

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Guru SMK Muhammadiyah 3 Samarinda

Rofilde Hasudungan¹, Rudiman²

^{1,2}Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur
e-mail: ¹rofilde@umkt.ac.id, ²rud959@umkt.ac.id

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran penting untuk meningkatkan mutu pendidikan, potensi dan kreativitas, karena metode klasik di ruang kelas menggunakan buku ajar dan praktik kurang mampu menyelesaikan kendala siswa yang berbeda-beda dalam memahami materi yang diajarkan. Terdapat banyak media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis aplikasi, alat peraga dan video interaktif. Tujuan dari kegiatan ini, memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran yakni video interaktif kepada Guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 3 Samarinda dengan menggunakan aplikasi Camtasia Studio. Kegiatan pelatihan ini berjumlah 12 orang peserta. Berdasarkan pelatihan, para guru telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan aplikasi Camtasia untuk membuat video pembelajaran. Kemudian, berdasarkan kuesioner untuk mengetahui tanggapan guru terkait dengan media interaktif, para guru mayoritas setuju bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Multimedia, Pelatihan Pembuatan Video

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses belajar dan mengajar dari kegiatan tindakan kelas yang melibatkan antara pendidik dan peserta didik. Pendidik yang berperan penting sebagai inti utama didalam meningkatkan hasil belajar siswa, namun seringkali pendidik atau guru kesulitan menghadapi karakter dan daya serap pelajaran yang bervariasi pada siswa. Media pembelajaran mampu memberikan paradigma atau pandangan baru terhadap metode pembelajaran konvensional menjadi metode pembelajaran yang lebih modern, ada banyak metode alternatif yang memberi kemudahan bagi siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda dalam memahami pelajaran, mulai dari membaca buku, menghafal, dan praktek. Salah satu pendekatan pembelajaran yang cukup mudah bagi siswa melalui suatu media seperti objek, video, animasi [1]–[3]. Media pembelajaran seperti video memiliki keuntungan dimana ia dapat diakses kapan saja dan dimana saja berkat adanya gawai ataupun komputer. Kemudian ia dilihat secara berulang untuk memahami materi yang dianggap sulit dipahami oleh siswa [4]. Selanjutnya dengan adanya media sosial juga turut membantu, seperti website YouTube yang menyediakan banyak konten yang terkait dengan pembelajaran.

Video pembelajaran sangat diminati siswa, mahasiswa maupun profesional sebagai media pembelajaran bagi mereka. Keutamaan dari video pembelajaran ini dapat disaksikan dengan mudah via gawai dengan mengakses aplikasi atau website seperti YouTube. Karakter video pembelajaran ini bersifat tutorial dan umumnya minus dari kesalahan karena sebelum video dibuat, materi pembelajaran sudah dibuat dalam bentuk slide presentasi dan siap dijadikan materi video persentasi.

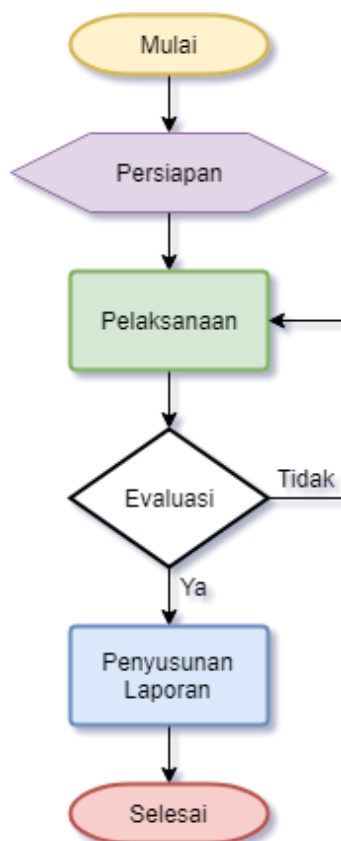
Dalam pembuatan video, terdapat banyak aplikasi yang dapat digunakan seperti Adobe Premiere, Windows Movie Maker, Final Cut, OBS Studio dan Camtasia. Namun, Camtasia studio merupakan salah satu perangkat lunak perekaman layar dan pembuatan video

yang populer. Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang dibutuhkan dalam *editing video* seperti perekaman layar, pemotongan video, pemberian efek dan subtitle serta penggabungan video. Aplikasi ini telah banyak digunakan dalam berbagai kegiatan, baik pengabdian maupun penelitian seperti pembuatan video pengembangan kima SMA [5], pembuatan video pembelajaran biologi kultur jaringan [6], pembuatan video pembelajaran pemrograman web [7] dan pembuatan video pembelajaran pada mata kuliah matakuliah bahasa pemrograman visual [8].

