

LAPORAN
PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT (PKM)



**PKM PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DARING TERHADAP
GURU-GURU DI SMK MUHAMMADIYAH 02 TANGERANG SELATAN**

Oleh :

Nunik Pratiwi, S.T., M.Kom. (0302069105/Ketua)
Rosalina, S.T., M.T. (0304017001/Anggota)
Estu Sinduningrum, S.T., M.T. (0314098403/Anggota)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
2021

LAPORAN
PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT (PKM)



**PKM PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DARING TERHADAP
GURU-GURU DI SMK MUHAMMADIYAH 02 TANGERANG SELATAN**

Oleh :

Nunik Pratiwi, S.T., M.Kom. (0302069105/Ketua)
Rosalina, S.T., M.T. (0304017001/Anggota)
Estu Sinduningrum, S.T., M.T. (0314098403/Anggota)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
2021

HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT

1. Judul : PKM Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring Terhadap Guru-Guru di SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan.
2. Mitra Program PKM : SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan.
3. Jenis Mitra : Sekolah
4. Ketua Tim Pengusul
 - a. Nama : Nunik Pratiwi, S.T., M.Kom.
 - b. NIDN : 0302069105
 - c. Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika
 - d. Bidang Keahlian : Multimedia
 - e. Alamat Rumah /Telp/Faks/ : Jln. Benda Barat XI, Parakan RT.03/09 No.48, Kec.Pamulang, Tangerang Selatan
 - f. No Handphone : 087808760615
 - g. E-mail : npratiwi@uhamka.ac.id
5. Anggota Tim Pengusul
 - a. Jumlah Anggota : Dosen 2 orang
 - b. Nama Anggota I/bidang keahlian : Rosalina, S.T., M.T. / Kontrol Engineering
 - c. Nama Anggota II/bidang keahlian : Estu Sinduningrum, S.T., M.T. /Multimedia
 - d. Mahasiswa yang terlibat : ---- orang
6. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra (Desa / Kecamatan) : Setu
 - b. Kabupaten / Kota : Tangerang Selatan
 - c. Provinsi : Banten
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) : 26 km
 - e. Alamat Mitra/Telp/Faks : Jl.Raya Serpong, Gg Adil, Setu, kota Tangerang Selatan, Samping ITI Serpong.
7. Jangka waktu pelaksanaan : 4 Bulan
8. Biaya Total : Rp. 5.000.000,-
 - a. LPPM UHAMKA : Rp. 5.000.000.-

Mengetahui,
Ketua Prodi Informatika



Ir. Arry Avorizano, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0328056901

Jakarta, 2 April 2021
Ketua Tim Pengusul



Nunik Pratiwi, S.T., M.Kom
NIDN. 0302069105



Dekan

Dr. Sugema, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0323056403

Ketua LPPM UHAMKA

Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd
NIDN. 0029116401

SURAT PERINTAH KERJA (SPK)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
LEMBAGA PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT
Jl. Raya Bogor, KM 23 No. 99. Flyover Pasar Rebo, Jakarta Timur, 13830
Tlp. (021) 8401780, Fax. 87781809, E-mail : lppm@uhamka.ac.id Web: <https://lppm.uhamka.ac.id>

Nomor : ~~CA52~~/H.04.02/2020
Tanggal : 15 September 2020

Pada hari ini Selasa Tanggal Lima Belas September Dua Ribu Dua Puluh (15-09-2020) telah dilaksanakan kegiatan perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat antara:

1. Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd. bertindak untuk dan atas nama Ketua Lembaga Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**

2. Nunik Pratiwi M.Kom bertindak untuk dan atas nama penerima bantuan biaya pelaksanaan Pengabdian dan Pemberdayaan Pada Masyarakat yang selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

Kedua belah pihak bersama-sama telah sepakat untuk melakukan perjanjian pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat dengan ketentuan sebagai berikut :

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberikan tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA bersedia menerima tugas dari PIHAK PERTAMA untuk melaksanakan Pengabdian Pada Masyarakat dengan judul *PKM PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DARING TERHADAP GURU-GURU DI SMK MUHAMMADIYAH 02 TANGERANG SELATAN*. Kegiatan pengabdian masyarakat tersebut berisi luaran wajib dan tambahan yang telah disampaikan dalam laman simakip.uhamka.ac.id.

Pasal 2

PIHAK PERTAMA memberi bantuan biaya Pengabdian Pada Masyarakat tersebut pada pasal 1 sebesar 5.000.000(Lima Juta). Pembayaran bantuan tersebut pada ayat (1) dilakukan dua tahap, yaitu :

1. Tahap pertama sebesar Rp3.500.000 (Tiga Juta Lima Ratus Ribu Rupiah) dibayarkan setelah surat perjanjian ini ditandatangani oleh dua belah pihak.
2. Tahap kedua sebesar Rp1.500.000 (Satu Juta Lima Ratus Ribu Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat beserta luarannya kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA diwajibkan melaksanakan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat seperti tersebut pada pasal 1 dengan sungguh-sungguh dan penuh rasa tanggung jawab serta menjunjung tinggi/menjaga wibawa dan citra positif Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
2. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan Pengabdian Pada Masyarakat tersebut pada pasal 1 dalam kurun waktu 3 (Tiga) bulan terhitung sejak tanggal surat ini ditandatangani.PIHAK KEDUA wajib menyampaikan laporan, luaran wajib, dan luaran tambahan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagaimana tersebut pada pasal 1 di laman simakip.uhamka.ac.id
3. PIHAK PERTAMA akan melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan

sebagaimana disebutkan pada pasal 1.

4. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan kegiatan pengabdian pada masyarakat tersebut pada pasal 1 dalam kurun waktu 3 (tiga) bulan terhitung sejak surat perjanjian ini ditandatangani.

5. PIHAK KEDUA wajib menyampaikan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, luaran wajib, dan tambahan paling lambat tanggal 15 Desember 2020.

6. Jika PIHAK KEDUA terlambat menyerahkan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% (satu persen) setiap hari dari nilai surat perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

7. Jika PIHAK KEDUA tidak bisa melaksanakan kegiatan tersebut pada pasal 1, maka PIHAK KEDUA wajib mengembalikan seluruh biaya yang telah diberikan oleh PIHAK PERTAMA.

Pasal 4

Hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan oleh kedua belah pihak secara musyawarah.


PIHAK PERTAMA
Prof. Dr. Nani Solihati, M.Pd


Nunik Pratiwi M.Kom

Mengetahui,
Wakil Rektor II,



Dr. Zamah Sari, M.Ag

ABSTRAK

Penomona pembelajaran di sekolah saat ini terganggu dikarenakan pandemi covid-19 melanda seluruh wilayah di dunia ini, khususnya di Indonesia. Pembelajaran pada siswa yang harus diberikan di masa pertumbuhan mereka yang tidak boleh tidak harus tetap berjalan.

Proses pembelajaran di sekolah harus tetap berjalan agar kurikulum yang harus diberikan ke anak bisa tercapai, maka salah satu jalan keluarnya yaitu diadakan pembelajaran secara Daring (Dalam Jaringan) yaitu komunikasi antara siswa dan guru dalam satu media dunia maya, bukan dunia sesungguhnya. Untuk itu diperlukan hal-hal yang bisa mendukung kegiatan pembelajaran dengan metode ini, antara lain : Fasilitas internet, Komputer atau mobile hp yang bisa dipakai untuk komunikasi, serta aplikasi yang bisa mendukung pembelajaran.

