

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DAN VIDEO MENGGUNAKAN PROGRAM CAMTASIA OLEH KELOMPOK GURU-GURU SDIT

Oleh:

Harto Nuroso, Joko Saefan, Susilawati, Choirul Huda, Hadiyati Idrus
IKIP PGRI Semarang
jokosaefan@yahoo.com

Abstract

The process of learning in primary school not only through class meetings, but also use multimedia-based learning media. But given through multimedia learning is one way. Based on this, the media made □□interactive multimedia-based learning. This application presents an interactive content with animation, audio, video and comes with an evaluation form about the exercises. It is expected that these applications can facilitate the learning process and improve the quality of learning achievement. The aim of this workshops and mentoring is to enhance teachers' pedagogical and professional competence of teachers SDIT. This activity was held on 16 to 17 June 2012 in SDIT Assalam Bandungan. Partner activity is SDIT Assalam Bandungan, SDIT Permata Bunda Bawen and SDIT Ar Rohman Bandungan. The products resulting from these activities in the form of interactive multimedia and video using the Camtasia program. Indicators of success can be seen in the activities of teacher competence achievement in mastering the knowledge of ICT-based learning (technology, information and communication), an indicator of success in innovation instructional media in order to develop character education, knowledge and media learning aids, making the media using power point hyperlinks and media production program of learning by using Camtasia.

Key Words: *LerningMedia, Interactive Multimedia, Video, Camtasia Program*

Abstrak

Proses pembelajaran di Sekolah Dasar tidak hanya melalui pertemuan di kelas, tetapi juga menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia. Namun pembelajaran yang diberikan melalui multimedia bersifat satu arah. Berdasarkan hal tersebut, maka dibuatlah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Aplikasi ini menyajikan materi secara interaktif disertai animasi, audio, video dan dilengkapi dengan evaluasi berupa latihan-latihan soal. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas prestasi belajar. Kegiatan workshop dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis IT ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dan kompetensi profesional guru-guru SDIT. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 16 – 17 Juni 2012 di SDIT Assalam Bandungan. Mitra kegiatan ini adalah SDIT Assalam Bandungan, SDIT Permata Bunda Bawen dan SDIT Ar Rohman Bandungan. Produk yang dihasilkan dari kegiatan ini berupa multimedia interaktif dan video dengan menggunakan program Camtasia. Indikator keberhasilan kegiatan dapat dilihat pada ketercapaian kompetensi guru dalam menguasai pengetahuan mengenai pembelajaran berbasis TIK (teknologi, informasi dan komunikasi), indikator keberhasilan dalam inovasi media pembelajaran dalam rangka pengembangan pendidikan karakter, pengetahuan mengenai media dan alat peraga dalam pembelajaran, pembuatan media menggunakan power point hyperlink dan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan program Camtasia.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Video, Program Camtasia

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
DAN VIDEO MENGGUNAKAN PROGRAM CAMTASIA
OLEH KELOMPOK GURU-GURU SDIT**

Harto Nuroso, Joko Saefan, Susilawati, Choirul Huda, Hadiyati Idrus

A. PENDAHULUAN

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran ditetapkan dalam standar isi dan standar kompetensi kelulusan. Standar isi memuat standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Standar kompetensi lulusan berisikan kompetensi yang harus dikuasai siswa pada setiap satuan pendidikan.

Dalam rangka membantu siswa mencapai standar isi dan standar kompetensi lulusan, pelaksanaan atau proses pembelajaran perlu diusahakan agar interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan kesempatan yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran tergantung pada keprofesionalan guru dalam menggunakan metode, teknik dan strategi pembelajaran. Di lapangan, masih ditemui pelaksanaan pembelajaran yang kurang variatif, memiliki kecenderungan pada metode tertentu dan kadang-kadang tidak memperhatikan tingkat pemahaman konsep siswa terhadap informasi yang disampaikan.

Animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Selain itu animasi sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah

dianimasikan, terutama dengan adanya teknologi interaktif pada saat ini baik melalui perangkat komputer ataupun perangkat elektronik lainnya. Perangkat komputer media ini dikenal dengan istilah *CAI* atau *Computer Assisted Instruction* dimana komputer hanya sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Permasalahan yang dihadapi mitra yaitu kualitas guru yang masih rendah dalam hal pembuatan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, upaya peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran perlu ditingkatkan. Manfaat dari kegiatan ini diharapkan dapat dirasakan oleh semua pihak, terutama bagi kelompok guru-guru SDIT Permata Bunda Bawen, SDIT Assalam Bandung dan SDIT Ar Rohmah Bandung. Dari keseluruhan pelaksanaan program ini, maka target luaran yang diharapkan adalah meningkatnya kualitas kompetensi guru di SDIT Mitra dan dapat dihasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan video dengan menggunakan program Camtasia.

