

LAPORAN AKHIR

KKS PENGABDIAN

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO TAHUN 2017**



**PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI CAMTASIA STUDIO
BERBASIS POWERPOINT BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR
DI DESA SUKAMAKMUR KECAMATAN TOLANGOHULA
KABUPATEN GORONTALO**

OLEH:

GAMAR ABDULLAH, S.Si.,M.Pd. NIP. 19821225 200812 2 003

DR. YUSUF DJAFAR M.Pd. NIP. 19570927 198603 1 003

**Periode ke 1 dari Rencana 1 Periode
Dibiayai oleh Dana PNBPU UNG, T.A. 2017**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
TAHUN 2017**


**HALAMAN PENGESAHAN
KKS PENGABDIAN SEMESTER GENAP 2016/2017**

1. Judul Kegiatan : Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Berbasis Powerpoint Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar di Desa Sukamakmur Kecamatan Tolangohula Kabupaten Gorontalo
2. Lokasi : Desa Sukamakmur, Kecamatan Tolangohula
3. Ketua Tim Pelaksana
 - a. Nama : Gamar Abdulah, S.Si., M.Pd.
 - b. NIP : 198212252008122003
 - c. Jabatan/Golongan : Lektor / 3 b
 - d. Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 - e. Bidang Keahlian :
 - f. Alamat Kantor/Telp /Faks/E-mail : 085298907872 / gamar.pgsdung@gmail.com
 - g. Alamat Rumah/Telp /Faks/E-mail : -
4. Anggota Tim Pelaksana
 - a. Jumlah Anggota : 1 orang
 - b. Nama Anggota I / Bidang Keahlian : Dr. Yusuf Jafar, M.Pd / Bidang Keahlian
 - c. Nama Anggota II / Bidang Keahlian : -
 - d. Mahasiswa yang terlibat : 30 orang
5. Lembaga/Institusi Mitra
 - a. Nama Lembaga / Mitra : Kantor Desa Tolangohula
 - b. Penanggung Jawab : Roni Rauf, S.E.
 - c. Alamat/Telp./Fax/Surel : Desa Sukamakmur, Kecamatan Tolangohula, Kode Pos 96214
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : 80 km
 - e. Bidang Kerja/Usaha : pendidikan dan kemasyarakatan
6. Jangka Waktu Pelaksanaan : 2 bulan
7. Sumber Dana : PNPB 2017
8. Total Biaya : Rp. 25.000.000,-


 Mengetahui
 Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
 (Prof. Dr. Wenny Hulukati, M.Pd)
 NIP. 195709181985032001


 Mengetahui/Mengesahkan
 Ketua LPM UNG
 (Prof. Dr. Fenty U. Puluhulawa, SH, M.Hum)
 NIP. 196804091993032001

Gorontalo, 2 Desember 2017
 Ketua


 (Gamar Abdulah, S.Si., M.Pd.)
 NIP. 198212252008122003

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan	ii
Daftar Isi	iii
Ringkasan	iv
Bab 1 Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang dan Analisis Situasi.....	1
1.2 Mitra dan Kelompok Sasaran Program Pengabdian pada Masyarakat ..	3
1.3 Solusi yang ditawarkan	3
Bab 2 Target dan Luaran	
2.1 Target	5
2.2 Luaran	5
Bab 3 Metode Pelaksanaan	
3.1 Persiapan dan Pembekalan	6
3.2 Pelaksanaan	6
3.3 Rencana Keberlanjutan Program	8
3.4 Tim Pelaksana Program KKS-Pengabdian	8
Bab 4 Kelayakan Perguruan Tinggi.....	9
Bab 5 Hasil dan Pembahasan	
5.1 Hasil	12
5.2 Pembahasan	15
Bab VI Penutup	
6.1 Kesimpulan	18
6.2. Saran.....	18
Daftar Pustaka	19
Lampiran-lampiran	
a. Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan	
b. Lampiran 2. Daftar Hadir Kegiatan	
c. Lampiran 3. SK Pelaksanaan KKS Pengabdian Tahu 2017	

RINGKASAN

Kegiatan KKS Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan guru tentang pentingnya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD). Selain itu, program ini juga melatih guru-guru SD Desa Sukamakmur di Kecamatan Tolangohula dalam merancang dan membuat video pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint. Adapun target khusus yang ingin dicapai adalah meningkatnya kreatifitas guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran video sehingga pembelajaran IPA di sekolah akan lebih kontekstual. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan KKS Pengabdian ini berupa metode penyuluhan, pelatihan, dan tanya jawab. Adapun kegiatan ini dimulai dengan observasi di sekolah dan lembaga/instansi terkait pada minggu pertama. Dilanjutkan dengan kegiatan inti di desa Sukamakmur, Kecamatan Tolangohula, Kabupaten Gorontalo. Kegiatan inti berupa kegiatan sosialisasi tentang pembuatan video pembelajaran menggunakan Aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint bagi guru-guru SD di desa Sukamakmur, Kecamatan Tolangohula. Adapun khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah guru-guru SD di Desa Sukamakmur Kecamatan Tolangohula. Kegiatan ini telah mampu meningkatkan pengetahuan guru tentang urgensi media pembelajaran serta perkembangan bentuk-bentuk media pembelajaran khususnya berkaitan dengan perkembangan teknologi. Kegiatan ini juga telah mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer atau laptop diantaranya dalam memuat media powerpoint dan mengkombinasikannya dengan aplikasi camtasia studio.

Kata kunci : Media, Pembelajaran, Video, Camtasia Studio

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah dan Analisis Situasi

Pendidikan merupakan wadah mencerdaskan bangsa dan mengembangkan masyarakat dengan berbagai dimensinya. Pengembangan nilai-nilai, pengetahuan dan sikap peserta didik dan masyarakat menunjukkan adanya kaitan antara pendidikan dan dengan tuntutan perubahan yang ada. Pendidikan lebih memusatkan peserta didik pada proses pembelajaran untuk membantu peserta didik menggali, menemukan, mempelajari, mengetahui dan menghayati nilai-nilai yang berguna, baik bagi diri sendiri, masyarakat bangsa dan negara secara keseluruhan.

Guru adalah salah satu faktor menentukan dalam konteks meningkatkan mutu pendidikan dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas karena guru adalah garda terdepan yang berhadapan langsung dan berinteraksi dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Mutu pendidikan yang baik dapat dicapai dengan guru yang profesional dengan segala kompetensi yang dimiliki.

Pengembangan profesional berkelanjutan (*continuous professional development*) diyakini akan menjadi salah satu faktor penentu utama dari *performence* (kinerja) guru. Pengalaman negara-negara lain mendukung kenyataan bahwa partisipasi dalam worksop, kursus, dan pelatihan, juga mengarah pada peningkatan mutu guru secara signifikan (Indrawati, 2009: 4).

Konsep pembelajaran menuntut adanya perubahan peran guru. Pada konsep tradisional guru lebih berperan sebagai transformator artinya guru berperan hanya sebagai penyampai pesan dengan menggunakan komunikasi langsung, pola ini membuat peserta didik kurang aktif hanya menerima materi saja, seperti halnya analogi gelas yang siap diisi air. Kondisi ini tidak sesuai dengan konsep pembelajaran. Pembelajaran memandang peserta didik sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dieksplorasi secara optimal. Selain memandang penting peran aktif peserta didik dalam belajar, pembelajaran juga menuntut peran guru lebih luas. Diantara tugas guru tersebut adalah sebagai desainer pembelajaran dalam kata lain mampu merancang sebuah

pembelajaran yang baik dan termasuk didalamnya merancang media pembelajaran (Sudrajat, 2008).

Terciptanya “*meaningful learning experience*” atau suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran ini tidak terlepas dari peran media terutama dari kedudukan dan fungsinya. Media pembelajaran bermanfaat untuk melengkapi, memelihara dan bahkan meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, aktivitas dan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan komponen yang ikut andil dalam terlaksananya proses pembelajaran dalam tingkat satuan pendidikan. Begitu pentingnya media pembelajaran terlihat dari interaksi pembelajaran yang terjadi. Semakin baik dan menarik media yang digunakan dalam proses belajar semakin mudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya digunakan pada jenjang pendidikan dasar, pertama menengah dan perguruan tinggi. Akan tetapi juga dapat digunakan pada jenjang pendidikan anak usia dini.

Media yang dikenal dalam pembelajaran sangat beragam. Bretz (dalam Musfiqqon 2012: 70) membagi media menjadi tiga macam diantaranya media visual, media audio dan media kinestetik. Media visual dapat berupa gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan flanel. Media audio sering dikenal dengan alat berupa radio, perekam. Sedangkan media kinestetik dapat berupa dramatisasi, demonstrasi, permainan dan simulasi.