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 3 Samarinda merupakan sekolah kejuruan yang terletak di Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Pada kegiatan ini dilakukan, SMK Muhammadiyah 3 memiliki 125 siswa dan 25 staf. SMK ini juga memiliki 3 jurusan yakni teknik listrik, teknik otomotif dan teknik alat berat. Dalam proses pembelajaran, terdapat pembelajaran didalam kelas dan pembelajaran praktek langsung dilapangan yakni terkait dengan alat-alat yang digunakan. Namun, kemampuan pembelajaran siswa tidak sama, sehingga perlu adanya pembelajaran tambahan seperti dalam bentuk video. Tujuan pembuatan materi pembelajaran dalam bentuk video, diharapkan dapat mengatasi kendala kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan pada sesi ruang kelas dan praktek. Dengan melihat manfaat yang diperoleh dari media pembelajaran khususnya video, maka penulis melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dengan melakukan pelatihan pembuatan video dengan menggunakan perangkat lunak Camtasia pada SMK Muhammadiyah 3 Samarinda.

2. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan solusi terbaik terhadap kendala siswa didalam kelas melalui pelatihan guru-guru pembuatan video pembelajaran. Dalam pengabdian masyarakat ini terdapat beberapa tahapan kegiatan yang dilakukan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Tahapan Pengabdian

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1, kegiatan ini dimulai dari persiapan kegiatan. Persiapan kegiatan yang dilakukan meliputi observasi, wawancara dan diskusi kepada Kepala Sekolah dan Guru SMK 3 Samarinda. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui keadaan dan proses belajar-mengajar yang telah terjadi di Sekolah. Pada tahapan ini, rumusan jadwal kegiatan, materi pengabdian masyarakat dan peserta dibuat. Tahapan selanjutnya ialah mengembangkan modul pelatihan. Modul pelatihan yang dikembangkan ialah terkait dengan pembuatan media ajar multimedia berbasis video, disini perangkat lunak yang akan diajarkan ialah Camtasia Studio.

Setelah melakukan persiapan dan pembuatan modul selesai, maka pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan. Tahapan pelaksanaan terdiri dari beberapa bagian yakni Ceramah, Demonstrasi, Tanya Jawab, pembuatan oleh guru, dan diskusi. Evaluasi merupakan tahapan yang dilaksanakan untuk mengetahui pengetahuan atau tanggapan guru terhadap kegiatan, sebelum dan sesudah kegiatan pelaksanaan dimana, evaluasi dilakukan ialah dengan mengetahui kemampuan guru dalam penggunaan perangkat lunak Camtasia dalam membuat video interaktif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan elemen yang sangat penting untuk memperkenalkan konsep mata pelajaran kepada siswa. Dalam proses belajar-mengajar tidak semua siswa dapat menyerap materi pembelajaran dengan kecepatan yang sama, dimana beberapa anak yang dapat langsung menerima materi pembelajaran secara langsung, namun ada beberapa anak yang mesti diterangkan secara berulang-ulang, sedangkan waktu pembelajaran tatap muka dikelas memiliki waktu yang terbatas. Media pembelajaran seperti video pembelajaran merupakan salah satu solusi dari permasalahan ini.

Setelah melakukan persiapan dan pembuatan modul selesai, maka pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan. Kegiatan ini dilakukan di Ruang Guru, SMK Muhammadiyah 3 Samarinda, dimana kegiatan ini diikuti oleh 12 orang guru. Tahapan pelaksanaan terdiri dari beberapa bagian yakni Ceramah, Demonstrasi, praktek pembuatan oleh guru, dan diskusi serta evaluasi seperti ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan pada SMK Muhammadiyah 3 Samarinda

Pada sesi pertama dimulai dengan ceramah, dimana pada sesi ini diberikan penjelasan mengenai manfaat dari media pembelajaran dalam menarik minat siswa dan mengatasi permasalahan siswa seperti daya serap yang berbeda tiap siswa. Kemudian, dilanjutkan dengan sesi demonstrasi. Disini dijelaskan mengenai perangkat lunak yang digunakan yakni Camtasia, kemudian setiap guru dibagikan modul yang berisi tutorial dan cara menggunakan perangkat lunak tersebut, serta didemonkan penggunaannya. Setelah guru menyimak dan

memiliki gambaran tentang penggunaan perangkat lunak, maka sesi selanjutnya ialah praktek pembuatan yang dilakukan guru, dimana dalam praktek ini guru akan dibimbing oleh instruktur dan dibantu oleh mahasiswa program studi teknik informatika Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur. Praktek ini guru akan membuat satu topik kecil materi pembelajaran. Setelah selesai membuat satu video, maka diharapkan para guru kedepannya dapat membuat video lainnya secara mandiri. Sesi terakhir diakhiri dengan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan, dimana para guru telah memiliki pemahaman dan kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak Camtasia untuk membuat video pembelajaran interaktif. Kemudian, dari kegiatan ini juga didapat informasi bahwa penggunaan media interaktif merupakan sangat membantu dan dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Hal ini terbukti dengan adanya *feedback* yang dihasilkan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Kuesioner Hasil Kegiatan