Adapun permasalahan yang dihadapi mitra adalah sebagai berikut kompetensi guru yang masih rendah dalam hal pembuatan media pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan program Camtasia. Pada kegiatan ini, guru-guru SDIT mencoba untuk membuat aplikasi media pembelajaran dengan materi konsep sesuai dengan latar belakang mata pelajaran masing-masing. Multimedia yang diaplikasikan memuat pembahasan materi dan soal-soal latihan yang disertai dengan animasi, video, teks dan suara.

1. Media Pembelajaran

Strategi mengajar menurut Muhibbin Syah (2002) didefinisikan sebagai sejumlah langkah yang direkayasa sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
DAN VIDEO MENGGUNAKAN PROGRAM CAMTASIA
OLEH KELOMPOK GURU-GURU SDIT**

Harto Nuroso, Joko Saefan, Susilawati, Choirul Huda, Hadiyati Idrus

Strategi mengajar ini mencakup beberapa tahapan, yaitu: (1) strategi perumusan sasaran proses pembelajaran yang berkaitan dengan strategi yang akan digunakan oleh pengajar dalam menentukan pola ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran; (2) strategi perencanaan proses pembelajaran berkaitan dengan langkah-langkah pelaksanaan mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Dalam tahap ini termasuk perencanaan tentang media ajar yang akan digunakan; (3) strategi pelaksanaan proses pembelajaran berhubungan dengan pendekatan sistem pengajaran yang benar-benar sesuai dengan pokok bahasan materi ajar.

Dalam pelaksanaannya, teknik penggunaan dan pemanfaatan media turut memberikan andil yang besar dalam menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, karena pada dasarnya media mempunyai dua fungsi utama, yaitu media sebagai alat bantu dan media sebagai sumber belajar bagi siswa (Djamarah & Zain, 2002). Peranan guru sebagai motivator penting artinya dalam meningkatkan minat dan motivasi dalam pengembangan kegiatan belajar siswa, guru harus dapat merangsang dan memberikan dorongan serta *reinforcement* untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas dan kreativitas sehingga terjadi dinamika dalam proses pembelajaran.

2. Program Camtasia

Camtasia adalah software (perangkat lunak) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation. Camtasia ini sendiri digunakan untuk merekam semua aktivitas yang ada pada desktop komputer. Software ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e-learning. Dalam software ini terdapat empat navigasi utama, antara lain sebagai berikut.

a. *Record* (berfungsi untuk merekam aktivitas atau kegiatan pada desktop komputer)

b. *Edit* (berfungsi untuk mengedit hasil rekaman yang sebelumnya telah direkam pada desktop komputer).

c. *Produce* (berfungsi untuk memproduksi hasil rekaman yang telah di record serta di edit sebelumnya).

d. *Share* (berfungsi sebagai *finishing* atau hasil akhir).

Selanjutnya *share* hasil record yang telah dibuat ke dalam bentuk CD, DVD, MPEG4, IPOD, IPON, atau menyimpannya kedalam blog atau web. Hal-hal yang diperlukan dalam persiapan video presentasi menggunakan program Camtasia adalah sebagai berikut.

a. Rancang alur video yang akan dibuat, hal ini agar dalam pembuatan video lebih terarah dan terorganisir

b. Siapkan naskah video tutorial agar lebih mudah saat merekam dan memperkecil kesalahan.

c. Siapkan media penunjang lainnya seperti *microphone*, bahan presentasi, atau *web cam* bila diperlukan.

d. Camtasia merekam semua kegiatan yang ada di dekstop komputer. Jadi ada baiknya sebelum kita mulai bersihkan desktop dari aplikasi lain yang tidak diperlukan. Karena apabila tidak ini akan memperlambat proses merekam.

e. *Setting mouse* komputer lebih pelan dari sebelumnya hal ini akan membuat video akan terlihat lebih *real time*.

