

## Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Pengoptimalan Media E-Learning

Ghulam Asrofi Buntoro, Dwiyono Ariyadi<sup>2</sup>, Indah Puji Astuti<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Ponorogo; Jl. Budi Utomo, No. 10 Ponorogo  
Email: ghulam@umpo.ac.id

### Kilas Artikel

Volume 1 Nomor2  
Bulan 2021-08-20  
DOI:xxxx/ejpm.v%i%.xxxx

### Article History

Submission: 15-08-2021  
Revised: 15-08-2021  
Accepted: 19-08-2021  
Published: 20-08-2021

### Kata Kunci:

e-Learning  
Media, Pembelajaran,  
Video

### Keywords:

*e-Learning, Learning, Media,  
Video,*

### Korespondensi:

(Ghulam Asrofi Buntoro)  
(ghulam@umpo.ac.id)

### Abstrak

Masa pandemi mengharuskan perubahan kebiasaan perilaku, tak terkecuali pada proses pembelajaran di SMK. Media pembelajaran yang interaktif akan memudahkan penyampaian materi oleh guru dan dapat mudah dipahami sebagian besar siswa dibandingkan dengan penyampaian berbentuk teks ataupun *PowerPoint*. Untuk mendukung konten *e-learning* yang sudah berjalan di SMK Negeri 1 Jenangan, guru perlu diberi bekal pembuatan video pembelajaran sebagai media pendukung pembelajaran. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video ini diharapkan menambah kompetensi guru dalam memperkaya keilmuan dalam memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri secara virtual pada masa pandemi. Pelatihan pembuatan video pembelajaran ini menggunakan aplikasi Camtasia yang mudah dipraktikkan oleh semua kalangan guru. Dengan demikian, hasilnya dapat menambah isi konten *e-learning* yang sudah digunakan oleh sekolah tersebut. Kegiatan ini dilakukan melalui *workshop* dengan menggunakan media Google Meet. Dari *workshop* yang sudah dilakukan, sebanyak 20 Guru SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo yang mengikuti *Workshop* sudah mampu menggunakan Camtasia untuk membuat Video Pembelajaran.

### *Workshop for Making Learning Videos to Optimizing e-Learning Media*

*The pandemic period requires a change in behavior habits. Not in the learning process in SMK. Interactive learning media will facilitate the delivery of material by the teacher and easily accessible to most students compared to the delivery of text or PowerPoint. To support e-learning content that is already running at SMK Negeri 1 Jenangan, teachers need to be provided with the provision of making learning videos as media to support learning. The training in making video-based learning media is expected to increase teacher competence in independent learning in student learning to learn virtually during the pandemic season. This learning making training video uses the Camtasia application which is easy for all teachers to practice. So the results can add to the content of e-learning that is already used by the school. From the workshops that have*



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

---

*been carried out, as many as 20 teachers of SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo who attended the Workshop were able to use Camtasia to make Learning Videos.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Masa pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia pada tahun 2020–2021 berdampak pada perubahan perilaku manusia, tidak terkecuali pada dunia pendidikan. Seluruh aktivitas pembelajaran mulai dari tingkat dasar hingga tinggi dipaksa beralih ke media elektronik. Terjadinya perubahan perilaku di dalam proses pengajaran mengharuskan lembaga pendidikan tetap memfasilitasi supaya proses pembelajaran dapat berjalan sesuai harapan. Konsep pembelajaran berbasis elektronik lebih dikenal dengan *e-learning*.

SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo, sebagai mitra, telah menggunakan media *e-learning* sebagai sarana proses pembelajaran pada masa pandemi ini. Sebagian besar guru aktif memberikan materi dan tugas pada laman *e-learning* tersebut. Isi materi pelajaran sebagian besar guru berbentuk PDF dan PowerPoint. Hanya sebagian kecil yang menambahkan *link video* ataupun belajar via *video conference zoom*. Beragam kakarakter siswa dihadapi oleh guru, ada siswa yang aktif literasi membaca teks materi, tetapi ada juga yang pasif. Untuk itu, perlu adanya media pembelajaran yang bisa mentransfer materi dari guru agar bisa diterima serta mudah dipahami oleh siswa. Jika hanya mengandalkan materi berbasis teks, akan sangat sulit diterima sebagian siswa. Hal ini akan berdampak pada capaian pembelajaran yang tidak terpenuhi.

