatif dan nilai inovatif.

Program ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi siswa SMPIT Insan Rabbani dan juga kepada pendidik untuk melaksanakan pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis multimedia kepada siswa di sekolah tersebut memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video sebagai upaya membantu para guru dalam perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian dan skenario pembelajaran

2.2. Target Luaran Program

Luaran Program ini adalah dibuatnya media pembelajaran berbasis multimedia pada salah satu sub topik bahasan mata pelajaran dengan menggunakan aplikasi camtasia sehingga terciptanya pemahaman penyampaian bagaimana membuat materi yang lebih menarik dan interaktif melalui media pembelajaran berbasis dengan memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, menjadi sebuah video pembelajaran dengan layanan-layanan aplikasi Camtasia sebagai upaya untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dalam rangka meningkatkan minat belajar siswanya selain itu luaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah publikasi artikel pengabdian masyarakat internal di redaksi yang ber ISSN.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk pelatihan mengenai bagaimana media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, menjadi sebuah video pembelajaran dengan layanan-layanan aplikasi Camtasia untuk mendukung upaya menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dalam rangka meningkatkan minat belajar siswanya dengan metode pelatihan praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasinya melalui *webiner* dengan menggunakan *google meets* atau *zoom meets*. Adapun tahapan yang dilalui terdiri dari :

1. Analisis Kebutuhan yaitu kebutuhan training merupakan alat untuk memetakan pelatihan dan pengembangan kebutuhan pembelajaran untuk menumbuhkan bakat di tingkat manapun dalam bisnis untuk memenuhi kebutuhan bisnis di tahun mendatang
2. Perencanaan yaitu mempersiapkan materi pelatihan, alat-alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan pelatihan sebagai upaya mendukung pelayan pendidikan terutama dalam pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi dengan media pembelajaran berbasis multimedia.
3. Pelaksanaan yaitu Memberikan pengenalan kepada guru terkait optimalisasi penggunaan aplikasi camtasia khususnya dalam pembuatan materi bahan ajarnya dengan menggabungkan baik berupa file PPT, audio dan gambar menjadi sebuah video pembelajaran.
4. Evaluasi dan Refleksi bersama TIM Pengabdian pada Masyarakat dan Mitra, hal ini dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala selama pelatihan.

3.2 Gambaran IPTEKS yang Ditransfer

Input :

- Masalah pemahaman media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, menjadi sebuah video pebelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia.
- Masalah peningkatan kualitas sumber daya manusia Untuk mengatasi masalah peningkatan kualitas sumber daya manusia para guru bidang study maka perlu adanya pelatihan singkat yang dapat dipahami oleh mitra dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut.

Proses :

Kegiatan ini diawali dengan penggalian informasi, memahami permasalahan, mencari solusi permasalahan dan implementasi solusi melalui pendampingan mitra

Sarana dan Prasarana yang mendukung solusi yaitu adanya Tools dan jaringan internet guru

Tahap 1 : Sosialisasi Program Kegiatan

Tahap 2 : Edukasi dan Pengenalan fitur-fitur aplikasi Camtasia

Metode Akhir : bentuk kegiatan adalah pengenalan dan pelatihan proses pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.

OUTPUT

Luaran : Berupa Kemampuan membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan publikasi di

Manfaat Luaran : Meningkatkan pemahaman dan ketrampilan para guru dalam menggunakan *Aplikasi Camtasia* sebagai sarana membuat media pembelajaran berbasis multimedia

Outcome

Harapannya adalah melalui kegiatan Program Pengabdian Masyarakat ini memberikan dampak pengetahuan dan keterampilan para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi Camtasia dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa.

3.3 Road Map Pengabdian Masyarakat

Road map Rencana strategis Pengabdian Masyarakat merupakan dasar yang dapat memadukan seluruh sumberdaya agar penyelesaian masalah menjadi lebih fokus dan lebih komprehensif sehingga mampu mengarahkan kebijakan, perencanaan Pengabdian Kepada Masyarakat, dan pengambilan keputusan dalam pengelolaan Pengabdian Kepada Masyarakat institusi secara berkesinambungan selama kurun waktu 5 tahun ke depan (2022-2026)

Payung Pengabdian Kepada Masyarakat Unggulan Universitas Esa Unggul tahun 2022 sampai dengan tahun 2026 adalah Mewujudkan Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang Berkualitas dan Sustainable. Untuk mewujudkan payung Pengabdian Kepada Masyarakat tersebut, seluruh program Pengabdian Kepada Masyarakat diarahkan dalam mengatasi Tema Sentral yang menjadi unggulan Universitas Esa Unggul, yaitu pada implementasi Sustainability Development Goals (SDGs). Pada pengabdian akan dilakukan sudah sesuai dengan tema sentral Universitas Esa Unggul pada bidang Strategis Universitas Esa Unggul yaitu Pendidikan yang berkualitas; Kesetaraan gender ; serta Mengurangi ketidaksetaraan (quality education; gender quality and reduced inequalities)

Adapun topik-topik Pengabdian Kepada Masyarakat yang diangkat menyesuaikan pada Penerapan atau Kajian Aspek Sumber Daya yang berhubungan dengan Pendidikan, Kesehatan, Sosial dan Budaya, Lembaga, Teknologi Informasi untuk mendukung kebijakan makro pemerintah dalam pengentasan terdapat pada tabel berikut.

Tabel 1. Topik Pengabdian Masyarakat Universitas Esa Unggul

No	TEMA SENTRAL UNIVERSITAS ESA UNGGUL	
	Sustainability Development Goals (SDGs)	Priortitas Riset Nasional
BIDANG UNGGULAN UNIVERSITAS ESA UNGGUL		
	Kesehatan dan kesejahteraan; serta Penghapusan Kemiskinan dan Kelaparan (good health and well-being; no poverty and zero hunger)	Kesehatan ; Pangan; Rekayasa keteknikan; multidisilin dan lintas sektoral
B IDANG STRATEGIS UNIVERSITAS ESA UNGGUL		
1	Pendidikan yang berkualitas; Kestaraan gender ; serta Mengurangi ketidaksetaraan (quality education; gender quality and reduced inequalities)	Sosial Humanioran – Pendidikan ; serta seni dan budaya
2	Energi yang murah dan bersih; serta Air dan sanitasi yang bersih (affordable and clean energy; and clean water and sanitation)	Energi
3	Pekerjaan yang layak dan pertumbuhan ekonomi ; serta Kota dan komunitas yang berkelanjutan (decent work and economic growth; sustainable cities and communities)	Multidisiplin dan lintas sektoral; Transportasi
4	Industri, inovasi dan infrastruktur; serta Konsumsi dan produksi yang bertanggungjawab (industry, innovation and infrastructure; and responsible consumption and production)	Rekayasa keteknikan
5	Tindakan untuk perubahan iklim; Kehidupan air; serta Kehidupan darat (ckimate action; life below water)life on land)	Kemaritiman; serta multidisilin dan lintas sektoral
6	Perdamaian, keadilan dan institusi yang kuat; serta Kemitraan (peace, justice, strong institutions; partnership for the goals)	Pertahanan dan Keamanan; multidisilin dan lintas sektoral

BAB IV

KELAYAKAN FAKULTAS DAN PRODI

Dalam menyelenggarakan fungsi-fungsinya, Fakultas dan Prodi mengemban tugas pokok sebagai berikut :

1. Pelaksanaan penelitian terhadap ilmu pengetahuan, teknologi serta permasalahan masyarakat baik untuk kepentingan pendidikan maupun untuk kepentingan pembangunan.
2. Melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Melalui LPPM–UEU pelaksanaan kegiatan untuk menyelenggarakan koordinasi perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan kegiatan penelitian serta pengkajian dan pendokumentasian kegiatan penelitian tersebut, selain itu LPPM–UEU ikut mengusahakan dan mengendalikan sumber daya penelitian, dengan tugas pokok: menyelenggarakan kegiatan penelitian di bidang sains, teknologi, dan sosial budaya serta menyelenggarakan kajian di bidang pembangunan dan pengembangan di bidang *sains*, teknologi, ekonomi dan sosial budaya.

Melalui LPPM–UEU dalam bidang Pengabdian kepada Masyarakat bertugas untuk melaksanakan, mengkoordinasikan, memantau dan menilai pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, mendokumentasikan serta ikut mengusahakan sumber daya yang diperlukan, dengan tugas pokok :

1. Mengkaji ilmu pengetahuan, teknologi, sosial budaya untuk kepentingan pembangunan melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan masyarakat.
2. Melaksanakan pengembangan konsepsi terhadap pembangunan berbasis masyarakat.

Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan LPPM-UEU didukung oleh para peneliti yaitu para Dosen di Universitas Esa Unggul. Dari latar belakang yang berbeda dari TIM diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk mendukung terlaksananya program pengabdian masyarakat tentang membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, menjadi sebuah

video pembelajaran dengan layanan-layanan aplikasi Camtasia di SMPIT Insan Rabbani dari tim pengusul Perguruan Tinggi adalah Dosen Teknik Informatika Universitas Esa Unggul.

