



**PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ICT BAGI GURU-GURU DI SMP NEGERI DI KECAMATAN
HARAU, KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

**ICT BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA TRAINING FOR TEACHERS OF
JUNIOR HIGH SCHOOL KECAMATAN HARAU, KABUPATEN LIMA PULUH
KOTA**

Yeka Hendriyani¹, Hastria Effendi², Geovanee Farell³

^{1,3}Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

²Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang.

E-mail: yekahendriyani@ft.unp.ac.id

INFO ARTIKEL

Koresponden

Yeka Hendriyani

yekahendriyani@ft.unp.ac.id

Kata kunci:

**pengembangan, media
pembelajaran, berbasis
ICT, Camtasia**

hal: 90 - 96

ABSTRAK

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT. Pelatihan ini diikuti oleh 20 peserta yang berasal dari 9 SMP Negeri di Kec.Harau Kab 50 kota. Keterbatasan biaya dan waktu membuat guru-guru kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selama ini, media pembelajaran yang digunakan berupa buku teks, papan tulis dan media konvensional lainnya dan bagi sebagian guru yang sudah menggunakan komputer media berupa *power point* dan baru sebatas aplikasi *ms.office* lainnya. Perbedaan waktu pemahaman siswa, menuntut guru untuk bisa mengembangkan media pembelajaran yang bisa digunakan siswa untuk mengulang pelajaran sendiri dan secara mandiri. Salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video. *Software* yang digunakan dalam pelatihan pembuatan video pembelajaran ini yaitu *Camtasia Studio*. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dilihat dari hasil produk berupa video pembelajaran yang telah dibuat guru-guru tersebut sesuai dengan bidang studi masing-masing.

Copyright © 2018 UJCS. All rights reserved.

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Correspondent:</p> <p>Yeka Hendriyani yekahendriyani@ft.unp.ac.id</p> <p>Keywords: <i>development, learning media, ICT based, camtasia</i></p> <p>page: 90 - 96</p>	<p><i>The purpose of this community service activity is to increase the knowledge and skills of teachers in developing ICT-based learning media. The training was attended by 20 participants from 9 public junior high schools in the district of Harau in 50 cities. Limited costs and time make it difficult for teachers to develop creative and innovative learning media. So far, the learning media used are in the form of textbooks, blackboards and other conventional media and for some teachers who have used media computers in the form of power points and are limited to other ms. office applications. Differences in student understanding time, requires teachers to be able to develop learning media that can be used by students to repeat their own lessons and independently. One of the appropriate learning media for these problems is to develop video-based learning media. The software used in the training on making this learning video is Camtasia Studio. This training has succeeded in increasing the knowledge and skills of the teachers seen from the product results in the form of learning videos that these teachers have made in accordance with their respective fields of study.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Copyright © 2018 UJCS. All rights reserved.</i></p>

PENDAHULUAN

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Bovee dalam Dadang, 2009). Menurut Arief Sadiman, dkk, 2009:6, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Asyhar (2012: 81-82), kriteria media pembelajaran yang baik dan perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut: 1) Jelas dan rapi, 2) Bersih dan menarik, 3) Cocok dengan sasaran, 4) Relevan dengan topik yang diajarkan, 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran, 6) Praktis, luwes dan tahan, 7) Berkualitas baik, 8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Gerlack dan Ely dalam Asyhar (2012: 83-84) memberikan lima prinsip. Secara umum, prinsip pemilihan media adalah kesesuaian, kejelasan sajian, kemudahan akses, keterjangkauan, ketersediaan, kualitas, ada alternatif, interaktif, organisasi, kebaruan, dan berorientasi mahasiswa. Jadi untuk membuat media pembelajaran yang baik dan efektif bagi siswa harus memperhatikan kriteria-kriteria media yang baik dan memiliki prinsip. Kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran bisa memotivasi siswa dalam belajar, karena pembelajaran berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan, dapat menarik minat dan perhatian siswa serta meningkatkan hasil belajar. Sebagaimana pendapat Hendriyani, Delianti, dan Mursyida, 2017, bahwa persepsi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia berada pada kategori positif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru SMP Negeri 3 Harau, saat ini sekitar 30% guru sudah menggunakan komputer dalam kegiatan belajar mengajar,

akan tetapi media yang digunakan masih sebatas slide presentasi *power point* dan aplikasi *ms. Office* lainnya. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, keterbatasan pemahaman dan keterampilan guru dalam multimedia menjadi penghambat untuk bisa berkarya atau mengembangkan media yang lebih interaktif, kreatif dan inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, penting bagi guru untuk mengasah pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dapat dipergunakan untuk menunjang pembelajaran sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dan profesionalitas mereka. Sehingga, tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk belajar atau mengulang pembelajaran secara mandiri, kapan dan dimanapun.

Salah satu *software* yang populer untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia adalah *Camtasia*, yaitu *software* (perangkat lunak) yang dikembangkan oleh *TechSmith Corporation*. *Camtasia* digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop komputer. *Software* ini dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia (Smith dan Smith, 2007)

Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah (1) Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis ICT (2) Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang disusun dengan menggunakan *software Camtasia* untuk pembelajaran dan profesionalismenya. Sehingga setelah mengikuti pelatihan/kegiatan PKM ini guru-guru SMP di Kec.harau mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan inovatif berupa video pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi belajar yang berimplikasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Kec. Harau Kabupaten 50 Kota, pada Bulan Agustus sampai September 2018. Peserta pelatihan ini adalah guru-guru SMP Negeri di Kec. Harau. Peserta pada pelatihan ini berjumlah 20 orang guru yang berasal dari 9 (sembilan) SMP Negeri di Kec. Harau, Kab 50 Kota yaitu SMPN 2 Lareh Sago Halaban, SMPN 1 Kec. Luak, SMPN 4 Kec. Guguak, SMPN 2 Kec. Payakumbuh, SMPN 1 Kec. Payakumbuh, SMPN 1 Kec. Situjuh Limo Nagari, SMPN 2 Kec. Akabiluru, SMPN 1 Kec. Guguak, SMPN 3 Kec. Harau. Selanjutnya peserta dibimbing untuk menerapkan hasil pelatihan dalam rangka memanfaatkan *software Camtasia* dalam pembelajaran.