Adapun efek samping dari pembelajaran daring adalah Memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya dan mampu mendorong munculnya kemandirian belajar dan motivasi untuk lebih aktif dalam belajar serta mendorong munculnya perilaku sosial distancing dan meminimalisir munculnya keramaian siswa sehingga dapat mengurangi penyebaran covid-19. Namun ada juga efek negative dari pembelajaran daring ini antara lain Lemahnya pengawasan terhadap siswa sehingga tidak bisa dipastikan apakah siswa mampu memahami materi yang diberikan secara daring atau malah sebaliknya, disamping juga jikalau kondisi pedesaan yang mengalami internet yang lemah, kondisi ini akan menghambat pembelajaran serta mahalnya kuota internet yang akan menguras keuangan keluarga.

Tujuan dari PengMas kali ini adalah untuk membantu guru-guru di SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara Daring yaitu dengan membantu membuat video pembelajaran sesuai dengan arahan kurikulum materi pembelajaran di kelas.

Sasaran pengmas kali ini adalah guru-guru SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan yang akan dilaksanakan dengan memperhatikan protocol kesehatan yaitu mengundang gurunya tidak lebih dari max 10 orang yang akan diatur jarak antar peserta serta diwajibkan memakai masker. hasil yang sudah dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat kali ini adalah guru-guru mampu membuat sendiri video pembelajaran dengan aplikasi yang diajarkan.

Kata kunci : Pembelajaran Daring, Covid-19, Internet, Video pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil Aalamina, puji syukur senantiasa kita panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayahNYA jua kita bisa melakukan segala aktifitas berdasarkan atas perintahNYA. Alhamdulillah Kami Tim penyelenggara Pegabdian kepada Masyarakat sudah menyelesaikan pembuatan laporan pengabdian pada masyarakat ini pada periode ganjil 2020 / 2021.

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini ditujukan kepada mitra Guru-guru sekolah menengah kejuruan Muhammadiyah 02 Serpong di BSD. Disini kami sudah melaksanakan pelatihan pembuatan video pembelajaran kepada guru-guru dengan memberikan teori dan praktikum. Target pencapaian hasil ahir sudah didapat dengan adanya uji coba pembuatan materi pembelajaran Ekonomi oleh guru dan sudah berhasil.

Tema kegiatan kali ini adalah *“Dengan pelatihan pembuatan video pembelajaran menjadikan guru-guru semakin trampil dalam berinovasi untuk mengajar daring dalam tampilan materi yang menarik”*

Laporan ini kami susun sesuai standart isi arahan dari LPPM Uhamka dan pembuatan isinya bersumber pada buku-buku dan jurnal-jurnal yang terkait dengan judul yang masih relevan dengan tahun berjalan.

Atas segala dukungan dan motivasi dari pihak LPPM dan kampus FT UHAMKA, kami ucapkan banyak terima kasih, semoga proposal ini bisa dilaksanakan dilapangan dan akan berguna bagi masyarakat.

Jakarta, 10 Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERINTAH KERJA	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1. Analisis Situasi	1
1.2. Permasalahan Mitra	4
BAB 2. TUJUAN DAN SASARAN	
2.1. Tujuan.....	6
2.2. Sasaran	6
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	
3.1. Metode Kegiatan Pengabdian Pada masyarakat	7
3.2. Camtasia Studio	8
3.3. Partisipasi Mitra Dalam Kegiatan	10
3.4. Proses Kegiatan	10
3.5. Keberlanjutan Program	13
BAB 4. KELUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT)	
4.1. Luaran yang dicapai	14
BAB 5. FAKTOR YANG MENGHAMBAT/KENDALA, FAKTOR YANG MENDUKUNG	
DAN TINDAK LANJUT	16
5.1. Faktor Yang menghambat (Kendala)	16
5.2. Faktor Yang Mendukung	16
5.3. Keberlanjutan program	16
BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1. Kesimpulan	17

6.2. Saran	
DAFTAR PUSTAKA	17
DAFTAR LAMPIRAN	18
Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Kegiatan	
Lampiran 2. Instrumen atau materi kegiatan	
Lampiran 3. Personalia tenaga pelaksana dan kualifikasinya	
Lampiran 4. Luaran jurnal (draf)	
Lampiran 5. Publikasi Koran	
Lampiran 6. Video Publikasi Youtube	
Lampiran 7. Poto Kegiatan	
Lampiran 8. Daftar hadir	
Lampiran 9. Surat kesediaan Mitra	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Data Siswa Laki-laki dan Perempuan di Sekolah Muhammadiyah 02 Serpong	2
Tabel 2 : Jadwal Materi pelaksanaan	7
Tabel 3 : Luaran yang dicapai	14

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Gedung sekolah SMK Muhammadiyah 02 Serpong	1
Gambar 2 : Situasi Pembelajaran di kelas sebelum pandemic covid-19	2
Gambar 3 : Undangan Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran	5
Gambar 4 : Pengajaran dalam bentuk paparan teori (Ceramah)	12
Gambar 5 : Guru-guru mencoba mendownload aplikasi Camtasia dan mencoba menggunakannya untuk mengedit materi pembelajarannya.	13

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Sekolah Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan ini dibangun atas dasar swadaya anggota Muhammadiyah didasari pada visi dan misi sekolah :

Visi : “Terwujudnya sekolah berkarakter, Unggul, Trampil dan Mandiri”

Misi : - Membentuk siswa yang berkarakter mengamalkan nilai-nilai keagamaan, disiplin, jujur dan sopan santun dalam berperilaku.

- Membentuk siswa yang mampu mengoptimalkan potensi untuk meraih prestasi.

- Membentuk siswa yang memiliki keahlian di bidang dan jurusan masing-masing.

- Membentuk siswa yang percaya diri siap berkopetensi di dunia kerja.



Gambar 1 : Gedung sekolah SMK Muhammadiyah 02 Serpong

SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan ini memiliki 3 program studi yaitu Akutansi, Komputer jaringan dan Bengkel Otomasi. Ketiga peminatan ini masih dalam tahap pengembangan dan terus diperbaiki sistemnya demi tercapainya visi dan misi sekolah. Jumlah siswa yang ada di smk sekarang ini cukup banyak rata-rata berasal dari lingkungan sekitar, seperti pada tabel 1 di bawah ini :

Tabel 1 : Data Siswa Laki-laki dan Perempuan di Sekolah Muhammadiyah 02 Serpong

Uraian	Rombel 10			Rombel 11			Rombel 12		
	L	P	Tot	L	P	Tot	L	P	Tot
Jumlah	40	30	70	47	29	76	40	31	71

Poto di bawah ini menggambarkan kondisi siswa saat sebelum pandemic covid-19.



Gambar 2 : Situasi Pembelajaran di kelas sebelum pandemic covid-19

Suasana belajar seperti diatas saat sekarang tidak bisa dilakukan oleh karena itu dicari jalan keluar yaitu diadakan pembelajaran daring (dalam jaringan).

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Semua sektor merasakan dampak corona. Dunia pendidikan salah satunya. Dilihat dari kejadian sekitar yang sedang terjadi, baik siswa maupun orangtua siswa yang tidak memiliki handphone untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring ini merasa kebingungan, sehingga pihak sekolah ikut mencari solusi untuk mengantisipasi hal tersebut. Beberapa siswa yang tidak memiliki handphone melakukan pembelajaran secara berkelompok, sehingga mereka melakukan aktivitas pembelajaran pun bersama. Mulai belajar melalui videocall yang dihubungkan dengan guru yang bersangkutan, diberi pertanyaan satu persatu, hingga mengapsen melalui VoiceNote yang tersedia di WhatsApp. Materi-materinya pun diberikan dalam bentuk video yang berdurasi kurang dari 2 menit.

