



**ASSISTANCE FOR THE DEVELOPMENT OF LEARNING DEVICES USING THE CONSTRUCTIVISM MODEL
WITH CAMTASIA STUDIO INTERACTIVE VIDEO MEDIA FOR TEACHERS**

**ASISTENSI PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL
KONSTRUKTIVISME DENGAN MEDIAVIDEO INTERAKTIF CAMTASIA STUDIO PADA GURU**

Sri Wahyuni¹, Jimi Ronald², Mona Amelia³

^{1,2,3}Universitas PGRI Sumatera Barat

Email: sriwahyuniajeng4@gmail.com, jimironaldstkipgrisumbar@gmail.com,
monaamelia8625@gmail.com

ABSTRACT

The constructivism method was chosen as an alternative in teaching because this method is considered an effective way to direct all potential students so that they are more motivated during the teaching and learning process which has a positive impact on their learning outcomes. Another problem with this online learning system is that access to information is constrained by signals that cause slow access to information. The application of online learning also makes educators think again about the learning models and methods that will be used. Initially, a teacher had prepared a learning model to be used, then had to change the learning model. Camtasia is a software from the Techsmith Corporation. This application is used to record activities on a computer desktop according to the wishes of the user, such as making video tutorials and presentations directly to Microsoft PowerPoint, so that teachers can create creative and innovative learning media. By using the Camtasia studio media, indirectly the ability to use and access technology is increasingly controlled by the teacher.

Keywords: Constructivism Model; Camtasia Studio Interactive Video Media; Teacher

ABSTRAK

Metode konstruktivisme dipilih sebagai alternatif dalam pengajaran karena metode ini dianggap sebagai cara yang efektif untuk mengarahkan seluruh potensi peserta didik sehingga mereka lebih termotivasi selama mengikuti proses belajar-mengajar yang berdampak positif pada hasil belajarnya. Permasalahan lain dari adanya sistem pembelajaran secara online ini adalah akses informasi yang terkendala oleh sinyal yang menyebabkan lambatnya dalam mengakses informasi. Penerapan Pembelajaran Online juga membuat pendidik berpikir kembali, mengenai model dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Yang awalnya seorang guru sudah mempersiapkan model pembelajaran yang akan digunakan, kemudian harus mengubah model pembelajaran tersebut. Camtasia adalah sebuah software dari perusahaan Techsmith Cooperation. Aplikasi ini digunakan untuk merekam aktivitas pada dekstop komputer sesuai dengan keinginan pemakai, seperti membuat video tutorial dan presentasi langsung ke microsoft powerpoint, sehingga guru bisa membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan menggunakan media camtasia studio tersebut, maka secara tidak langsung kemampuan menggunakan serta mengakses teknologi semakin dikuasai oleh guru.

Kata Kunci: Model Konstruktivisme; Media Video Interaktif Camtasia Studio; Guru



PENDAHULUAN

Masa Pandemi COVID-19 adalah masa di mana terjadinya perubahan pola hidup secara drastis. (Yuliana, 2020) Berdasarkan data sampai dengan 2 Maret 2020, angka mortalitas di seluruh dunia 2,3% sedangkan khusus di kota Wuhan adalah 4,9%, dan di provinsi Hubei 3,1%. Angka ini diprovinsi lain di Tiongkok adalah 0,16%.^{8,9} Berdasarkan penelitian terhadap 41 pasien pertama di Wuhan terdapat 6 orang meninggal (5 orang pasien di ICU dan 1 orang pasien non-ICU) (Huang, et.al., 2020). Kasus kematian banyak pada orang tua dan dengan penyakit penyerta. Kasus kematian pertama pasien lelaki usia 61 tahun dengan penyakit penyerta tumor intraabdomen dan kelainan di liver. Kenyataan ini telah menysar di segala lini, hingga ke pola pembelajaran antara guru dan siswa. Pandemi COVID-19 membuat sekolah bukan lagi menjadi satu-satunya tempat belajar, bertemunya guru dan siswa. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan meniadakan proses belajar tatap muka terutama di daerah yang dikategorikan dalam zona merah. Tentu saja, pembelajaran secara daring adalah solusi terkini, karena pendidikan tetap harus berlanjut.