Proyeksi kegiatan dan konsep pemikiran tetap memperhatikan faktor :

1. Keberhasilan, maksudnya adalah suatu organisasi dibangun oleh keberhasilan individunya untuk pencapaian sasaran individualnya.
2. Kemampuan berinteraksi, maksudnya adalah pemasaran yang bersifat dinamis dan inovasi merupakan bentuk hubungan dan komunikasi yang memiliki keterhubungan pada suatu tindakan timbal balik yang saling mempengaruhi antara aktor dalam sebuah organisasi.
3. Evaluasi kinerja, evaluasi kepuasan dan suatu kepercayaan merupakan hal pokok dari bagian manajemen untuk mensukseskan kegiatan proses bisnisnya.
4. Sudut pandang atau perpektif dari bentuk perubahan dan bentuk keterhubungan merupakan dua hal perpektif yang saling mendukung untuk kesuksesan.
5. Sumber daya manusia atau sebuah komponen yang berhadapan langsung dengan teknologi tentunya akan dipengaruhi oleh: *optimism, Innovativeness, Discomfort dan Insecurity*.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengenalan dan pelatihan terkait pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi camtasia sebagai upaya untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dihadiri oleh 12 orang guru sebagai peserta pelatihan secara luring dan daring. Kegiatan Abdimas ini dilaksanakan dengan dua kali pelaksanaan, yang pertama materi pengenalan aplikasi Camtasia dilaksanakan secara luring di SMPIT Insan Rabbani pada 9 September 2022 dan yang kedua praktik membuat video pembelajaran dengan aplikasi Camtasia dilaksanakan secara daring melalui virtual meets pada tanggal 21 Oktober 2022. Sebelum kegiatan berlangsung dilakukan pendaftaran peserta kegiatan abdimas ini.

1. Tahap Pertama : Sosialisasi Aplikasi Camtasia secara luring

Kegiatan Abdimas ini dilaksanakan bertujuan untuk memberikan pelatihan dengan metode training secara praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasi camtasia sehingga diharapkan tercapainya kemampuan yang merata dalam pemahaman dan praktik membuat media pembelajaran berbasis multimedia kepada guru-guru SMPIT Insan Rabbani.

Peserta dapat bergabung pada kegiatan pelatihan dengan pemberian materi pengenalan aplikasi camtasia melalui presentasi/ceramah, diskusi dan tanya jawab secara luring yang dilaksanakan di SMPIT Insan Rabbani. Berikut dokumentasi kegiatan abdimas tahap pertama yang dilaksanakan secara luring.





Gambar 5.1 Kegiatan Abdimas Tahap pertama secara daring

Menurut (Dariyadi, 2016) yang menjadi kelebihan dari Camtasia Studio adalah pengoperasian Camtasia studio sederhana dan mudah sehingga semua orang dapat menggunakan video dengan waktu yang relative singkat, dengan aplikasi camtasia studio mampu merekam halaman web, aplikasi, dan lainnya yang terdapat pada computer. Dan aplikasi Camtasia Studio tidak membutuhkan server karena bukan program aplikasi berbasis server sehingga tidak perlu dihubungkan ke server atau internet apabila akan membuat rekaman video (recording). Berikut data peserta yang sudah pernah menggunakan aplikasi selain Camtasia dalam media pembelajaran mereka.



Gambar 5.2 Data Pengalaman peserta dalam menggunakan aplikasi Camtasia dan sejenisnya

2. **Tahap Kedua** : Pelatihan/Praktik Aplikasi Camtasia secara daring

Pada pelatihan tahap kedua ini, pelaksanaan kegiatan abdimas ini merupakan praktik langsung bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi Camtasia ini. Untuk dapat bergabung peserta dapat menggunakan aplikasi *google meets* dengan undangan tautan berikut :



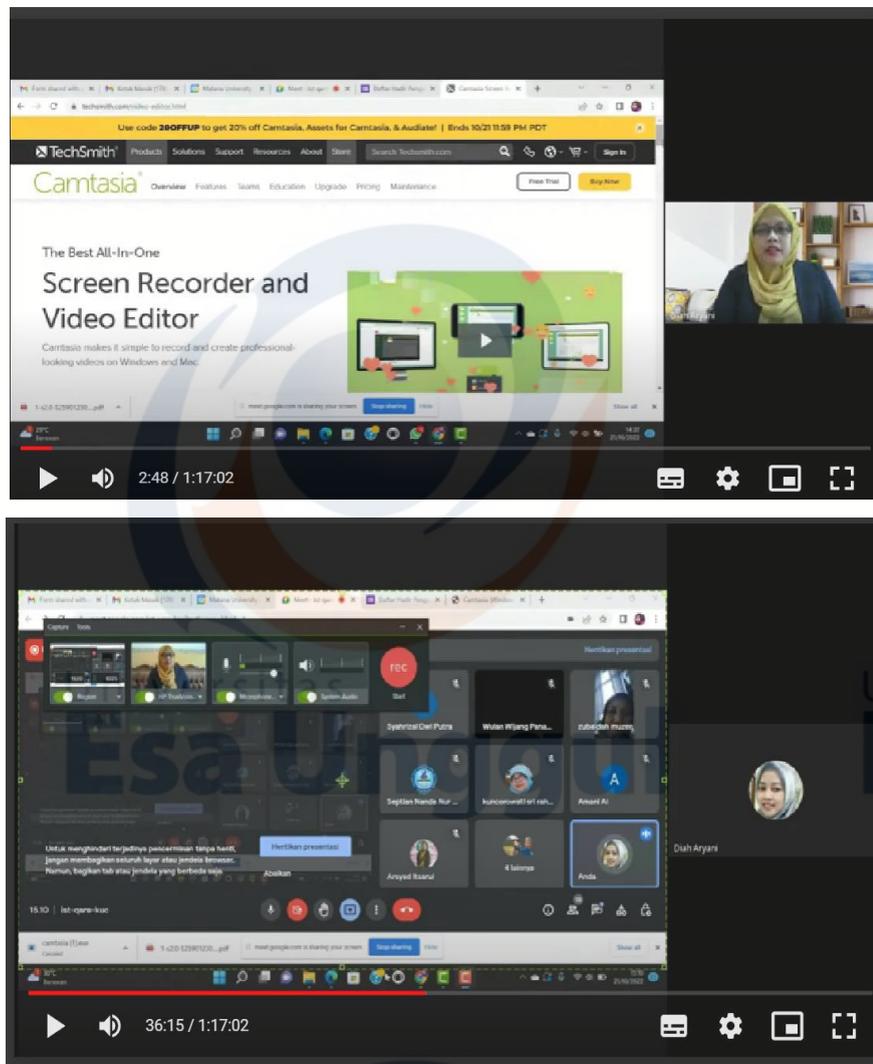
Meet
Rapat secara real-time oleh Google. Menggunakan browser, berbagi video, desktop, dan presentasi dengan rekan tim dan pelanggan.
meet.google.com

ABDIMAS SMPIT INSAN RABBANI
Friday, October 21 · 1:45 – 4:15pm
Google Meet joining info
Video call link: <https://meet.google.com/ist-qare-kuc>
Or dial: (US) +1 315-818-4109 PIN: 195 890 169#
More phone numbers: <https://tel.meet/ist-qare-kuc?pin=9890330418301>

Gambar 5.3 Undangan kegiatan abdimas tahap kedua

Selama pelaksanaan praktikum yang dilakukan secara virtual juga terjadi diskusi

dimana dari diskusi tersebut kesulitan dari para guru dalam menggunakan fitur-fitur layanan aplikasi Camtasia dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia terutama saat melakukan pengditan dan pembuatan video dengan beberapa media seperti power point, gambar dan video. Untuk mengatasi hal tersebut maka penyajian pelatihan ini juga disertai dengan simulasi praktik baik dengan contoh maupun pemberian materi berupa video. Berikut pelaksanaan kegiatan abdimas tahap kedua yang dilakukan secara daring menggunakan google meets.



Gambar 5.4 Pelaksanaan Abdimas Kedua secara Daring melalui google meets

Kegiatan pelaksanaan abdimas ini dilanjutkan dengan praktik langsung dengan aplikasi Camtasia, dimana simulasi ini langsung dipandu oleh trainer dan juga peserta diberikan materi secara langsung dan berupa video praktik yang guna supaya peserta dapat melanjutkan mempelajari diluar waktu pelatihan

Evaluasi

Setelah pelaksanaan kegiatan Abdimas yang dilakukan secara luring dan daring dengan tema pengenalan dan pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi camtasia di SMPIT Insan Rabbani, maka para dewan guru selaku peserta training diberikan kuisisioner yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketertarikan peserta atau para guru SMPIT Insan Rabbani terhadap kesiapan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Pelaksanaan survey dilakukan setelah kegiatan abdimas ini bertujuan untuk melihat pelaksanaan dan tantangan pembelajaran berbasis multimedia yang lebih interaktif dan menarik guna menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Survey kuisisioner terdiri dari 7 pertanyaan yang diberikan dalam bentuk kuisisioner melalui google form yang dapat diakses melalui link :



Gambar 5.5 Form Daftar Kehadiran dan kuisisioner abdimas



Kuisisioner Peserta Pelatihan & Workshop

Judul : Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Aplikasi Camtasia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa
Narasumber : Diah Aryani, S.T, M.Kom
Camtasia merupakan sebuah software editor video yang memiliki berbagai fitur yang sangat lengkap untuk membuat video pembelajaran. Aplikasi Camtasia merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk merekam layar desktop komputer atau laptop dengan fitur mempunyai.

