

## **IbM Pemanfaatan *Software* Camtasia untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Guru TK PGRI 10 Siliwangi**

**Eko Andy Purnomo<sup>1</sup>, Sri Handayani<sup>2</sup>, Sri Kadarwati<sup>3</sup>, Sutan Pohan<sup>4</sup>, Sumarno<sup>5</sup>**

<sup>1</sup>FMIPA UNIMUS, <sup>2,3,4,5</sup>FKIP Universitas Terbuka

<sup>1</sup>ekoandy@unimus.ac.id

*Received: 17 Januari 2018; Revised: 20 Juli 2018; Accepted: 5 Agustus 2018*

### **Abstract**

*Learning paradigm must have changed, not only an emphasis from cognitive side, but also from affective and psychomotor need to be developed. Teacher centered learning must be changed to be student centered learning. Learning must be interactive, in group, and multimedia based learning. Teachers must use multi strategy and multimedia, adequate learning source and technology, and utilizing the environment as a learning resource. Camtasia is a software developed by TechSmith Corporation. This software can be used to create multimedia-based learning media and e-learning. The purpose of this community service activity is to provide training and mentoring the making of existing media to be made in multimedia learning, especially video learning. Also in the video as well as the implementation of learning activities are integrated with character education. This community service activity was held in TK PGRI 10 Siliwangi, Semarang. The results of this community service activity are 1). character education has been applied in classroom learning activities, but no media have been used correctly, 2). The teachers' ability in making video learning is good, but can still be improved, 3). The participants of this community service provide a positive response to the training. The participants are very enthusiastic in the implementation of the training; the participants get the ease during the training because of the instructional video learning guide book. Through this community service, the future expectation can be implemented in kindergarten or school with bigger scale.*

**Keywords:** *camtasia software, character education, tutorial video*

### **Abstrak**

Paradigma pembelajaran harus berubah, tidak hanya penekanan segi kognitif saja tetapi afektif dan psikomotor juga perlu dikembangkan. Pembelajaran yang berpusat ke guru, harus dirubah menjadi pembelajaran berpusat ke siswa. Pembelajaran harus interaktif, berkelompok, dan pembelajaran berbasis multimedia. Pembelajaran hendaknya menggunakan multistrategi dan multimedia, sumber belajar, dan teknologi yang memadai serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Camtasia merupakan *software* yang dikembangkan oleh TechSmith Cooperation. *software* ini bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e-learning. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan media yang ada untuk dibuat menjadi multimedia pembelajaran khususnya video pembelajaran. Selain itu dalam video serta implementasi kegiatan pembelajaran diintegrasikan dengan pendidikan karakter. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di TK PGRI 10 Siliwangi, Semarang. Hasil dari kegiatan abdimas ini 1). pendidikan karakter sudah diterapkan dalam kegiatan

pembelajaran di kelas, tetapi belum ada media yang digunakan dengan tepat, 2). Kemampuan guru dalam pembuatan video pembelajaran sudah baik dan masih dapat ditingkatkan kembali. Peserta 3). abdimas memberikan respon yang positif terhadap pelatihan. Peserta sangat antusias dalam pelaksanaan pelatihan, peserta mendapatkan kemudahan selama pelatihan karena adanya buku panduan pembuatan video pembelajaran. Melalui pengabdian masyarakat ini harapannya kedepan dapat diimplementasikan di TK atau sekolah dengan skala lebih besar.

**Kata Kunci:** *software camtasia, pendidikan karakter, video pembelajaran*

## A. PENDAHULUAN

Permendikbud No. 69 Tahun 2013, menyatakan bahwa paradigma pembelajaran harus berubah dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa. Hal ini sama dengan pelaksanaan pembelajaran di UT yaitu menekankan pada student centered learning Simonson, Smalldiro, Albright and Zvacek (2012). Pembelajaran harus interaktif, berkelompok, dan pembelajaran berbasis multimedia. Pembelajaran hendaknya menggunakan multistrategi dan multimedia, sumber belajar, dan teknologi yang memadai serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Saat ini, banyak ditemukan di internet media pembelajaran berupa video dan gambar animasi, namun guru harus mencari suatu pilihan atau solusi

media yang benar-benar baik dan sesuai konsep agar proses belajar dapat dilakukan efektif, efisien dan menyenangkan (Bahri, 2010).