Media pembelajaran sekarang ini sangat bermacam-macam jenisnya. Terlebih lagi ketika teknologi dan multimedia semakin berkembang, media pembelajaran yang muncul semakin banyak dan semakin membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video. Video merupakan contoh media pembelajaran berbasis multimedia yang mampu digunakan untuk penyampaian materi. Materi disampaikan melalui gambar bergerak yang terdiri dalam banyak frame yang diputar atau disusun dan ditampilkan secara bergiliran dengan cepat sehingga video tersebut dapat menampilkan objek bergerak.

Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, menuntut guru-guru untuk dapat menghadirkan media pembelajaran yang representatif. Melalui program ini, guru akan diperkenalkan tentang pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia Studio. Disamping itu, guru juga akan dilatih dalam merancang dan membuat media pembelajaran video sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat oleh guru.

1.2. Mitra dan Kelompok Sasaran Program Pengabdian pada Masyarakat

Mitra utama dalam kegiatan ini adalah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kecamatan Tolangohula. Selanjutnya sasaran utama kegiatan ini adalah guru-guru sekolah dasar yang ada di kecamatan tersebut. Di Kecamatan Tolangohula, terdapat 16 SD/MI baik negeri maupun swasta, yaitu (1) SDN 1 Sukamakmur, (2) SDN 2 Sukamakmur, (3) SDN 1 Lakeya, (4) SDN 2 Lakeya, (5) SDN 1 Bina Jaya, (6) SDN 1 Bululi, (7) SDN 1 Gandasari, (8) SDN 2 Gandasari, (9) SDN 1 Molohu, (10) SDN 2 Molohu, (11) SDN 1 Polohungo, (12) SDN 1 Sidoharjo, (13) SDN 1 Tamaila, (14) MIM Bululi (15) MIS Al-Mubarakah Mohiyolo dan (16) MIS Al-Magfirah Molowahu.

1.3. Solusi Yang Ditawarkan

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, hampir semua sekolah dasar mengalami kendala seperti yang telah disebutkan di atas. Kendala tersebut seperti yang dinyatakan oleh salah seorang guru dalam proses wawancara di SDN 2 Sukamakmur. Beliau mengatakan alat peraga, alat praktikum dan media pembelajaran lainnya yang akan dijadikan sebagai sumber belajar masih kurang. Pembelajaran yang dilaksanakan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa bantuan alat peraga atau media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai pendukung komponen proses belajar mengajar.

Sementara pada aspek lainnya kemajuan peralatan teknologi dan komunikasi dapat membantu guru menghadirkan media pembelajaran virtual sebagai media pembelajaran alternatif. Selain itu, media pembelajaran video dapat menarik perhatian dan antusias siswa dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu diadakan suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan guru-guru SD di Kecamatan Tolangohula dalam merancang dan membuat media pembelajaran video berbasis powerpoint. Kegiatan ini juga diintegrasikan dengan Kegiatan KKS oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Gorontalo (UNG).

Adapun mitra kerja sama dalam pelaksanaan kegiatan KKS-Pengabdian ini adalah aparaturnya Desa Sukamakmur yang dipimpin oleh Kepala Desa Sukamakmur, sebagai support utama di lokasi kegiatan inti. Kelompok sasaran dalam kegiatan ini adalah guru SD di yang diutus oleh setiap sekolah yang tersebar di Kecamatan Tolangohula.

BAB II

TARGET DAN LUARAN

2.1. Target

Sasaran dari pelatihan ini adalah guru-guru Sekolah Dasar di Kecamatan Tolangohula, sebagai fasilitator dalam pembelajaran di sekolah. Profesionalitas guru dalam menggunakan media pembelajaran perlu ditingkatkan melalui peningkatan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio Berbasis Powerpoint. Dengan demikian, guru mampu menghadirkan pembelajaran konkrit bagi peserta didik.

Tujuan pelatihan ini adalah untuk:

- a. Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan guru-guru Sekolah Dasar di Kecamatan Tolangohula tentang pentingnya media pembelajaran.
- b. Melatih guru-guru Sekolah Dasar di Kecamatan Tolangohula dalam merancang media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint.

2.2. Luaran

Adapun luaran dari program pelatihan ini adalah :

- a. Meningkatkan kreatifitas dalam merancang media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint.
- b. Sekolah: membantu dalam mengatasi keterbatasan media dan alat peraga di Sekolah Dasar dalam pembelajaran.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan KKS Pengabdian akan dilaksanakan melalui beberapa tahapan pelaksanaan kegiatan yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

3.1 Persiapan dan Pembekalan

Mekanisme pelaksanaan kegiatan KKS-Pengabdian meliputi tahapan berikut :

- a. Penyiapan lokasi KKS Pengabdian
- b. Koordinasi dengan dinas/pemerintah setempat
- c. Perekrutan mahasiswa peserta koordinasi dengan LPPM-UNG
- d. Pembekalan (*coaching*) dan pengasuransian mahasiswa

Materi Persiapan dan Pembekalan kepada mahasiswa mencakup :

- a. Fungsi mahasiswa dalam KKS Pengabdian
- b. Pemaparan program penyusunan karya ilmiah/Mitra KKS-Pengabdian
- c. Potensi dan Masalah, serta Kendala dalam penyusunan karya ilmiah
- d. Alternatif solusi dan tahapan pelaksanaan penyusunan karya ilmiah
- e. Pelaksanaan tahapan kegiatan KKS Pengabdian berlangsung adalah dari bulan Maret-April 2017
- f. Acara pelepasan mahasiswa peserta KKS Pengabdian oleh kampus UNG
- g. Pengantaran 30 orang mahasiswa peserta KKS Pengabdian ke lokasi
- h. Penyerahan peserta KKS Pengabdian ke lokasi oleh panitia pemerintah setempat
- i. Monitoring dan evaluasi pertengahan periode kegiatan
- j. Monitoring dan evaluasi akhir kegiatan KKS-Pengabdian
- k. Penarikan mahasiswa peserta KKS-Pengabdian

3.2 Pelaksanaan

Metode yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode: penyuluhan, pelatihan, tanya jawab. Adapun kegiatan pelatihan ini dimulai dengan penjelasan

atau penyuluhan bagaimana karakteristik pembelajaran di SD, peran media pembelajaran, keutamaan video pembelajaran dalam menghadirkan pembelajaran kongkrit. Dilanjutkan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint. Alur pelaksanaan kegiatan diberikan seperti pada diagram dibawah ini :



Gambar 3.1. Diagram Alir kegiatan

Pelaksanaan program KKS pengabdian ini menggunakan volume pekerjaan yang dihitung dalam bentuk jam kerja efektif mahasiswa (JKEM) sebesar 450 jam selama dua bulan. Rata-rata jam kerja efektif mahasiswa (JKEM) per hari adalah 10 jam seperti ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.1. Volume Jam Kerjaa Efektif Mahasiswa (JKEM) KKS

No	Uraian Pekerjaan	Program	JKEM rata-rata (y)	Jumlah Mahasiswa (n)	JKEM Total (n.y)
1	Observasi ke Sekolah Dasar di Kecamatan Tolangohula	Penyatuan jadwal dengan pihak sekolah	140	10	1400
2	Kegiatan inti	Penyuluhan Pelatihan Tanya Jawab	210	20	4200
Total			350	30	5600

3.3 Rencana Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program ini akan ditentukan oleh pola kinerja mahasiswa dalam pelaksanaan kegiatan KKS Pengabdian. Penempatan mahasiswa pada semua program kegiatan adalah dalam rangka memetakan potensi dan masalah yang mungkin muncul serta solusi dan alternatifnya.

3.4 Tim Pelaksana Program KKS Pengabdian

Pelaksana KKS Pengabdian ini akan dilakukan secara kolaborasi antara dosen dan mahasiswa. Adapun dosen pelaksana KKS pengabdian ini dapat dilihat pada Tabel 2 dan biodata selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 3.