Permasalahan yang terjadi bukan hanya terdapat pada sistem media pembelajaran akan tetapi ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi harganya bagi siswa dan guru guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring. Kuota yang dibeli untuk kebutuhan internet menjadi melonjak dan banyak diantara orangtua siswa yang tidak siap untuk menambah anggaran dalam menyediakan jaringan internet.

Hal ini pun menjadi permasalahan yang sangat penting bagi siswa, jam berapa mereka harus belajar dan bagaimana data (kuota) yang mereka miliki, sedangkan orangtua mereka yang berpenghasilan rendah atau dari kalangan menengah kebawah (kurang mampu). Hingga akhirnya hal seperti ini dibebankan kepada orangtua siswa yang ingin anaknya tetap mengikuti pembelajaran daring, apalagi siswa tersebut tempat tinggalnya di daerah pedesaan, terpencil dan tertinggal. Walaupun ada yang menggunakan jaringan seluler terkadang jaringan yang tidak stabil, karena letak geografis yang masih jauh dari jangkauan sinyal seluler. Hal ini juga menjadi permasalahan yang banyak terjadi pada siswa yang mengikuti pembelajaran daring sehingga kurang optimal pelaksanaannya.

Penggunaan beberapa aplikasi pada pembelajaran daring sangat membantu guru dalam proses pembelajaran ini. Guru harus terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh siswa.

Dengan demikian guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (online) dan tidak menjadi beban psikis. Di samping itu, kesuksesan pembelajaran daring selama masa Covid-19 ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak.

1.2. Permasalahan Mitra

. Melihat kondisi diatas maka ada beberapa persoalan yang harus diselesaikan oleh mitra untuk pemenuhan pembelajaran daring, terutama sekali adalah bagaimana agar materi yang disampaikan ke siswa bisa dipahami siswa dengan baik dan benar, untuk itu perlu

diadakan pendampingan dalam pembuatan video pembelajaran sehingga komunikasi antara siswa dan guru tidak putus dan terus akan terjalin sehingga tujuan dan isi kurikulum bisa mencapai target yang diharapkan.

Karena itu kami mengundang guru dan atas izin kepala sekolah untuk mengadakan pelatihan pembuatan video pembelajaran, yang kami telah laksanakan sesuai dengan tanggal yang kami sudah share ke semua peserta, sebagai dibawah ini :



The image is a formal invitation card with a red border. At the top, there are two circular logos: the left one shows a graduation cap and books, and the right one is a colorful logo with the text 'UHAMKA'. The word 'UNDANGAN' is written in large, bold, red, underlined letters in the center. Below this, the text is in blue. It starts with 'Kepada Bapak/Ibu Guru SMK Muh. 02 Tang-Sel di- Tempat'. This is followed by an Arabic calligraphic phrase: 'السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ'. The main body of text, also in blue, reads: 'Kami Tim Pengmas UHAMKA mengundang Bapak dan Ibu guru untuk hadir pada acara Pengmas "Pelatihan pembuatan video pembelajaran" yang akan dilaksanakan pada : Hari / Tanggal : Kamis / 11 Februari 2021 Waktu : 9.00 - selesai Tempat : SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan, Jalan Raya Puspitek, Gg. Adil (Samping Kampus ITI Serpong) Setu - Tangerang Selatan, 15314.' Below this, it says: 'Demikian undangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kehadiran Bapak/Ibu, Kami ucapkan terima kasih.' This is followed by another Arabic calligraphic phrase: 'وَالشُّكْرُ لِلَّهِ وَالصَّلَاةُ لِلرَّسُولِ'. At the bottom left, there is a small illustration of pink and red flowers. At the bottom right, the text 'Hormat Kami,' is followed by the signature 'Tim Pengmas Uhamka' which is underlined.

UNDANGAN

Kepada
Bapak/Ibu Guru SMK Muh. 02 Tang-Sel
di- Tempat

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Kami Tim Pengmas UHAMKA mengundang Bapak dan Ibu guru untuk hadir pada acara Pengmas "Pelatihan pembuatan video pembelajaran" yang akan dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : Kamis / 11 Februari 2021
Waktu : 9.00 - selesai
Tempat : SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan, Jalan Raya Puspitek, Gg. Adil (Samping Kampus ITI Serpong) Setu - Tangerang Selatan, 15314.

Demikian undangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kehadiran Bapak/Ibu, Kami ucapkan terima kasih.

وَالشُّكْرُ لِلَّهِ وَالصَّلَاةُ لِلرَّسُولِ

Hormat Kami,
Tim Pengmas Uhamka

Gambar 3 : Undangan Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran

BAB 2. TUJUAN DAN SASARAN

2.1. Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 02 Serpong ini adalah dalam rangka membantu guru dalam pembuatan penyajian video pembelajaran yang menarik agar siswa yang cenderung belajar sendiri di rumah tidak merasa bosan dan menjadi punya keinginan untuk tau lebih dalam lagi tentang materi pembelajaran tersebut.

2.2. Sasaran

Pada kesempatan pengabdian masyarakat kali ini target sasaran adalah lingkungan pelaksana dalam pendidikan yaitu guru di beberapa bidang study di sekolah menengah kejuruan muhammadiyah 02 cabang Serpong.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN YANG TELAH DILAKUKAN

3.1. Metode Kegiatan Pengabdian Pada masyarakat

Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat kali ini dipaparkan pada tabel berikut, yang sebelumnya akan diadakan test pretest guna mengetahui sejauh mana penguasaan mereka terhadap aplikasi materi pembelajaran online

Tabel 2 : Jadwal Materi pelaksanaan

No	Materi	Metode Kegiatan
1.	Teori dasar pembelajaran online / daring	Tutorial Praktek
2.	Menjelaskan alternative pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia beserta langkah-langkahnya.	Tutorial Praktek
3.	Mempraktekan membuat video diawal dan di akhir pemaparan materi pembelajaran.	Tutorial Praktek
4.	Mendownload aplikasi Camtasia di masing-masing laptop peserta untuk mempraktekan bagaimana cara mengedit video.	Tutorial Praktek
5.	Menjelaskan hasil kerja aplikasi Camtasia dengan mengambil salah satu contoh dari hasil kerja 2 orang guru dalam menjelaskan materi pembelajrannya.	Tutorial Praktek
6.	Review Materi	Diskusi, Tanya jawab.
7.	Pemberian tugas lebih lanjut untuk guru-guru bisa mencobakan aplikasi Camtasia guna mengedit video pengajaran.	Diskusi Tanya Jawab.

Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta terhadap paparan materi maka setelah pemaparan materi akan diadakan evaluasi. Adapun bentuk evaluasinya adalah Postest yaitu soal yang berhubungan dengan materi pengabdian masyarakat.

3.2. Camtasia Studio

Camtasia studio merupakan perangkat lunak (software) yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation khusus bidang multimedia. Camtasia Studio adalah program aplikasi yang dikemas untuk recording, editing, dan publishing dalam membuat video presentasi yang ada pada layar (screen) komputer. Software ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e-learning yaitu dengan membuat video tutorial atau pelatihan membuat video persentasi.

Ada tiga cara untuk memproduksi sebuah video dengan Camtasia yaitu merekam langsung dari kamera, mengambil gambar dari video yang ada di dalam harddisk dan memproduksi paket videosekaligus membaginya ke teman dan kolega kita.