Program pelatihan dan workshop ini sudah sesuai dengan tujuan kegiatan itu sendiri. *

sangat tidak setuju

tidak setuju

setuju

sangat setuju

Program pelatihan dan workshop ini sudah sesuai dengan kebutuhan SMPIT Insan Rabbani *

sangat tidak setuju

tidak setuju

setuju

sangat setuju

Waktu pelaksanaan pelatihan dan workshop ini relatif telah mencukupi sesuai kebutuhan. *

sangat tidak setuju

tidak setuju

setuju

sangat setuju

Tim pengabdian masyarakat bersikap ramah, cepat dan tanggap membantu selama kegiatan. *

sangat tidak setuju

tidak setuju

setuju

sangat setuju

Masyarakat setempat menerima dan mengharapkan program pelatihan dan workshop saat ini dan masa yang akan datang. *

sangat tidak setuju

tidak setuju

setuju

sangat setuju

Pemahaman tentang *camtasia* penting bagi guru untuk meningkatkan kompetensi para pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia *

sangat tidak setuju

tidak setuju

setuju

sangat setuju

Aplikasi Camtasia merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyajikan media pembelajaran berbasis teknologi *

sangat tidak setuju

tidak setuju

setuju

sangat setuju

Gambar 5.6 Daftar pertanyaan form kuisisioner abdimas

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat kami simpulkan bahwa :

- Program pelatihan ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi para guru SMPIT Insan Rabbani yang menjadi khalayak sasaran dalam kegiatan ini.
- Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan menambah pengetahuan serta ketrampilan baru khususnya pemanfaatan aplikasi Camtasia guna mendukung pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai upaya melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif serta untuk memotivasi minat dan hasil belajar siswa.
- Para guru sangat antusias dalam mengikuti pengenalan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan aplikasi Camtasia terutama saat membuat video dengan memanfaatkan beberapa media seperti gambar, suara dan video yang bisa diberikan tambahan animasi dan suara sesuai dengan kebutuhan. Selain itu para guru juga dapat membuat video pembelajaran dengan menggunakan power point dan Camtasia dengan melakukan rekaman secara langsung serta para guru dapat melakukan editing untuk memilih video yang terbaiknya.

5.2 Saran

Beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya di kemudian hari, yaitu:

- Waktu pelatihan hendaknya disesuaikan dengan liburan sekolah agar tidak mengganggu kegiatan mengajar sehingga para peserta memiliki alokasi waktu yang lebih lama dalam mengikuti pelaksanaan pelatihan ini.
- Kami menyarankan hendaknya program-program pengabdian masyarakat seperti ini bisa dilaksanakan secara reguler dan berkala guna memperkenalkan aplikasi pembuatan video pembelajaran lainnya atau teknologi lain yang dapat bermanfaat untuk membantu para guru dalam mempersiapkan bahan ajar

mereka yang berbasis teknologi.



DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press

Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan koloid. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 15(2). 156-178

RISTEKDIKTI. (2019), *Panduan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat dan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi*, EDISI XII EDISI REVISI, Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Jakarta.

Kemendikbud, 2020. *Pembuatan Media Video Pembelajaran*. Pusat Data dan Teknologi Informasi



Universitas
Esa Unggul
Fakultas Ilmu Komputer

Lampiran 1

Surat Pernyataan Ketua Pengabdian Kepada Masyarakat

No : 003/STPM/Dekan/Fasilkom/UEU/IX/2022
Perihal : **Surat Tugas Pengabdian Masyarakat**

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Dosen
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Esa Unggul Di
tempat.

Dengan hormat,

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Dr. Vitri Tundjungsiari, ST, M.Sc, MM
Jabatan : Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Dengan ini menugaskan kepada : Bapak/Ibu Dosen (Nama-Nama terlampir)

Untuk melakukan Tugas Pengabdian Kepada Masyarakat pada semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023.

Demikianlah surat tugas ini dibuat sebagai dasar untuk melakukan Pengabdian Pada Masyarakat dan apabila dikemudian hari ternyata ada kekeliruan pada surat tugas ini, maka segala sesuatunya akan ditinjau kembali.

Jakarta, 1 September 2022



Dr. Vitri Tundjungsiari, ST, M.Sc, MM
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Lampiran 2. Surat Pengantar kegiatan Abdimas Dari LPPM



SURAT TUGAS No. 030/ ST-ABD/LPPM/UEU/VIII/2022

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Erry Yudhya Mulyani, M.Sc
Jabatan : Kepala LPPM

Menugaskan nama dibawah ini:

No	Nama	Jabatan	NIDN	Fakultas
1	Diah Aryani, ST.,M.Kom	Ketua	0421088001	Ilmu Komputer
2	Syahrizal Dwi Putra, ST., M.Kom	Anggota	0307057504	Ilmu Komputer
3	Noviandi, S.Kom, M.Kom	Anggota	0318018202	Ilmu Komputer
4	Dr. Nenden Siti Fatonah, S.Kom.,M.Kom	Anggota	0324117004	Ilmu Komputer

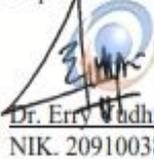
Untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat skema Hibah Internal Tahun Pelaksanaan 2022 dengan judul :

“PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN APLIKASI CAMTASIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA”

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 03 Agustus 2022

Kepala LPPM


Universitas
Esa Unggul
LPPM
Dr. Erry Yudhya Mulyani, M.Sc
NIK. 209100388

Lampiran 3.
Surat Keterangan Selesai kegiatan Abdimas dari Ka. LPPM

Lampiran 4.
 Surat Pernyataan Kesiediaan Kerjasama Mitra Pengabdian Kepada Masyarakat



**Surat Pernyataan Kerjasama Mitra
 Program Pengabdian Kepada Masyarakat**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Suparto, S.Pd.I
2. Jabatan : Kepala Sekolah
3. Instansi/badan/komunitas (lembaga mitra) : SMPIT Insan Rabbani
4. Bidang : Pendidikan
5. Alamat : Jl. Ratu Boko IV Duta Kranji Bekasi Barat, Kota Bekasi, Jawa Barat, 17135
6. Jumlah masyarakat sasaran : 12 orang

Menyatakan bersedia sebagai mitra kegiatan Program Kegiatan kepada Masyarakat dengan judul kegiatan : **Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.**

Nama Dosen	Jabatan	NIDN	Taklas
Diah Ariyani, S.T, M.Kom	Koordinator	0421059081	Itisa Komputer Universitas Esa Unggul
Syahrial Dwi Putra, S.T, M.Kom	Anggota	0107057504	Itisa Komputer Universitas Esa Unggul
Noviani, S. Kom, M.Kom	Anggota	0107057504	Itisa Komputer Universitas Esa Unggul
Dr. Herden Sri Firozah, M.Kom	Anggota	0324117004	Itisa Komputer Universitas Esa Unggul

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh keadanan dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bekasi, 28 Mei 2022

Yakin dan membuat pernyataan,

 Suparto, S.Pd.I

Lampiran 5.
Daftar Hadir Peserta Kegiatan Abdimas

Daftar Hadir Pengabdian Masyarakat (Responses) ☆ ☰ ☁

File Edit View Insert Format Data Tools Extensions Help Last edit was seconds ago

100% \$ % .0 .00 123 Default (Ari... 10 B I S A

	B	C	D	E	F
1	1. Nama Lengkap	2. Email Aktif	3. No Telepon / Hp	4. Jenis Kelamin	Jabatan di Sekolah
2	Heru Priyatna S.Pd	herupriyatna22@gmail.com	089633623155	Laki-Laki	Guru mapel PAI
3	Suparto, S. Pd. I, M. Pd.	suparto70@admin.smp.belajar.id	081283519771	Laki-Laki	Kepala SMPIT Insan Rabbani
4	Aqtor Najib	aqtornajib95@gmail.com	085693028904	Laki-Laki	Guru
5	WULAN WIJANG PANAMI, S.Pd	wulanpanampi17@guru.smp.belajar.id	087838482208	Perempuan	Guru
6	Amimah Azharyah	Amimahazharyah18@guru.smp.belajar.id	081289974073	Perempuan	Guru Pelajaran
7	Amani	amaniai1816@gmail.com	08159830987	Perempuan	Guru Bahasa Indonesia
8	Fathulloh Hasan	fath.hsn@gmail.com	08568657607	Laki-Laki	Guru
9	ARSYAD ITSARUL IKHWAN	itsarul94@gmail.com	085717530747	Laki-Laki	Guru
10	Muhammad Fady Irhamna	mfadlyirh@gmail.com	087747451119	Laki-Laki	Guru
11	SEPTIAN NANDA NUR FIRZAKH	septianfirzakh99@admin.smp.belajar.id	085641266990	Laki-Laki	OPERATOR SEKOLAH
12	Ir. Kuncorowati Sri Rahayu	Kuncorowatisrirahayu@gmail.com	085716455708	Perempuan	Guru / BK