Kondisi ini pula yang membuat guru-guru harus menyediakan media pembelajaran digital, yang sebelumnya hanya menggunakan media konvensional, terbatas hanya sebatas buku teks dan LKS. Proses pembelajaran yang baik, haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat siswa.

Pemerintah di Kota Padang khususnya juga menerapkan kebijakan yaitu Work From Home (WFH), dimana kebijakan ini merupakan upaya yang diterapkan kepada masyarakat agar dapat menyelesaikan segala pekerjaan dari rumah. Menurut (Oswar Mungksa, 2020) Skema WFH merupakan bagian dari konsep telecommuting (bekerja jarak jauh)², yang sebenarnya bukan hal baru dalam dunia kerja dan perencanaan kota, bahkan telah dikenal sejak tahun 1970-an sebagai salah satu upaya mengatasi kemacetan lalu lintas dari perjalanan rumah-kantor pulang-pergi setiap hari. Pendidikan pun menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi covid-19 tersebut. Dengan adanya pembatasan interaksi, Dinas Pendidikan Kota Padang juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Dengan menggunakan sistem pembelajaran secara daring ini, terkadang muncul berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru, seperti materi pelajaran yang belum selesai disampaikan oleh guru kemudian guru mengganti dengan tugas lainnya. Hal tersebut menjadi keluhan bagi siswa karena tugas yang diberikan oleh guru lebih banyak.

Permasalahan lain dari adanya sistem pembelajaran secara online ini adalah akses informasi yang terkendala oleh sinyal yang menyebabkan lambatnya dalam mengakses informasi. Menurut (Andi Salwa Diva, 2021) Pembelajaran daring adalah penggunaan internet untuk melakukan akses materi belajar, untuk melakukan interaksi dengan materi; instruktur (guru atau dosen) dan pembelajar yang lain, untuk mendapatkan dukungan selama proses pembelajaran yang bertujuan agar memperoleh pengetahuan, menciptakan pemahaman dan untuk berkembang dari pengalaman belajar. Siswa terkadang tertinggal dengan informasi akibat dari sinyal yang kurang memadai. Akibatnya mereka terlambat dalam mengumpulkan suatu tugas yang diberikan oleh guru. Belum lagi bagi guru yang memeriksa banyak tugas yang telah diberikan kepada siswa, membuat ruang penyimpanan gadget semakin terbatas. Penerapan pembelajaran online juga membuat pendidik berpikir kembali, mengenai model dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Yang awalnya seorang guru sudah mempersiapkan model pembelajaran yang akan digunakan, kemudian harus mengubah model pembelajaran tersebut.



Di balik masalah dan keluhan tersebut, ternyata juga terdapat berbagai hikmah dalam bidang pendidikan. Diantaranya, siswa maupun guru dapat menguasai teknologi untuk menunjang pembelajaran secara online ini. Di era disrupsi teknologi yang semakin canggih ini, guru maupun siswa dituntut agar memiliki kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran. Penguasaan siswa maupun guru terhadap teknologi pembelajaran yang sangat bervariasi, menjadi tantangan tersendiri bagi mereka. Dengan adanya kebijakan Work From Home (WFH), maka mampu memaksa dan mempercepat mereka untuk menguasai teknologi pembelajaran secara digital sebagai suatu kebutuhan bagi mereka. Tuntutan kebutuhan tersebut, membuat mereka dapat mengetahui media online yang dapat menunjang sebagai pengganti pembelajaran di kelas secara langsung, tanpa mengurangi kualitas materi pembelajaran dan target pencapaian dalam pembelajaran.

Berbagai media pembelajaran jarak jauh pun dicoba dan digunakan. Sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran online antara lain, e-learning, aplikasi zoom cloud meeting, google classroom, video camtasia studio, kahoot, quizizz, youtube, maupun media sosial whatsapp. Sarana-sarana tersebut dapat digunakan secara maksimal, sebagai media dalam melangsungkan pembelajaran seperti di kelas. Dengan menggunakan media online tersebut, maka secara tidak langsung kemampuan menggunakan serta mengakses teknologi semakin dikuasai oleh siswa maupun guru.