Untuk merekam layar misalnya tidak hanya merekam pergerakan mouse tetapi juga dapat ditambahkan efek-efek animasi dan audio untuk memperjelas video yang dibuat. Area yang direkam pun bisa diatur dengan bebas.

Proses perekaman juga bisa ditambahkan lewat mikropon, hasilnya bisa disimpan dalam format bawaan Camtasia atau diedit langsung melalui fungsi edit video yang ada dalam aplikasi Camtasia. Pada fungsi edit kita bisa menambahkan Titel, Teks, dan objek yang menarik lain dalam video yang baru kita rekam. Dalam aplikasi ini sudah banyak menyediakan tema untuk pembuatan title jadi kita cukup mengisi teksnya saja.

Dalam software ini terdapat empat navigasi utama yang perlu kita pahami, navigasi utama tersebut adalah :

1. Record (berfungsi untuk merekam aktivitas atau kegiatan pada desktop computer).
2. Edit (berfungsi untuk mengedit hasil rekaman yang sebelumnya telah direkam pada desktop computer).
3. Procedure (berfungsi untuk memproduksi hasil rekaman yang telah di record serta di edit sebelumnya).
4. Share (berfungsi sebagai finishing atau hasil akhir dari ketiga poin diatas, kita bisa share hasil record yang telah dibuat ke dalam bentuk CD, DVD, MPEGA, IPOD, IPON, atau menyimpannya kedalam blog atau web.

Lembar kerja yang ada di Camtasia Studio yaitu :

1. Toobar, terdiri dari toolbar standar dan toolbar formating yang diletakkan di atas areal

2. Task List, pada bagian ini terdiri dari beberapa bagian yaitu :
 - a. Record The Screen Yaitu menu yang digunakan untuk merekam suatu program tertentu yang terlihat pada layer (screen), tampilan yang terlihat pada layer (screen) baik terlihat pada bagian tertentu atau secara keseluruhan dan dapat juga digunakan untuk record suara (audio)
 - b. Import yaitu menu yang digunakan untuk mengimpor file dari folder lain dalam bentuk video, audio dan images.
 - c. Edit Yaitu menu yang dipakai untuk mengedit hasil dari record sesuai dengan keinginan.
 - d. Produce Yaitu menu-menu yang terdiri dari :
 - * Produce video as yang dapat menyimpan hasil record ke dalam bentuk avi, swf dan html setelah di format dan di rendering.
 - * Create CD menu yaitu menu yang biasanya digunakan untuk membuat menu atau daftar pilihan yang akan tampil pertama di dalam CD interaktif yang akan menghubungkan (link) dengan file lain.
 - * Create Web menu yaitu menu yang biasanya digunakan untuk membuat tombol-tombol menu dalam web dalam bentuk html.
3. Camtasia studio tips yaitu menu-menu yang biasanya digunakan pada saat kita mengalami kesulitan dan memerlukan bantuan tentang program Camtasia Studio ini.
4. Clip bin, adalah tempat storage dari hasil record program yang kita jalankan dari suatu proyek.
5. Layer Preview, adalah digunakan untuk melihat dan menjalankan hasil dari record suatu proyek.
6. Time Line, adalah tempat untuk menjalankan hasil dari proyek setelah di drag dari clip bin.

Cara Menggunakan Camtasia Studio :

1. Klik “record the screen”.
2. Drag area yang akan kita rekam, kemudian tekan tombol berwarna merah dengan nama “rec”, maka aktifitas merekam pun berlangsung sesuai keinginan user.
3. Untuk berhenti aktifitas, tekan “f10” untuk selesai rekam.

4. Kemudian klik save and edit dan beri nama "contoh.camrec".
5. Pada menu "Editing Dimensions", atur dimensi yang anda suka lalu OK.
6. Klik menu "produce and share", pada bagian show me to my video anda pilih "costum production settings", klik next.
7. Pilih format video berbentuk WMV, atau format video lainnya, kemudian klik next.
8. Atur selera anda lebar dan tinggi pada video size.
9. Pada video option dan Maker Option, anda lewati saja.
10. Pada product video, isikan pada production name "contoh",kemudian klik finish.
11. Tunggulah hasil convert nya sampai 100%,maka pembuatan tutorial akan selesai.

3.3. Partisipasi Mitra Dalam Kegiatan

Adapun Partisipasi guru-guru peserta pengmas sebagai mitra adalah sebagai berikut :

1. Kepala sekolah dibantu guru-guru mempersiapkan lokasi dan peralatan pelengkap seperti, spidol, pengeras suara, LCD proyektor, dll untuk kelancaran acara pengmas ini.
2. Membuat suasana pengmas menarik dengan memberikan beberapa pertanyaan dan masukan untuk menambah informasi pengetahuan.
3. Merespon dengan antusias pada saat dipaparkan materi.

3.4. Proses Kegiatan

Proses kegiatan yang digunakan dalam PengMas kali ini merupakan kombinasi beberapa metode, antara lain :

1) Memberikan Pretest

Tujuan dari pemberian pretest atau test singkat adalah ingin mengetahui sejauh mana pemahaman peserta pelatihan agar nanti pada saat dilakukan pelatihan pembuatan video peserta tidak terkendala dari kekurang tahaun mereka.

Dari hasil pretest ini kita akan saring pertanyaan yang utama yang harus dikuasai jawabannya oleh peserta, Alhamdulillah hasil pretest ini menunjukkan bahwa 80 % pengetahuan guru-guru smk muhammadiyah serpong ini sudah cukup memuaskan artinya pemakaian aplikasi untuk membuat media pembelajaran. Adapun soal pretestnya :

SOAL PRE-TEST

1. Berikut ini merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran kecuali
 - a. Komputer
 - b. Alat Peraga
 - c. Ruang Kelas
 - d. Film

2. Media pembelajaran memiliki peran sebagai...
 - a. Memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal
 - b. Mempersulit siswa untuk memahami pelajaran
 - c. Memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar secara pasif
 - d. Menjadikan pengalaman siswa dari konkret menjadi abstrak

3. Secara umum media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, kecuali...
 - a. Media visual
 - b. Media audio
 - c. Media audio –visual
 - d. Media cetak

4. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan yang benar dalam membuat video pembelajaran dari awal hingga akhir adalah...
 - a. Editing & rendering → konsep → upload → rekaman
 - b. Rekaman → konsep → editing & rendering → upload
 - c. Konsep → editing & rendering → rekaman → upload
 - d. Konsep → rekaman → editing & rendering → upload

5. Contoh media pembelajaran yang termasuk ke dalam kelompok media audio – visual adalah...
 - a. Film, musik, dan video tutorial
 - b. Video tutorial, film dan program edukasi TV
 - c. Peta, film, dan alatperaga
 - d. Peta, film dan program edukasi TV

6. Berikut ini merupakan beberapa contoh konsep dalam pembuatan video pembelajaran, kecuali...
 - a. Video berbasis PPT dan *green screen*
 - b. Video berbasis PPT dan berlatarlokasi
 - c. Video berlatarlokasi dan *green screen*
 - d. Video berlatarlokasi dan berbasis audio

7. Perintah untuk menambahkan media / import media kedalam media bin pada Camtasia dapat menggunakan keyboard dengan menekan tombol ...
 - a. CTRL + I
 - b. CTRL + S
 - c. CTRL + V
 - d. CTRL + O

8. Selain berfungsi sebagai video editor, Camtasia juga dapat berfungsi sebagai...
 - a. Audio editor
 - b. Screen recorder
 - c. Image editor
 - d. Text editor

9. Semakin rendah kualitas video yang dihasilkan maka proses rendering akan semakin...
- a. **Cepat**
 - b. Lambat
 - c. Bertambah
 - d. Berkurang
10. Setelah Kita selesai meng-instal Camtasia, maka secara otomatis akan terintegrasi dengan Ms. Power Point yang terdapat pada *ribbon*...
- a. Insert
 - b. Animations
 - c. **Add-ins**
 - d. Slide show

Ceramah Bervariasi

Metode ini dipilih untuk menyampaikan teori dan konsep-konsep yang sangat prinsip dan penting untuk dimengerti serta dikuasai oleh peserta pelatihan. Metode ini dipilih dengan pertimbangan bahwa metode ceramah yang dikombinasikan dengan gambar, dan penjelasan singkat dan tepat sehingga mudah dimengerti oleh peserta pelatihan.