Lampiran 6. Dokumentasi Foto kegiatan pengabdian masyarakat





Lampiran 7. Materi Kegiatan yang digunakan saat pelaksanaan abdimas

gggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Un

gggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Un

gggul

Universitas
Esa Unggul

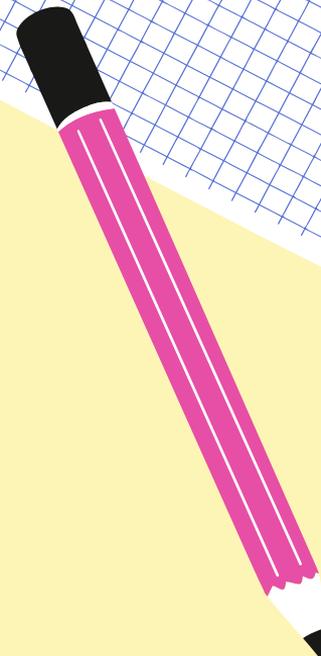
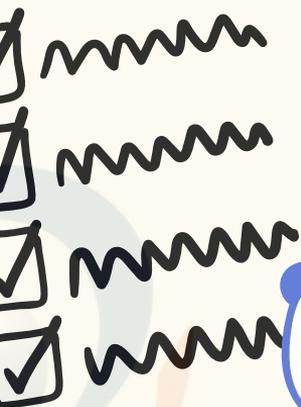
Universitas
Esa Un



Universitas
Esa Unggul

**KEGIATAN ABDIMAS
UNIVERSITAS ESA UNGGUL
2022**

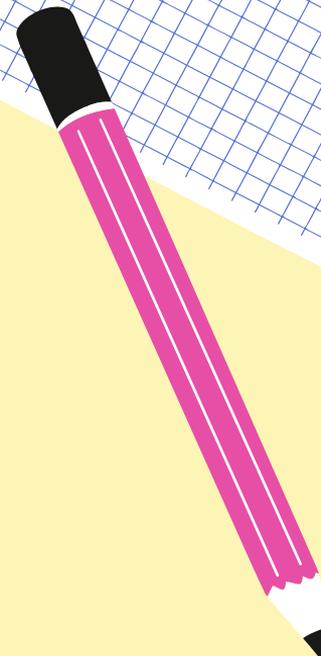
**SMPIT INSAN RABBANI
BEKASI**





Universitas
Esa Unggul

**PELATIHAN PEMBUATAN
MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA
DENGAN APLIKASI
CAMTASIA**



Kondisi pembelajaran Konvensional

Penyampaian materi yang diajarkan di rumah sama dengan penyampaian materi di sekolah membuat anak bosan dan kurang fokus dalam belajar



Bagaimana melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik dengan bantuan media berbasis multimedia ?

MAKSUD



Untuk membantu anak belajar dan jadi daya tarik anak untuk meningkatkan minat belajar melalui ***media pembelajaran berbasis multimedia***

MEDIA PEMBELAJARAN

Pengertian

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware ((Sadiman, dkk, 1996)

Media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan Pembelajaran (Warsita, 2010)

Tujuan

Merangsang pikiran siswa untuk lebih fokus pembelajaran yang diberikan oleh guru. Adanya interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa pada proses pembelajaran di dalam kelas (Alphaomegaproperty, 2020).

Manfaat

Lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. (Alphaomegaproperty, 2020).



Fungsi Game Edukasi

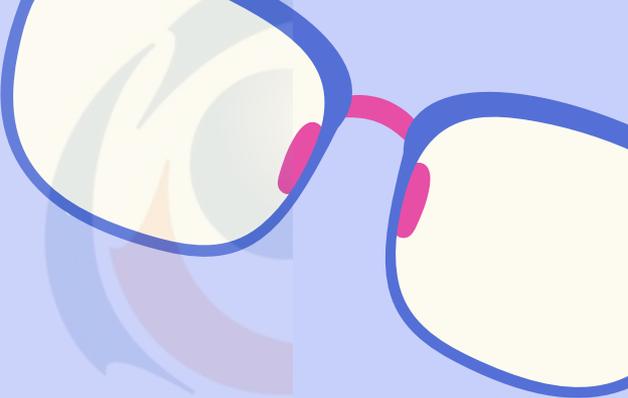
Hasil penelitian yang dilakukan oleh Randel pada tahun 1991 dan Pivec (1991) bahwa pemakaian game sangat bermanfaat pada materi-materi yang berhubungan dengan matematika, fisika, dan kemampuan berbahasa, militer, ilmu kedokteran, fisika dan training

Terdapat beberapa fungsi game edukasi yang perlu Anda pahami yaitu sebagai berikut :

- Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran.
- Merangsang perkembangan daya pikir dan daya cipta.
- Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan nyaman, serta meningkatkan kualitas pembelajaran anak.
- Meningkatkan logika dan pemahaman orang yang menggunakannya.
- Dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran learning by doing

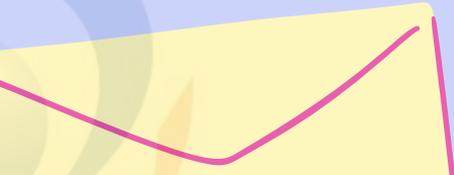
APLIKASI CAMTASIA





Camtasia Studio menurut TechSmith adalah sebuah perangkat lunak yang memberikan kemudahan dalam merekam semua kegiatan yang ada pada layar monitor anda, dan juga memungkinkan untuk melakukan editing serta publikasi video ataupun audio untuk disimpan dalam Web, iPod, iPhone, YouTube ataupun dapat dibakar dalam keping CD/DVD.

Camtasia studio merupakan software yang digunakan untuk membuat video, editing video dan video tutorial. Camtasia studio digunakan untuk mencapture tampilan layar monitor dengan ditambahkan audio dan video, serta dapat pula digunakan untuk merekam hasil presentasi power poin ke dalam format video (Suryadi et al., 2020).



Pengguna Camtasia 2021 dapat memanfaatkan sejumlah fitur baru yang semakin menyederhanakan pengeditan video. Ini termasuk fitur baru dan peningkatan pada efek visual, efek audio, dan alur kerja secara keseluruhan.

Kelebihan Camtasia :

1. User Friendly, mudah digunakan, tampilannya seperti office pada umumnya
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
4. dapat dengan mudah memadukan berbagai perbedaan konten ataupun isi dalam presentasi Powerpoint dan tidak memerlukan banyak peralatan.
5. Tidak membutuhkan server. Camtasia Studio bukan program aplikasi berbasis server.
6. Camtasia Studio dilengkapi dengan fasilitas editing lebih lanjut untuk meningkatkan kebutuhan multimedia pada video

Fasilitas Edit

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.
5. Format file yang lengkap.
6. Compatible dengan tools lainnya.

Compatible dengan tools CMS (Course Management System) atau LMS (Learning Management System), seperti webCT, Blackboard, eXe, dan Moodle (Dariyadi, 2016)

Fitur-fitur yang ada pada Camtasia:

1. Merekam live (langsung) semua yang ada dilayar.
2. Dokumentasi tutorial
3. Merekam video game favorit
4. Publish langsung ke youtube
5. Edit dan animasi yang menarik
6. Pilihan format video file yang beragam
7. dan masih banyak fitur lainnya.

educandy

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Ui



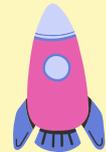
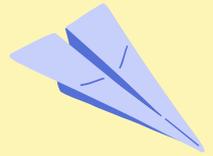
2. Educandy

Kuis atau permainan dapat kita buat berdasarkan materi pembelajaran masing-masing.

Langkah-langkah untuk membuat permainan di aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Klik www.educandy.com lalu pilih Sign In dan pilih Register di bawah kotak
2. Isikan dengan alamat email Anda lalu tambahkan kata sandi
3. Cek kotak masuk email dan lakukan konfirmasi lalu login
4. Pilih tipe aktivitas yang ingin dibuat: Words, Matching Pairs, atau Quiz questions (seperti pada gambar di bawah)
5. Masukkan judul atau topik pelajaran dan tambahkan nama pelajaran
6. Tambahkan konten: pertanyaan dan kunci jawaban. Anda juga dapat menambahkan gambar dan suara untuk permainan yang ada.
7. Ulangi langkah 6 hingga semua pertanyaan Anda rasa cukup.
8. Pilih tipe permainan yang diinginkan.
9. Bagikan kode permainan atau link

Universitas
Esa Unggul



Terima kasih

Lampiran 8. Berita Acara Kegiatan Abdimas



SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM TERPADU
SMPIT INSAN RABBANI KOTA BEKASI

Jl. Ratu Boko IV, Kav. Duta Kranji Bekasi Barat 17134



NPSN : 20252889

"Pendidikan Bermutu, Religius dan Berdaya Saing Global"

AKREDITASI "A"

BERITA ACARA KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DI SMPIT INSAN RABBANI _BEKASI

Dalam rangka pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada hari Jumat / 9 September 2022 yang bertempat di SMPIT Insan Rabbani Bekasi yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan para guru SMPIT Insan Rabbani tentang pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dan penerapan konsep computational thinking dengan Block Based Programming dengan nara sumber Dosen Universitas Esa Unggul. Berikut terlampir tabel kegiatan pengabdian masyarakat di SMPIT Insan Rabbani.