Terdapat data sebanyak 87,3% guru PAUD dan TK di Indonesia belum memenuhi standar kompetensi. Terhitung hanya 12,7% pendidik saja yang berasal dari sarjana S-1 atau D-4 sesuai yang disyaratkan dalam regulasi (Puspita, 2012). Hingga sekarang masih banyak guru PAUD dan TK dengan latar belakang pendidikan hanya SMA atau sederajat. Hal tersebut sama dengan keadaan di lapangan, masih banyak guru TK dalam mengajar belum sesuai dengan kurikulum yang distandartkan. Berdasarkan observasi pada TK Siliwangi disimpulkan bahwa: (1) pembelajaran masih konvensional dan berpusat dengan guru (2)

## **IbM Pemanfaatan *Software* Camtasia untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Guru TK PGRI 10 Siliwangi**

Eko Andy Purnomo, Sri Handayani, Sri Kadarwati, Sutan Pohan, Sumarno

---

guru hanya memanfaatkan alat peraga dalam pembelajaran, (3) guru belum bisa memanfaatkan IT untuk pembelajaran di kelas, (4) guru belum menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran, dan (5) belum ada instrumen penilaian karakter siswa pada pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran yang tidak maksimal utamanya disebabkan karena sumber daya guru atau pengajar. Sumber daya yang baik dari guru mutlak diperlukan dalam rangka proses belajar mengajar, sehingga akan sangat wajar jika kemudian kualitas guru akan berimbas kepada kualitas murid. Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi dampak besar dalam komunikasi dan pendidikan serta mengembangkan proses belajar ke arah yang lebih dinamis. Setiabudi (2005) menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan efektifitas pada pembelajaran. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan media yang ada

untuk dibuat menjadi multimedia pembelajaran khususnya video pembelajaran.

Kegiatan IbM ini memanfaatkan *software* Camtasia untuk membuat video pembelajaran.

Camtasia merupakan *software* (perangkat lunak) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation. *software* ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e-learning. Camtasia Studio merupakan *software* yang dapat merekam segala sesuatu yang sedang berlangsung pada layar monitor. Selanjutnya, video pembelajaran diintegrasikan dalam AutoPlay Media Studio dan memanfaatkan iSpring dalam pembuatan video pembelajaran. *software* ini juga berfungsi untuk mengedit video, mengedit audio, menambahkan efek di video, serta dapat juga untuk memotong video dan audio. *software* ini banyak terdapat track untuk memudahkan kita dalam menggabungkan beberapa media seperti gambar, animasi, dan video bahkan untuk membuat video agar lebih bagus, kita bisa langsung merekam

suara didalam aplikasi ini jadi akan memudahkan dalam menyampaikan materi.

*Software* ini biasa dimanfaatkan oleh para pembuat tutorial ilmu komputer yang dipertimbangkan dari kemudahan-kemudahan yang dimilikinya. Kelebihan *software* Camtasia dibanding dengan yang lain adalah: (1) *software* Camtasia mudah digunakan, (2) dapat merekam segala sesuatu yang sedang berlangsung pada layar monitor, serta (3) dapat mengintegrasikan power point dalam video pembelajaran.

## **B. PELAKSANAAN DAN METODE**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan abdimas ini adalah presentasi materi dan praktik pembuatan video pembelajaran. Mitra pelaksanaan abdimas adalah guru TK PGRI 10 Siliwangi, Semarang. Metode evaluasi pelaksanaan abdimas dilihat dari keberlangsungan program kerja dan keefektifan keberlangsungan penerapan video pembelajaran.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan Abdimas di TK Siliwangi 10 Semarang dari setiap tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

### **1. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan dari tim abdimas berkoordinasi dengan guru TK Siliwangi terkait dengan jadwal pelaksanaan Abdimas. Pihak pelaksana membuat instrumen Abdimas berupa 1). Angket penerapan pendidikan karakter pada pembelajaran 2). Angket evaluasi pelaksanaan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan *software* Camtasia dan 3) buku panduan pembuatan video pembelajaran dengan *software* Camtasia.

### **2. Pelaksanaan Pelatihan**

Sebelum melaksanakan pelatihan, guru diberi angket terkait penerapan pendidikan karakter dalam pembelajaran di TK Siliwangi 10 Semarang. Hasil angket dapat dilihat pada Tabel 1.