Media pembelajaran yang interaktif akan memudahkan bisa memahami materi pembelajaran. Media dalam bentuk video jauh lebih mudah dipahami oleh siswa karena siswa lebih responsif terhadap gambar bergerak dan suara daripada hanya teks. Dari permasalahan tersebut, perlu adanya media pendukung agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai harapan.

Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan pembuatan video pembelajaran supaya guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan baik dan dapat mudah dipahami siswa. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran pada program PKM adalah Camtasia. Diharapkan guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih interaktif sehingga daya serap keilmuan siswa meningkat.

Media pembelajaran berbasis video ini dipilih karena terbukti lebih efektif dibandingkan hanya berbasis PowerPoint ataupun teks. Terbukti pada beberapa sumber menyebutkan di antaranya : Daud Yusuf (2012) tentang pembuatan video pembelajaran dengan Camtasia. Dengan menggunakan video pembelajaran guru dapat lebih berkreasi untuk membuat sebuah tampilan proses pembelajaran yang menarik karena didukung dengan tampilan video yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini didukung oleh data penelitian yang menunjukkan dengan menggunakan video maka 70 % materi yang disajikan bisa dipahami oleh siswa. Peneliti lain yang membahas tentang media pembelajaran berbasis multimedia adalah Lailatul (2018) dalam penelitiannya dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan pendekatan contextual teaching and learning (CTL) layak untuk digunakan, dan analisis data yang diperoleh dari siswa dinyatakan bahwa multimedia interaktif sangat baik. Hal ini berarti multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar. (Parulian et al., 2021) Melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat melalui video conference Google Meet dengan



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

adanya pandemi Covid-19 sekarang ini. Dukungan dari pemerintah tertuang melalui peraturan menteri (permen, 2007) mengatur tentang kompetensi guru terkait memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.

## 2. METODE

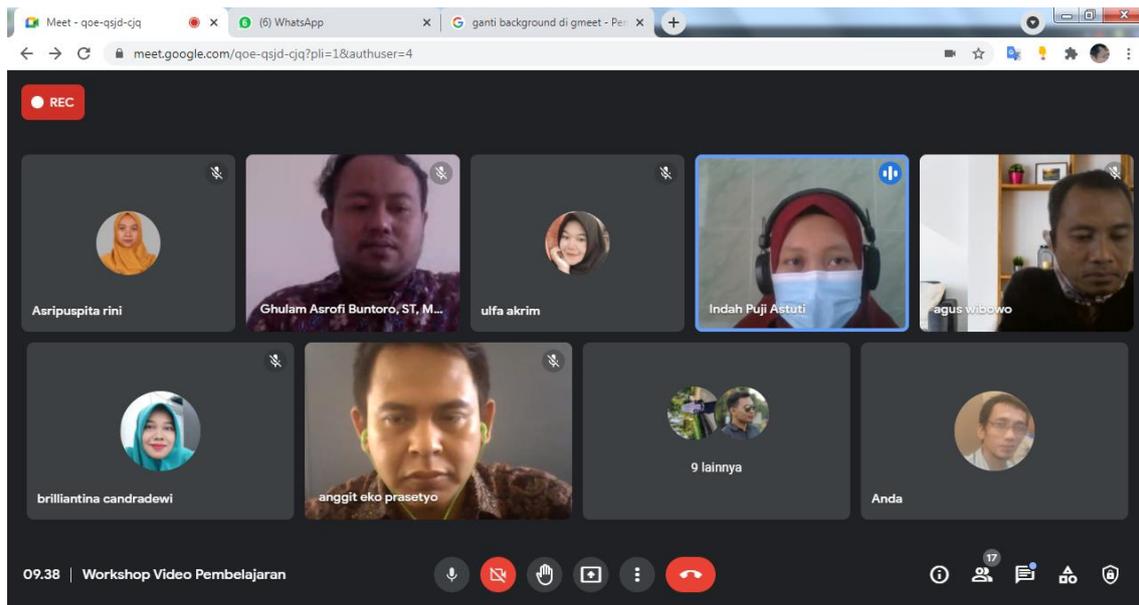
Karena sedang diterapkannya Perpanjangan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) Darurat Menjadi PPKM Level 4 di Kabupaten Ponorogo, tidak memungkinkan bagi kami untuk melaksanakan kegiatan *Workshop* Pembuatan Video Ajar untuk Pengoptimalan Media *E-learning* di SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo secara tatap muka langsung atau luring. Maka dari itu, kami tetap melaksanakan kegiatan *Workshop* dengan menggunakan media daring Google Meet. Kegiatan dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo. Peserta pelatihan adalah guru SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo. Pelatihan ini dilakukan dengan total 32 jam, antara lain pengenalan media pembelajaran berbasis video, konsep media pembelajaran berbasis video, mencari dan membuat gambar untuk bahan membuat media pembelajaran, penyusunan materi pembelajaran untuk bahan media pembelajaran, proses pembuatan media pembelajaran, dan pemberian tugas mandiri sebagai hasil *review* dari pemberian materi.

