

PEMANFAATAN TEKNOLOGI CAMTASIA UNTUK TEKNIK PRESENTASI PADA SMAN 5 BONE

Kurnia Yahya¹⁾, Musdalifah Thamrin¹⁾

¹⁾STMIK Profesional (Sistem Informasi, STMIK Profesional, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia)

Corresponding author : Kurnia Yahya
E-mail : kurnia_yahya@stmikprofesional.ac.id

Diterima 19 September 2022, Direvisi 02 November 2022, Disetujui 02 November 2022

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat (Pkm) Workshop Pemanfaatan Teknologi Camtasia untuk Teknik Presentasi pada Siswa Siswa SMA Negeri 5 Bone ini bertujuan untuk menjadikan para siswa menjadi siswa yang berkualitas serta untuk meningkatkan motivasi siswa sehingga lebih tertarik dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kegiatan ini mengenalkan teknologi aplikasi Camtasia untuk Teknik presentasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan para siswa dalam pembuatan tugas yang akan dipresentasikan. Peserta dalam kegiatan workshop diikuti oleh siswa kelas XII SMA Negeri 5 Bone. Metode yang dipakai untuk mencapai tujuan yaitu diberikan informasi dan diterapkan media pembelajaran Camtasia Studio. Materi yang diajarkan adalah bagaimana merancang dan menerapkan Camtasia studio. Pembelajaran dilaksanakan dalam 3 Fase yaitu Fase perencanaan, implementasi dan penilaian.

Kata kunci: camtasia; video; presentasi

ABSTRACT

This community service activity (Pkm) Workshop on the Use of Camtasia Technology for Presentation Techniques to Students at SMA Negeri 5 Bone aims to make students become quality students and to increase student motivation so that they are more interested in doing the assigned tasks. This activity introduces Camtasia application technology for presentation techniques that can be used to improve students' abilities in making assignments to be presented. Participants in this workshop were attended by class XII students of SMA Negeri 5 Bone. The method used to achieve the goal is to provide information and apply Camtasia Studio learning media. The material taught is how to design and implement Camtasia studio. Learning is carried out in 3 phases, namely the planning, implementation and assessment phases.

Keywords: camtasia; video; presentation

PENDAHULUAN

Pada tingkat SLTA, salah satu komponen yang harus diperhatikan sebagai usaha meningkatkan kompetensi sumber daya manusia yaitu penguasaan teknologi informasi.

Namun, upaya penguasaan teknologi informasi sering kali terkendala oleh faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal terutama dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana, kondisi sekolah, terbatasnya akses komunikasi, kurangnya tenaga pengajar, keterbatasan sumber belajar dan kurangnya pendanaan.

Berdasarkan hal tersebut, sangat penting untuk diberikan pelatihan kepada para siswa untuk memanfaatkan komputer terutama penggunaan aplikasi *Camtasia* untuk Teknik presentasi. Pelatihan ini diharapkan berdampak positif terhadap kemampuan siswa yang meliputi keterampilan penguasaan

aplikasi *Camtasia* sebagai bagian dari profesionalismenya dalam rangka menghasilkan luaran siswa yang memiliki kompetensi dasar yang handal. Tabel analisis situasi terlihat di tabel 1.

Tabel 1. Analisis Situasi

Bidang	Permasalahan	Solusi
Teknologi Informasi	Masih Minimnya informasi mengenai Teknik presentasi untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan siswa dalam membuat tugas yang akan dipresentasikan	Pelatihan pemanfaatan teknologi Camtasia dan



Gambar 1. Tim beserta Siswa Siswi SMA Negeri 5 Bone

Permasalahan yang akan diselesaikan dalam pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah masih kurangnya informasi mengenai Teknik presentasi dalam pengembangan dan pengotimalan kemampuan siswa dalam pembuatan tugas yang akan dipresentasikan di SMA Negeri 5 Bone. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang sangat tepat dan relevan, diantaranya yaitu memanfaatkan teknologi Camtasia Studio.

Dalam memecahkan masalah yang terdapat pada mitra di SMA Negeri 5 Bone, maka solusi yang ditawarkan adalah Pelatihan pemanfaatan teknologi Camtasia Studio untuk memotivasi minat siswa.

Target yang dicapai dalam pengabdian ini adalah tersedianya media perangkat tugas presentasi yang digabung dengan Camtasia Studio yang telah dibuat para siswa..

METODE

Model yang digunakan untuk mewujudkan sasaran adalah memberikan informasi tentang pemanfaatan teknologi Camtasia studio untuk teknik presentasi.