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Apakah model pembelajaran konvensional, berupa pencatatan menggunakan spidol dipapan tulis lebih praktis, tidak membebankan dan mudah digunakan?	8.3%	16.7%	16.7%	58.3%	0%
2	Selain menggunakan spidol, apakah model pembelajaran menggunakan media digital power point sudah cukup membantu dan tidak perlu media tambahan?	16.7%	8.3%	8.3%	66.7%	0%
3	Apakah model pembelajaran konvensional, dianggap kurang bervariasi dalam penyampaian materi didepan kelas?	25%	50%	16.7%	8.3%	0%
4	Apakah daya serap siswa yang berbeda-beda berpengaruh pada keaktifan siswa dalam belajar?	58.3%	41.7%	0%	0%	0%
5	Apakah sistem pembelajaran konvensional dianggap kurang efektif bagi siswa sehingga siswa kurang dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan?	8.3%	58.3%	16.7%	16.7%	0%
6	Apakah media pembelajaran yang kurang tepat dianggap salah satu faktor penghambat pemahaman siswa dalam mencerna materi?	25%	66.7%	8.3%	0%	0%
7	Apakah media pembelajaran dalam bentuk visual video dan suara mampu menarik perhatian 85% bagi guru?	33.3%	66.7%	0%	0%	0%
8	Apakah media pembelajaran dalam bentuk visual video dan suara mampu menarik perhatian 85% bagi siswa	41.7%	58.3%	0%	0%	0%
9	Apakah video pembelajaran cukup membantu dan sudah bisa mewakili setiap pertemuan guru didalam kelas, sehingga memungkinkan dilakukan pertemuan secara online	33.3%	25%	8.3%	33.3%	0%

Hasil *feedback* pada Tabel 1 menjelaskan bahwa kebanyakan guru kurang setuju (58.3%) terhadap pembelajaran konvensional yang menggunakan spidol dan papan tulis (pertanyaan 1), dimana hal ini dianggap kurang praktis, sedangkan hanya 8.3% yang sangat

setuju dan 16.7% yang setuju, dimana hal ini minoritas. Kemudian, dari pertanyaan 2 dan 3 diketahui bahwa pengajaran konvensional juga tidak kurang bervariasi meskipun sudah menggunakan perangkat lunak power point. Sementara itu, dari pertanyaan 7, 8, dan 9 para guru sangat mendukung adanya media pembelajaran seperti video, sehingga adanya media pembelajaran dapat meningkatkan pembelajaran siswa, dimana dari pertanyaan 4 para guru berpendapat bahwa daya serap tiap siswa sangat bervariasi, kemudian pada guru juga berpendapat bahwa media pembelajaran yang kurang tepat merupakan faktor penghambat pemahaman siswa dan dari pertanyaan 5, guru juga berpendapat bahwa pembelajaran konvensional kurang efektif.

4. KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk menunjang proses belajar-mengajar, serta meningkatkan pemahaman siswa. Kegiatan ini telah berhasil melatih guru-guru dari SMK 3 Muhammadiyah Samarinda untuk menggunakan perangkat lunak Camtasia untuk membuat video pembelajaran. Hal ini terbukti dengan adanya pemahaman dan kemampuan guru dalam menggunakan perangkat lunak Camtasia untuk membuat video interaktif. Dari hasil kegiatan juga ditemukan bahwa guru-guru sangat antusias dalam pelatihan ini dan menganggap bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan suatu yang dibutuhkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

5. SARAN

Video pembelajaran sangat bermanfaat untuk membantu guru dalam mengajar. Untuk pengabdian selanjutnya baiknya video-video yang telah dibuat akan disusun dalam bentuk playlist urutan materi-materi dalam pelajaran, sehingga dapat lebih mudah diikuti oleh siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur yang telah memberi dukungan finansial terhadap kegiatan PkM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rohani, "Diktat Media Pembelajaran," *Fak. Ilmu Tarb. dan Kegur. Univ. Islam Negeri Sumatera Utara*, pp. 1–6, 2019.
- [2] Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, no. 1. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997.
- [3] R. Jennah, *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2009.
- [4] W. Hartanto, "Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran," *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–18, 2016.
- [5] R. Ariaaji, N. Nasirsah, and S. A. Siregar, "Pengembangan Video Pembelajaran Kimia SMA/MA Menggunakan Camtasia Studio 8," *EKSAKTA Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, vol. 5, no. 1, pp. 47–55, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/eksakta/article/view/1176/pdf>.
- [6] N. winanda Aulia and M. Aina, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Pembelajaran Biologi Materi Kultur Jaringan Untuk Siswa Sma Kelas Xi MIA," *Biodik*, vol. 2, no. 1, pp. 20–26, 2016, doi: 10.22437/bio.v2i1.3365.

- [7] I. Putra, K. U. Ariawan, and W. Sutaya, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video Cd Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja," *J. Pendidik. Tek. Elektro Undiksha*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2017, doi: 10.23887/jjpte.v6i1.20225.
- [8] R. H. Wirasasmita and Y. K. Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash," *EDUMATIC J. Pendidik. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 35–43, 2018, doi: 10.29408/edumatic.v1i2.944.
- [9] T. Widya, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pertempuran Di Surabaya Untuk Siswa Kelas IX Smp Negeri 1 Kalitidu- Bojonegoro," *J. Pendidik. Sej.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–8, 2012.