Tabel 3.2. Tim Pelaksana Program di Lapangan

No	Nama	Jabatan	Instansi
1.	Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd.	Ketua Tim	Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo
2.	Dr. Yusuf Djafar, M.Pd.	Anggota	Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo

BAB IV

KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Dalam upaya untuk mencapai hasil kegiatan yang diinginkan, maka dibutuhkan kemampuan Perguruan Tinggi, dalam hal ini Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Salah satu tuntutan dari Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah setiap dosen diwajibkan untuk melaksanakan pengabdian pada masyarakat (PPM). Oleh karena itu, dalam 5 tahun terakhir trend pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen Universitas Negeri Gorontalo (UNG) mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah proposal dosen yang lolos pada hibah Dikti terus meningkat, baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Di sisi lain, jumlah pengabdian dosen yang dibiayai melalui dana PNBP cenderung menurun. Untuk itu, sebagai upaya merangsang minat para dosen untuk melaksanakan pengabdian, pihak lembaga memberi bantuan biaya pengabdian melalui dana PNBP UNG.
2. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Gorontalo (UNG) merupakan salah satu lembaga yang melaksanakan tugas-tugas pengabdian masyarakat. Diantara kegiatan pengabdian yang dilaksanakan adalah Kuliah Kerja Sibermas (KKS) yang dulu namanya Kuliah Kerja Nyata (KKN), program ini sebagai salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk menyelesaikan pendidikan pada strata satu (S1) dengan jumlah 4 SKS,. Implementasi program KKS di lapangan sebelumnya dilaksanakan secara mandiri atau belum terkait dengan program kegiatan pengabdian lainnya. Pada tahun 2013, format program KKS ditingkatkan menjadi KKS berbasis keilmuan, yang difokuskan pada implementasi program-program keilmuan dalam rangka pemberdayaan masyarakat. Memasuki tahun 2015, implementasi program KKS telah diintegrasikan dengan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh para dosen, yang dinamakan KKS Pengabdian. Program pemberdayaan masyarakat melalui KKS Pengabdian dimaksud berdampak pada adanya pelibatan mahasiswa pada kegiatan pengabdian masyarakat sekaligus dinilai sebagai

pelaksanaan KKS. Berbagai langkah maju pengabdian masyarakat melalui program KKS difokuskan pada pemberdayaan masyarakat melalui implementasi keilmuan oleh dosen dan mahasiswa. Disamping program KKS pengabdian yang dilaksanakan melalui sumber daya PNBPU-UNG, Program KKS lainnya yang dilaksanakan adalah program KKN-PPM, dimana setiap tahunnya terdapat kegiatan yang dilaksanakan. Program ini didanai oleh DP2M Dikti yang melibatkan Dosen dan Mahasiswa dalam upaya pemberdayaan masyarakat. Disamping kedua sumber dana diatas, LPPM-UNG juga melaksanakan kerja sama untuk kegiatan pengabdian masyarakat dengan instansi lain, seperti Pertamina dengan menggunakan dana CSR, Pemerintah Daerah menyangkut transfer teknologi hasil penelitian yang dilaksanakan menjadi pengabdian masyarakat. Kegiatan pengabdian lainnya dilaksanakan dalam bentuk sertifikasi bagi pelaksana program pemberdayaan masyarakat di wilayah Provinsi Gorontalo yang dinamakan TUK (Tempat Uji Kompetensi). Program ini dilaksanakan untuk mensertifikasi para pendamping masyarakat yang mengelola dana PNPM Mandiri yang tersebar di Provinsi Gorontalo, sehingga dapat melaksanakan tugas pendampingan dengan efektif.

3. Pada tahun 2016 bentuk bantuan pengabdian masyarakat melalui PNBPU UNG dikemas dalam model paket pengabdian yang mengintegrasikan antara pengabdian dosen dengan kegiatan Kuliah Kerja Sibermas (KKS) atau disebut KKS Pengabdian, sehingga diharapkan memperoleh produk yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Sasaran dan target dalam pelaksanaan KKS Pengabdian yang menggunakan dana PNBPU UNG ini adalah berupa program penerapan Ipteks yang difokuskan pada penerapan hasil-hasil Ipteks perguruan tinggi untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman ipteks masyarakat. Program ini dilaksanakan dalam bentuk pendidikan, pelatihan, dan pelayanan masyarakat, serta kajian tindak dari ipteks yang dihasilkan perguruan tinggi. Khalayak sasarannya adalah masyarakat luas, baik perorangan, kelompok, komunitas maupun lembaga, di perkotaan atau perdesaan. Kegiatan KKS Pengabdian merupakan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra melalui pendekatan secara terpadu,

melibatkan berbagai disiplin ilmu, baik serumpun maupun tidak. Program KKS Pengabdian Tahun 2016 menghasilkan luaran yang terukur, bermakna, dan berkelanjutan bagi kelompok masyarakat atau kelompok pengusaha mikro. Kegiatan KKS Pengabdian Tahun 2016 dilakukan di perkotaan maupun di perdesaan dari berbagai bidang ilmu, teknologi, dan seni sesuai kebutuhan mitra sasarannya.

4. Bentuk kegiatan pengabdian pada masyarakat yang diusulkan melalui skim KKS Pengabdian diharapkan menjadi satu media untuk mentransfer inovasi iptek secara konkrit, dan merubah paradigma dari tradisional menjadi modern di tingkat masyarakat. Adapun tim ahli/pakar yang akan terkait langsung dengan kegiatan ini adalah terdiri : 1) tim dosen pengabdian masyarakat yang memiliki spesifikasi manajemen, 2) personil teknis dari Dinas Pendidikan Kecamatan Tolangohula. Personil ini merupakan tenaga pendukung dalam program yang akan dijalankan. Dengan demikian diharapkan dapat mewujudkan peningkatan kreatifitas guru dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar di sekolah.

BAB V
HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint bagi guru-guru Sekolah Dasar se-Kecamatan Tolangohula telah dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 3 November 2017. Kegiatan tersebut telah dilaksanakan di aula Kantor Cabang Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kecamatan Tolangohula Kabupaten Gorontalo.

Kegiatan ini telah diikuti oleh 48 orang guru maupun operator sekolah yang berasal dari 16 SD yang terdapat di kecamatan Tolangohula. Kegiatan ini telah dilaksanakan dalam bentuk workshop pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint. Jadwal kegiatan terdapat pada Tabel 5.1. berikut.

Tabel 5.1. Jadwal Kegiatan

No	Waktu	Agenda Kegiatan	Penanggung Jawab
1	08.00 – 08.30	Registrasi Peserta	Panitia
2	08.31 – 09.00	Pembukaan	Panitia / Kepala Cabang Dinas Pend. Kec. Tolangohula
3	09.01 – 10.15	Materi 1. Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD	Prof. Dr. Abd. Haris PanaI, M.Pd
4	10.16 – 11.30	Materi 2. Media Pembelajaran Berbasis ICT	Dr. Isnanto, S.Pd, M.Ed.
5	11.31 – 12.30	Ishoma	Panitia
6	12.31 – 15.30	Materi 3. Praktek Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Berbasis Powerpoint	Samsi Pomalingo, S.Ag, M.A.
7	15.31 – 16.00	Penutup	Panitia

Sebelum kegiatan praktek pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint, kegiatan diawali dengan materi pendahuluan yaitu Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD dan Media Pembelajaran Berbasis ICT. Kegiatan penyajian materi dan diskusi tersebut telah dilaksanakan dengan tujuan menyegarkan kembali pengetahuan guru tentang urgensi media dalam pembelajaran. Disamping itu, perkembangan teknologi menuntut kreatifitas guru dalam memanfaatkannya, diantaranya untuk menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya.

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Workshop pembuatan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint telah dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu pembuatan slide powerpoint, perekaman video dan pembuatan video. Masing-masing kegiatan ini dilakukan dengan mempraktekan secara langsung melalui komputer atau laptop peserta.

Tahap pertama diajarkan cara membuat powerpoint, pada kegiatan ini setia peserta disuruh membuat minimal 5 slide Powerpoint materi yang diajarkan masing-masing guru. Tahapan dalam pembuatan slide adalah 1) membuat halaman baru; 2) membuat design; 3) memberikan animasi dan 4) menyimpan slide.

Tahap kedua merupakan tahapan perekaman video dimana setiap guru diberikan headshet yang digunakan untuk merekam kegiatan guru mengajar. Tahapan dalam perekaman video adalah 1) membuka file powerpoint; 2) mengaktifkan sound recorder; 3) mengaktifkan camera recorder; dan 4) merekam.

Tahap ketiga merupakan tahap akhir dimana kegiatan yang telah direkam tadi dibuat menjadi sebuah video sesuai dengan jenis output yang diinginkan seperti CD, DVD, IPod dan HD. Selain itu video ini bisa langsung diinput ke Youtube, Web dan Internet.

Praktek pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint dilakukan dengan bantuan instruktur dibantu mahasiswa pelaksana KKS Pengabdian. Hasil penyajian materi, diskusi dan praktek yang telah dilakukan dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Secara umum kegiatan berlangsung dengan sangat baik. Guru-guru sangat antusias dan bersungguh-sungguh mengikuti tahapan demi tahapan sajian materi pelatihan yang disajikan oleh narasumber. Peserta aktif membuat powerpoint dan kemudian melanjutkan kembali dengan merekam video dengan bantuan aplikasi camtasia studio. Tidak sedikit peserta yang bertanya. Hal ini menunjukkan bahwa peserta ingin sukses dalam membuat produknya.
- b. Para peserta kegiatan menyatakan bahwa kegiatan tersebut merupakan hal baru dan bisa menambah pengetahuan mereka. Hal ini ditunjukkan dengan konsistensi jumlah peserta sejak awal dibukanya kegiatan sampai dengan ditutup, yaitu sejak pukul 08.00 – 17.00 wita.
- c. Pada akhir kegiatan workshop, beberapa peserta berhasil memaparkan produk video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint yang telah mereka buat selama workshop. Peserta dengan perasaan puas mampu menghasilkan produk sendiri dan dengan begitu percaya diri dalam mempresentasikan produk yang telah dihasilkan sendiri.
- d. Kepala Cabang Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kecamatan Tolangohula sangat berterima kasih dan turut serta ikut dalam workshop sampai kegiatan berakhir. Kegiatan ini diharapkan menjadi suatu kegiatan yang berkesinambungan dalam peningkatan profesioanisme guru dan dianggap sebagai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi bagi guru-guru terutama di daerah-daerah pelosok.