Adapun materi yang dipersentasikan meliputi : teori dasar pembelajaran online, bagaimana menggunakan aplikasi Camtasia sebagai contoh editing video. dan akan dicobakan beberapa materi pembelajaran dari guru untuk dibuat rapi dan menarik dengan menggunakan Camtasia.



Gambar 4 : *Pengajaran dalam bentuk paparan teori (Ceramah)*

2) Demonstrasi

Metode Demonstrasi dipilih untuk menunjukkan dan melatih para guru agar mengenal dan terbiasa dalam editing video menggunakan aplikasi Camtasia.



Gambar 5 : Guru-guru mencoba mendownload aplikasi Camtasia dan mencoba menggunakannya untuk mengedit materi pembelajarannya.

3.5. Keberlanjutan Program

Aspek terpenting dalam program Pengabdian Masyarakat adalah pada potensi keberlanjutan. Program ini dapat dilanjutkan dengan program pendampingan pada saat bapak/ibu guru membuat video pembelajaran dikarenakan belum memahami kerja dari aplikasi Camtasia ini.

Di hari lain diluar dari kegiatan pengmas ini, bapak ibu guru dipersilahkan meghubungi tim pengmas untuk pengeditan video materi pembelajaran.

BAB 4. KELUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT)

4.1. Luaran yang dicapai.

Target luaran yang sudah dicapai dalam pelaksanaan pengmas pelatihan pembuatan video pembelajaran adalah peningkatan wawasan pengetahuan guru tentang aplikasi yang menarik untuk membuat tampilan pembelajaran menarik sehingga siswa tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan. adapun tabel target luarannya dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 3. Luaran yang dicapai

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
Luaran Wajib		
1	Publikasi Ilmiah pada Jurnal ber ISSN / Prosiding jurnal Nasional ¹⁾ .	Ada
2.	Publikasi pada media masa cetak/online /repository PT ⁶⁾	Ada
3.	Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (Mekanisme, IT, dan manajemen) ⁴⁾	Besar Peningkatan
4.	Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan) ²⁾	Sudah Dilakukan
Luaran Tambahan		
1.	Publikasi di jurnal internasional ¹⁾	Tidak ada
2.	Jasa, Rekayasa Sosial, Metode atau Sistem, produk / barang. ⁵⁾	Ada
3.	Inovasi baru teknologi tepat guna. ⁵⁾	ada
4.	Hak kekayaan intelektual (Paten, Paten sederhana, Hak Cipta, merk dagang, rahasia dagang, Desain produk industry, Perlindungan varietas tanaman, Perlindungan desain topografi sirkuit terpadu). ³⁾	Tidak ada
5.	Buku ber ISBN ⁶⁾	Tidak ada

Keterangan :

- 1) Isi dengan belum / tidak ada, draft, *submitted, reviewed*, atau *accepted/published*.
- 2) Isi dengan belum / tidak ada, draft, terdaftar atau sudah dilaksanakan
- 3) Isi dengan belum / tidak ada, draft atau terdaftar / *granted*.
- 4) Isi dengan belum / tidak ada, produk, penerapan, besar peningkatan.
- 5) Isi dengan belum / tidak ada, draft, produk atau penerapan.
- 6) Isi dengan belum / tidak ada, draft proses *editing* / sudah terbit.

Secara singkat dapat ditulis luaran sebagai berikut :

1. Pembuatan materi video dari contoh materi 2 mata pelajaran.
2. Modul laporan kegiatan Pengmas
3. Publikasi pada media masa (eletronik)
4. Publikasi jurnal Pengabdian Masyarakat.

BAB 5. FAKTOR YANG MENGHAMBAT/KENDALA, FAKTOR YANG MENDUKUNG DAN TINDAK LANJUT

5.1. Faktor Yang Menghambat (Kendala)

Pelaksanaan pengabdian masyarakat yang sudah dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 02 Serpong ini tidak mengalami kendala yang berarti, dikarenakan pendidikan disiplin ilmu di sekolah ini sangat dijunjung tinggi oleh peserta guru.

Ada sedikit factor yang menghambat dari sisi pemakaian aplikasi Camtasia, karena aplikasi ini tergolong baru dikenal oleh guru-guru disini, sehingga secara teori harus dipahami terlebih dahulu mengenai perintah dan fungsi dari beberapa navigasi dari software Camtasia.

Disamping juga factor yang menghambat lainnya adalah jenis mobile yang dipakai (laptop) dari guru-guru tergolong lama, kapasitas memori, terutama jenis processor yang dimiliki tidak bisa mendukung aplikasi Camtasia ini, Walau demikian guru-guru disini tetap semangat mengikuti pelatihan sehingga dirasakan ada penambahan ilmu untuk kemajuan pembelajaran daring.

5.2. Faktor Yang Mendukung

Dilihat sisi factor yang mendukung program yaitu Pengalaman guru-guru yang sudah sering membuat materi pembelajaran daring sejak pandemic mulai walau hanya dengan aplikasi ppt yang direkam dengan memsukan suara.

Disamping itu penekanan akan disiplin ilmu dan disiplin waktu terhadap kegiatan pembautan materi pembelajaran merupakan factor yang mendukung juga untuk peserta guru mempunyai kesadaran untuk lebih tau secara mendalam.

5.3. Tindak Lanjut Program Pengmas

Dari penilaian capaian yang sudah ditargetkan, rencana tindak lanjut program pengabdian masyarakat ini adalah mengevaluasi hasil yang sudah dicobakan oleh guru-guru untuk mengedit materi pembelajaran Serta akan mencobakan aplikasi yang lain yang bisa lebih mudah dijalankan oleh guru-guru.

BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

1. Kegiatan pengabdian masyarakat mengajari dan melatih guru SMK Muhammadiyah 02 Serpong ini sudah berhasil. Hal ini dapat dilihat dari cara mereka mencobakan berbagai variasi dalam Camtasia.
2. Terjalannya hubungan kerjasama yang baik antara pihak Tim Pengmas, LPPM UHAMKA dengan pihak SMK Muhammadiyah 02 Serpong, sehingga bisa menaikkan pamor UHAMKA dalam hal siswa sekolah ini yaitu generasi muda yang ingin memperdalam ilmu di kampus merdeka UHAMKA.

6.2. Saran

Kegiatan Pengabdian masyarakat yang berorientasi positif seperti sekarang ini diharapkan terus dipupuk dan berjalan dengan baik agar kedepan masyarakat dapat tersosialisasi dan merasakan dampak kemajuan iptek dan teknologi untuk kesejahteraan bersama.

DAFTAR PUSTAKA

1. **Ali Sadikin, Afreni Hamidah**, Pembelajaran Dariing Ditengah wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic), Universitas Jambi, <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
2. **Hendry Aditia Rigianti**, Kendala Pembelajaran Daring guru sekolah dasar di Banjarnegara.
3. Artikel oleh **Sri Harnani, S.Pd.** Guru pada MTs Negeri 1 Kota Cilegon.

