

DESAIN DAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN CAMTASIA STUDIO

Ary Budi Warsito¹, Muhamad Yusup², Yuniarto Purnomo³

^{1,3} Universitas Matana, ³ Universitas Raharja

Jl. CBD Barat Kavling No.1 Gading Serpong

e-mail: 1_ary@matanauniversity.ac.id, 2_yusup@raharja.info, 3_yuniarto@matanauniversity.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk mentransformasikan pesan dan/atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat memicu tanggapan atau perhatian dari minat siswa untuk belajar. Apabila media itu membawa pesan atau informasi dengan tujuan sebagai instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu dinamakan media pengajaran. Media memiliki fungsi untuk menjembatani informasi dari satu pihak dengan pihak yang lainnya. Dengan dikembangkannya media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan data tangkap dan rangsangan otak siswa untuk belajar lebih fokus pada pembelajaran yang diberikan oleh guru. Jurnal ini memberikan gambaran bagaimana proses merancang sebuah pembelajaran interaktif menggunakan software Camtasia Studio yang banyak memiliki kelebihan dan kemudahan dalam membuat media pembelajaran interaktif.

Kata kunci: Media, pembelajaran, Interaktif, Video, Karang Taruna.

1. PENDAHULUAN

Media digunakan untuk menjembatani antara data dan informasi dari satu pihak ke pihak yang lainnya. Kata media dalam dunia pendidikan dikenal dengan makna media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mentransformasikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar di kelas atau di diluar kelas untuk menstimulasi minat dan perhatian siswa dalam belajar di kelas.

Bahasa latinnya media adalah medius, yang memiliki makna berarti perantara, tengah atau pengantar. Lebih spesifik lagi merupakan konsep media dalam belajar mengajar sering didefinisikan sebagai fotografer, grafik atau alat elektronika yang digunakan untuk mencapture, memproses dan menyusun kembali lingustik dan informasi visual. AECT atau dikenal dengan Nama *Association of Education and Communication Technology* telah memberikan batasan terhadap media pada semua channel dan bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi (Musfiqon, 2012). Selain itu, media juga digunakan sebagai sistem untuk menyampaikan pesan atau media pengantar, istilah dikenal dengan “mediasi” sebagai pengganti kata media yang menunjukkan peran dan fungsinya sebagai media antara kedua belah pihak dalam proses pembelajaran dalam hal ini mahasiswa dan isi dari mata kuliah. Jadi singkatnya media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010:3).

Pengertian media pembelajaran merupakan perpaduan antara alat dan bahan atau berupa gabungan antara *software* (perangkat lunak) dan *hardware* (perangkat keras) (Sudirman, et al, 1996:5). Media pembelajaran dapat dipahami sebagai media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar dan tujuan dari pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran adalah komunikasi sehingga media pembelajaran dapat dipahami sebagai media komunikasi di dalam proses komunikasi. Media pembelajaran memegang peran yang sangat penting sebagai sarana penyalur pesan pembelajaran (Warsita, 2010).