No	Kegiatan	Jam	Narasumber	Peserta
1	Pembukaan: Kegiatan Abdimas	13.30 WIB	MC SMPIT Insan Rabbani	Dewan Guru SMPIT Insan Rabbani
2	Sambutan: • Kepala Sekolah SMPIT Insan Rabbani	13.40 WIB	Suparto, S.Pd.I, M.Pd.	Dewan Guru SMPIT Insan Rabbani
3	Pemaparan Materi 1 : Penerapan Konsep Computational Thinking Dengan Block Based Programming	13.50 – 14.30 WIB	Syahrizal Dwi Putra, ST.,M.Kom	Dewan Guru SMPIT Insan Rabbani
4	Pemaparan Materi 2: Pengenalan dan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Aplikasi Camtasia	14.40 – 15.10 WIB	Diah Aryani, ST.,M.Kom	Dewan Guru SMPIT Insan Rabbani
5	Diskusi dan tanya jawab	15.15 – 15.45 WIB	Pemateri 1 dan Pemateri 2	Dewan Guru SMPIT Insan Rabbani

6	Pengisian Daftar Hadir dan Kuisisioner	15.45 – 15.55 WIB	MC SMPIT Insan Rabbani	Dewan Guru SMPIT Insan Rabbani
7	Penutupan dan Doa	16.00 WIB	MC SMPIT Insan Rabbani	Dewan Guru SMPIT Insan Rabbani

Kegiatan ini dapat dilanjutkan Kembali dengan pelaksanaan praktikum atau pelatihan lebih lanjut pada waktu yang akan disepakati baik secara Luring atau daring melalui aplikasi meets atau zoom.

Demikianlah berita acara ini kami buat, semoga kegiatan pengabdian masyarakat ini bermanfaat bagi para peserta ataupun nara sumber dan kami berharap akan terjalin silaturahmi selanjutnya melalui pengabdian masyarakat lanjutan pada waktu yang akan datang.

Bekas, 25/Oktober/2022



(Syaiful S.Pd.I, M.Pd)

Lampiran 9. Sertifikat Tim Pelaksana Abdimas



Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa U



SERTIFIKAT

Diberikan kepada :

Diah Aryani, S.T, M.Kom

Atas partisipasinya sebagai :

Narasumber

dalam kegiatan Pelatihan:

Pengenalan dan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis

Multimedia dengan Aplikasi Camtasia

yang diselenggarakan di SMPIT Insan Rabbani

Bekasi, Juli s/d Oktober 2022



Suparto
Suparto, S.Pd, M.Pd

Kepala Sekolah SMPIT Insan Rabbani

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa U



Universitas
Esa Unggul



SERTIFIKAT

Diberikan kepada :

Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom

Atas partisipasinya sebagai :

Narasumber

dalam kegiatan Pelatihan:

Pengenalan dan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis

Multimedia dengan Aplikasi Camtasia

yang diselenggarakan di SMPIT Insan Rabbani

Bekasi, Juli s/d Oktober 2022



Suparto
Suparto, S.Pd, M.Pd

Kepala Sekolah SMPIT Insan Rabbani



Universitas
Esa Unggul



SERTIFIKAT

Diberikan kepada :

Noviandi, S.Kom, M.Kom

Atas partisipasinya sebagai :

Narasumber

dalam kegiatan Pelatihan:

Pengenalan dan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis

Multimedia dengan Aplikasi Camtasia

yang diselenggarakan di SMPIT Insan Rabbani

Bekasi, Juli s/d Oktober 2022



Suparto
Suparto, S.Pd, M.Pd

Kepala Sekolah SMPIT Insan Rabbani



Universitas
Esa Unggul



SERTIFIKAT

Diberikan kepada :

Dr. Nenden Siti Fatonah S.Si, M.Kom

Atas partisipasinya sebagai :

Narasumber

dalam kegiatan Pelatihan:

Pengenalan dan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis

Multimedia dengan Aplikasi Camtasia

yang diselenggarakan di SMPIT Insan Rabbani

Bekasi, Juli s/d Oktober 2022

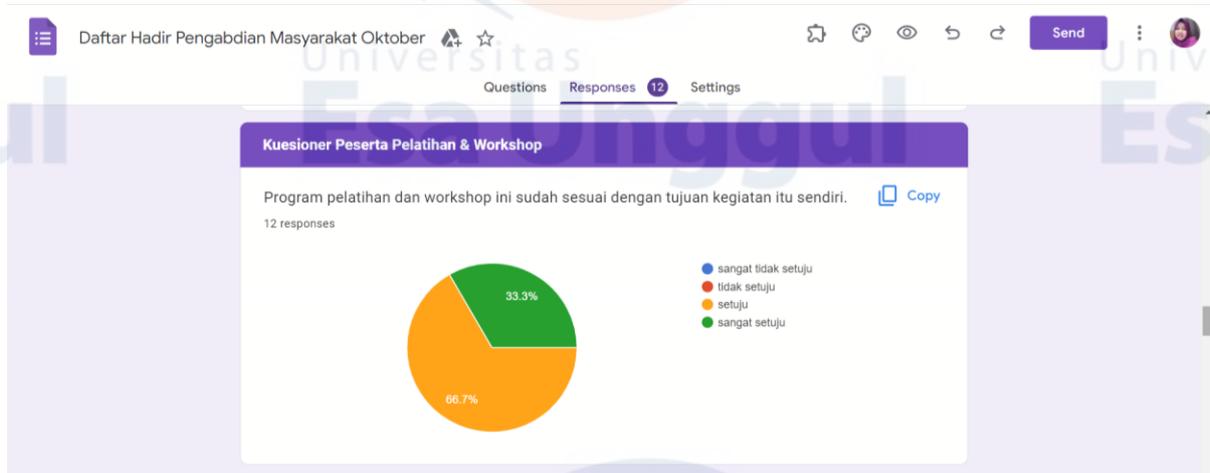


Suparto
Suparto, S.Pd, M.Pd

Kepala Sekolah SMPIT Insan Rabbani

Lampiran 10.

Kuisiner Feedback Kegiatan Pengabdian Masyarakat

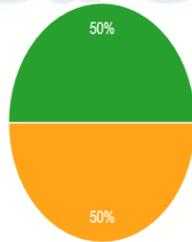




Tim pengabdian masyarakat bersikap ramah, cepat dan tanggap membantu selama kegiatan.

Copy

12 responses



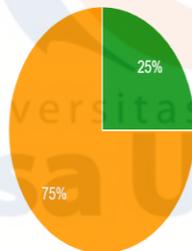
- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- setuju
- sangat setuju



Masyarakat setempat menerima dan mengharapkan program pelatihan dan workshop saat ini dan masa yang akan datang.

Copy

12 responses

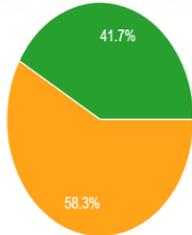


- sangat tidak setuju
- tidak setuju
- setuju
- sangat setuju

Pemahaman tentang *camtasia* penting bagi guru untuk meningkatkan kompetensi para pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia

 Copy

12 responses

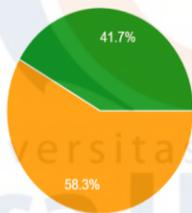


-  sangat tidak setuju
-  tidak setuju
-  setuju
-  sangat setuju

Aplikasi *Camtasia* merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyajikan media pembelajaran berbasis teknologi

 Copy

12 responses



-  sangat tidak setuju
-  tidak setuju
-  setuju
-  sangat setuju

LUARAN PUBLIKASI PADA MEDIA ONLINE

<https://www.esaunggul.ac.id/penyajian-konten-video-pembelajaran-berbasis-multimedia-menjadi-salah-satu-model-pembelajaran-yang-kreatif-dan-inovatif/>



Penyajian Konten Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Menjadi Salah Satu Model Pembelajaran Yang Kreatif Dan Inovatif

Esaunggul.ac.id, Menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan sebuah terobosan yang mudah dan mengandung unsur-unsur yang menarik bagi para guru dengan memanfaatkan teknologi digital. Salah satunya penggunaan video telah menjadi komponen utama lingkungan pendidikan sejak populernya platform berbagai video, hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya pembelajaran-pembelajaran dari video instruksional baik berupa tutorial, live streaming podcast ataupun video lainnya yang dapat disisipkan sebagai media pembelajaran, misalnya penggunaan channel You Tube.

Jika melihat karakteristik usia siswa saat ini yang tergolong Generasi Net atau Generasi Z sangatlah erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk aktivitas belajar mereka.

Ketua Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul yaitu Diah Aryani menyampaikan bahwa "sangatlah penting para guru untuk beradaptasi dengan pola pembelajaran baru yang didukung keterampilan digital dan kemampuan dalam menyajikan media pembelajaran

16:58 16/02/2023

dalam belajar".



Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas) di SMPIT Insan Rabbani Bekasi

16:58 16/02/2023

LUARAN VIDEO YOUTUBE

<https://www.youtube.com/watch?v=gUSmyoKrcrtg>

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa U

← → ↻ youtube.com/watch?v=gUSmyoKrcrtg

☰ **YouTube** ^{ID} Search



Kegiatan Abdimas Sosialisasi Video Pembelajaran berbasis Multimedia dengan Camtasia

 **Dia...**
5...

Analytics **Edit video**

 1   **Share** 



Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Metode *Community Based Participatory Action Research* (CBPAR)

Diah Aryani^{1✉}, Syahrizal Dwi Putra², Noviandi³, Nenden Siti Fatonah⁴, Hani Dewi Ariessanti⁵, Habibullah Akbar⁶

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

E-mail : diah.aryani@esaunggul.ac.id¹, syahrizal.dwi@esaunggul.ac.id², noviandi@esaunggul.ac.id³, nenden.siti@esaunggul.ac.id⁴, hani.dewi@esaunggul.ac.id⁵, habibullah.akbar@esaunggul.ac.id⁶

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang perlu ada dalam rencana pembelajaran, media pembelajaran yang berhasil adalah yang dapat mengubah perilaku peserta didik (*behavior change*) serta meningkatkan hasil belajar peserta didik tertentu. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Penggunaan media yang efektif diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek, antara lain tujuan, kondisi peserta didik, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia, dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat. Permasalahan yang ada saat ini adalah kurangnya pengetahuan dan kemampuan para guru SMPIT Insan Rabbani dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video. Tujuan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk pengenalan dan pelatihan terkait pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi camtasia sebagai upaya untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dalam rangka meningkatkan minat belajar siswanya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pelaksanaannya menggunakan metode *Community Based Participatory Action Research* (CBPAR). Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman pengetahuan dan ketrampilan sebesar 38% tentang aplikasi Camtasia penting bagi para guru untuk meningkatkan kompetensinya dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: aplikasi camtasia, multimedia, media pembelajaran, efektif, sosialisasi

Abstract

Learning media is one of the components that need to be in the lesson plan, a successful learning media is one that can change the behavior of students (behavior change) and improve the learning outcomes of certain students. The success of using learning media is inseparable from how well the media is planned. The use of effective media requires a comprehensive analysis by taking into account various aspects, including objectives, student conditions, supporting facilities, available time, and the teacher's ability to use them appropriately. The current problem is the lack of knowledge and ability of SMPIT Insan Rabbani teachers in the use and utilization of multimedia-based learning media, which are learning media that utilize the combination of images, sound or audio, and video. The purpose of implementing this community service is for introduction and training related to making learning videos using the Camtasia application as an effort to use more effective learning media in order to increase students' interest in learning. Community service activities in their implementation use the Community Based Participatory Action Research (CBPAR) method. The results of this activity show that an increase in understanding of knowledge and skills by 38% regarding the Camtasia application is important for teachers to improve their competence in making multimedia-based learning media as an effort to increase student interest in learning.

Keywords: camtasia application, multimedia, learning media, efektif, socialization

Copyright (c) 2022 Diah Aryani, Syahrizal Dwi Putra, Noviandi, Nenden Siti Fatonah, Hani Dewi Ariessanti, Habibullah Akbar

✉ Corresponding author

Address : Universitas Esa Unggul

Email : diah.aryani@esaunggul.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i6.728>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini yang mengalami perubahan sangat cepat telah berdampak pada dunia pendidikan untuk menghadapi tantangan dengan beradaptasi pada teknologi tersebut. Generasi millennial dan Z telah memasuki dunia pendidikan tinggi merupakan bagian digital asli yang tumbuh di era digital alih-alih memperoleh pengetahuan digital sebagai orang dewasa (Palfrey & Gasser, 2011). Hal ini diikuti dengan perkembangan media pembelajaran yang merubah struktur dan pola interaksi guru-siswa di dalam kelas, terutama pada masa pandemic Covid-19 yang mengharuskan kegiatan dilakukan secara online sehingga kondisi ini memaksa dunia pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran yang baru (Mustofa et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran diharapkan bentuk yang dapat digunakan untuk penyampaian tidak terbatas pada buku teks berupa PowerPoint, e-book, dan modul sehingga sebaliknya para guru didorong untuk menggunakan video multimedia untuk membantu kebosanan siswa. Jika melihat karakteristik usia siswa saat ini, terutama yang duduk di bangku SMA, mereka tergolong Generasi Net atau Generasi Z yang erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk aktivitas belajar (Schwieger & Ladwig, 2018). Guru dan staf pengajar dalam hal ini sebenarnya yang paling membutuhkan adaptasi teknologi di masa pandemi, hal ini disebabkan karakteristik siswa Generasi Z cenderung mudah menguasai teknologi seperti yang dirancang khusus untuk mereka. Alhasil, menyediakan media pembelajaran yang mudah dioperasikan guru dan mengandung unsur penggunaan digital yang menarik merupakan sebuah terobosan (Mustofa et al., 2022).

pembelajaran dari teks offline dan online memiliki akar yang dalam dalam psikologi pendidikan, baru-baru ini perhatian telah bergeser ke arah pembelajaran dari video instruksional (Expósito et al., 2020; Shoufan, 2019). Memang, sejak mempopulerkan platform berbagi video (misalnya, YouTube pada tahun 2005) video telah menjadi komponen utama waktu luang dan komponen integral dari lingkungan Pendidikan (Merkt et al., 2011). Namun sebagian besar pendidik enggan untuk berubah dan mereka mengajar menggunakan metode pedagogis yang sama seperti yang mereka lakukan 20 tahun lalu (Montiel et al., 2020).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Dhawan (2020) mengemukakan beberapa kekurangan pembelajaran online selama pandemi Covid-19, antara lain masalah teknis (sulit login, jaringan internet), manajemen waktu, rendahnya kemampuan guru dalam mengoperasikan pembelajaran online, gangguan, kecemasan, kebingungan, dan kurangnya perhatian (Dhawan, 2020). Berbagai anggota staf universitas juga melaporkan bahwa beradaptasi dengan lingkungan pembelajaran online membutuhkan keterampilan yang lebih menuntut daripada sebelumnya (Gillett-Swan, 2017). Hal ini juga dialami oleh para guru SMPIT Insan Rabbani, kurangnya pengetahuan dan kemampuan para guru SMPIT Insan Rabbani dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video sehingga penggunaan media pembelajaran sangat didominasi dengan buku teks berupa PowerPoint, e-book, dan modul.

Penelitian sebelumnya terkait pelatihan penggunaan software editing dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat dalam pembuatan media pembelajaran dengan hasil evaluasi presentase

keberhasilan dalam mengikuti pelatihan ini 100% peserta hadir dan mengikuti sampai akhir kegiatan, 90% memahami pengetahuan media pembelajaran dan keterampilan dalam penggunaan software editing video pembelajaran untuk meningkatnya pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran akan membantu dalam proses belajar mengajar menjadi lebih baik namun tetap diperlukan kegiatan yang berkelanjutan agar kemampuan para guru dan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran lebih bervariasi (Luh Putu Tuti Ariani et al., 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, menjadi sebuah video pembelajaran dengan layanan- layanan aplikasi Camtasia yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian materi sebagai upaya untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dalam rangka meningkatkan minat belajar siswanya. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan (Luh Putu Tuti Ariani et al., 2021) sebelumnya pelatihan dengan menggunakan software editing dalam membuat media pembelajaran maka penelitian ini juga merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi Camtasia.

METODE

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk pelatihan mengenai

bagaimana media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, menjadi sebuah video pembelajaran dengan layanan- layanan aplikasi Camtasia untuk mendukung upaya menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dalam rangka meningkatkan minat belajar siswanya dengan metode *Community Based Participatory Action Research* (CBPAR).

Metode *Community Based Participatory Action Research* (CBPAR), CBPAR ini muncul di bidang pengembangan masyarakat yang menekankan hak dan kapasitas mitra yang sebelumnya dilihat sebagai subjek penelitian untuk berpartisipasi penuh dalam keputusan penelitian dan analisis, dan terlibat dalam pemikiran kritis sebagai kolaborator penelitian atau rekan belajar (Haynes et al., 2019).

CBPAR ini dimulai dengan mengidentifikasi hambatan dan permasalahan masyarakat, siklus refleksi penelitian tindakan, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi lebih lanjut, kemudian implementasi rencana dan tindakan baru (Lewin, 1946) memungkinkan penyelidik untuk terlibat secara kolektif dalam berpikir kritis tentang pertanyaan penelitian untuk menghasilkan pengetahuan dan praktik yang bermanfaat bagi semua. Secara umum tujuan CBPAR mempromosikan perubahan sosial, membimbing kemitraan, menghasilkan pengetahuan instrumental dan praktis meningkat oleh karena itu, setiap evaluasi proyek CBPAR harus mencakup penilaian terhadap kualitas kolaborasi dan pergeseran dalam dinamika perubahan terkini (Ward et al., 2018).

Secara konseptual proses CBPAR melibatkan enam fase iteratif: mendiagnosis (mengidentifikasi masalah), pengintaian (mengumpulkan, menganalisis dan

menginterpretasikan data tentang masalah), perencanaan (mengembangkan rencana aksi/intervensi untuk mengatasi masalah), bertindak (melaksanakan tindakan/intervensi terencana), evaluasi (mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data tentang tindakan/intervensi) dan pemantauan (merevisi dan menguji tindakan/intervensi) (Ivankova, 2017). Pada pelaksanaan abdimas ini terdiri atas tiga tahapan yaitu : perencanaan, implementasi dan evaluasi sesuai dengan siklus inti tindakan CBPAR (Kemmis, 1982).

1. Tahap pertama, perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dilakukan untuk proses identifikasi kebutuhan mitra melalui proses observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan, kebutuhan dan kepentingan mitra guna mengambil tindakan atau solusi mengatasi permasalahan di SMPIT Insan Rabbani. Kedua adalah merancang keterlibatan Mitra yang bertujuan mengidentifikasi mitra penelitian tindakan yaitu guru-guru SMPIT Insan Rabbani dan mengundang mereka untuk berkolaborasi.

Setelah kedua proses diatas, berdasarkan masalah mitra maka diketahui bahwa mitra memerlukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis multimedia, dimana salah satunya pelatihan dengan menggunakan aplikasi Camtasia untuk membuat video pembelajaran tersebut.