# IbM Pemanfaatan *Software* Camtasia untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Guru TK PGRI 10 Siliwangi

Eko Andy Purnomo, Sri Handayani, Sri Kadarwati, Sutan Pohan, Sumarno

Tabel 1. Hasil Penerapan Pendidikan Karakter pada Pembelajaran

No	Pernyataan	Respon			
		TP	KK	SR	SS
1.	Nilai karakter dimasukkan dalam visi dan misi taman kanak-kanak/ sekolah			6	5
2.	Pendidikan karakter menjadi program prioritas dalam pembelajaran di taman kanak-kanak/sekolah		3	5	3
3.	Pembuatan Rencana Kegiatan Harian (RKH) sudah memasukkan unsur pendidikan karakter anak		2	5	4
4.	Saya membuat media pembelajaran/ alat peraga dalam menanamkan pendidikan karakter		3	6	2
5.	Saya membuat media video pembelajaran dalam menanamkan pendidikan karakter	5	3	3	
6.	Pendidikan karakter sudah saya terapkan dalam pembelajaran di kelas		3	4	4
7.	Instrumen evaluasi pendidikan karakter saya buat sendiri	4	3	4	
8.	Penilaian karakter anak dinilai dalam pelaksanaan pembelajaran			6	5
9.	Perkembangan karakter anak selalu dievaluasi oleh guru			5	6
10.	Perkembangan karakter siswa dilaporkan kepada kepala TK			5	6
11.	Perkembangan karakter siswa dilaporkan kepada orang tua/ wali		1	3	7
12.	Keluhan orang tua/ wali terhadap perkembangan karakter anak		4	4	3

Keterangan:

TP : Tidak Pernah                      SR : Sering  
 KK : Kadang-Kadang                SL : Selalu

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa pendidikan karakter anak sudah diprogramkan dalam TK PGRI 10 Siliwangi. Hal ini dapat dilihat pada visi dan prioritas pelaksanaan pembelajaran. Pembuatan RKH juga telah memasukkan pendidikan karakter. Pembuatan media pembelajaran khususnya video pembelajaran belum dilaksanakan oleh guru. Instrumen evaluasi pendidikan karakter belum diterapkan dalam pembelajaran. Setelah mengevaluasi penerapan pendidikan karakter di sekolah, kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan abdimas.

Pelaksanaan kegiatan terbagi menjadi tiga tahap yaitu 1). Pelatihan penggunaan *software* Camtasia, 2). Pengambilan rekaman Video pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, 3). Pembuatan video pembelajaran hasil rekaman. Pelaksanaan Pelatihan dilakukan dalam 4 kali pertemuan, dengan lama setiap pertemuan  $\pm$  2 jam. Kegiatan yang dilakukan pada setiap pertemuan dapat dilihat dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kegiatan Pelaksanaan Pelatihan

Nama Kegiatan	Pertemuan dan Tanggal kegiatan			
	1	2	3	4
	31-08-2017	7-09-2017	14-09-2017	28-09-2017
	1. Pengenalan <i>software</i> Camtasia 2. Pembuatan video dengan power point	1. Editing Video dengan Camtasia	1. Pengambilan rekaman video pembelajaran	1. Pembuatan Video pembelajaran 2. Evaluasi pelaksanaan Abdimas

Proses pelaksanaan Abdimas pada setiap pertemuan, guru-guru langsung dapat mempraktikkan setiap tahapan materi yang disajikan oleh instruktur utama. Selain instruktur utama terdapat pula instruktur pendamping sebanyak 4 orang yang bertugas membantu guru-guru yang mengalami kesulitan dalam setiap tahapan materi.

### 3. Evaluasi

Kegiatan Abdimas evaluasi dilakukan melalui 2 cara, yaitu: (1) pengamatan proses dan hasil kerja praktek disetiap pertemuan dan (2) Angket evaluasi pelaksanaan. Kegiatan Abdimas dilaksanakan dengan baik, setiap tahapan kegiatan dilaksanakan dengan antusias. Setiap pertemuan guru menghasilkan sebuah produk. Pada pertemuan 1 guru menghasilkan video pembelajaran yang dibuat dari power point. Pertemuan ke 2, guru menghasilkan editing video. Pertemuan ke 3, guru menghasilkan

rekaman video pembelajaran dan pada tahap terakhir menghasilkan video pembelajaran hasil dari rekaman di kelas masing-masing.