5.2. Pembahasan

Perkembangan pendidikan di Indonesia telah memasuki babak baru dimana berbagai macam teknologi telah dikembangkan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Teknologi yang digunakan tersebut merupakan modifikasi dari teknologi yang telah ada atau merupakan penemuan terbaru. Upaya tersebut merupakan terobosan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar disekolah.

Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis TI memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan. Media pembelajaran berbasis TI dapat berupa internet, intranet, mobile phone, dan CD Room/Flash Disk.

Upaya yang dilakukan selama ini hanya menggunakan guru sebagai pemain utama di dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai upaya yang dilakukan sudah menunjukkan hasil yang baik namun belum memberikan nilai maksimal. Oleh karena itu berbagai macam cara digunakan mulai dari perubahan kurikulum, metode pembelajaran, sekolah alam dan teknologi pembelajaran dengan sistem *e-learning*.

Sistem pembelajaran *e-learning* merupakan teknologi pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi sebagai media utama yang didukung dengan berbagai macam aplikasi (*software*) untuk membuat sebuah sistem pembelajaran. Sistem ini harus didukung oleh empat komponen utama yaitu sistem operasi, *software*, *hardware* dan Internet.

Video pembelajaran merupakan salah satu produk sistem pembelajaran *e-learning*. 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.

Sehingga dengan demikian, video pembelajaran diharapkan mampu menjalankan fungsinya sebagai media pembelajaran, diantaranya: 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga; 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja; 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; dan 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain itu beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan di atas, masih terdapat beberapa manfaat praktis. Manfaat praktis media pembelajaran tersebut adalah 1) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret; 2) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu; 3) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia; 4) Media dapat menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas; dan 5) Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.

Hasil pengamatan selama kegiatan workshop, terdapat perbedaan kemampuan yang dimiliki oleh peserta dalam hal ini guru-guru sekolah dasar. Perbedaan mendasar ditunjukkan berkaitan dengan keterampilan mengoperasikan komputer (laptop). Sebagian peserta telah mahir dan lancar dalam mengoperasikan laptop. Istilah-istilah dalam software juga tidak asing bagi mereka, Dengan demikian peserta tersebut mampu dan lancar dalam menyimak dan mengaplikasikan instruksi dari narasumber. Tetapi, sebagian peserta juga masih kurang terampil dalam mengoperasikan komputer atau laptop. Hal ini merupakan tantangan dalam pelatihan yang dilaksanakan.

Perbedaan pengalaman mengajar, tingkat pendidikan dan usia merupakan factor-faktor yang mempengaruhi keterampilan menggunakan komputer atau laptop. Untuk mengantisipasi hal tersebut, narasumber menggunakan metode tutor

sebayu, yaitu dengan meminta bantuan para peserta yang telah mahir untuk membantu peserta lainnya. Di samping itu, kehadiran mahasiswa KKS Pengabdian juga sangat membantu berjalannya kegiatan, diantaranya pada saat menginstal aplikasi camtasia studio di laptop peserta, mengaktifkan video cam di laptop dan hal-hal teknis lainnya.

Peserta juga meminta penjelasan instruktur diawali dengan pembuatan powerpoint sederhana. Peserta merasakan hal tersebut sebagai suatu kebutuhan yang mendasar. Dengan antusiasme peserta membuat kegiatan berlangsung aktif dan hikmat. Hingga kegiatan berakhir pukul 17.00 wita.

Tetapi secara umum, kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint yang telah dilaksanakan telah mampu meningkatkan pemahaman, peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran, khususnya pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint.

Guru-guru mengetahui, bahwa media pembelajaran bukan sebatas alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Perkembangan teknologi menuntut peningkatan keterampilan guru dalam pemanfaatannya, diantaranya dengan workshop pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint.

Kegiatan ini diharapkan dapat dirasakan manfaatnya dalam dunia pendidikan, khususnya pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Sehingga kegiatan ini betul-betul dapat dirasakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan terhadap kegiatan workshop pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia Studio berbasis powerpoint bagi guru-guru SD di Kecamatan Tolangohula, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Kegiatan ini telah mampu meningkatkan pengetahuan guru tentang urgensi media pembelajaran serta perkembangan bentuk-bentuk media pembelajaran khususnya berkaitan dengan perkembangan teknologi.
- b. Kegiatan ini telah mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer atau laptop diantaranya dalam memuat media powerpoint dan mengkombinasikannya dengan aplikasi camtasia studio.

6.2. Saran

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yaitu:

- a. Guru-guru sekolah dasar perlu meningkatkan kemampuannya dalam mengoperasikan komputer. Hal ini sangat berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
- b. Perlu dilakukan kegiatan pelatihan yang intensif dan berkesinambungan dalam membina keterampilan guru terutama di pelosok-pelosok daerah dalam rangka peningkatan kualitas guru dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.
- c. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan diharapkan dapat memberikan perhatian khusus dalam peningkatan profesionalisme guru dengan melibatkan pihak-pihak terkait seperti LPTK maupun LPMP secara kolaboratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Indrawati, 2009. Pengelolaan Pelatihan PCT, DCT, dan Guru Pemandu di KKG/MGMP Program Bermutu: Panduan. Jakarta: Depdiknas, Dirjen PMPTK.
- Musfiqqon. 2012, Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Prestasi Pustaka, Jakarta
- Uno, Hamzah B. 2012. Asseesment Pembelajaran. Bumi Aksara, Jakarta
- Sadiman, dkk .2010. Media Pendidikan, Rajawali Press. Jakarta
- Tim Penyusun. 2015. Panduan Pelaksanaan Kuliah Kerja Sibermas Pengabdian (KKS Pengabdian). Gorontalo: Lembaga Pengabdian Masyarakat, Universitas Negeri Gorontalo.

Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan



Kantor Cabang Dinas Pendidikan Kecamatan Tolangohula



Koordinasi dengan Kepala Cabang Dinas Pendidikan Kecamatan Tolangohula
Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan inti KKS Pengabdian



Berkoordinasi dengan Kepala Cabang Dinas Pendidikan Kec. Tolangohula mengenai persiapan kegiatan inti berkaitan dengan peserta dan tempat pelaksanaan



Mempersiapkan aula Kantor Cabang Dinas Pendidikan Kec. Tolangohula



Pembukaan kegiatan Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Berbasis Powerpoint Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar oleh Kepala Cabang Dinas Pendidikan Kec. Tolangohula



Pembukaan kegiatan Inti oleh Kepala Cabang Dinas Pendidikan Kec. Tolangohula



Peserta Kegiatan Inti terdiri dari perwakilan 16 sekolah yang ada di Kec. Tolangohula



Pemberian Materi I oleh Prof. Dr. Abd. Haris Panal, M.Pd



Pemberian materi II oleh Dr. Isnanto, M.Ed.



Pemberian Materi III oleh Samsi Pomalingo, S.Ag, MA.



Salah seorang guru sedang mensimulasikan video pembelajaran yang dihasilkannya



Foto Bersama Kepala Cabang Dinas Pendidikan Kec. Tolangohula, dan Peserta pada penutupan kegiatan inti.



Mahasiswa KKS sebagai Panitia Kegiatan Inti sedang makan bersama di sela-sela kegiatan



Bersama Mahasiswa KKS Desa Sukamakmur



Draft sertifikat peserta



Penandatanganan sertifikat oleh Bapak Kacabdin Dikbud Kec. Kota Selatan

Lampiran 2. Daftar Hadir Kegiatan



PANITIA PELAKSANA KEGIATAN PELATIHAN DAN PORSENI
MAHASISWA PROGRAM KULIAH KERJA SIBERMAS (KKS)
LEMBAGA PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LP2M)
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
Jln. Jendral Sudirman NO. 66 Kota Gorontalo

DAFTAR HADIR TAMU UNDANGAN

Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia
Studio Berbasis Powerpoint Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar
di Desa Sukamakmur Kecamatan Tolangohula Kabupaten Gorontalo
Tolangohula, 3 November 2017

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Prof. Dr. Abd. Haris PanaI, M.Pd	Pemateri	1
2	Dr. Isnanto, S.Pd, M.Ed.	Pemateri	2
3	Samsi Pomalingo, S.Ag	Pemateri	3
4	Rony Rauf, S.E	Kepala Desa Sukamakmur	4
5	Arifin Taludio, S.Pd	KCD Tolangohula	5

Dosen Pembimbing

Gamar Abdullah, S.Si, M.Pd
NIP. 19821225 200812 2 003

Ketua Panitia

Zulkifli Safii
NIM.151414019



PANITIA PELAKSANA KEGIATAN PELATIHAN
MAHASISWA PROGRAM KULIAH KERJA SIBERMAS (KKS)
LEMBAGA PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LP2M)
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
Jln. Jendral Sudirman NO. 66 Kota Gorontalo