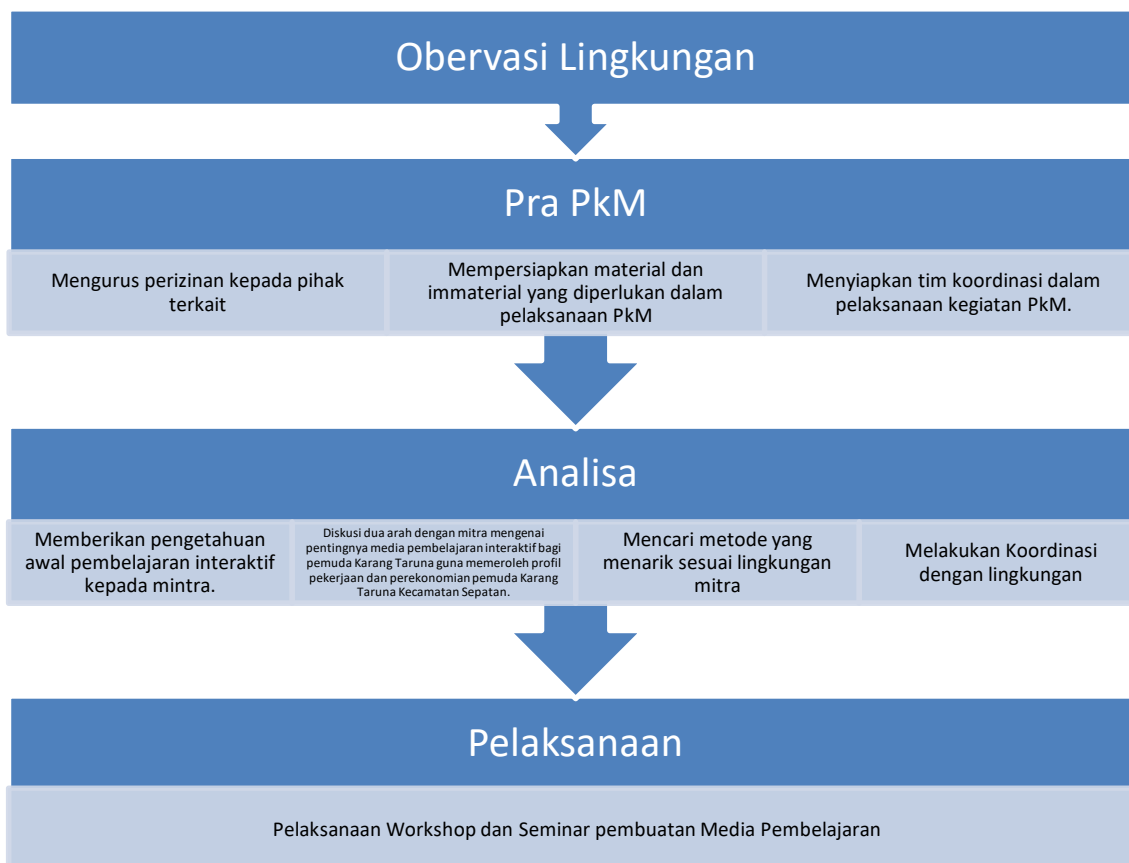
Menurut Alpha Omega Property, 2020 menyatakan bahwa pembawa pesan yang dapat menginspirasi siswa selama proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Jika media tersebut memuat berita atau informasi pendidikan, atau jika memuat media pendidikan, maka media tersebut disebut media pendidikan.

Dalam arti yang lebih luas bahwa media pembelajaran merupakan metode atau tools dan teknik yang digunakan untuk menciptakan komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan guru supaya menjadi lebih interaktif dalam proses pembelajaran dikelas.

Media pembelajaran dapat menginspirasi siswa untuk fokus pada pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran di kelas, terjadi intraksi yang lebih efektif antara siswa dengan pada murid. Media pembelajaran interaktif salah satunya adalah video yang merupakan film yang berisi rangkaian aksi dan menampilkan pesan dari sebagian gambar bergerak untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Yusuf Sukman, 2017).