Materi yang disajikan pada pelatihan berupa bagaimana merancang dan menerapkan Camtasia studio. Pembelajaran dilaksanakan dalam 3 fase yaitu fase perencanaan, implementasi dan penilaian.

Fase awal yaitu fase perencanaan, pada tahap ini dilakukan peninjauan untuk memahami keadaan target kegiatan dengan mengamati atau memantau keadaan lokasi yang akan dipakai, keadaan peserta dan penyusunan rencana program yang akan dilaksanakan.

Fase kedua adalah fase implementasi.

Tim melakukan workshop pemanfaatan teknologi *Camtasia studio* sebagai Teknik presentasi ditujukan untuk siswa siswa SMA Negeri 5 Bone.

Fase ketiga yaitu penilaian. Penilaian dari program ini dilakukan terhadap proses implementasi.

Penilaian berkaitan selama program berjalan mulai dari fase perencanaan hingga fase implementasi, yaitu situasi sekolah, keikutsertaan peserta workshop, semangat peserta saat menjalani workshop, dan masukan atau kritikan terhadap program workshop ini.

Waktu dilaksanakan program workshop yaitu dibulan April sampai Juni tahun 2022, mulai dari pengamatan lokasi mitra sampai pembuatan laporan. Program workshop dilaksanakan di SMA Negeri 5 Bone, yang beralamat di , Jl. Poros Maros - Soppeng, Patangkai, Kec. Lappariaja, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan .

Pelaksanaan program workshop tanggal 9 Juni 2022. Peserta mitra adalah pihak SMA Negri 5 Bone. Pelaksanaan PKM terdiri dari 1) Keterlibatan dalam mendukung penentuan keputusan.; 2) Keterlibatan dalam implementasi, yaitu: menyediakan tempat program workshop, administrasi, mengintegrasikan dan menguraikan program workshop. Keterlibatan dalam implementasi adalah lanjutan dari perencanaan yang telah dipikirkan sebelumnya yang berkaitan dengan perencanaan, implemnetasi maupun sasaran yang akan dicapai.; 3) Keterlibatan dalam penilaian. Keterlibatan dipenilaian dikaitkkan dengan implemnetasi program yang telah direncanakan lebih dahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilakukan oleh tim sebanyak 3 orang yaitu 2 orang dosen sebagai pemateri dan 1 orang mahasiswa sebagai tenaga teknis. Dari hasil yang diamati secara langsung dan memberikan pertanyaan ke peserta workshop pada saat program workshop berjalan, program PkM ini mempersembahkan wujud akhir sebagai hasil adalah: Bertambahnya pemahaman serta pengetahuan siswa tentang Teknik Presentasi menggunakan Teknologi Camtasia.

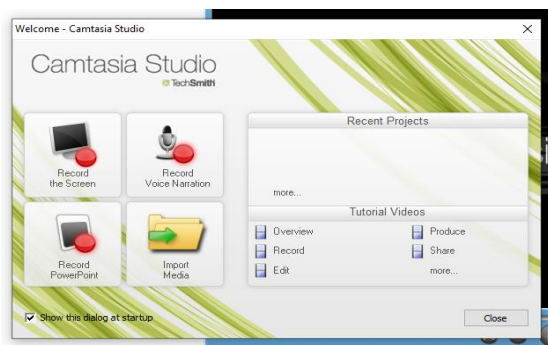
Camtasia adalah software yang dapat difungsikan sebagai alat untuk mendokumentasikan seluruh kegiatan pada desktop computer.

Camtasia merupakan software yang digunakan membuat Video Editing serta boleh dipakai membuat video tutorial. *Software* camtasia boleh dipakai sebagai *tools* untuk pengeditan file suara.

Ada beberapa hal yang dipersiapkan sebelum memulai perekaman yaitu:

1. Agar alur video lebih terarah dan terstruktur sebaiknya storyboard dirancang lebih dahulu.
2. Naskah video disiapkan.
3. Menyiapkan media pendukung seperti webcam, microphone dan bahan presentasi.
4. Bersihkan desktop dari aplikasi yang tidak diperlukan sebelum memulai perekaman atau pendokumentasian desktop.

Setelah mengaktifkan *software* Camtasia akan tampil jendela *Welcome* – Camtasia studio seperti yang terlihat di gambar 2.



