

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN MENGUNAKAN CAMTASIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SECARA DARING DI SMA DAN SMK PABAKU STABAT

Hermawan Syahputra^{1*}, Restu², Ani Sutiani³

Universitas Negeri Medan

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan video tutorial pembelajaran menggunakan Camtasia sebagai media pembelajaran secara daring di SMA DAN SMK PABAKU STABAT. Mekanisme yang dilakukan untuk pengembangan tersebut adalah: 1) penyamaan persepsi; 2) analisis situasi; 3) analisis teoritis dan empiris; 4) Workshop dan pendampingan pengembangan video tutorial pembelajaran menggunakan Camtasia 5) Validasi ahli; Kegiatan ini dilaksanakan di Sekolah SMA/SMK PABAKU Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat yang diikuti oleh 20 orang guru. Hasil penelitian dari kegiatan ini adalah kemampuan guru-guru SMA/SMK PABAKU Stabat dalam mengembangkan video tutorial pembelajaran semakin meningkat. Berdasarkan skala persentase pencapaian maka media pembelajaran video tutorial pembelajaran termasuk dalam kategori layak sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran bersifat pilihan yang dapat membantu siswa meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: Video Tutorial pembelajaran, Camtasia

1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi semakin pesat di era revolusi 4.0, yang juga berdampak pada dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi multimedia merupakan salah satu alternatif yang mampu memberi dampak besar dalam komunikasi dan pendidikan, karena multimedia dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video serta mengembangkan proses belajar ke arah yang lebih dinamis. Pemanfaatan teknologi multimedia tidak lagi sesuatu hal yang sulit karena lama kelamaan pada saat sekarang ini sudah mulai bisa dijangkau oleh segenap lapisan masyarakat. Artinya, sekolah yang merupakan lembaga pendidikan harus bisa mengikuti dan menunjang perkembangan teknologi agar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, bervariasi dan mampu mengembangkan pengetahuan siswa serta memperluas wawasan terhadap materi-materi yang diajarkan (Aulia & Aina, 2016). Pembelajaran akan lebih menarik jika ada kombinasi yang tepat antara pemilihan metode pembelajaran dengan media yang digunakan. Metode pembelajaran yang baik dipilih oleh guru sebaiknya harus disesuaikan dengan materi sehingga menimbulkan kesan yang positif dalam diri siswa. Dengan adanya kesan positif maka materi yang telah disampaikan akan mudah dipahami dan tidak

hilang begitu saja seiring dengan datangnya materi-materi baru ataupun karena faktor lain.

Teknologi terutama multimedia mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Banyak orang percaya bahwa multimedia dapat membawa pada situasi belajar yang menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan. Dalam proses pembelajaran, selain guru dan siswa, dua unsur yang sangat penting adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran. Penelitian Setiabudi (2005) merupakan penelitian sejenis yang membahas pengembangan multimedia interaktif. Penelitian tersebut pada intinya menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang pembelajaran dapat memberikan efektifitas pada pembelajaran. Camtasia merupakan salah satu aplikasi atau software yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Namun, masih banyak guru yang belum memanfaatkan software tersebut sebagai alat pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Fungsi program Camtasia adalah membuat video tutorial pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SMA/SMK PABAKU Stabat, penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan video tutorial pembelajaran masih kurang sehingga untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Dengan demikian guru

tidak lagi kesulitan dalam menjelaskan materi dan tidak selalu menggantung demonstrasi tetapi bisa diganti dengan media pembelajaran video tutorial tentang bagaimana membuat produk yang bisa di putar berulang-ulang. Penggunaan media pembelajaran video tutorial ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. Siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh. Dengan demikian, guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif dan efisien. Dengan pertimbangan di atas, maka perlu diadakan penelitian tentang peningkatan kualitas pembelajaran pada mata kuliah pemrograman visual menggunakan media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran video tutorial. Dari uraian di atas peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa CD pembelajaran multimedia tutorial pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harafiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar lebih cenderung diartikan sebagai alat tulis grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2011: 3). Criticos (dalam Daryanto, 2011: 4) "Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan". Berbagai pendapat para pakar pendidikan diantaranya Briggs, Gagne & Reiser memberikan pengertian tentang media pembelajaran yang dapat dirangkum sebagai berikut (Ilmawan, 2004).