Pelatihan praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasinya secara luring dan daring dengan menggunakan *google meets* atau *zoom meets*. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dihadiri oleh para dewan guru SMPIT Insan Rabbani sebagai peserta yang berjumlah 12 peserta, adapun tahapan yang dilalui terdiri dari :

2. Tahap kedua, implementasi

Tahap kedua dilakukan dua tahap yaitu sosialisasi Aplikasi Camtasia secara luring dan pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi Camtasia secara luring melalui *google meets*. Tahap sosialisasi ini bermaksud memberikan pemaparan materi aplikasi Camtasia secara luring yang dilaksanakan di sekolah SMPIT Insan Rabbani sehingga diharapkan dapat terlaksana transfer aplikasi camtasia yang dapat menambah pengetahuan dan pemahaman kegunaan dan manfaat aplikasi Camtasia dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia kepada guru-guru SMPIT Insan Rabbani.

Selanjutnya tahapan Pelatihan/Praktik aplikasi Camtasia secara daring dimana pada tahapan ini, pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan memberikan praktik langsung bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi Camtasia ini secara daring melalui aplikasi *meets*.

3. Tahap ketiga: Evaluasi

Setelah pelaksanaan kegiatan Abdimas yang dilakukan secara luring dan daring dengan tema pengenalan dan pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi camtasia di SMPIT Insan Rabbani, maka tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan penyebaran kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketertarikan peserta atau para guru SMPIT Insan Rabbani terhadap kesiapan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengenalan dan pelatihan terkait pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi camtasia sebagai upaya untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dihadiri oleh 12 orang guru sebagai peserta pelatihan secara luring dan daring. Kegiatan Abdimas ini dilaksanakan dengan dua kali pelaksanaan, yang pertama materi pengenalan aplikasi Camtasia dilaksanakan secara luring di SMPIT Insan Rabbani pada 9 September 2022 dan yang kedua praktik membuat video pembelajaran dengan aplikasi Camtasia dilaksanakan secara daring melalui virtual meets pada tanggal 21 Oktober 2022. Sebelum kegiatan berlangsung dilakukan pendaftaran peserta kegiatan abdimas ini.

1. Tahap Pertama : Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan bertujuan untuk proses identifikasi kebutuhan mitra melalui proses observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dan para guru SMPIT Insan Rabbani serta merancang keterlibatan mitra. Setelah proses identifikasi melalui obsesrvasi dan wawancara dengan mitra, berikut didapatkan data mitra yang sudah pernah menggunakan aplikasi selain Camtasia dalam media pembelajaran mereka.



Gambar 1. Pengalaman Peserta Menggunakan

Aplikasi untuk Membuat Media Pembelajaran Sehingga dari hasil perencanaan ini diperoleh tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk

memberikan pelatihan dengan metode training secara praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasi camtasia sehingga diharapkan tercapainya kemampuan yang merata dalam pemahaman dan praktik membuat media pembelajaran berbasis multimedia kepada guru-guru SMPIT Insan Rabbani.

2. Tahap Kedua : Implementasi

Tahapan ini dilakukan dua tahap yaitu sosialisasi Aplikasi Camtasia secara luring dan pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis multimedia dengan aplilasi Camtasia secara luring melalui *google meets*. Sebelum melakukan kegiatan abdimas ini para peserta diminta mengisi kuesioner terkait pemahaman menggunakan aplikasi Camtasia dalam membuat video pembelajaran berbasis multimedia melalui google form dengan 7 pertanyaan dengan hasil pengisian kuesioner seperti tabel berikut :

Tabel 1. Pengisian Kuesioner sebelum pelatihan

No	Pertanyaan	Pretest	
		Tahu (%)	Tidak Tahu (%)
1	Saya mengetahui cara membuat video pembelajaran	66%	34%
2	Saya sudah pernah membuat video pembelajaran dengan aplikasi Camtasia	24%	76%
3	Saya dapat membuat video pembelajaran dengan menggunakan beberapa media seperti Foto dan Video serta memberikan animasi, suara dan tulisan dengan aplikasi Camtasia	8%	92%
4	Saya dapat membuat video pembelajaran melalui aplikasi Camtasia dan power point	8%	92%
5	Aplikasi Camtasia memudahkan dan membantu saya dalam membuat video pembelajaran yang menarik berbasis multimedia	24%	76%
6	Pemahaman tentang aplikasi Camtasia penting bagi para guru untuk meningkatkan kompetensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan media pembelajaran berbasis multimedia	58%	42%
7	Saya memerlukan pelatihan lanjutan untuk membuat video pembelajaran dengan aplikasi lainnya	50%	50%

Sosialisasi atau pengenalan aplikasi Camtasia dilaksanakan secara luring di SMPIT Insan Rabbani pada 9 September 2022. Peserta dapat bergabung pada kegiatan pelatihan dengan pemberian materi pengenalan aplikasi camtasia melalui presentasi/ceramah, diskusi dan tanya jawab secara luring yang dilaksanakan di SMPIT Insan Rabbani. Berikut dokumentasi kegiatan abdimas tahap pertama yang dilaksanakan secara luring.



Gambar 2. Sosialisasi pengenalan aplikasi Camtasia secara luring

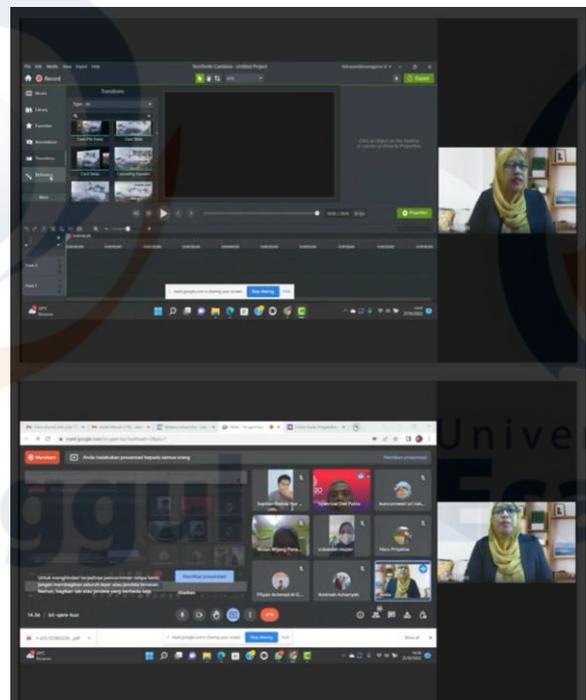
Selanjutnya pelaksanaan kegiatan abdimas ini merupakan praktik langsung bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi Camtasia ini. Untuk dapat bergabung peserta dapat menggunakan aplikasi *google meets* dengan undangan tautan berikut :



Gambar 3. Undangan kegiatan abdimas melalui Google Meets

Selama pelaksanaan praktikum yang dilakukan secara virtual juga terjadi diskusi

dimana dari diskusi tersebut kesulitan dari para guru dalam menggunakan fitur-fitur layanan aplikasi camtasia dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia terutama saat melakukan pengeditan dan pembuatan video dengan beberapa media seperti power point, gambar dan video. Untuk mengatasi hal tersebut maka penyajian pelatihan ini juga disertai dengan simulasi praktik baik dengan contoh maupun pemberian materi berupa video.



Gambar 4. Pelatihan secara daring melalui google meets

Pada tahap ini juga diperkenalkan fungsi yang terdapat pada aplikasi Camtasia ini memiliki 2 aplikasi yaitu aplikasi yang berfungsi untuk merekam aktifitas pada layar desktop dinamakan Camtasia Recorder dan aplikasi yang berfungsi untuk melakukan pengeditan langsung hasil rekaman secara langsung menggunakan aplikasi Camtasia Recorder. Selain itu terdapat berbagai fungsi dari aplikasi Camtasia yang dapat dipergunakan untuk merekam semua kegiatan pada layar komputer/laptop, membuat dokumentasi

tutorial, merekam permainan game, melakukan editing dan membuat video dengan memberikan animasi yang menarik, mendukung format hasil video file yang beragam, share atau publikasi langsung ke youtube dan sebagainya. Berikut dokumentasi pelaksanaan kegiatan abdimas tahap kedua yang dilakukan secara daring menggunakan google meets.

Menurut (Dariyadi, 2016) yang menjadi kelebihan dari Camtasia Studio adalah pengoperasian Camtasia studio sederhana dan mudah sehingga semua orang dapat menggunakan video dengan waktu yang relative singkat, dengan aplikasi camtasia studio mampu merekam halaman web, aplikasi, dan lainnya yang terdapat pada computer (Dariyadi, 2016). Dan aplikasi Camtasia Studio tidak membutuhkan server karena bukan program aplikasi berbasis server sehingga tidak perlu dihubungkan ke server atau internet apabila akan membuat rekaman video (*recording*).