LAMPIRAN

Lampiran1 : Realisasi anggaran

1. Honorarium				
Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Total Honor
Pelaksana 1	5.000	10	12	600.000
Pelaksana 2	3.000	8	12	480.000,-
Pelaksana 3	3.000	8	12	480.000
Subtotal (Rp)				1.560.000,-
2. Pembelian bahan habis pakai				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya habis pakai
1. Sewa laptop	Buah	2(pertemuan) kali 10 peserta	60.000	1.200.000,-
2. Kuota Internet	MBite	10	50.000	500.000,-
3. Aplikasi Camtasia (2019)	Paket	1	1.000.000	1.000.000
			Subtotal (Rp)	2.400.000,-
3. Perjalanan				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya perjalanan
Survey lokasi	PP	3	100.000	300.000
Pelaksanaan Bulan pertama	PP	3	100.000	300.000
			Subtotal (Rp)	600.000,-
4. Laporan				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya Sewa
Pembuatan laporan	eksemplar	8	50.000	400.000,-
			Subtotal (Rp)	400.000,-
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN SELURUHNYA (Rp)				5.260.000,-

Lampiran 2 : Instrument makalah kegiatan

*) Materi pembelajaran pengmas pembuatan video pembelajaran ppt :



MEDIA

- Media ("Medium" dalam bahasa Latin) adalah sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu
- Media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan (Asvar, 2011)
- Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

MEDIA PEMBELAJARAN

- Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.
- Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik). (Gagne dan Briggs, 1975)

MEDIA PEMBELAJARAN

- Secara umum media pembelajaran memiliki peran sebagai berikut:
 1. Memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal.
 2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
 3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
 4. Menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi konkret.
 5. Memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif.
 6. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.



MEDIA PEMBELAJARAN

- Secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu:
 1. Media Visual, yaitu suatu jenis media yang semata-mata hanya memanfaatkan indera penglihatan peserta didik untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran ini tergantung dari kemampuan penglihatan peserta didik. Sebagai contoh: media cetak seperti buku, modul, jurnal, poster, dan peta; model seperti globe bumi dan miniatur; dan media realitas alam sekitar.
 2. Media Audio, yaitu jenis media pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan dan pesan nonverbal dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, dan bunyi tiruan.
 3. Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam suatu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandung baik penglihatan maupun pendengaran. Sebagai contoh film, program TV dan video.

VIDEO PEMBELAJARAN

- Video adalah serangkaian gambar bergerak disertai suara, yang membentuk kesatuan lalu dirangkai menjadi alur dan punya pesan-pesan di dalamnya (Rusman, dkk, 2011).
- Video pembelajaran bisa berarti serangkaian bahan ajar yang diberikan melalui tayangan gambar bergerak disertai suar, alur, dan pesan-pesan.

Modul Pembuatan video Pembelajaran :

MODUL

PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CAMTASIA 2019 PENGABDIAN MASYARAKAT 2021 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

1. PENGENALAN CAMTASIA

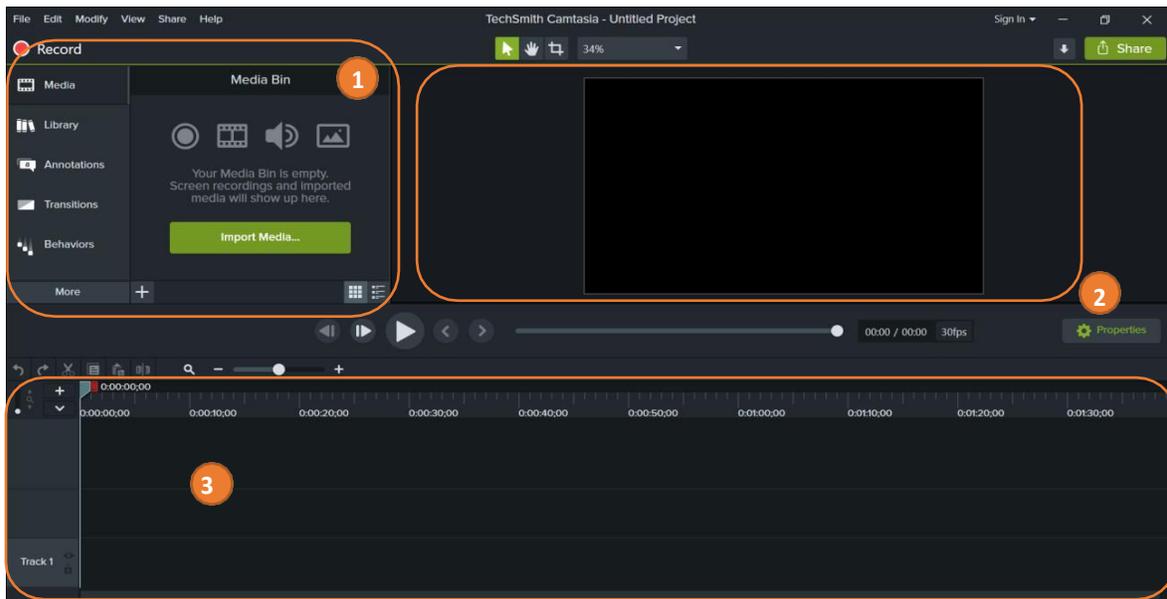
Camtasia merupakan salah satu *software* (perangkat lunak) yang biasa digunakan untuk kegiatan *screen recording* dan *video editing* yang dikembangkan oleh **TechSmith Corporation**. Camtasia dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan membuat video presentasi atau video tutorial. Pada saat membuka Camtasia akan tampil welcome window seperti dibawah ini:

Keterangan:

- A. New Project: Untuk membuat proyek baru.
- B. New Recording: Untuk membuka langsung Camtasia Recorder yang berfungsi untuk merekam layar (*screen recording*).
- C. Open Project: Untuk membuka proyek/ file yang tersimpan.



- D. Recent: Menampilkan proyek/ file yang terakhir dibuka.
- E. Support: Berisikan fitur pendukung untuk pengenalan Camtasia berupa video tutorial, Webinar, & Academy. (Menu ini muncul jika computer terhubung internet).



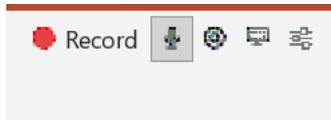
- 1) Tools: Kumpulan fitur/menu yang dapat digunakan untuk proses recording/editing video.
- 2) Canvas: Tempat melihat video yang diedit. Objek didalamnya dapat ubah posisi ataupun ukuran.
- 3) Timeline : Area kerja yang digunakan untuk mengatur video.