DAFTAR HADIR PESERTA

Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Berbasis
Powerpoint Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar

di Desa Sukamakmur Kecamatan Tolangohula Kabupaten Gorontalo

Tolangohula, 3 November 2017

No	Nama	Asal Sekolah	Tanda Tangan
1	UMAR BOTUTHE	SDN 11 TOLANGOHULA	[Signature]
2	IBRAHIM A. ARIF	SDN 2	2 [Signature]
3	WISNA K. HARI S. KM	SDN 10 TOLANGOHULA	3 [Signature]
4	EMONG T. SUWASTO S. Pd	SDN 15 TOLANGOHULA	4 [Signature]
5	IMELDA HARDU	SDN 5 TOLANGOHULA	5 [Signature]
6	TITIST ISMAIL S. Pd	"	6 [Signature]
7	Hartini Hanapi S. pd	SDN 3 Tolangohula	7 [Signature]
8	Firasacki Pakarga S. pd	SDN 3 Tolangohula	8 [Signature]
9	Isa Hassan S. pd	SDN 1 TOLANGOHULA	9 [Signature]
10	SALMA LAJH. S. pd	SDN 12 TOLANGOHULA	10 [Signature]
11	Harliyosi. Supardi S. pd	SDN 14 TOLANGOHULA	11 [Signature]
12	REFLY PRAGA S. pd	SDN 9 TOLANGOHULA	12 [Signature]
13	SATRUM N. DETU	SDN 10 TOL.	13 [Signature]
14	Asni Akula c. pd	SIMP MUH. 2 Tol	14 [Signature]
15	Supatri M. Bone S. pd	SIMPAN 9 SAPPOL	15 [Signature]
16	SUKELI ANA KASIA S. Pd	SDN 14 TOLANGOHULA	16 [Signature]
17	Yurhan. Pidan Ana Pd	SDN 13 TOLANGOHULA	17 [Signature]
18	FIEJIE RUM PENABESS	SDN 15 TOL	18 [Signature]
19	SUMMA AHMAD	SDN 7 TOLANGOHULA	19 [Signature]
20	SUGANTI M. KALE S. pd. 1	SDN 14 TOLANGOHULA	20 [Signature]
21	YULIANI S. Pd	SDN 13 TOLANGOHULA	21 [Signature]



PANITIA PELAKSANA KEGIATAN PELATIHAN
MAHASISWA PROGRAM KULIAH KERJA SIBERMAS (KKS)
LEMBAGA PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LP2M)
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
Jln. Jendral Sudirman NO. 66 Kota Gorontalo

• 22	Salwa Muda S.pd	SDN 3 Tolongohuk	22	Jr
• 23	Ritawati Inohume S.pd	SDN 3 Tolongohuk	23	Jr
• 24	RAHMAYATI, JAPU S.pd	SDN 10 Tolongohuk	24	Ab.
• 25	ATIE A SAPALI S.pd	SDN 4 Tolongohuk	25	Ab.
• 26	Lingun Mukmin, S.pd	SDN 6 Tolongohuk	26	Jr
• 27	Sriningsih Purwanto, S.Pd	"	27	Jr
• 28	Yanti Dewi Korpas S.Pd	SDN 1 Tolongohuk	28	Jr
• 29	SISKAWATI IDRIS S.pd	SMPN 2 TOL	29	Jr
• 30	Ngadino Wahid S.Pd	SDN 11 TOL	30	Jr
• 31	RAMLI L. WADIPULU S.Pd	SDN 12 TOL	31	Jr
• 32	HAPISA NANI GANI S.Pd	SDN 2 TOL	32	Jr
• 33	SALMA HARUN S.pd	SDN 16 TOL	33	Jr
• 34	ASRIN TANE S.Pd	SDN 16 TOL	34	Jr
• 35	RAMLAH D. ALCHUBA S.Pd	SDN 8 TOL	35	Jr
• 36	Romli B. Sidi S.pd	SMPN 2 TOL	36	Jr
• 37	Suwirna Abdullah S.pd	SDN 7 TOL	37	Jr
• 38	Komarlah Suwito S.pd	SDN 7 TOL	38	Jr
• 39	Salimah Laidinga S.pd	SDN 10 TOL	39	Jr
• 40	KRUSTIATI MUHAMMAD S.Pd	SDN 11 TOL	40	Jr
• 41	HASTI IBRAHIM, S.Pd	SDN 0 TOL	41	Jr
• 42	RAMLIL K. HADI, S.Pd	"	42	Jr
• 43	Movidha Umar, S.Pd	SDN 11 TOL	43	Jr
• 44	FITRI PRAMEYA A.Md	SMP 5 TOL	44	Jr
• 45	Wahyu K. P.	"	45	Jr
• 46	ABDUL KADIR MOWARIP S.Pd	SDN 9 TOL	46	Jr
47			47	
48			48	
49			49	



PANTIA PELAKSANAAN KEGIATAN PELATIHAN
MAHASISWA PROGRAM KULIAH KERJA SIBERMAS (KKS)
LEMBAGA PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LP2M)
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
Jln. Jendral Sudirman No. 66 Kota Gorontalo

DAFTAR HADIR PESERTA

Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio
Berkas Powerpoint Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar
Di Desa Sukamakmur Kecamatan Tolangohula Kabupaten Gorontalo

Hari/ Tanggal : Jumat, 03 November 2017

No.	Nama	Jurusan	Tanda Tangan
1.	Ishak Hajrin Hasan	Bimbingan dan Konseling	1.
2.	Dessy Kurnia Putri Damopolii	PGSD	2.
3.	Gladys Monika Hanafi	Kesehatan Masyarakat	3.
4.	Rezky Kurniawan Rahim	PGSD	4.
5.	Aditya Wirawan Makalalag	PGSD	5.
6.	Zulkifli Safii	PGSD	6.
7.	Diah Permata Sari Imba	PGSD	7.
8.	Cendy Efendy Salim	PGSD	8.
9.	Nurjana A. Yusuf	PGSD	9.
10.	Sitti R. Y. Hilumalo	PGSD	10.
11.	Mendi Andriani Putri Machmud	PGSD	11.
12.	Mutia Djanihi	Bimbingan dan Konseling	12.
13.	M. Maldini Dilapanga	Bimbingan dan Konseling	13.
14.	Rizky Abas	Bimbingan dan Konseling	14.
15.	M. Jazkhar Saleh	Bimbingan dan Konseling	15.
16.	Megawaty Kasim	PG PAUD	16.
17.	Isfan I. Hula	PG PAUD	17.
18.	Zuriati Mglelepo	PG PAUD	18.
19.	Yusrianti DJ. Misilu	Bimbingan dan Konseling	19.
20.	Dewi Lestari	PGSD	20.
21.	Fitryah Wulandari	PGSD	21.



PANITIA PELAKSANAKEGIATAN PELATIHAN
MAHASISWA PROGRAM KULIAH KERJA SIBERMAS (KKS)
LEMBAGA PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (LP2M)
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
Jln. Jendral Sudirman NO. 66 Kota Gorontalo

50			50
51			51
52			52
53			53
54			54
55			55
56			56
57			57
58			58
59			59
60			60
61			61
62			62
63			63
64			64
65			65
66			66
67			67
68			68
69			69
70			70

Dosen Pembimbing

Ketua Panitia

Gamar Abdullah, S.Si, M.Pd
NIP. 19821225 200812 2 003

Zulkifli Safii
NIM.151414019

PEMBUATAN VIDEO MATERI AJAR DENGAN CAMTASIA

CAMTASIA

Camtasia adalah software (perangkat lunak) yang dikembangkan oleh TechSmith Cooperation. Camtasia ini sendiri digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop komputer. Software ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan elearning.