Setelah pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan, para peserta diberikan kuesioner yang sama seperti sebelum pelatihan yang terdiri dari 7 pertanyaan yang diberikan dalam bentuk kuesioner melalui google form yang dapat diakses melalui link :



Gambar 5. Link pengisian kuisoner

Tabel berikut hasil pengisian kuesioner yang dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Tabel 2. Pengisian Kuesioner sebelum pelatihan

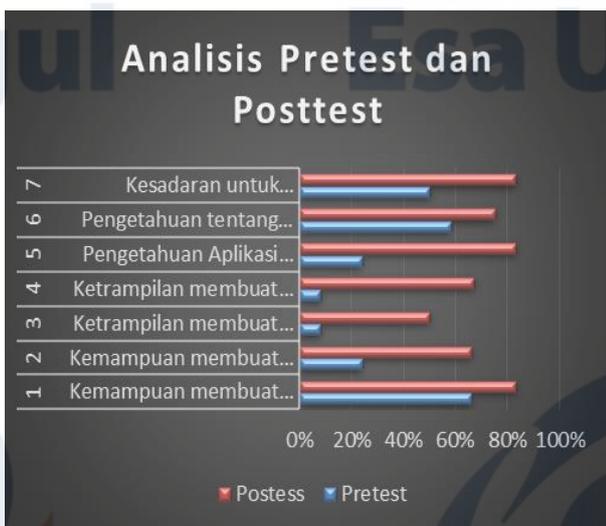
No	Pertanyaan	Posttest	
		Tahu (%)	Tidak Tahu (%)
1	Saya mengetahui cara membuat video pembelajaran	83%	17%
2	Saya sudah pernah membuat video pembelajaran dengan aplikasi Camtasia	66%	34%
3	Saya dapat membuat video pembelajaran dengan menggunakan beberapa media seperti Foto dan Video serta memberikan animasi, suara dan tulisan dengan aplikasi Camtasia	50%	50%
4	Saya dapat membuat video pembelajaran melalui aplikasi Camtasia dan power point	67%	33%
5	Aplikasi Camtasia memudahkan dan membantu saya dalam membuat video pembelajaran yang menarik berbasis multimedia	83%	17%
6	Pemahaman tentang aplikasi Camtasia penting bagi para guru untuk meningkatkan kompetensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan media pembelajaran berbasis multimedia	75%	25%
7	Saya memerlukan pelatihan lanjutan untuk membuat video pembelajaran dengan aplikasi lainnya	83%	17%

3. Tahap Ketiga : Evaluasi

Setelah pelaksanaan kegiatan Abdimas yang dilakukan secara luring dan daring dengan tema pengenalan dan pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi camtasia di SMPIT Insan Rabbani, maka para dewan guru selaku peserta training diberikan kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketertarikan peserta atau para guru SMPIT Insan Rabbani terhadap kesiapan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Dilakukan analisis hasil pengisian kuesioner yang dilakukan sebelum dan setelah kegiatan abdimas ini bertujuan untuk melihat hasil pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia yang lebih interaktif dan menarik guna menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan penelitian eksperimental yang menggunakan umpan balik para pendidik atau guru yaitu penggunaan tangkapan layer program, seperti Camtasia yang dapat diakses melalui <http://www.techsmith.com/camtasia.html>, yang dapat merekam draf atau tugas pada monitor sementara instruktur merekam suaranya. Sebagai pilihan, perangkat lunak dapat merekam video melalui Webcam juga selain itu instruktur atau guru dapat membaca esai di komputernya dan memberikan umpan balik, program merekam semua gerakan layar dan proses (Silva, 2012).

Berikut hasil analisis peningkatan pengetahuan dan ketrampilan membuat media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi Camtasia berdasarkan hasil pengisian kuesioner sebelum pelaksanaan pelatihan (*pretest*) dan setelah pelaksanaan pelatihan (*Posttest*).



Gambar 6. Grafik Hasil Analisis Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat dilihat perbandingan pengetahuan dan kemampuan para peserta setelah mengikuti pelatihan ini dengan peningkatan kemampuan secara general berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang diberikan yaitu terjadi peningkatan

pengetahuan dan ketrampilan membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia sebesar 38%. Tentunya hal ini masih dapat ditingkatkan Kembali dengan memberikan pelatihan lanjutan dengan aplikasi yang berbeda dan waktu pelatihan yang lebih lama.

SIMPULAN

Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat kami simpulkan bahwa :

1. Program pelatihan ini telah mampu memberikan manfaat dan tepat sasaran bagi para guru SMPIT Insan Rabbani yang menjadi khalayak sasaran dalam kegiatan ini, dimana melalui pelatihan ini telah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat video pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi Camtasia dengan hasil analisis sebesar 38%.
2. Dari hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan metode *Community Based Participatory Action Research (CBPAR)* merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan peningkatan pengetahuan serta ketrampilan baru khususnya pemanfaatan aplikasi Camtasia guna mendukung pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai upaya melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif serta untuk memotivasi minat dan hasil belajar siswa.
3. Selama pelaksanaan kegiatan ini para guru sangat antusias dalam mengikuti pengenalan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan aplikasi Camtasia terutama saat membuat video dengan memanfaatkan beberapa media seperti gambar, suara dan video yang bisa

1099 *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR) – Diah Aryani, Syahrizal Dwi Putra, Noviandi, Nenden Siti Fatonah, Hani Dewi Ariessanti, Habibullah Akbar*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i6.728>

diberikan tambahan animasi dan suara sesuai dengan kebutuhan. Selain itu para guru juga dapat membuat video pembelajaran dengan menggunakan power point dan Camtasia dengan melakukan rekaman secara langsung serta para guru dapat melakukan editing untuk memilih video yang terbaiknya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Esa Unggul yang telah memberikan dukungan material dan SMPIT Insan Rabbani Bekasi yang bersedia menjadi mitra peneliti dalam melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat semoga melalui kegiatan ini membantu para rekan guru dalam meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan mereka dan bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Dariyadi, M. W. (2016). Penggunaan Software “Camtasia Studio” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ict [The Use Of “Camtasia Studio” Software As An Ict-Based Arabic Learning Media]. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab Ii*, 207–2019.

Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea In The Time Of Covid-19 Crisis. *Journal Of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22.

<https://doi.org/10.1177/0047239520934018>

Expósito, A., Sánchez-Rivas, J., Gómez-Calero, M. P., & Pablo-Romero, M. P. (2020). Examining The Use Of Instructional Video Clips For Teaching Macroeconomics. *Computers And Education*, 144(September 2019).

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.10.3709>

Gillett-Swan, J. (2017). The Challenges Of Online Learning: Supporting And Engaging The Isolated Learner. *Journal Of Learning Design*, 10(1), 20.

<https://doi.org/10.5204/jld.v9i3.293>

Haynes, E., Marawili, M., Marika, B. M., Mitchell,

A. G., Phillips, J., Bessarab, D., Walker, R., Cook, J., & Ralph, A. P. (2019). Community-Based Participatory Action Research On Rheumatic Heart Disease In An Australian Aboriginal Homeland: Evaluation Of The ‘On Track Watch’ Project. *Evaluation And Program Planning*, 74(November 2018), 38–53.

<https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2019.02.010>

Ivankova, N. V. (2017). Applying Mixed Methods In Community-Based Participatory Action Research: A Framework For Engaging Stakeholders With Research As A Means For Promoting Patient-Centredness. *Journal Of Research In Nursing*, 22(4), 282–294.

<https://doi.org/10.1177/1744987117699655>

Kemmis, S. (1982). *The Action Research Reader* (V. Geelong (Ed.)). Deakin University Press.

Luh Putu Tuti Ariani, Ni Wayan Marti, & Ketut Agus Seputra. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung Kecamatan Buleleng. *Proceeding Senadimas Undiksha 2021*, 375–380.

Merkt, M., Weigand, S., Heier, A., & Schwan, S. (2011). Learning With Videos Vs. Learning With Print: The Role Of Interactive Features. *Learning And Instruction*, 21(6), 687–704.

<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2011.03.004>

Montiel, I., Delgado-Ceballos, J., Ortiz-De-Mandojana, N., & Antolin-Lopez, R. (2020). New Ways Of Teaching: Using Technology And Mobile Apps To Educate On Societal Grand Challenges. *Journal Of Business Ethics*, 161(2), 243–251.

<https://doi.org/10.1007/s10551-019-04184-x>

Mustofa, R. H., Pramudita, D. A., Atmono, D., Priyankara, R., Asmawan, M. C., Rahmattullah, M., Mudrikah, S., & Pamungkas, L. N. S. (2022). Exploring Educational Students Acceptance Of Using Movies As Economics Learning Media: Pls-Sem Analysis. *International Review Of Economics Education*, 39(January), 100236.

<https://doi.org/10.1016/j.iree.2022.100236>

Palfrey, J., & Gasser, U. (2011). *Born Digital: Understanding The First Generation Of Digital Natives*.

Schwieger, D., & Ladwig, C. (2018). Reaching And Retaining The Next Generation: Adapting To The Expectations Of Gen Z In The Classroom. *Information Systems*

1100 *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR) – Diah Aryani, Syahrizal Dwi Putra, Noviandi, Nenden Siti Fatonah, Hani Dewi Ariessanti, Habibullah Akbar*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i6.728>

Education Journal (Isedj), 16(3), 16.

Shoufan, A. (2019). Estimating The Cognitive Value Of Youtube's Educational Videos: A Learning Analytics Approach. *Computers In Human Behavior*, 92, 450–458.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.036>

Silva, M. L. (2012). Camtasia In The Classroom: Student Attitudes And Preferences For Video Commentary Or Microsoft Word Comments During The Revision Process. *Computers And Composition*, 29(1), 1–22.
<https://doi.org/10.1016/j.compcom.2011.12.001>

Ward, M., Schulz, A. J., Israel, B. A., Rice, K., Martenies, S. E., & Markarian, E. (2018). A Conceptual Framework For Evaluating Health Equity Promotion Within Community-Based Participatory Research Partnerships. *Evaluation And Program Planning*, 70(September 2017), 25–34.
<https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2018.04.014>