2. Perekaman Layar (*Screen Recording*)

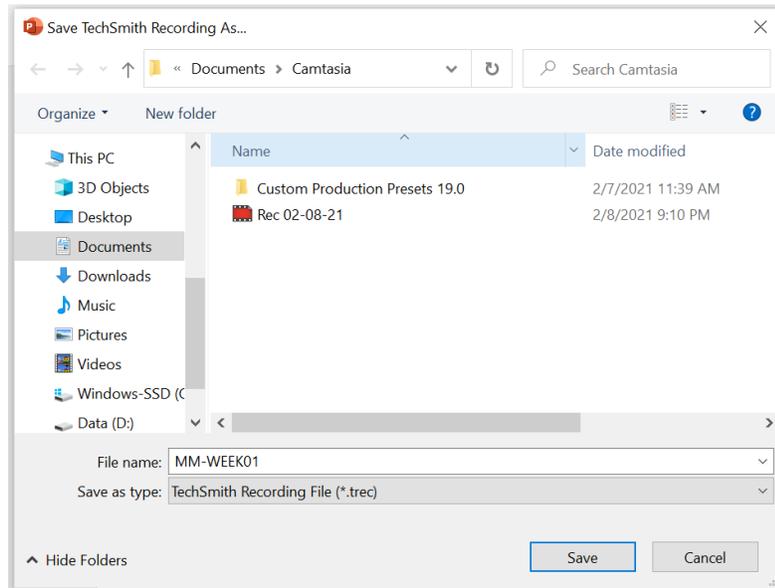
a. Merekam presentasi Power points 2019

Setelah selesai menginstal Camtasia, maka secara otomatis akan masuk kedalam menu add-ins. Untuk melakukan perekaman presentasi power point dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

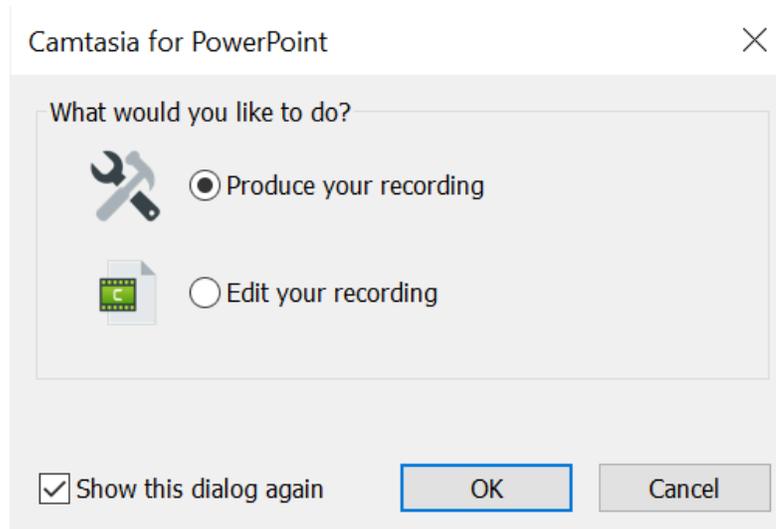
- 1) Buka file presentasi yang akan direkam
- 2) Pilih menu Add-ins kemudian pilih record



- 3) Lalu pilih/klik **click to begin recording** kemudian proses perekaman dimulai. Jika ingin berhenti sejenak/ *pause* tekan **ctrl+shift+F9** atau jika telah selesai/ *stop* tekan **ctrl+shift+F10** atau **esc**.
- 4) Setelah menekan tombol selesai/ *stop* maka akan muncul dialog box seperti dibawah ini. Pilih lokasi tempat penyimpanan lalu klik save.



5) Setelah itu, akan muncul pilihan **produce your recording** atau **edit your recording** seperti gambar dibawah ini.



Jika memilih **produce your recording** maka hasil rekaman akan langsung di render tanpa proses *editing*, sedangkan jika memilih **edit your recording** maka hasil rekaman akan langsung masuk ke **media bin Camtasia** untuk proses *editing*.

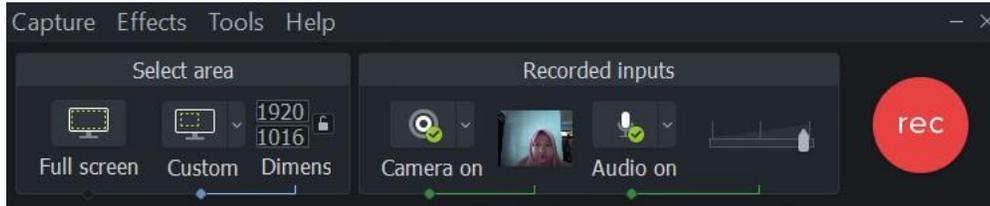
b. Merekam Layar

Merekam layar diperlukan untuk membuat video tutorial yang seluruh prosesnya dilakukan pada layar computer. Untuk melakukan perekaman layar dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

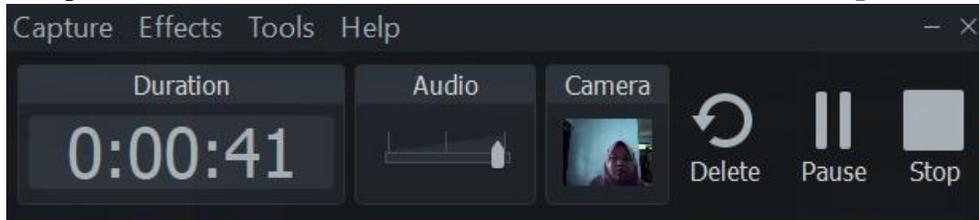
1) Buka Camtasia dengan mengklik icon Camtasia 2x. Kemudian akan muncul

tampilan seperti gambar hal. 1, bisa langsung pilih *new recording* atau pilih *new project* kemudian akan muncul tampilan seperti hal. 2 kemudian pilih *record*.

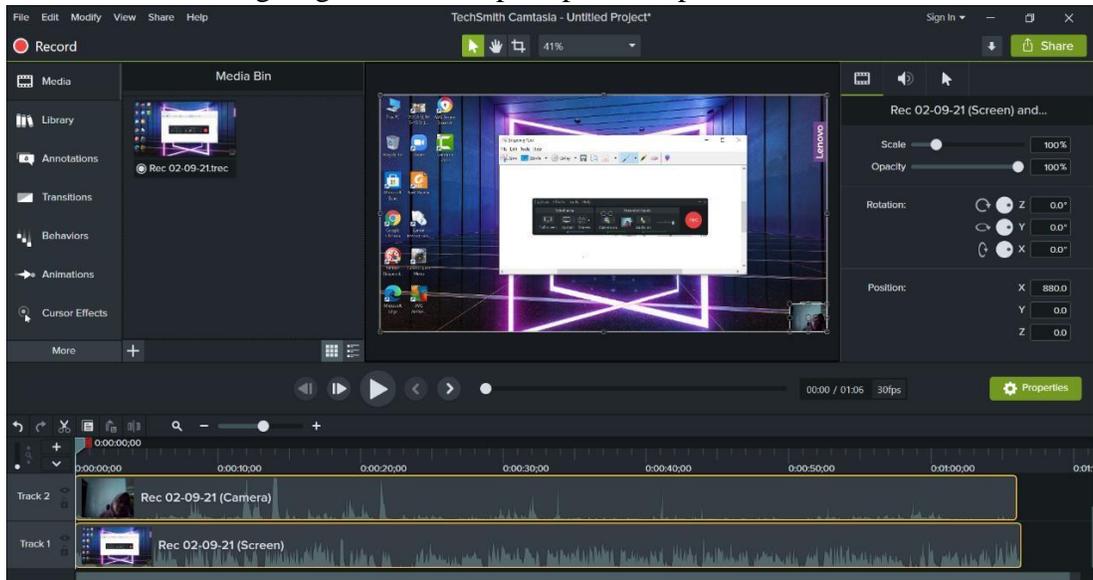
- 2) Lalu muncul tampilan seperti dibawah ini. Pada tampilan tersebut terdapat beberapa fitur untuk mengatur area yang akan direkam (*full screen/ custom*), kamera, audio. Setelah semuanya diatur kemudian klik icon *rec* atau tekan F9 kemudian perekaman layar dimulai.



- 3) Jika proses rekaman selesai maka bisa tekan F10 atau klik icon *stop*.