## 3. HASIL & PEMBAHASAN

Metode yang digunakan untuk menjawab permasalahan atau mencapai tujuan kegiatan program pengabdian IbM ini adalah dengan diklat atau pelatihan melalui tahap-tahap sebagai berikut.

1. Persiapan  
Persiapan dilakukan dengan mengadakan kesepakatan kerjasama dengan mitra, yaitu antara tim dosen pengabdian dari Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan SMK Negeri 1 Jenangan Ponorogo, dalam hal ini Kepala Sekolah, untuk perizinan tempat pelatihan. Selanjutnya mengundang para guru-guru dengan total peserta adalah 17 orang guru.
2. Pelaksanaan kegiatan *Workshop* menggunakan media daring Google Meet.





**Gambar 1.** Pembukaan **Workshop** oleh Ketua Pengabdian Dosen

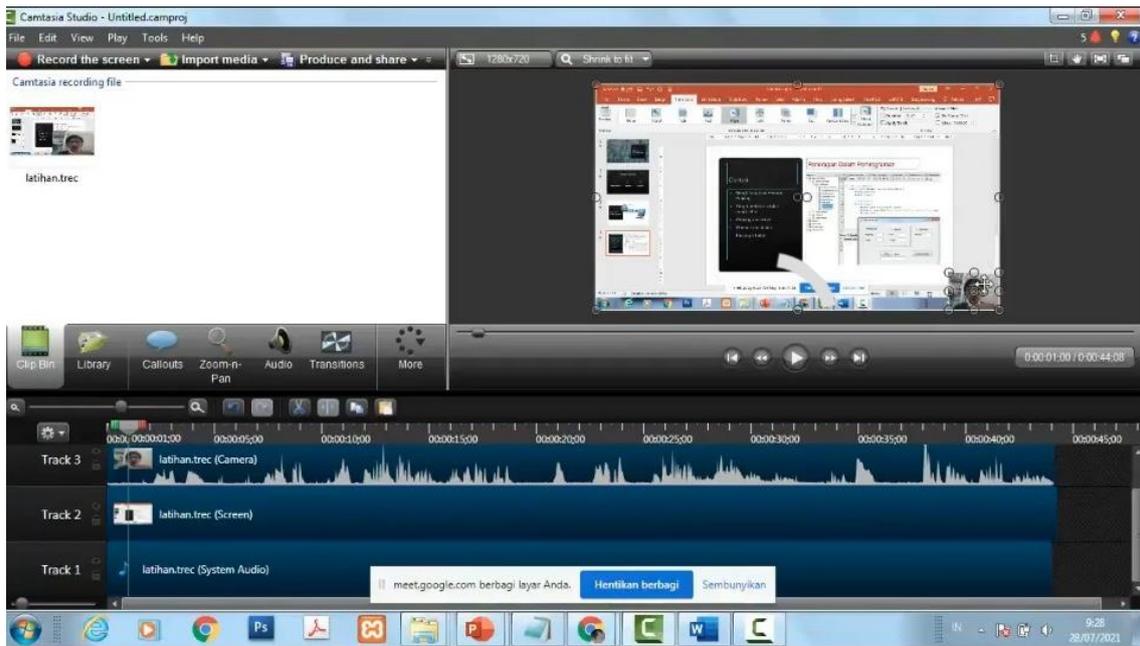
Materi pertama yang disampaikan kepada peserta adalah pengenalan media pembelajaran berbasis video. Pada materi ini dijelaskan bahwa menggunakan media video untuk media ajar itu sangat menarik dan bisa lebih interaktif pada era pembelajaran daring dengan *e-learning* seperti saat ini, yaitu dengan menggabungkan unsur teks, gambar, video, suara, dan animasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta, metode pengajaran daring dengan *e-learning* yang selama ini digunakan adalah guru memberikan materi berupa teks atau PowerPoint atau dapat dikatakan penggunaan media TIK dalam pengajaran daring dengan *e-learning* masih sangat minim sekali.