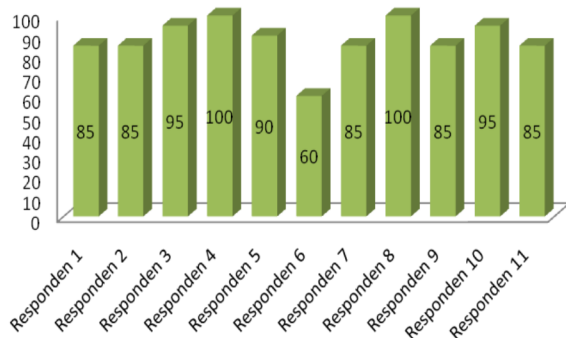
Selain di atas secara kemampuan keberhasilan penguasaan *software* Camtasia dapat dilihat dari pengamatan. Indikator yang diukur untuk mengetahui peningkatan kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran adalah:

- kemampuan guru mengetahui fungsi *icon-icon* yang tersedia pada *software* Camtasia;
- kemampuan guru merekam menggunakan *Record The Screen Menu*;
- kemampuan guru membuat video pembelajaran dengan power point;
- kemampuan guru membuat rekaman pembelajaran di kelas; serta
- kemampuan guru mengedit video pembelajaran.

# IbM Pemanfaatan *Software* Camtasia untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Guru TK PGRI 10 Siliwangi

Eko Andy Purnomo, Sri Handayani, Sri Kadarwati, Sutan Pohan, Sumarno

Evaluasi juga dilakukan dengan pengamatan langsung berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dan proses praktek langsung serta hasil kerja yang dilakukan guru-guru dalam mempraktekan setiap tahapan materi yang disampaikan instruktur utama. Hasil evaluasi pengamatan dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Kemampuan Penguasaan *Software* Camtasia

Berdasarkan Gambar 1 diperoleh bahwa dari 11 peserta diperoleh 5 guru mempunyai kemampuan Sangat Baik (SB) dengan nilai antara 90-100, 5 guru mempunyai kemampuan Baik (B) dengan nilai 85 dan 1 guru kemampuan cukup dengan nilai 60. Hal tersebut menggambarkan keberhasilan penguasaan guru dalam membuat video pembelajaran

dengan mengikuti arahan yang disampaikan oleh instruktur utama.

Kegiatan Abdimas yang telah dilakukan memiliki dua sasaran, yaitu: guru sebagai pembuat video pembelajaran dan anak sebagai objek yang menggunakan video pembelajaran yang telah dibuat oleh guru. Sasaran utama dalam pengabdian masyarakat ini adalah guru, dimana guru merupakan narasumber dalam suatu proses pembelajaran sehingga segala pengetahuan atau konsep yang disampaikan guru dapat tersalur kepada anak. Sarana penghubung yang digunakan oleh guru diantaranya adalah alat peraga, video pembelajaran.

Upaya yang dilakukan dalam Abdimas ini adalah mengadakan pelatihan pembuatan video pembelajaran di TK PGRI 10 Siliwangi. Melalui pelatihan ini diharapkan guru dapat membuat sendiri video pembelajaran yang sesuai materi dan dapat memasukkan pendidikan karakter dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan pelaksanaan abdimas dapat diperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan perencanaan.

## D. PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan Pelaksanaan Abdimas kepada guru TK PGRI 10 Siliwangi diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Pendidikan karakter sudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, tetapi belum ada media yang digunakan dengan tepat.
2. Kemampuan guru dalam pembuatan video pembelajaran sudah baik dan masih dapat ditingkatkan kembali.
3. Peserta Abdimas memberikan respon yang positif terhadap pelatihan.

### Saran

Berdasarkan hasil kegiatan abdimas diharapkan:

1. Guru dapat mengaplikasikan *software* camtasia dalam membuat media pembelajaran pada materi yang lain.
2. Guru dapat menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N & Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Bahri, S dan Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Puspita, A. 2012. *87,3 Persen Guru Paud Tak Penuhi Standar Kompetensi*. Diakses dari [http://www.suara merdeka.com/v1/index.php/read/news\\_smg/202/05/27/119581/873-Persen-Guru-PAUD-Tak-Penuhi-Standar-Kompetensi](http://www.suara merdeka.com/v1/index.php/read/news_smg/202/05/27/119581/873-Persen-Guru-PAUD-Tak-Penuhi-Standar-Kompetensi). Pada tanggal 23 Desember 2016, pukul 17.20 WIB.
- Simonson, M., Smaldino, Sh., Albrighth, M., & Zvacek, S. (2012). *Teaching and learning at a distance (5th ed.)*. Boston: Pearson Education. Inc.