1. Media pembelajaran merupakan alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.
2. Media pembelajaran sebagai alat dimana pesan – pesan instruksional dikomunikasikan.
3. Media pembelajaran merupakan alat fisik yang berbentuk hardware maupun software yang digunakan sebagai media komunikasi dan

bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

B. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game (Daryanto, 2011:49). Sementara itu, National Education Association (dalam Arsyad, 2006 : 5) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca. Peranan media dalam proses pembelajaran yang diungkapkan oleh Sudjana dan Rivai (2005 : 6-7) antara lain adalah:

1. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.
2. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh peserta didik dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar.
3. Sumber belajar bagi peserta didik, artinya media tersebut berisikan bahan- bahan yang harus dipelajari peserta didik baik individu maupun kelompok. Dengan demikian akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

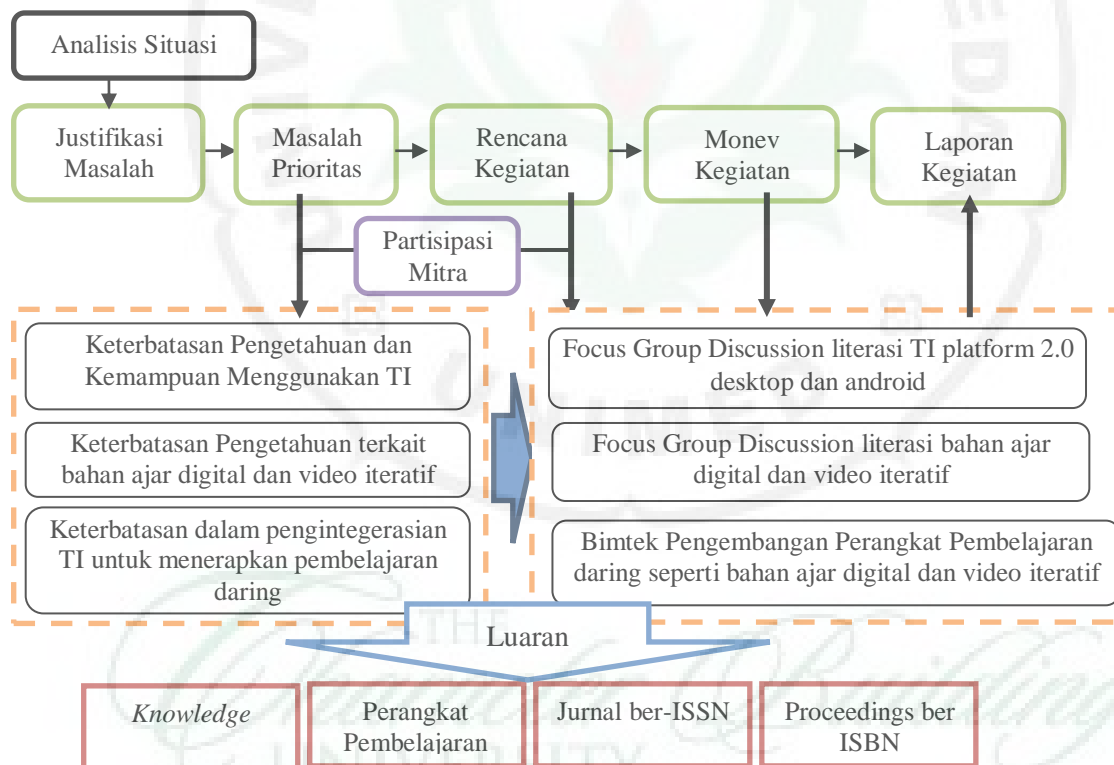
Video Tutorial Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 1230), tutorial adalah (1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa, (2) Pengajaran tambahan melalui tutor. Selanjutnya Riyana (2007: 2) menjelaskan bahwa media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Selanjutnya Smaldino, Lowther, dan Russell (2011: 404-406) menjelaskan bahwa video tersedia untuk hampir seluruh jenis topik dan untuk jenis pembelajar di seluruh ranah pengajaran kognitif, afektif, kemampuan

motorik, interpersonal. Mereka bisa membawa para pembelajar hampir kemana saja memperluas minat siswa melampaui dinding ruang kelas. Benda-benda yang besar untuk dibawa ke dalam kelas, peristiwa yang berbahaya untuk diamati seperti gerhana matahari. Waktu dan biaya dari kunjungan lapangan bisa dihindari. Dari beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik. Camtasia Studio adalah sebuah studio video yang berisi beberapa konversi mengedit, merekam dan menangkap alat untuk desain profesional video, demo dan presentasi. Dengan antarmuka yang disempurnakan diharapkan

pengguna baru akan lebih mudah belajar. Pada penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi camtasia 8.

3. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran yakni video tutorial pembelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan untuk mengatasi permasalahan mitra dengan solusi yang ditawarkan dilakukan dengan metode *focus group discussion* dan bimbingan teknis. Secara ringkas alur pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Mengatasi Permasalahan Mitra

C. Tahapan Pelaksanaan Solusi dari Permasalahan Mitra

Dari permasalahan yang telah dikemukakan dan untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka tahapan pelaksanaan kegiatan sekolah binaan ini mengadopsi pola

pelaksanaan penelitian dan pengembangan hingga pada tahap prototype I yaitu: Analisis situasi dan perencanaan, konfirmasi teori dan praktik, pengembangan perangkat pembelajaran, dan validasi ahli. Secara ringkas tahapan pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada

Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Program Sekolah

Secara rinci tahapan pelaksanaan di atas diuraikan pada prosedur kerja berikut:

1. Analisis situasi dan perencanaan. Pada tahap ini Tim Pengusul program sekolah binaan melakukan wawancara dan observasi di sekolah mitra. Hasil wawancara dan observasi tersebut yang selanjutnya menjadi dasar perencanaan kegiatan program sekolah binaan. Setelah ditemukan masalah prioritas mitra maka selanjutnya ditentukan rencana solusi dan kegiatan terkait solusi tersebut. Menyusun perencanaan kegiatan dimulai dari penentuan strategi pelaksanaan kegiatan, materi kegiatan, narasumber, dan jadwal dan tempat kegiatan.
2. Pelaksanaan Kegiatan
 - a. FGD literasi TI. FGD dilakukan untuk mentransfer pengetahuan dari nara sumber ke guru. FGD diyakini lebih efektif daripada pelatihan pada umumnya, karena FGD membuka peluang diskusi dan debat ilmiah. Peluang tersebut memungkinkan pengkonfirmasi teori dan praktik secara komprehensif. Sehingga guru dapat mengetahui fenomena global sementara nara sumber dapat menyesuaikan implementasi berbagai temuan riset pada kondisi praktik di sekolah. Pada tahap ini Tim Pengusul program sekolah binaan beserta mitra dan stakeholder saling bekerjasama untuk meningkatkan literasi TI guru. Literasi TI berfungsi untuk menambah wawasan guru terkait potensi-potensi penggunaan TI untuk memaksimalkan kegiatan belajar dan pembelajaran.
 - b. FGD literasi pembelajaran daring. Pada FGD kedua, mitra diajak berdiskusi terkait implementasi pembelajaran daring. Dengan pemanfaatan TI yang sebelumnya telah dibahas, pembelajaran daring akan optimal dan dapat memberikan siswa pengalaman belajar dimanapun ia berada khususnya masa pandemic covid-19. FGD ini berfungsi untuk membuka wawasan guru terkait potensi implementasi pembelajaran daring di kelasnya, dan menstimuli guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang menggunakan pembelajaran daring sebagai strategi makro pembelajaran.
 - c. Pengembangan Perangkat Pembelajaran bahan ajar digital dan video pembelajaran, pada tahap ini Tim Pengusul program sekolah binaan, narasumber, dan guru-guru di sekolah mitra melakukan kegiatan bimbingan teknis untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran daring. Pengembangan pembelajaran ini didampingi oleh dua orang narasumber yang merupakan pakar di bidang belajar dan pembelajaran. Bimbingan teknis berlangsung hingga guru mampu menghasilkan program semester, silabus, dan RPP dengan model *pembelajaran daring*. *Pembelajaran*

daring akan diadaptasi sesuai dengan kondisi dan pola belajar di sekolah.

- d. Validasi ahli. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan secara ilmiah harus divalidasi oleh ahli. Untuk memastikan kesesuaian isi dari perangkat pembelajaran tersebut. Ahli yang akan memvalidasi perangkat pembelajaran tersebut adalah narasumber pada kegiatan bimtek. Hal ini dilakukan untuk alasan efisiensi waktu dan tenaga. Setelah menghasilkan perangkat pembelajaran ahli dapat langsung memvalidasi isi dari perangkat yang telah dikembangkan.