Materi berikutnya adalah media video ajar interaktif yang mudah digunakan untuk guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pemateri mengenalkan beberapa *tools software* untuk membuat media ajar video untuk pengoptimalan media *e-learning*. Selanjutnya, pemateri mengenalkan *tool software* Camtasia lebih lanjut sebagai media pembuatan video ajar dalam pelaksanaan *workshop*. Pemilihan *software* Camtasia video editor ini karena mudah digunakan dan hasilnya bisa langsung beberapa *file* video sehingga guru bisa meng-*upload* hasilnya ke Youtube atau di-*share* ke siswa di *e-learning*.

### **Materi 1 - Pembuatan Video ajar dengan Webcam dan PowerPoint**

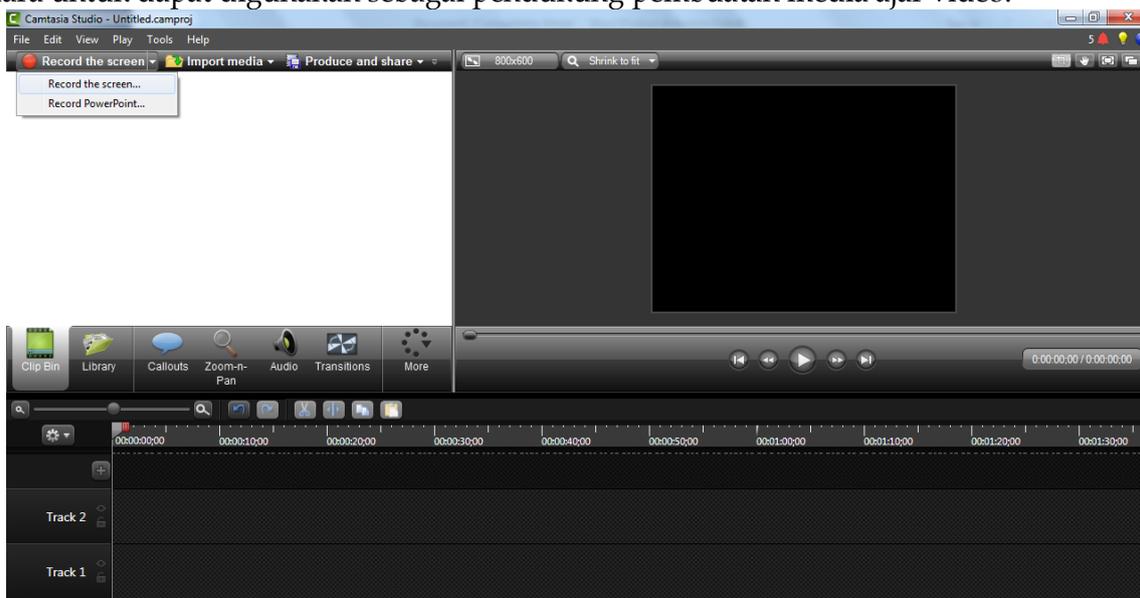
Pemateri mengenalkan *software* Camtasia video editor kepada peserta *workshop* dengan menunjukkan jendela *software* Camtasia video editor pada komputernya untuk membuka *software* Camtasia video editor. Karena untuk pendaftaran memerlukan *email*, peserta yang belum memiliki *email* harus membuatnya terlebih dahulu. Disarankan menggunakan Gmail dengan alasan bahwa Gmail terkoneksi dengan akun Youtube sebagai media untuk mem-*publish* hasil video media ajar.





**Gambar 2.** Pengenalan Jendela *software* Camtasia video editor

Mengenal jendela kerja *software* Camtasia video editor. Jendela kerja pada *software* Camtasia video editor hampir sama dengan *software* video editor lainnya namun lebih sederhana, peserta diajarkan layar file, bar menu dan track layer, bar merekam video dan suara untuk dapat digunakan sebagai pendukung pembuatan media ajar video.