Metode pelaksanaan atau langkah-langkah kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Tim melakukan analisis kebutuhan kegiatan PKM antara lain:
 - 1) Penyusunan instrument kegiatan PKM (soal pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan pengetahuan peserta dan kuesioner untuk melihat persepsi peserta terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan.
 - 2) Penyusunan modul pelatihan "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT menggunakan *Software Camtasia*"
 - 3) Mengumpulkan data, *tools* dan *software* yang diperlukan dalam pelatihan (*software Camtasia Studio 7, Adobe Photoshop, Head Set, Power Point*)

- b. Observasi Lokasi yang akan dijadikan tempat pelatihan, konfirmasi kebutuhan alat, sarana dan fasilitas yang diperlukan saat pelatihan.
 - 1) Pengecekan kondisi labor komputer sebagai alternatif jika peserta tidak bisa membawa laptop sendiri dan *Head Set* untuk merekam suara.
 - 2) Konfirmasi fasilitas umum seperti toilet, musholah dan lain-lain.
 - 3) Konfirmasi pemesanan snack dan konsumsi pada saat pelaksanaan pelatihan/kegiatan PKM.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini akan diadakan pelatihan secara intensif dengan peserta mulai dari dasar sampai bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT khususnya *software Camtasia Studio 7*.

- a. Pre-test
 - b. Pengenalan Software-software Multimedia untuk merancang video pembelajaran.
 - c. Pengenalan tools baik software maupun hardware yang dibutuhkan dan instalasi *software (Camtasia Studio 7)* yang diperlukan untuk mengembangkan video pembelajaran.
 - d. Setelah menjelaskan materi pendahuluan, selanjutnya peserta mempraktekkan materi pelatihan mulai dari menginstall *software Camtasia Studio 7*, Pengenalan *IDE Camtasia*, *Record the Screen*, *Record Voice Narration*, *Record Power Point*, *Record Webcam*, *Editing Video*, *Producing Video* sampai *Burning Video* pada *Compact Disk (CD)*.
 - e. Selanjutnya peserta mencobakan untuk membuat video pembelajaran beberapa halaman sesuai materi bidang studi.
 - f. Setelah berhasil, peserta diberi tugas mandiri untuk bisa mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran sesuai topik/materi masing-masing dan diberi waktu ± 1 bulan, dalam penyelesaian tugas mandiri tersebut akan terus dibimbing baik via *HP*, *SMS*, *email*, *whatapp* atau lainnya.
 - g. Post-test
3. Analisis Data, pada tahap ini akan dianalisa hasil pre-test dan post test peserta mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta.
 4. Evaluasi tugas mandiri berupa media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *software Camtasi* sesuai topik masing-masing.

Adapun peta lokasi kegiatan PKM ini bisa dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan PKM

HASIL KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan software camtasia untuk guru-guru SMP Negeri di Kec. Harau Kab. 50 Kota ini dilakukan dengan dua metode, yaitu: (1) Evaluasi selama proses pelatihan, dan (2) evaluasi pasca pelatihan. Evaluasi saat pelaksanaan pelatihan meliputi, keterlibatan dan kemampuan peserta dalam mengikuti setiap materi pelatihan mulai dari Pengenalan *software-software* Multimedia untuk merancang video pembelajaran, Instalasi *Software Camtasia*, Pengenalan *IDE Camtasia*, *Record the Screen*, *Record Voice Narration*, *Record Power Point*, *Record Webcam*, *Editing Video*, *Producing Video*, sampai *Burning Video* pada *Compact Disk (CD)* telah dipahami peserta dengan baik. Hal ini bisa dibuktikan dari hasil evaluasi pasca pelatihan setelah peserta menyelesaikan tugas terbimbing, evaluasi berdasarkan taraf penyelesaian peserta dalam mengembangkan media berupa video pembelajaran sesuai dengan bidang studi masing-masing. Hasil tugas peserta dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Tugas Peserta dalam mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis ICT menggunakan *Software Camtasia*

Dokumentasi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini bisa dilihat dari Gambar 3.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan PKM Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP Negeri 3 Kec. Harau Kab. 50 Kota

SIMPULAN

Berdasarkan Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dapat disimpulkan:

1. Adanya peningkatan Pengetahuan dan keterampilan guru-guru SMP negeri di Kec. Harau Kab. 50 Kota dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis ICT
2. Adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan yaitu guru-guru SMP negeri di Kec. Harau Kab. 50 Kota dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *software Camtasia* untuk pembelajaran dan profesionalismenya

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Hendriyani, Y., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2017). *Persepsi Penggunaan Swishmax Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Oleh Guru Sekolah Dasar Di Gugus 3 Kamang Magek Kabupaten Agam*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 10(3), 101-106.
- Smith, L. A., & Smith, E. T. (2007). *Using Camtasia to develop and enhance online learning: tutorial presentation*. *Journal of Computing Sciences in Colleges*, 22(5), 121-122.
- Supriatna, Dadang. 2009. *Pengenalan Media Pembelajaran. Bahan ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK dan PLB*. Bandung.PPPPTK dan PLB