NAVIGASI UTAMA DALAM CAMTASIA

Dalam software ini terdapat empat navigasi utama yang perlu kita pahami agar kita dapat menggunakan dan memahami software ini, navigasi utama tersebut adalah :

Record (berfungsi untuk merekam aktivitas atau kegiatan pada desktop computer)

Edit (berfungsi untuk mengedit hasil rekaman yang sebelumnya telah direkam pada desktop computer)

Produce (berfungsi untuk memproduksi hasil rekaman yang telah di record serta di edit sebelumnya)

Share (berfungsi sebagai finishing atau hasil akhir dari ketiga poin diatas, kita bisa share hasil record yang telah dibuat ke dalam bentuk CD, DVD, MPEG4, IPOD, IPON, atau menyimpannya kedalam blog atau web yang kita punya)

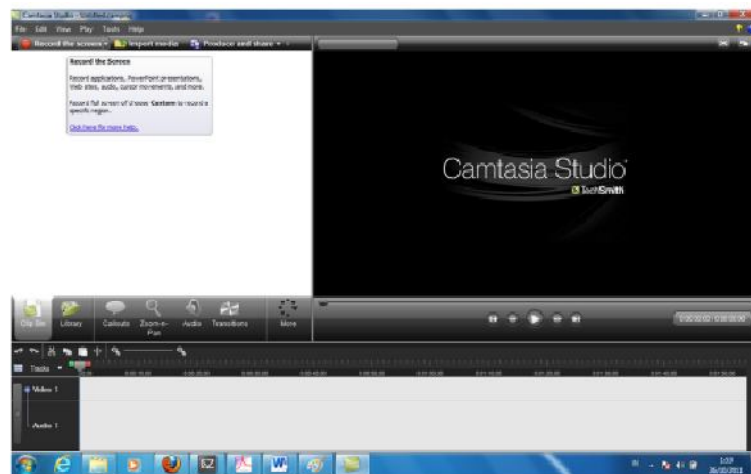
RECORD THE SCREEN MENU

Camtasia dapat merekam screen yang ada pada desktop, ini berfungsi apabila kita akan membuat suatu video tutorial yang bahan-bahan utamanya terdapat pada desktop komputer. Kita bisa merekam kegiatan browsing kita diinternet untuk kemudian kita jadikan video tutorial. Kita juga bisa merekam program atau aplikasi lain yang ada dikomputer kita.

klik 2x icon camtasia telah ada pada desktop



Pilih menu Record the Screen



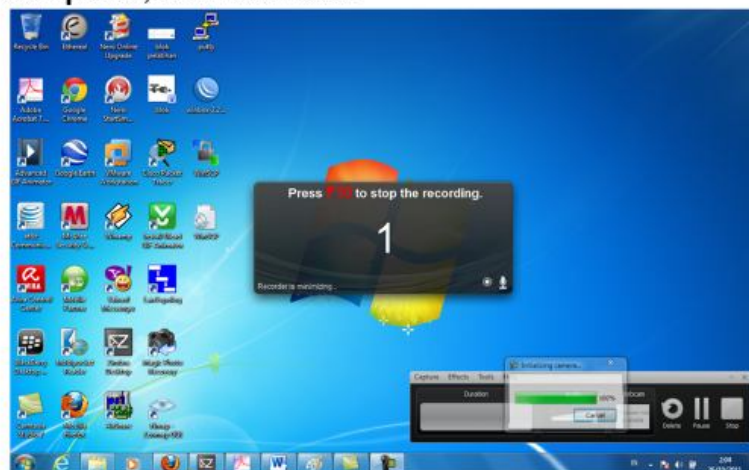
Terdapat lima bagian icon, yaitu full screen icon, costum screen, kamera, dan audio, dan record



Kita bisa mengatur ukuran screen sesuai dengan kebutuhan kita



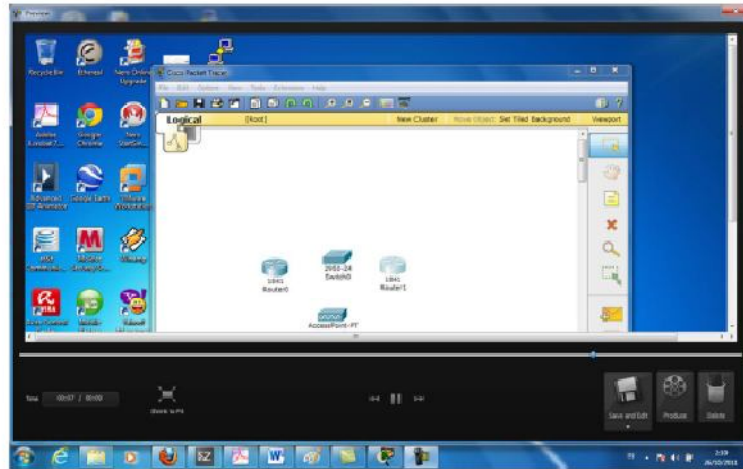
Apabila kita akan menambahkan suara (audio) dan kamera pastikan microphone dan web cam kita telah terhubung dengan komputer, klik icon Rec



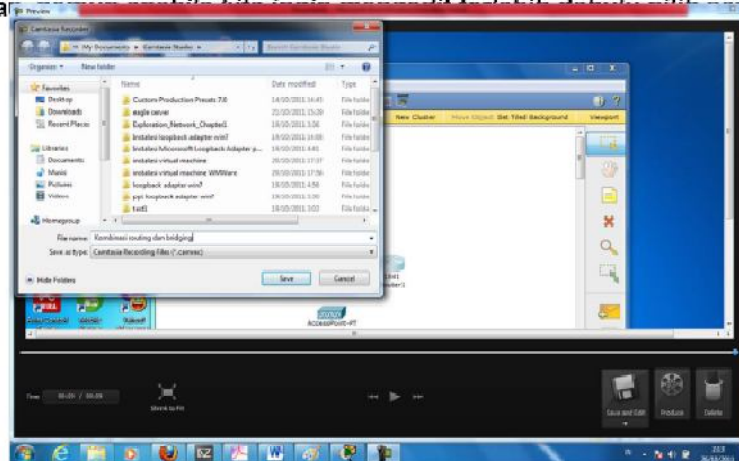
Camtasia akan mulai merekam seluruh aktifitas pada komputer kita



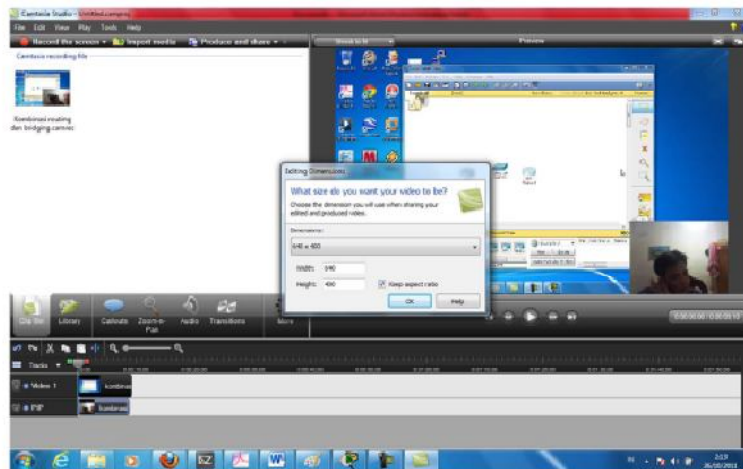
Langkah selanjutnya adalah mulai merekam, apabila telah selesai klik stop



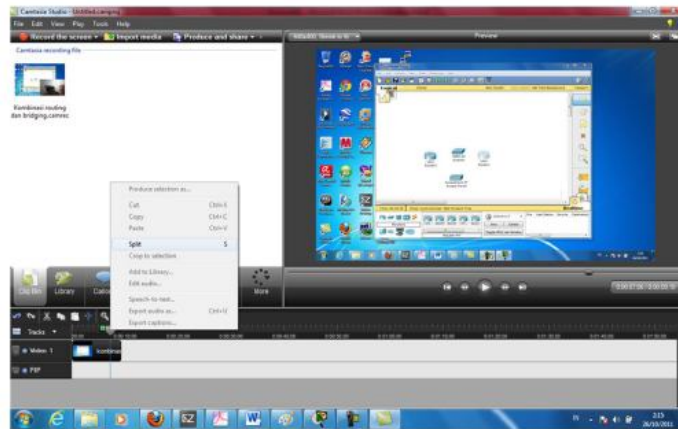
Jika kita telah yakin dengan hasil rekaman kita dan tidak ada yang perlu diedit, klik produce dan maka rekaman kita langsung diproduksi tanpa proses editing, kita juga bisa mendelete project apabila dirasa kurang memuaskan and edit



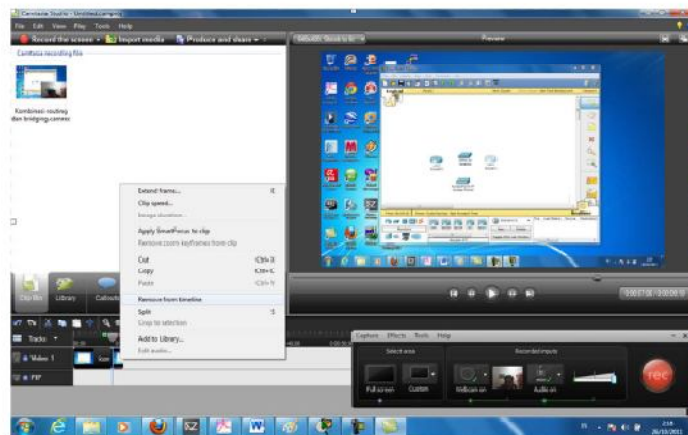
Pilih Dimensi yang kita inginkan



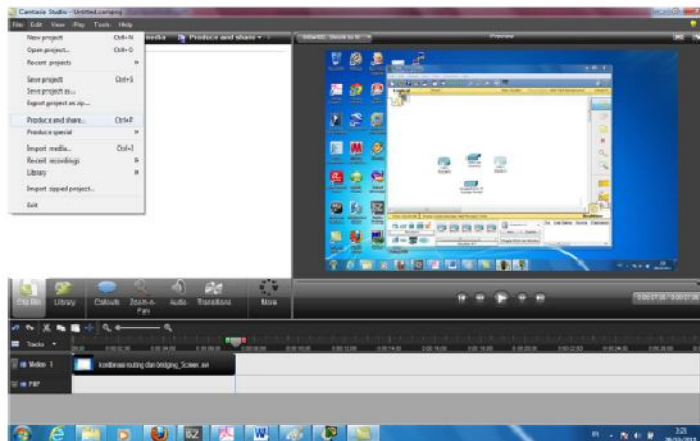
Untuk memotong video terhadap bagian yang tidak kita inginkan gerakan cursor track pada bagian yang ingin dibuang klik kanan dan pilih split