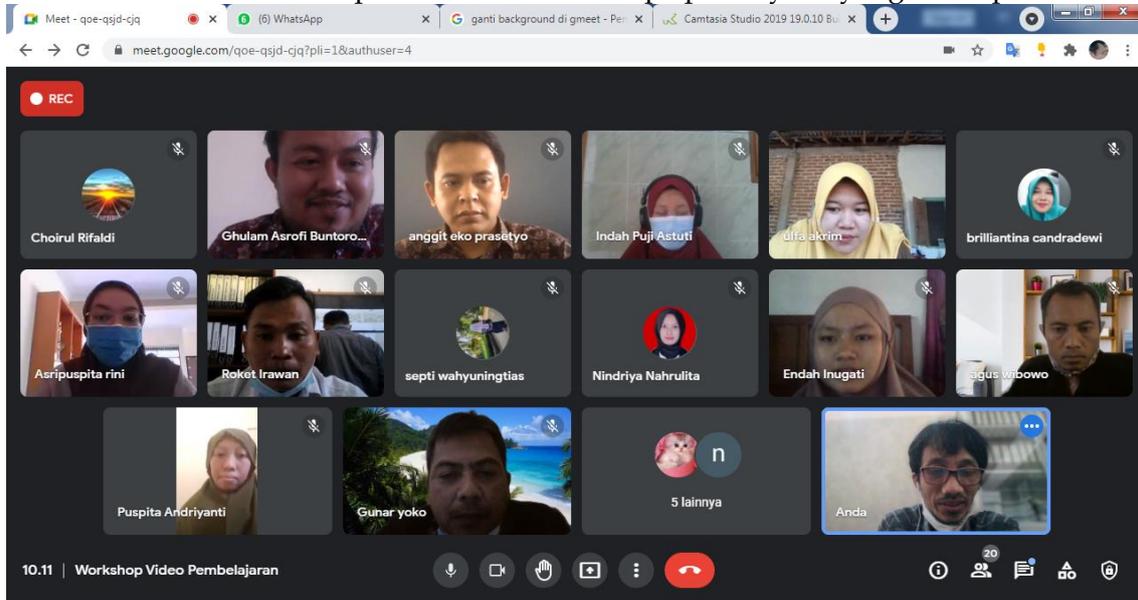


**Gambar 3.** Jendela *Software* Camtasia



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

Respons positif terlihat dari antusiasme peserta workshop ketika mengikuti materi apa yang disampaikan pemateri. Karena peserta workshop terdiri dari guru-guru yang usianya beragam, pemateri menggunakan strategi amati, meniru, selanjutnya mempraktikkan. Hal ini merupakan cara efektif dalam menyampaikan materi bagi guru-guru yang usianya sudah di atas 40 tahunan. Antusiasme peserta terlihat beberapa pertanyaan yang disampaikan.



**Gambar 4.** Materi Pengenalan Jendela Kerja *Software* Camtasia

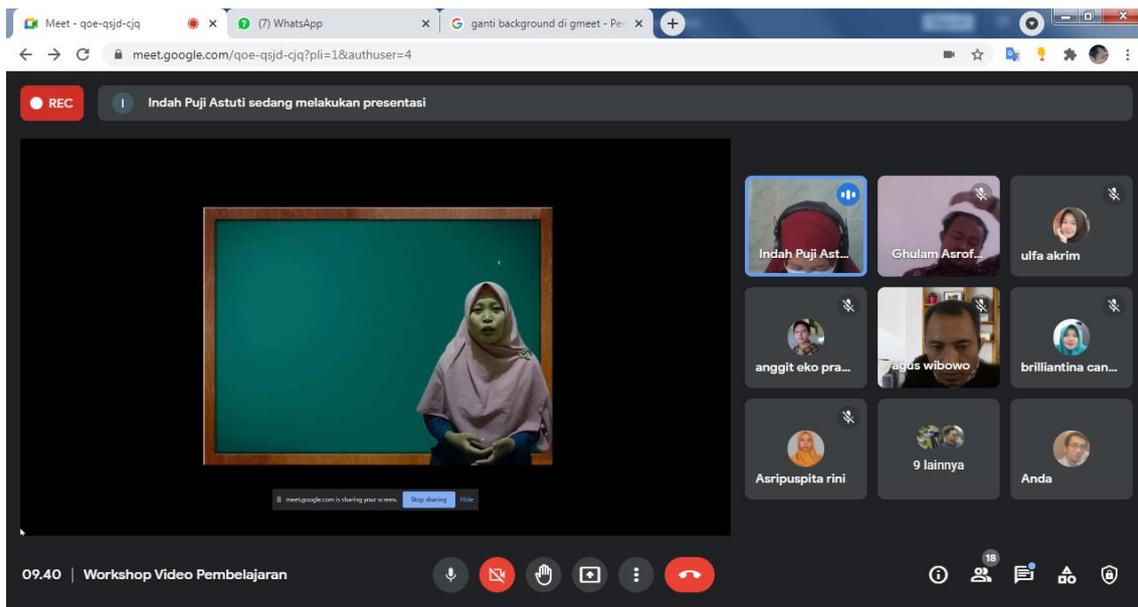
Materi pertama pelaksanaan *workshop* proses kegiatan berjalan dengan lancar, tidak ada kendala yang berarti.