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini bertempat di Karang Taruna Kecamatan Sepatan yang beralamat di Jalan Raya Mauk No. 89 Sepatan. Merupakan organisasi masyarakat yang terus bekerja untuk meningkatkan pendidikan di berbagai aspek dan profesi sehingga kaum muda dapat meningkatkan nilai tambah dan ekonomi mereka. Pada bulan Desember Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat melakukan kunjungan ke lokasi tersebut untuk mengetahui kondisi lapangan dan yang akan dijadikan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan. Tinjauan lokasi dimaksud untuk mengetahui kebutuhan mitra akan media yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari Karang Taruna Kecamatan Sepatan kepada generasi muda yang ada di wilayah Kecamatan Sepatan. Karang Taruna Kecamatan Sepatan sebagai mitra Pengabdian kepada Masyarakat yang nanti menjadi target dalam pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat yang dijakankan oleh Tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat. Untuk mengetahui data potensi yang ada maka tahap awal adalah mengidentifikasi profil pemuda-pemuda Karang Taruna yang ada di Kecamatan Sepatan, sarana dan prasarana penunjang yang mendukung kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dan kondisi pemuda karang taruna di Kecamatan Sepatan dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Selain itu, metode yang digunakan dengan studi kepustakaan digunakan mencari artikel atau buku-buku yang berkaitan dengan kegiatan pengabdian masyarakat khususnya yang berkaitan dengan desain dan implementasi media interaktif. Pencarian artikel dengan menggunakan situs artikel ilmiah yang berkaitan dengan Pengabdian kepada Masyarakat. Tahap selanjutnya melakukan analisis kebutuhan yang dapat menunjang dalam pelaksanaan penerapan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat diantara adalah lokasi kegiatan, perlengkapan, peralatan penunjang, teknologi informasi serta ketersediaan sumber daya manusia yang terlibat.



Gambar 1 Metode Pengabdian

Pada pelaksanaan kegiatan ini Tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat menyampaikan materi langsung kepada pemuda Karang Taruna Kecamatan Sepatan dalam bentuk Workshop dan Seminar. Identifikasi dan upaya pembelajaran yang intraktif langsung dapat dirasakan oleh peserta tersebut sehingga manfaat dari pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat mengatasi tantangan dan hambatan yang ada dalam perkembangan pembelajaran yang akan datang sehingga pada akhirnya pemahaman terhadap pengetahuan dapat meningkat.

Kegiatan adimas yang dilakukan ini oleh tim dalam pelaksanaannya yaitu PkM universitas Matana untuk melakukan seminar dan workshop pembelajaran interaktif menggunakan camtasia studio pada Pemuda karang taruna kecamatan sepatan selama 2 hari. pemberian seminar dan workshop ini diberikan guna mengembangkan kemampuan Pemuda - pemuda karang taruna dalam pembuatan video tutorial pembelajaran atau video promosi penjualan yang lebih interaktif sehingga akan berdampak pada Pemuda karang taruna yaitu peningkatan perekonomian di wilayah kecamatan sepatan.

Bentuk perhatian yang ditawarkan adalah dengan memberikan pengetahuan dan workshop pelatihan langsung sehingga Pemuda karang taruna dapat langsung mengimplementasikan.

1. Penyelenggaraan seminar tentang media pembelajaran interaktif , sehingga membantu pemuda karang taruna kecamatan bertukar pikiran, ide., memberikan pengetahuan teknologi terbaru yang memudahkan pemuda karang taruna dalam melakukan pembuatan video lebih interaktif.
2. Penyelenggara workshop pelatihan penggunaan camtasia studio

Tahap dalam PkM

adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam PkM ini diantaranya sebagai berikut :

1. Tahap Pembahasan Media pembelajaran interaktif dan pengenalan software camtasia dan penggunaan alat. Tahapan ini Instruktur dalam hal ini menjelaskan bagaimana konsep

dari media sekarang, menjelaskan bahwa produk atau keahlian kita dapat di bernilai ekonomi jika di publish ke youtube. menjelaskan bagaimana membangun media yang interaktif, mengenal alat - alat rekaman yang digunakan pada saat pembuatan atau editing video. pada sesi ini juga instruktur menjelaskan bagaimana penggunaan software camtasia studio dan mengolah informasi dari beberapa video.



Gambar 1.2 Koordinasi Kebutuhan Data

2. Tahap Pembuatan Konsep Video interaktif, pada sesi ini instruktur mengajar peserta membuat konsep sketsa atau alur cerita dari pembuatan video tersebut, menentukan peran - peran masing - masing tugas dalam pembuatan video.



Gambar 1.3 Koordinasi Pembuatan Modul Bahan ajar

3. Tahap Pembuatan Video Media interaktif, pada tahapan ini peserta dengan alat yang diberikan diajarkan untuk melakukan praktek langsung sesuai dengan konsep pembuatan video interaktif diatas.