Setelah pendidik mampu menguasai berbagai sarana pembelajaran online, maka akan tercipta pemikiran mengenai metode dan model pembelajaran lebih bervariasi yang belum pernah dilakukan oleh pendidik. Misalnya, guru membuat konten video kreatif sebagai bahan pengajaran. Dalam hal ini, guru lebih persuasif karena membuat peserta didik semakin tertarik dengan materi yang diberikan oleh guru melalui video kreatif tersebut. Peserta didik tentu akan dapat memahami apa yang dijelaskan oleh guru melalui video kreatif yang dibuat oleh guru tersebut. Sehingga dengan adanya penerapan model pembelajaran di rumah ini, membuat siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran secara online.

Penggunaan teknologi dalam menyelesaikan tugas pada siswa, juga dapat menimbulkan kreativitas di kalangan siswa dalam mengembangkan pengetahuan yang telah mereka miliki. Dengan metode pembelajaran yang bervariasi dari guru, mereka dapat menciptakan suatu produk pembelajaran kreatif yang dapat mengembangkan pemikiran melalui analisis mereka sendiri, tanpa keluar dari pokok bahasan materi yang telah disampaikan oleh guru.

Adanya pandemi covid-19 juga memberikan hikmah yang lainnya. Pembelajaran yang dilakukan dari rumah, dapat membuat orang tua lebih mudah dalam memonitoring atau mengawasi terhadap perkembangan belajar anak secara langsung. Orang tua lebih mudah dalam membimbing dan mengawasi belajar anak di rumah. Hal tersebut akan menimbulkan komunikasi yang lebih intensif dan akan menimbulkan hubungan kedekatan yang lebih erat antara anak dan orang tua. Orang tua dapat melakukan pembimbingan secara langsung kepada anak mengenai materi pembelajaran yang belum dimengerti oleh anak. Dimana sebenarnya orang tua adalah institusi pertama dalam pendidikan anak. Dalam kegiatan pembelajaran secara online yang diberikan oleh guru, maka orang tua dapat memantau sejauh mana kompetensi dan kemampuan anaknya. Kemudian ketidakjelasan dari materi yang diberikan oleh guru, membuat komunikasi antara orang tua dengan anak semakin terjalin dengan baik. Orang tua dapat membantu kesulitan materi yang dihadapi anak.

Hikmah selanjutnya yaitu penggunaan media seperti handphone atau gadget, dapat dikontrol untuk kebutuhan belajar anak. Peran orang tua semakin diperlukan dalam melakukan pengawasan terhadap penggunaan gadget. Hal tersebut memberikan dampak yang positif bagi anak, dalam memanfaatkan teknologi untuk hal-hal yang bermanfaat. Anak



cenderung akan menggunakan handphone untuk mengakses berbagai sumber pembelajaran dari tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga akan membuat anak menghindari penggunaan gadget pada hal-hal kurang bermanfaat atau negatif.

Walaupun bidang pendidikan ikut terdampak adanya pandemi covid-19 ini, namun dibalik semua itu terdapat hikmah dan pelajaran yang dapat diambil. Adanya kebijakan pemerintah untuk melakukan pembelajaran jarak jauh melalui online, maka dapat memberikan manfaat yaitu meningkatkan kesadaran untuk menguasai kemajuan teknologi saat ini dan mengatasi permasalahan proses pendidikan itu sendiri.

Pendekatan Konstruktivisme

Model pembelajaran konstruktivisme adalah salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses belajar (perolehan pengetahuan) diawali dengan terjadinya konflik kognitif. Menurut (Nurrahmah, 2014) Pendekatan konstruktivis merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa lebih aktif dibandingkan partisipasi guru. Konflik kognitif ini hanya dapat diatasi melalui pengetahuan akan dibangun sendiri oleh anak melalui pengalamannya dari hasil interaksi dengan lingkungannya. Menegaskan pendapat tersebut, (Hasrida Jabir, 2011) menyatakan konstruktivisme adalah salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses belajar (perolehan pengetahuan) diawali dengan terjadinya konflik kognitif yang hanya dapat diatasi melalui pengetahuan diri dan pada akhir proses belajar pengetahuan akan dibangun oleh anak melalui pengalamannya dari hasil interaksi dengan lingkungannya. Konflik kognitif tersebut terjadi saat interaksi antara konsepsi awal yang telah dimiliki siswa dengan fenomena baru yang dapat diintegrasikan begitu saja, sehingga diperlukan perubahan/modifikasi struktur kognitif untuk mencapai keseimbangan, peristiwa ini akan terjadi secara berkelanjutan, selama siswa menerima pengetahuan baru.