Aplikasi Software Camtasia

a. Membuat Video Tutorial

Dengan *Record The Screen Menu*, camtasia dapat merekam screen yang ada pada desktop, ini berfungsi apabila akan membuat suatu video tutorial yang bahan-bahan utamanaya terdapat pada desktop komputer.

b. Merekam *Power Point (Record Power Point)*

Siapkan materi *Power Point*, pastikan *microphone* sudah terhubung

dengan baik dengan computer, tambahkan *Web Cam* untuk hasil *Picture to picture* dalam video.

3. Multimedia Interaktif

Menurut Setiawan (2009) bahwa multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi, dan video), sedangkan multimedia interaktif menambahkan elemen keenam yaitu aspek interaktif. Pada multimedia non-interaktif, pengguna bertindak pasif dan menyaksikan adegan demi adegan secara berurutan. Pada multimedia interaktif, pengguna dapat memilih secara aktif adegan yang diinginkan. Pada prinsipnya model pembelajaran multimedia interaktif dapat menampilkan berbagai animasi dan simulasi dari beberapa konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Animasi media Ilmu Pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan, terutama dengan adanya teknologi interaktif pada saat ini baik melalui perangkat komputer ataupun perangkat elektronik lainnya. Pada perangkat komputer media ini dikenal termasuk pada istilah *CAI (Computer-Assisted Instruction)*, di mana komputer hanya sebagai alat bantu pembelajaran saja.

Arifin (2003), mengelompokkan fungsi media pada dua sisi penting proses pembelajaran di kelas yaitu: (1) membantu guru dalam mempermudah, menyederhanakan, dan mempercepat keberlangsungan proses belajar mengajar. Penyajian informasi atau keterampilan secara utuh dan lengkap, serta merancang lingkup informasi dan keterampilan secara sistematis sesuai dengan tingkat kemampuan dan alokasi waktu; (2) membantu siswa dalam mengaktifkan fungsi psikologis dalam dirinya antara lain dalam pemusatan perhatian dan mempertahankan

perhatian, memelihara keseimbangan mental, serta mendorong belajar mandiri.

Hal ini sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Dancy and Beichner (2006) yaitu ada indikasi bahwa animasi akan menawarkan potensi peningkatan belajar ketika ada kebutuhan *visualisasi eksternal* dan bila konten tergantung pada pemahaman gerak. Ada juga bukti menunjukkan bahwa siswa mungkin perlu bantuan menghadirkan bagian yang relevan dari suatu animasi. Dengan kata lain, siswa pemula dalam belajar membutuhkan bimbingan dalam belajar dari animasi sama seperti yang mereka lakukan dengan cara lain.

Media animasi sangat potensial digunakan dalam mendukung pembelajaran, karena media animasi dapat merepresentasikan peristiwa konkrit atau makroskopik, mikroskopik dan simbolik. Thaden T. C. *et. al.* (2006) melakukan penelitian pada siswa jurusan fisika dan psikologi dalam mengkoordinasikan pengetahuan mereka dalam menilai media animasi yang merepresentasikan gerakan bola yang menggelinding sepanjang rel, dimana hasil yang diperoleh penilaian siswa jurusan fisika sangat dipengaruhi dengan jumlah bola yang menggelinding apakah satu atau lebih sedangkan siswa psikologi tidak. Dengan siswa mampu mengkoordinasikan pengetahuan maka dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep. Dengan demikian, melalui media animasi mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam menyimpulkan, menghubungkan dan mengintegrasikan fenomena fisis pada tingkat makroskopik, mikroskopik ataupun simbolik.

B. METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di SDIT Assalam Bandung pada tanggal 16 – 17 Juni 2012. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru SDIT Permata Bunda Bawen, SDIT Ar

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
DAN VIDEO MENGGUNAKAN PROGRAM CAMTASIA
OLEH KELOMPOK GURU-GURU SDIT**

Harto Nuroso, Joko Saefan, Susilawati, Choirul Huda, Hadiyati Idrus

Rohman Bandungan dan SDIT Assalam Bandungan. Kegiatan ini berupa kegiatan *workshop* dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis IT, yaitu menggunakan program *power point hyperlink* dan program Camtasia.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis TIK bagi guru-guru SDIT Permata Bunda Bawen, SDIT Assalam Bandungan dan SDIT Ar Rohmah Bandungan diawali dengan *workshop* penyampaian materi terkait dengan pembelajaran berbasis TIK, inovasi media pembelajaran, media dan alat peraga dalam pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari. Hari pertama dilakukan *workshop* penyampaian materi mengenai pembelajaran berbasis TIK, inovasi media pembelajaran, media dan alat peraga dalam pembelajaran. Hari kedua dilakukan pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan program *power point hyperlink*. Selanjutnya pendampingan pembuatan animasi dan video menggunakan program Camtasia.