Gambar 1.4 Kegiatan PKM

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan adanya pelatihan di seminar dan workshop pada Karang Taruna Kecamatan Sepatan dilihat dari mulai proses membuka pikiran pemuda - pemuda Karang Taruna bahwa diri kita atau pekerjaan kita memiliki potensi yang sangat luar biasa dan dapat meningkatkan kesejahteraan perekonomian mereka. Hal ini dapat dibuktikan dengan munculnya beberapa indikator penilaian dalam proses layanan PKM tersebut diantaranya :

- Mendapatkan respon positif yang ditunjukkan dengan kesediaan pemuda di lingkungan Kecamatan Sepatan dalam mengikuti kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat sampai dengan selesai, adanya keterlibatan aktif remaja sebagai Anggota Karang Taruna di dalam kegiatan PKM ini dimana tiap-tiap anggota Karang Taruna memberikan pendapat, tanggapan, pengalaman, hingga permasalahan yang dialaminya untuk dibagikan melalui sesi tanya jawab.
- Terlihat adanya penambahan wawasan, pengetahuan keterampilan, nilai dan sikap dalam mengolah informasi yang diterima dari Anggota Karang Taruna lainnya (adanya feed back dari hasil bertukar pikiran dan pengalaman setelah kegiatan).
- Anggota Karang Taruna memiliki pengalaman dan keterbukaan mengenai permasalahan yang dihadapi.

Anggota Karang Taruna mengungkapkan perasaan senang atas adanya kegiatan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang baru pertama kali diikuti dan adanya kesan kognitif dimana Anggota Karang Taruna menjadi lebih perhatian dan lebih mengetahui akan materi yang disampaikan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan survey yang didapat dan selama pelaksanaan Seminar dan workshop di Karang Taruna Kecamatan Sepatan dan Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa PKM Universitas Matana untuk pembuatan video interaktif pada Karang Taruna Kecamatan Sepatan Kabupaten Tangerang telah turut membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam mengembangkan kehidupan sosial pemuda di lingkungan Kecamatan Sepatan yaitu melalui kegiatan ini yang mendorong pemuda Karang

taruna kecamatan sepatan menjadi lebih menjadi berpikir secara lebih mendalam, mengidentifikasi dan menginterpretasikan dalam mengambil sikap dan tindakan yang tepat serta menjadi lebih terbuka wawasannya perlihat pemanfaatan media pembelajaran interaktif ini dan mengisi waktu luang untuk kegiatan yang lebih produktif.

5. SARAN

Untuk menghasilkan video interaktif yang sangat bagus diperlukan alur cerita yang dikonsepkan dan terus mengasah kemampuan dengan melakukan praktek berulang ulang secara terus menerus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dan tidak lupa seluruh kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat pada Karang Taruna Kecamatan Sepatan di Kabupaten Tangerang Atas publikasi ini penulis mengucapkan Terima kasih kepada Ditjen Dikti Ristek atas bantuan pendanaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary B .W,(2016) . Pemanfaatan Google Drive Sebagai Media Pembelajaran iLearning Pada Perguruan Tinggi Raharja
- Dariyadi, M. W. (2016). Penggunaan Software Camtasia Studio Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ict. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II, 2, 207–2019.
- Hardiyana, B. (n.d.). Teknik Multimedia: Merekam Video dengan Camtasia Studio 8. <https://repository.unikom.ac.id/55982/1/05>.
- MEREKAM VIDEO DENGAN CAMTASIA STUDIO 8.pdf
- Musfiqon. (2012). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, August.
- Suryadi, A., Rosyanti, H., & Aspar, M. (2020). Pengembangan Media Belajar Menggunakan Software Camtasia Bagi Guru Labschool FIP-UMJ. Seminar Nasional PENGabdian Masyarakat 2020, 1–5.
- Warsita, B. (2010). Gambar Macam Media Pembelajaran. Media Pembelajaran, 4–42.
- Yusuf Sukman, J. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN. 4, 9–15.