### **Materi 2 - Pembuatan Video Ajar dengan Video Green Screen**

Materi kedua ini adalah pembuatan media ajar berbasis video dengan menggunakan video ber-*background* hijau atau disebut video *green screen* sesuai dengan materi pelajaran yang diampu masing-masing guru. Peserta diminta menyelesaikan minimal satu subkompetensi dasar (KD). Pada materi kedua ini pemateri memberikan contoh hasil *editing software* Camtasia. Contoh video ajar dengan teknologi *green screen* terlihat pada Gambar 5.



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301



**Gambar 5.** Pendampingan Penyelesaian Proyek Media Ajar

Setelah diperlihatkan contoh video ajar dengan teknologi *green screen*, kemudian pemateri menerangkan dan memberikan contoh langsung *step-by-step* bagaimana cara mengedit video *green screen* secara perlahan, tahap demi tahap, mulai *import* video sampai dengan *export* video final edit menjadi format .mp4 supaya peserta *workshop* menjadi benar-benar memahami caranya. Proses *editing* video dengan *green screen* menjadi video ajar yang menarik dan interaktif terlihat pada Gambar 6.



**Gambar 6.** Proses Edit Video Ajar Dengan *Green Screen*



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

#### 4. KESIMPULAN

Dari 20 peserta semuanya sudah memiliki kemampuan untuk membuat video media pembelajaran untuk pengoptimalan media *e-learning* menggunakan *software* Camtasia. Dari 20 peserta, sebagian besar dari mereka masih susah mencari atau menemukan gambar, suara, dan video dari situs web penyedia layanan *free download*. Faktor yang menghambat bagi peserta dalam pengembangan pembuatan media ajar di rumah, untuk membuat media ajar dengan Camtasia ini adalah *software* Camtasia bukan *opensource*.

Saran dari kegiatan ini adalah, semoga dengan adanya pelatihan pembuatan video media pembelajaran untuk media *e-learning* ini dapat terus dikembangkan oleh peserta dan ditularkan ke rekan guru yang lain sehingga dapat menghasilkan atau menemukan inovasi dalam pembelajaran, yaitu dalam memanfaatkan TIK. Guru secara rutin *publish* hasil karyanya sehingga dapat dimanfaatkan oleh siswa.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian (LPPM) Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah mendanai Program Pengabdian Kepada Masyarakat Internal 2021.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Daud Yusuf. 2012. *Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Berbasis Powerpoint*, *ejurnal.ung.ac.id*, 2012.
- Lailatul Siamy (2018). *Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning*. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1 (1), 2018
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2007. *Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*.
- Rahayu, Melinda Nur. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Standar Kompetensi Algoritma Pemrograman Dasar SMK Kompetensi Keahlian RPL Kelas X*, SKRIPSI Jurusan Teknik Elektro - Fakultas Teknik UM, 2013
- Parulian, D., Julaeha, S., & Mufti, A. (2021). PKM Guru-Guru Bimbel Yayasan FORSIPMA Mawar: PKM Guru-Guru Bimbel Yayasan FORSIPMA Mawar. *Jurnal Pengabdian ....* <https://jurnal.politap.ac.id/index.php/literasi/article/view/35>