Perolehan pengetahuan siswa diawali dengan diadopsinya hal baru sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya, kemudian hal baru tersebut dibandingkan dengan konsepsi awal yang telah dimiliki sebelumnya. Jika hal baru tersebut tidak sesuai dengan konsepsi awal siswa, maka akan terjadi konflik kognitif yang mengakibatkan adanya ketidakseimbangan dalam struktur kognisinya. Pada kondisi ini diperlukan alternatif strategi lain untuk mengatasinya.

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model konstruktivisme dalam pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar dimana siswa sendiri aktif secara mental, membangun pengetahuannya, yang dilandasi oleh struktur kognitif yang dimilikinya. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Penekanan tentang belajar dan mengajar lebih berfokus terhadap suksesnya siswa mengorganisasi pengalaman mereka. Menurut (Suparlan, 2019) menyatakan bahwa dalam kelas konstruktivis seorang guru tidak mengajarkan kepada anak bagaimana menyelesaikan persoalan, namun mempresentasikan masalah dan mendorong siswa untuk menemukan cara mereka sendiri dalam menyelesaikan permasalahan. Ketika siswa memberikan jawaban, guru mencoba untuk tidak mengatakan bahwa jawabannya benar atau tidak benar. Namun guru mendorong siswa untuk setuju atau tidak setuju kepada ide seseorang dan saling tukar menukar ide sampai persetujuan dicapai tentang apa yang dapat masuk akal siswa.

Di dalam kelas konstruktivis, para siswa diberdayakan oleh pengetahuannya yang berada dalam diri mereka. Mereka berbagi strategi dan penyelesaian, debat antara satu dengan lainnya, berfikir secara kritis tentang cara terbaik untuk menyelesaikan setiap masalah. Beberapa prinsip pembelajaran dengan pendekatan konstruktivis diantaranya bahwa observasi dan mendengar aktivitas dan pembicaraan matematika siswa adalah sumber yang



kuat dan petunjuk untuk mengajar, untuk kurikulum, untuk cara-cara dimana pertumbuhan pengetahuan siswa dapat dievaluasi.

Lebih jauh dikatakan bahwa dalam konstruktivis aktivitas matematika mungkin diwujudkan melalui tantangan masalah, kerja dalam kelompok kecil, dan diskusi kelas menggunakan apa yang 'biasa' muncul dalam materi kurikulum kelas 'biasa'. Dalam konstruktivis proses pembelajaran senantiasa "problem centered approach" dimana guru dan siswa terikat dalam pembicaraan yang memiliki makna matematika. Beberapa ciri itulah yang akan mendasari pembelajaran dengan pendekatan konstruktivis.

Menurut (Nurfatihmah Sugrah, 2019) Bagi konstruktivisme, kegiatan belajar adalah kegiatan yang aktif, di mana peserta didik membangun sendiri pengetahuan, keterampilan dan tingkah lakunya. Peserta didik mencari arti sendiri dari yang mereka pelajari. Peserta didik sendiri lah yang bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Mereka sendiri yang membuat penalaran dengan apa yang dipelajarinya, dengan cara mencari makna, membandingkan dengan apa yang telah ia ketahui dengan pengalaman dan situasi baru.

Menurut (Hamdayama, 2014) Belajar adalah lebih merupakan suatu proses untuk menemukan sesuatu, daripada suatu proses untuk mengumpulkan sesuatu. Belajar bukanlah suatu kegiatan mengumpulkan fakta-fakta, tetapi suatu proses pemikiran yang berkembang dengan membuat kerangka pengertian yang baru. Peserta didik harus mempunyai pengalaman dengan membuat hipotesis, prediksi, mengetes hipotesis, memanipulasi objek, memecahkan persoalan, mencari jawaban, meneliti, berdialog, mengadakan refleksi, mengungkapkan pertanyaan, mengekspresikan gagasan, dan lain sebagainya untuk membentuk konstruksi pengetahuan yang baru.