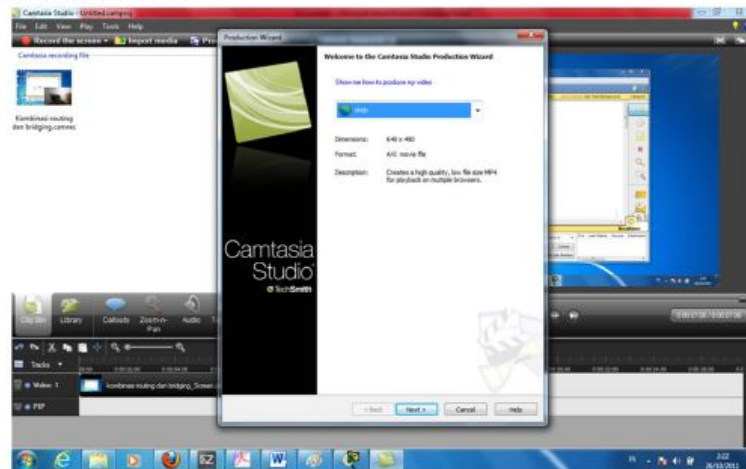
Klik kanan bagian video yang ingin dibuang dan pilih Remove from timeline



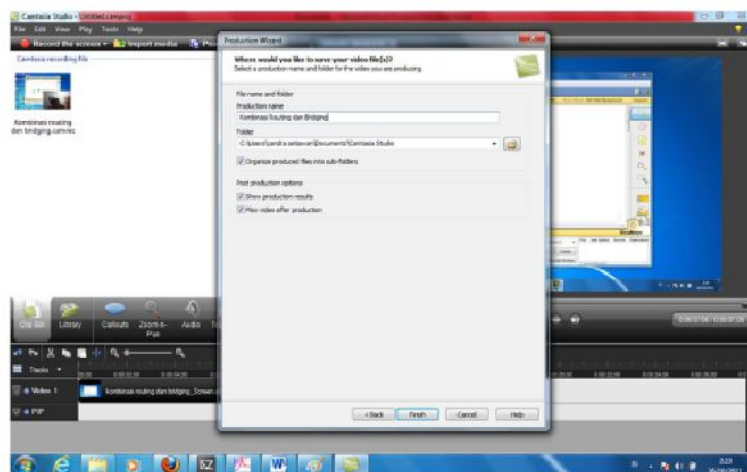
Apabila video telah selesai kita edit maka langkah selanjutnya adalah memproduksi video. Pilih menu produce and share.



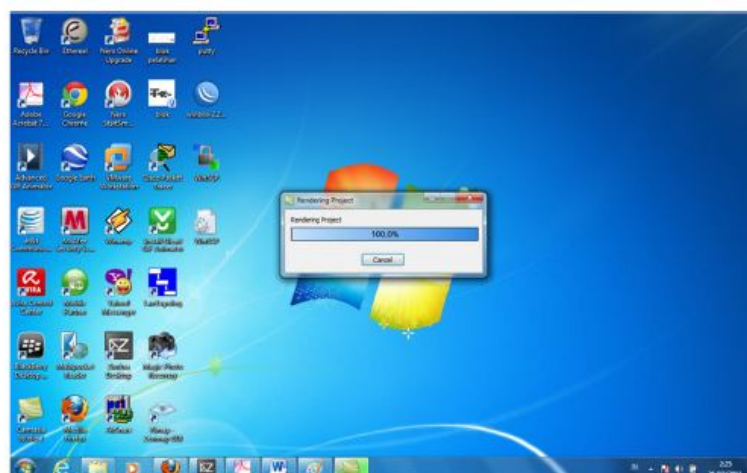
Pilih jenis produksi apa yang kita inginkan, namun lebih baik kita pilih web karena produksi lainnya bisa disetting nanti. Kemudian pilih next.



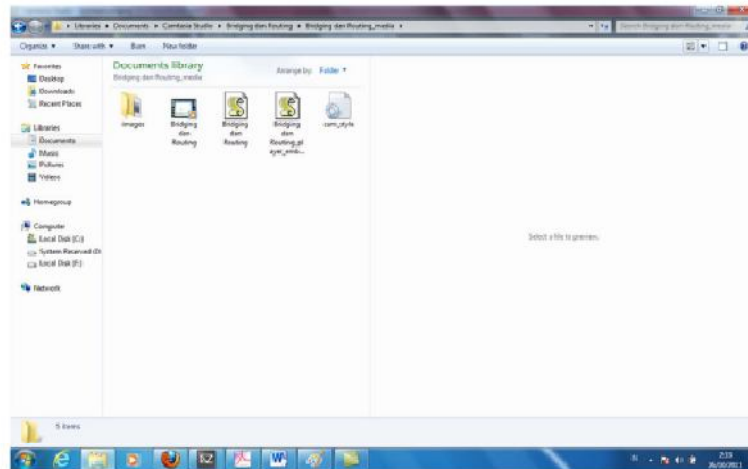
Beri nama hasil rekaman kita, kemudian pilih next dan finish



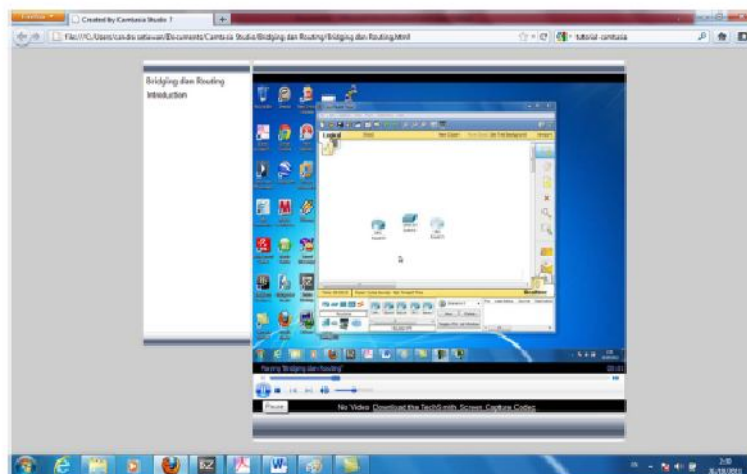
Camtasia akan memulai proses rendering seperti gambar dibawah ini.



Untuk melihat hasilnya kita buka folder Camtasia studio yang ada pada document maka hasilnya akan seperti pada gambar dibawah ini.



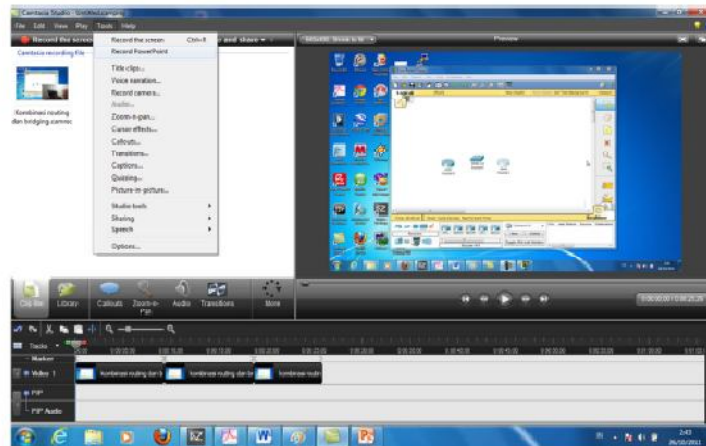
Apabila sudah 100% maka kita telah berhasil membuat video tutorial.



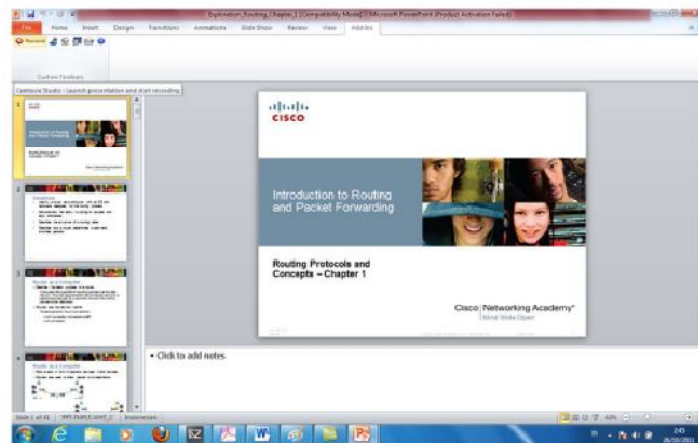
RECORD POWER POINT

Selanjutnya yaitu membuat video presentasi menggunakan PowerPoint dan tentunya dengan menggunakan Camtasia.