Gambar 2. *Welcome Window Camtasia*

1. Record the Screen: Camtasia Recorder akan terbuka dan mendokumentasikan kegiatan desktop computer.
2. Import Media: menampilkan video, audio, maupun gambar yang telah dipilih untuk dimasukkan ke dalam area kerja.
3. Recent Projects: Menampilkan tiga proyek terakhir yang sudah dibuka. Jika ingin membuka proyek lain dapat dilakukan dengan klik more.
4. Community: klik panah kanan dan kiri untuk melihat kegiatan dari komunitas TechSmith.
5. Free Training: terdapat pilihan untuk mengakses video tutorial Camtasia maupun layanan bantuan.

Navigasi utama dalam Camtasi terdiri dari :

1. *Record* yang bertindak sebagai perekam atau mendokumentasikan seluruh aktifitas pada dekstop komputer.
2. *Edit* bertindak sebagai pengedit hasil dokumentasi yang telah didokumentasikan sebelumnya
3. *Produce* bertindak sebagai pemproduksi hasil dokumentasi yang telah di record dan diedit sebelumnya.
4. *Share* hasil akhir dari 3 tahap di atas, dimana hasil record yang tercipta dalam bentuk CD,DVD,MPEG4,IPOD,IPON atau disimpan ke blog atau web.

Seluruh siswa terlihat sangat antusias saat workshop berlangsung, karena *camtasia studio* merupakan hal yang baru bagi siswa. Sebagian besar siswa semangat memberi pertanyaan apabila tidak paham. Alhamdulillah, Program PkM dengan topik Workshop pemanfaatan Teknologi *camtasia* untuk Teknik presentasi berlangsung dengan baik. Gambar penyampaian materi PkM terlihat di gambar 3.



Gambar 3. Penyampaian materi PkM

SIMPULAN DAN SARAN

Capaian kinerja dari program PkM ini menghasilkan manfaat sebagai usaha menjadikan siswa yang bermutu serta menciptakan nuansa pembelajaran yang menyenangkan dalam penyajian tugas mereka. Program workshop ini mampu terlaksana dengan elok dan rapi sehingga ditarik kesimpulan bahwa: 1. Sajian pemanfaatan Teknologi *Camtasia studio* untuk pengoptimalan pembelajaran dan membuat meningkatkan semangat para siswa jauh lebih baik, serta meningkatkan ketrampilan untuk menjalani alur edukasi. 2. Para siswa sangat bersemangat dalam mengikuti program workshop sehingga terpengaruh dalam melakukan program kreatifitas yang menciptakan suasana menyenangkan dalam kelas.

UCAPAN TERIMAKASIH

PkM ini telah berjalan lancar, dan diucapkan terima kasih Bapak Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Bone yang mengijinkan untuk dilakukan pengabdian.

DAFTAR RUJUKAN

- Aflahah, A., Hefni, M., & Fawaid, A. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis IT Menggunakan Software Camtasia untuk Guru Alumni Prodi PGMI Fakultas

- Tarbiyah. *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)*, 2(2), 54-65.
- Dariyadi, M. W. (2016). Penggunaan Software "Camtasia Studio" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ict. In *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*, 2, (pp. 207-2019).
- Fauzi, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi "Camtasia Studio" Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Ampel Surabaya. *Jurnal Alfauzana: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaan Arab*. UIN SBY, 3(2), 167-190
- Hafizh, M. A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas Iv Sd. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(1), 141-154. <https://doi.org/10.24114/esjipgsd.v7i1.6411>
- Magdalena, R. (2021). *Pengembangan Multimedia Online pada Aplikasi Camtasia Studio 2018 Berbasis Pendekatan Inkuiri pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah di Pekanbaru* (Disertasi). Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Mulyasa, E. 2007. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Rahmatang, S. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Camtasia untuk Model Pembelajaran Learning Cycle 5E pada Peserta Didik Kelas VIII. 7 SMP Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto* (Disertasi). Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Rahmayani, M. (2011). *Pengaruh penggunaan multi media berbasis camtasia studio terhadap hasil belajar matematika siswa* (Skripsi). Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sari, D. P., Subranto, A., Rizki, T. M., Istiqomah, I., Maula, S. R., & Jaenudin, J. (2022). Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Software Ms. Powerpoint dan Camtasia Studio bagi Guru SMPAN Nurmaniyah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)-Aphelion*, 2(2), 137-141.
- Sukri. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Darul Azhar Aceh Tenggara*. Tesis. IAIN Sumatera Utara.
- Watson, M. (2008). *Developmental discipline and moral education*. Dalam Nucci, LP., & Narvaez, D. (Penyunting). *Handbook of moral and character*. New York: Routledge.
- Wulandari, A. R., & Listiadi, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Dengan Menggunakan Camtasia Studio Sebagai Bahan Pengamatan Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi (MYOB) Kelas XI Di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(2), 113-120.