Menurut (Mohammad Ali, 2011) setiap peserta didik mempunyai cara untuk mengerti sendiri. Maka penting bahwa setiap peserta didik mengerti kekhasan, keunggulan dan kelemahannya dalam mengerti sesuatu. Mereka perlu menemukan cara belajar yang tepat bagi diri sendiri. Setiap peserta didik mempunyai cara yang cocok untuk mengkonstruksi pengetahuannya yang kadang-kadang sangat berbeda dengan teman-temannya yang lain. Dalam kerangka ini, sangat penting bahwa peserta didik dimungkinkan untuk mencoba bermacam-macam cara belajar yang cocok bagi dirinya, begitu juga penting bagi pendidik menciptakan bermacam-macam cara belajar yang cocok untuk peserta didiknya. Pendidik juga perlu menciptakan bermacam-macam situasi dan metode pembelajaran yang membantu peserta didik. Satu model belajar dan mengajar tidak akan membantu banyak bagi peserta didik yang begitu majemuk.

Software Camtasia

Menurut (Fauzi, 2019) Camtasia adalah sebuah software dari perusahaan TechSmith Corporation. Aplikasi ini digunakan untuk merekam aktivitas pada dekstop komputer sesuai dengan keinginan pemakai, seperti membuat video tutorial dan presentasi langsung melalui screencast, atau melalui plug-in rekaman langsung ke Microsoft PowerPoint, sehingga guru bisa membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Camtasia Studio adalah salah perangkat lunak yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation yang saat ini sudah ada dalam versi 8.6. Camtasia digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop computer. Perangkat lunak ini juga bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e - learning yaitu dengan membuat video dan membuat video presentasi dikenal dengan istilah screencast. Menurut (Tyas Asih Surya Mentari, 2020) video tutorial merupakan panduan tentang cara menjelaskan sesuatu, baik materi pelajaran atau pelatihan (training) maupun proses pengoperasian suatu system (hardware dan software) yang dikemas dalam bentuk video. Karakteristik video tutorial meliputi: a) Sebuah transisi modul tambahan atau bagian yang dibangun berdasarkan pada petunjuk yang sudah disediakan. b)



Sebuah presentasi isi, biasanya dengan contoh-contoh seiring dipecahkan menjadi bagian terpisah.

(Dariyadi, 2016) mengemukakan bahwa Camtasia Studio adalah program aplikasi yang dikemas untuk recording, editing, dan publishing dalam membuat video tutorial, atau video presentasi yang ada pada layar (screen) computer. Dengan memanfaatkan Software Camtasia Studio Pembuatan suatu video tutorial tidak lagi membutuhkan sebuah camera video sebagai alat perekam (recording), karena software tersebut memiliki multi fungsi yakni sebagai software perekam sekaligus program editing dalam pembuatan video tutorial. Camtasia Studio memiliki kemampuan untuk merekam sesuatu yang ada dalam layar, termasuk kegiatan desktop, presentasi powerpoint, narasi suara dan webcam video. dengan menggunakan Camtasia Studio, kita dapat membuat training, presentasi, dan demo sales, baik dalam bentuk halaman web, CD-ROOM, maupun peralatan portable lainnya.