Keberhasilan kegiatan ini dilihat dari indikator keberhasilan program peserta *workshop* dan pendampingan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan kompetensi guru dalam penguasaan materi mengenai pembelajaran berbasis TIK, inovasi media pembelajaran, media dan alat peraga dalam pembelajaran;
- 2) Meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan *power point hyperlink*.
- 3) Meningkatkan kompetensi guru dalam membuat animasi dan video dengan menggunakan program Camtasia sebagai media pembelajaran.

Adapun indikator keberhasilan program *workshop* dan pendampingan

pembuatan media pembelajaran dapat dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1.
Indikator Keberhasilan Program *Workshop*
dan Pendampingan
Pembuatan Media Pembelajaran

No	Indikator	Hasil Pengamatan
1	Penguasaan mengenai materi <i>workshop</i>	Tercapai
	a. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komuniaksi	Tercapai
	b. Inovasi media pembelajaran dalam rangka pengembangan pendidikan karakter	Tercapai
2	c. Media dan alat peraga dalam pembelajaran	
	Pembuatan media pembelajaran	Tercapai
	a. Pembuatan media dengan menggunakan <i>power point hyperlink</i>	Tercapai
	b. Pembuatan animasi dan video dengan menggunakan program Camtasia	

Berdasarkan hasil pengamatan pada Tabel 1 dapat dilihat kompetensi guru dalam menguasai pengetahuan mengenai pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, inovasi media pembelajaran dalam rangka mengembangkan pendidikan karakter, media dan alat peraga dalam pembelajaran, pembuatan media pembelajaran menggunakan *power point hyperlink* dan program Camtasia. Hal ini dapat teramati melalui media pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta *workshop*.

Dari kegiatan ini, guru-guru SDIT Assalam Bandungan, guru-guru SDIT Permata Bunda Bawen dan guru-guru SDIT Ar Rohmah Bandungan menyatakan sangat terbantu dalam pembuatan media pembelajaran. Kelompok guru-guru SDIT

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
DAN VIDEO MENGGUNAKAN PROGRAM CAMTASIA
OLEH KELOMPOK GURU-GURU SDIT**

Harto Nuroso, Joko Saefan, Susilawati, Choirul Huda, Hadiyati Idrus

merencanakan untuk melaksanakan kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran bermuatan pendidikan karakter khusus untuk mata pelajaran sains dengan pendekatan inkuiri sebagai tindak lanjut dari *workshop* dan pendampingan pembuatan media pembelajaran ini.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil kegiatan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kompetensi guru-guru SDIT dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat pada kegiatan ini berupa media *power point hyperlink*, video dan animasi materi pembelajaran SD. Indikator keberhasilan kegiatan dapat dilihat pada ketercapaian kompetensi guru dalam menguasai pengetahuan mengenai pembelajaran berbasis TIK (teknologi, informasi dan komunikasi), indikator keberhasilan dalam inovasi media pembelajaran dalam rangka pengembangan pendidikan karakter, pengetahuan mengenai media dan alat peraga dalam pembelajaran. Produk yang dihasilkan oleh guru-guru SDIT Assalam, Ar Rohman dan SDIT Permata Bunda yaitu *power point hyperlink*, media pembelajaran beberapa mata pelajaran SD dengan menggunakan *power point hyperlink* dan program Camtasia.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin M. 2003. *Strategi Belajar Mengajar Kimia*. Bandung: Jurusan Pendidikan Kimia FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia,
- Dancy Melissa H., and Beichner R., 2006. *“Impact Of Animation on Assessment of Conceptual Understanding in Physics” The American Physical Society. 2,010104,(7)*.
- Djamarah, S & Zain, A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Setiawan A. 2009. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Sains*, makalah disampaikan dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat SPs UPI.
- Syah, M. 2002. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Thaden T.C. dkk. 2006. *“Coordination of Knowledge in Judging Animation Motion” Journal The American Physical Society. 2(2)020107, 1-11*.