Evaluasi, pada tahap ini Tim Pelaksana Program sekolah binaan, sekolah mitra, dan *stakeholder* melakukan evaluasi hasil kegiatan FGD dan bimtek pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *pembelajaran daring* pada guru. Hal ini untuk memastikan ketercapaian tujuan dan kesesuaian implementasi dengan rencana yang telah disusun.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran video tutorial untuk beberapa mata pelajaran di sekolah SMA/SMK PABAKU Stabat yang didasarkan melalui analisa awal dan akhir. Pengumpulan informasi dilakukan dengan menganalisa permasalahan dan materi yaitu melalui survei pada saat pembelajaran di kelas, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan materi dan pendukungnya. Setelah bahan-bahan terkumpul kemudian dilanjutkan untuk pembuatan media video dengan mendesain (merancang) tampilan media yang kemudian digabungkan/memasukkan bahan-bahan tersebut sehingga di dapatkan produk video tutorial awal dengan Camtasia. Video tersebut kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari segi materi pelajaran dan segi media pembelajaran. Uji coba pada siswa dilakukan untuk memperoleh penilaian media dari segi tampilan, pengoperasian dan kemanfaatan media. Tahap validasi dan uji coba dimaksudkan untuk memperoleh masukan atau koreksi tentang produk video tutorial yang telah dihasilkan. Setelah tahapan-tahapan tersebut selesai maka video tutorial siap untuk digunakan dan didistribusikan. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran video tutorial yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa yaitu:

Hasil Penilaian Ahli Media

Uji terhadap ahli media digunakan untuk memperoleh validasi kelayakan dari ahli media, dalam penelitian ini diperoleh data ahli media yang terdiri dari tenaga pengajar yang berkompeten dibidangnya. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media berupa penilaian terhadap media pembelajaran dari aspek media. Validasi oleh ahli media dilakukan dengan menggunakan kuisioner. Untuk memperoleh media pembelajaran yang layak, maka ahli media memberikan saran dan rekomendasi perbaikan. Data hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kelayakan Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Tampilan	Skor Observasi	Kriteria
1	Tampilan Media	75	layak
2	Kemudahan Penggunaan	75	layak

Data hasil uji penilaian ahli media pada Tabel 1 dapat dikatakan bahwa hasil penilaian ahli media terhadap aspek tampilan media pada media pembelajaran video tutorial pembelajaran memperoleh persentase sebesar 80%. sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil Penilaian Ahli Materi

Uji terhadap ahli media digunakan untuk memperoleh validasi kelayakan dari ahli media, dalam penelitian ini diperoleh data ahli media yang terdiri dari tenaga pengajar yang berkompeten dibidangnya. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media berupa penilaian terhadap media pembelajaran dari aspek media. Validasi oleh ahli media dilakukan dengan menggunakan kuisioner. Data hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kelayakan Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Tampilan	Skor Observasi	Kriteria
1	Pembelajaran	72	layak
2	Konten	70	layak

hasil penilaian ahli materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 71%. Berdasarkan skala persentase pencapaian maka media pembelajaran termasuk dalam kategori layak

sehingga layak digunakan sebagai media.

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah produk direvisi dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Data penilaian pada uji produk ini menggunakan angket. Angket diberikan kepada 20 siswa SMA/SMK PABAKU. Aspek yang dinilai yaitu meliputi aspek materi dan media. Data hasil uji coba produk dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kelayakan Produk

No	Aspek Penilaian	Skor Observasi	Kriteria
1	Materi	71	Layak
2	Media	75	Layak

Secara keseluruhan hasil penilaian mahasiswa memperoleh persentase sebesar 73%. Berdasarkan skala persentase pencapaian maka media pembelajaran termasuk dalam kategori layak sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

5. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) Media pembelajaran berbasis video tutorial pembelajaran ini dapat menjadi suplemen bagi siswa walaupun sifatnya hanya pilihan tapi dapat dimanfaatkan juga untuk menambah pengetahuan, wawasan serta memudahkan proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar mahasiswa, (2) Hasil pengisian kuesioner dari 20 responden siswa mengenai kualitas tampilan materi, penyajian materi, interaksi pemakai, interaksi program dan aspek desain memperoleh persentase sebesar 73%. Berdasarkan skala persentase pencapaian maka media pembelajaran video tutorial pembelajaran termasuk dalam kategori layak sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran bersifat pilihan yang dapat membantu siswa meningkatkan prestasi belajar siswa.

REFERENSI

Aulia, N. W., & Aina, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Pembelajaran Biologi Materi Kultur Jaringan untuk Siswa SMA Kelas XI MIA. *Biodik*, 2(1), 20-26.

Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT S a r a n a Tutorial Nurani Sejahtera.

Ilmawan, M. (2004). Rancang Bangun Modul Input Output Programmable Logic Controller Berbasis Mikrokontroler sebagai Media Pembelajaran Praktiki Kendali Terprogram. Skripsi, Tidak diterbitkan.

Lowther, D. L, Russell, J. D, Smaldino, S. E. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning* Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar (Terjemahan. Edisi Kesembilan). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

Setiabudi, N.W. (2005). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus*. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang.

Sudjana, N., dan Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Tim Redaksi Pusat Bahasa Depdiknas (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi ketiga)*. Jakarta: Balai Pust