Kelebihan Camtasia Studio

Menurut (M. Iskandar Putra, 2017) kelebihan Camtasia studio adalah a) Memiliki kualitas video yang cukup baik, b) Pengoperasian yang mudah dan sederhana sehingga setiap orang dapat membuat video tutorial secara professional dengan waktu yang relatif singkat. c) Dapat merekam halaman web, software aplikasi, dan lainnya pada layar komputer. Selain itu, dapat dengan mudah memadukan berbagai perbedaan konten/isi dalam presentasi Powerpoint dan tidak memerlukan banyak peralatan d) Tidak membutuhkan server. Camtasia Studio bukan program aplikasi berbasis server. Program aplikasi ini hanya di-install pada harddisk komputer sehingga tidak perlu dihubungkan ke sebuah server atau internet apabila akan membuat rekaman (recording) video e) Menyediakan fasilitas editing lebih lanjut. Camtasia Studio dilengkapi dengan fasilitas editing lebih lanjut untuk meningkatkan kebutuhan multimedia pada video, di antaranya: (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 f) Tidak membatasi format file. Dapat menyimpan hasil rekaman dalam berbagai jenis format file, seperti Macromedia Flash (*.swf,*.flv), Apple Quick Time (*.mov), Windows Media (*.wmv), dan *.avi. g) Compatible dengan tools lainnya. Compatible dengan tools CMS (Course Management System) atau LMS (Learning Management System), seperti webCT, Blackboard, eXe, dan Moodle. Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa software camtasia studio adalah sebuah software perekam pada layar komputer sekaligus program editing dalam pembuatan video tutorial. Camtasia studio memiliki kualitas yang cukup baik untuk pembuatan video tutorial, camtasia studio tidak membatasi format file yang ingin disimpan selain itu software camtasia studio juga compatible dengan tool-tool lainnya.

Penelitian ini berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh (Dian Kurniawan, 2017) yang berjudul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. Dimana pada penelitian menggunakan metode Model Media Screencast-O-Matic dan Model 4-D Thiagarajan dalam mengatasi masalah pembelajaran. Keunikan dari penelitian ini adalah penggunaan pendekatan konstruktivisme dan media Camtasia studio untuk membantu permasalahan guru dalam pembelajaran jarak jauh pada masa pandemic.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini adalah menjelaskan solusi yang ditawarkan untuk membantu guru work from home dalam membuat dan menggunakan media video interaktif Camtasia studio untuk meningkatkan proses pembelajaran yang kreatif di dalam kelas online serta hasil belajar siswa melalui model pembelajaran konstruktivisme.



Hal-hal yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah pada latar belakang adalah: 1) Memberikan pelatihan mengenai model pembelajaran Konstruktivisme dalam mata pelajaran Ekonomi 2) Memberikan materi mengenai media video interaktif Camtasia studio 3) Diskusi dan Tanya jawab 4) Materi yang telah disampaikan terkait konsep model pembelajaran Konstruktivisme. 5) Permasalahan yang dihadapi para guru agar mampu membuat media pembelajaran yang kreatif menggunakan Camtasia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan program pengabdian di SMA PESANTREN MODERN TERPADU PROF. DR. HAMKA II KOTA PADANG dapat dilihat dari luaran kegiatan ini yaitu: dalam proses persiapan pelatihan, pelaksanaan pelatihan, dan tahap akhir pelatihan.

1. Proses Persiapan Pelatihan

Kegiatan pertama yang dilakukan sebagai persiapan pelatihan ini adalah pemantapan jadwal, yaitu penentuan jadwal bersama dengan sekolah mitra setelah usulan proposal kegiatan disetujui untuk dilaksanakan. Sekolah mitra ternyata berbaik hati menyediakan waktu sesuai dengan jadwal yang diusulkan oleh pengusul dengan memberikan beberapa pertimbangan, sehingga tidak sulit mendapatkan waktu yang pas untuk pelaksanaan pelatihan. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan oleh tim yaitu menetapkan bersama dengan sekolah mitra untuk melibatkan semua guru mata pelajaran dalam pelatihan ini hingga ada sekitar 20 orang guru yang ikut andil dalam pelaksanaan kegiatan.



Gambar 1. Tim Pegabdian Berdiskusi Mempersiapkan Pelatihan

2. Pelaksanaan Pelatihan

Peserta yang terlibat dalam kegiatan pelatihan di sekolah mitra berjumlah 20 orang yang merupakan guru tetap yang ada di SMA PESANTREN MODERN TERPADU PROF. DR. HAMKA II KOTA PADANG (Daftar peserta yang terlibat terlampir). Pada saat pelatihan, semua peserta diwajibkan membawa laptop dan perangkat pembelajaran yang akan dikombinasikan menggunakan pendekatan konstruktivisme menggunakan media camtasia video, serta diberikan sedikit materi mengenai konstruktivisme dan media camtasia studio itu sendiri dan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar lebih memaksimalkan pelatihan yang diberikan kepada guru dan menjadi pedoman bagi guru untuk penyusunan perangkat pembelajaran, dimana untuk materi sebelumnya sudah didiskusikan dengan tim PKM.