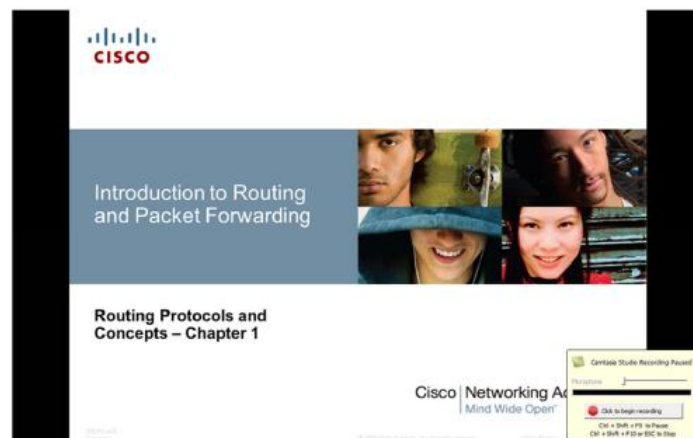
Klik Tools pilih Record PowerPoint



Maka otomatis akan membuka power point, pilih slide yang akan kita buat video, klik menu add ins dan klik record



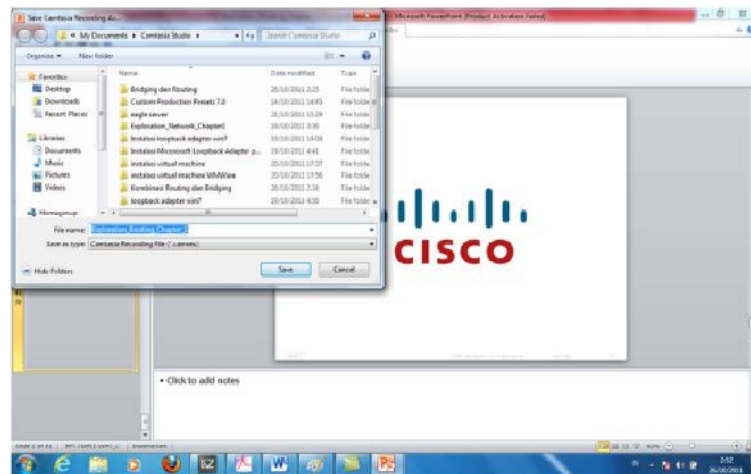
Klik Begin untuk memulai merekam slide power point, atur kecepatan perpindahan halaman sesuai dengan keinginan kita



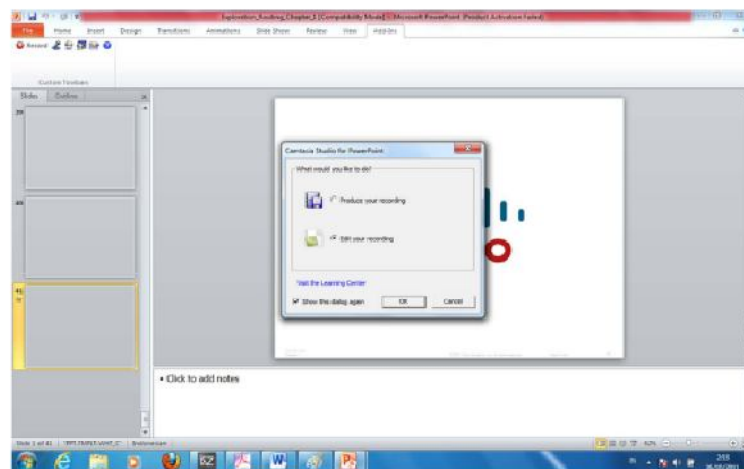
Pada saat slide telah selesai kita presentasikan maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini, pilih stop



Simpan dan beri nama

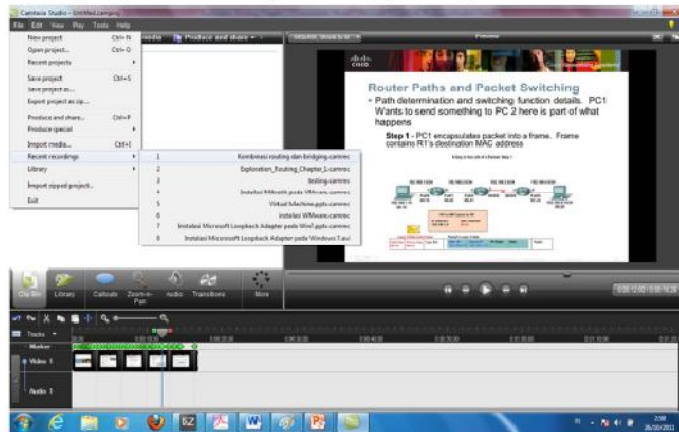


Pilih edit, Langkah selanjutnya sama dengan langkah-langkah edit video seperti yang sudah dijelaskan diatas

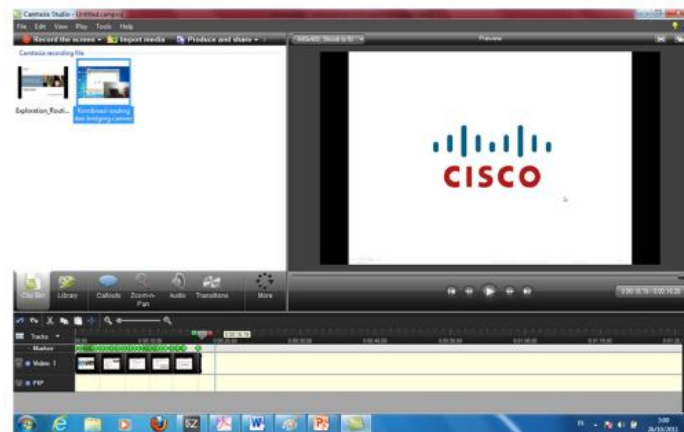


MENGGABUNGKAN DUA VIDEO ATAU LEBIH

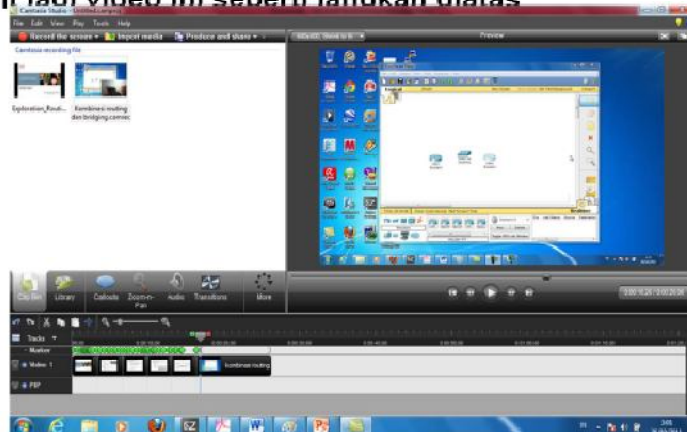
Pada File pilih Recent Recordings, dan pilih project yang pernah kita simpan dan ingin kita gabungkan



Klik and drag file tersebut ke bagian track video pada bagian yang kosong

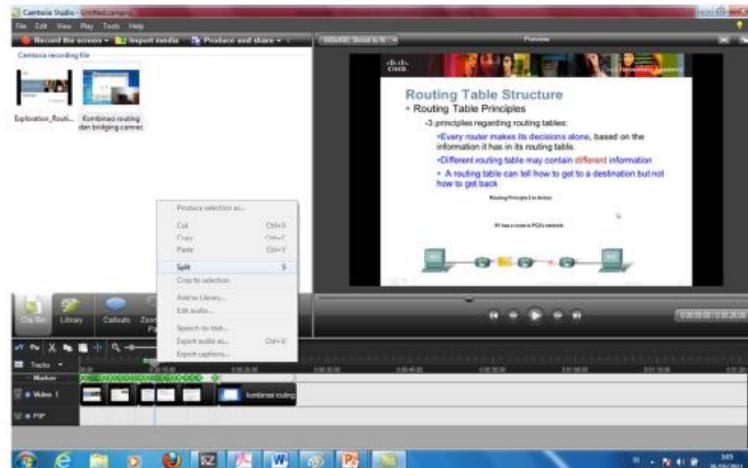


Maka kedua video sudah menjadi satu track, pilih produce and share jika ingin langsung diproduksi atau kita bisa mengedit lagi video ini seperti langkah diatas



MENYISIPKAN VIDEO DITENGAH-TENGAH TRACK

Arahkan cursor pada bagian track yang ingin di disisipkan,
klik kanan dan pilih split



kemudian klik dan drag video yang ingin kita sisipkan ke
bagian track yang sudah di-split