Pelatihan ini dibagi menjadi tiga tahap, dimana untuk tahap pertama yaitu penyampaian materi pelatihan oleh pembicara mengenai pendekatan konstruktivisme dan Media camtasia studio serta penggunaannya dalam perangkat pembelajaran. Untuk tahap ini, selesai pemaparan yang dilakukan oleh pemateri, dilakukan sesi tanya jawab seputar materi yang telah disajikan jika ada materi yang kurang dipahami oleh semua guru.

Tahapan kedua adalah tahapan pembuatan video tutorial menggunakan media camtasia studio agar pembelajaran menjadi kreatif dan inovatif. Hal ini bertujuan agar guru-guru bisa langsung nantinya mengaplikasikannya di kelas penggunaan pendekatan dan media camtasia ini, sehingga tidak monoton dalam menggunakan satu model pendekatan pembelajaran saja. Untuk tahapan ini, setiap anggota tim dibagi dalam beberapa kelompok untuk membina kelompok guru per bidang agar lebih efektif dalam penyelesaiannya.

Tahapan selanjutnya dari pelatihan ini adalah tahapan simulasi, dimana beberapa guru per bidang studi menampilkan hasil video pembelajarannya menggunakan Media camtasia dalam prosesnya. Sehingga nantinya akan terlihat bagaimana peningkatan hasil belajar siswa yang cenderung kreatif dan tidak monoton dalam penggunaan satu pendekatan dan model pembelajaran saja.



Gambar 2. Tim Pengabdian Memberikan Pelatihan Kepada Guru

3. Tahap Akhir Pelatihan

Tahap akhir pelatihan dilakukan observasi dan evaluasi. Evaluasi kegiatan program pengabdian ini diarahkan kepada tiga aspek kinerja yaitu perencanaan, pelaksanaan dan hasil pelatihan.

a. Perencanaan/persiapan pelatihan

Tim PPM membuat program kerja sesuai dengan skim hasil penelitian ketua pengusul sehingga dapat terlaksananya program PPM ini. Untuk program pelatihan ini sudah dirancang dari tahun sebelumnya, agar mendapatkan hasil yang diinginkan nantinya untuk sekolah mitra.

b. Pelaksanaan pelatihan



Tim PPM menjalin kerjasama dengan sekolah mitra, sehingga koordinasi yang kuat membuat pelatihan yang disosialisasikan ini berjalan dengan lancar dan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

c. Hasil pelatihan

Peserta pelatihan mampu membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran yang menggunakan pendekatan konstruktivisme dan Media camtasia studio, dimana hal ini berguna bagi hasil belajar siswa ke depannya dan bagi guru dalam PBM agar tidak terpaku pada satu media pembelajaran saja (monoton).

Pelatihan yang dilakukan di sekolah mitra merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang ada sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran serta media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kreatifitas dan sistem pembelajaran yang tidak monoton. Tanpa penggunaan pendekatan dan media pembelajaran yang tepat, hasil belajar yang diinginkan tidak akan tercapai dengan baik, dan juga pelatihan ini menuntut guru kreatif dalam proses pembelajaran. Guru yang kreatif juga akan menghasilkan siswa yang kreatif dan siswa akan menjadi siswa yang mempunyai daya imajinasi yang tinggi dengan mampu menggunakan media-media pembelajaran lainnya sesuai dengan karakter siswa sehingga dapat dikaitkan satu materi dengan materi lainnya dalam satu bidang.



Gambar 3. Foto Bersama Tim Pengabdian Dengan Peserta

SIMPULAN

Jadi dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: guru ekonomi mampu membuat media pembelajaran yang atraktif dan inovatif dalam bentuk video pembelajaran interaktif pada masa pandemi yang nantinya bisa di integrasikan ke dalam E – Learning dan Youtube dan aplikasi online lainnya dan guru ekonomi mampu mengembangkan pembelajaran daring saat pandemi.



DAFTAR PUSTAKA

- Andi Salwa Diva. (2021). Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1(1), 3–10. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjF6YT4zIr1AhV54HMBHbiwBjIQFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Fjournal.upi.edu%2Findex.php%2Fcrecs%2Farticle%2Fdownload%2F32681%2Fpdf&usg=AOvVaw3SaX2sc55N2jNHRnu0z5F->
- Dariyadi, M. W. (2016). Penggunaan Software “Camtasia Studio” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT. *Kreatif Dan Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia*, 207–219. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/viewFile/62/55>
- Dian Kurniawan. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan*, 3(1), 214–219. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/jspendidikan.v3i1.193>
- Fauzi, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi “Camtasia Studio.” *Jurnal Alfazuna*, 3(2), 167–190. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjAzNPJ1Yr1AhUg73MBHa2YBpoQFnoECAUQAQ&url=http%3A%2F%2Fjurnalftk.uinsby.ac.id%2Findex.php%2Falfazuna%2Farticle%2Fdownload%2F529%2F227&usg=AOvVaw1HTI_5somhhJLu8l9DkzIA
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia.
- Hasrida Jabir. (2011). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA tentang Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Keurea Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 175–188. <https://media.neliti.com/media/publications/117033-ID-permasalahan-pokok-penelitian-ini-adalah.pdf>
- M. Iskandar Putra. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video Cd Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web Di Jurusan Multimedia SMK Negeri 3 singlaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(1), 1–8. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjAzNPJ1Yr1AhUg73MBHa2YBpoQFnoECAwQAQ&url=http%3A%2F%2Fjournal.undiksha.ac.id%2Findex.php%2FJJPTTE%2Farticle%2Fdownload%2F20225%2F12283&usg=AOvVaw2AVsLKbZ6dDJ4xOoYJV3Ti>
- Mohammad Ali. (2011). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Nurfatimah Sugrah. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiLvOKvzor1AhVVyzgGHR9JC2oQFnoECAsQAQ&url=https%3A%2F%2Fjournal.uny.ac.id%2Findex.php%2Fhumanika%2Farticle%2Fdownload%2F29274%2Fpdf&usg=AOvVaw1ZkOLKchaCLqbdFDjcwHNp>
- Nurrahmah. (2014). Penerapan Pendekatan Konstruktivis Dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Lingkaran Pada Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 1 Langgudu Kabupaten Bima. *Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA “PRISMA SAINS,”* 2(1), 57–70. <https://media.neliti.com/media/publications/269493->



- penerapan-pendekatan-konstruktivis-dalam-b2a044f3.pdf
- Oswar Mungkasa. (2020). Bekerja dari Rumah (Working From Home/WFH): Menuju Tatanan Baru Era Pandemi COVID 19. *The Indonesian Journal of Development Planning*, 4(2), 126–120.
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjytp7Hy4r1AhWuSGwGHVPGCgsQFnoECAMQAQ&url=https%3A%2F%2Fjournal.bappenas.go.id%2Findex.php%2Fjpp%2Farticle%2Fdownload%2F119%2F81%2F&usg=AOvVaw1UKLVixT0V1yA2WXRWAVlc>
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88.
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiLvOKvzor1AhVVyzgGHR9JC2oQFnoECCYQAQ&url=https%3A%2F%2Fjournal.stitpn.ac.id%2Findex.php%2Fislamika%2Farticle%2Fdownload%2F208%2F170&usg=AOvVaw2Tac6oIy2EP3zKkpNeFR8U>
- Tyas Asih Surya Mentari. (2020). Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Di Era New Normal Covid 19. *Media Bahasa, Sastra Dan Budaya Wahana*, 26(2), 465–474.
<https://doi.org/10.33751/wahana.v26i2.2769>
- Yuliana. (2020). Corona virus diseases (Covid 19): Sebuah tinjauan literatur. *Wellness And Healthy Magazine*, 2(1), 187–192.
<https://wellness.journalpress.id/wellness/article/view/21026/pdf>