- 4) Kemudian hasil *recording* akan masuk ke media bin Camtasia dan siap untuk di edit dahulu atau langsung di render, seperti pada tampilan dibawah ini.

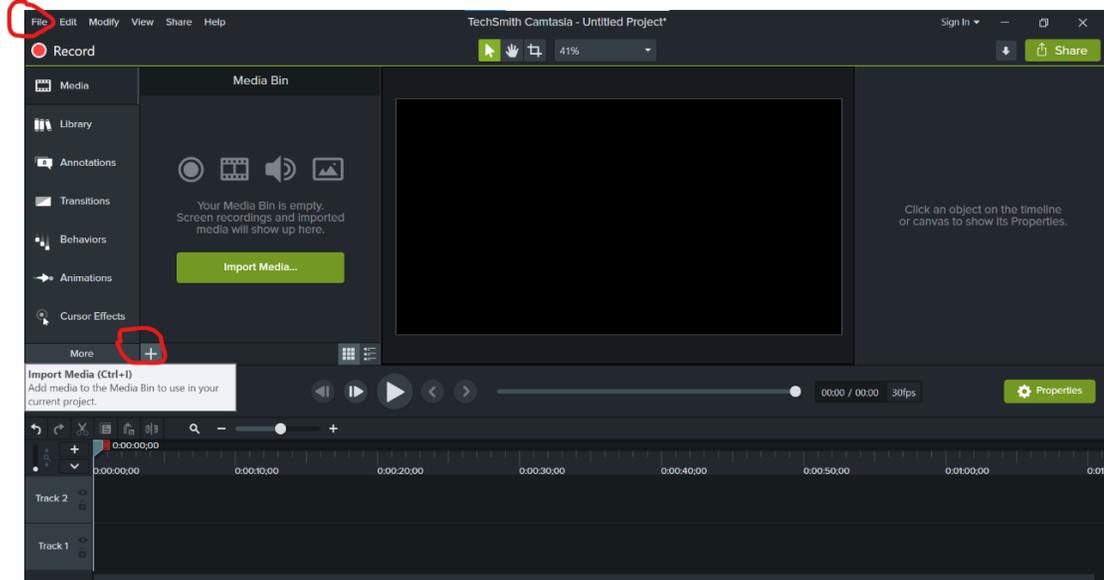


3. Editing

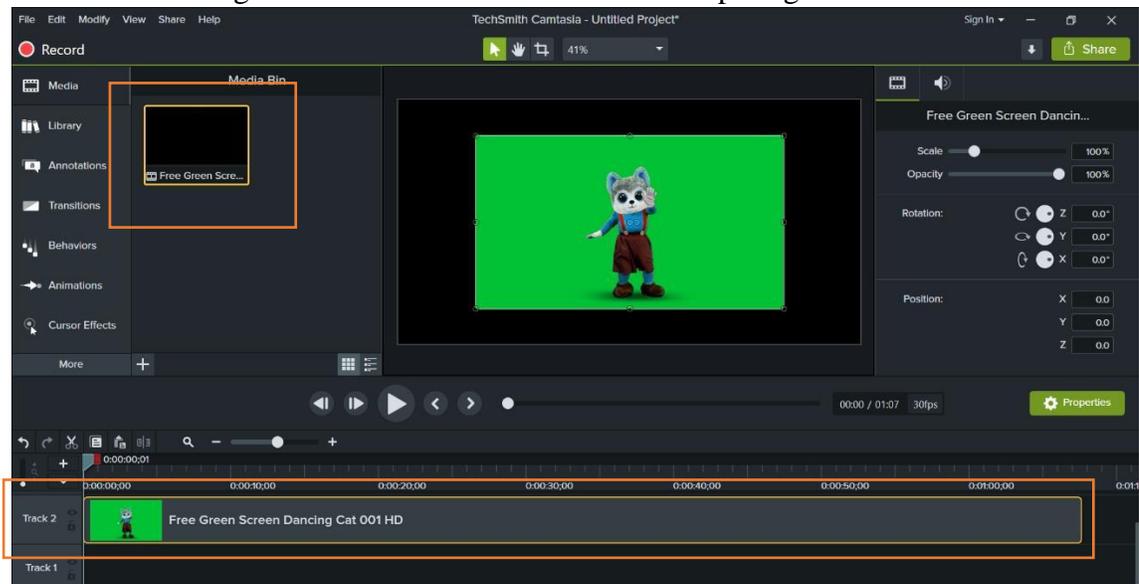
Setelah proses rekaman/ *recording* selesai kemudian masuk ke proses *editing*. Banyak tool yang disediakan Camtasia untuk editing video. Pada bagian ini hanya menjelaskan beberapa proses editing seperti mengganti background dan menggabungkan beberapa video.

Untuk mengganti background video dapat mengikuti langkah-langkah berikut

- ↳ Jika file video yang akan di edit belum ada pada media bin Camtasia, harus di import dahulu dengan klik **File** ➤ **Import** ➤ **Media** / **CTRL+I** / klik icon + dibawah media bin ➤ **import media**, seperti gambar dibawah ini

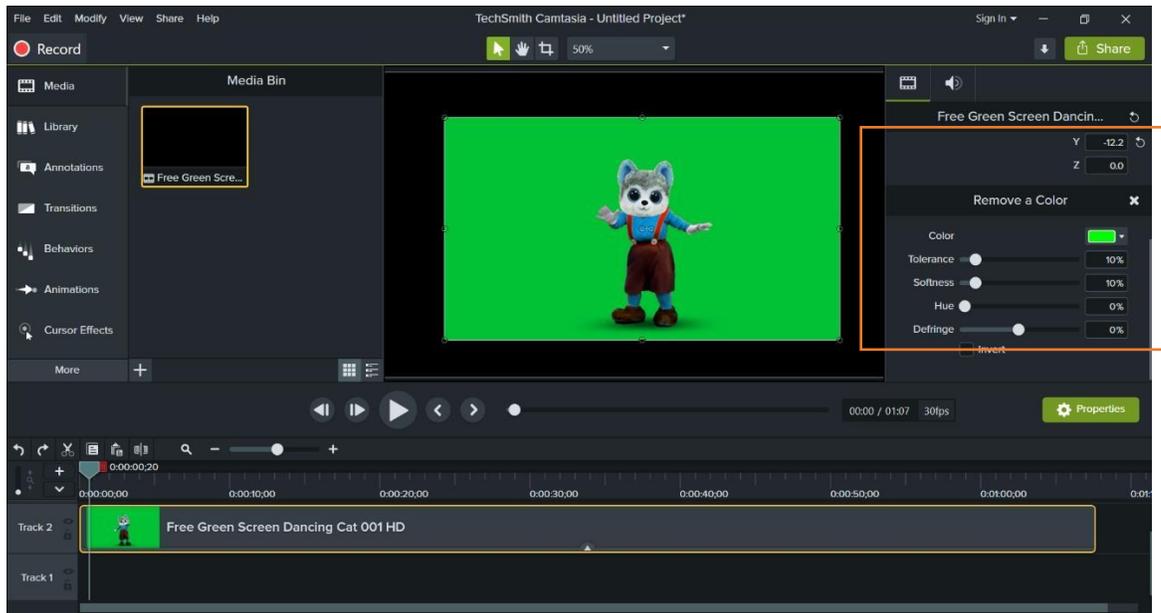


- ↳ Lalu pilih video yang akan di edit pada computer, setelah file tersebut masuk ke media bin kemudian drag file tersebut ke **timeline track 2**. Seperti gambar dibawah ini.

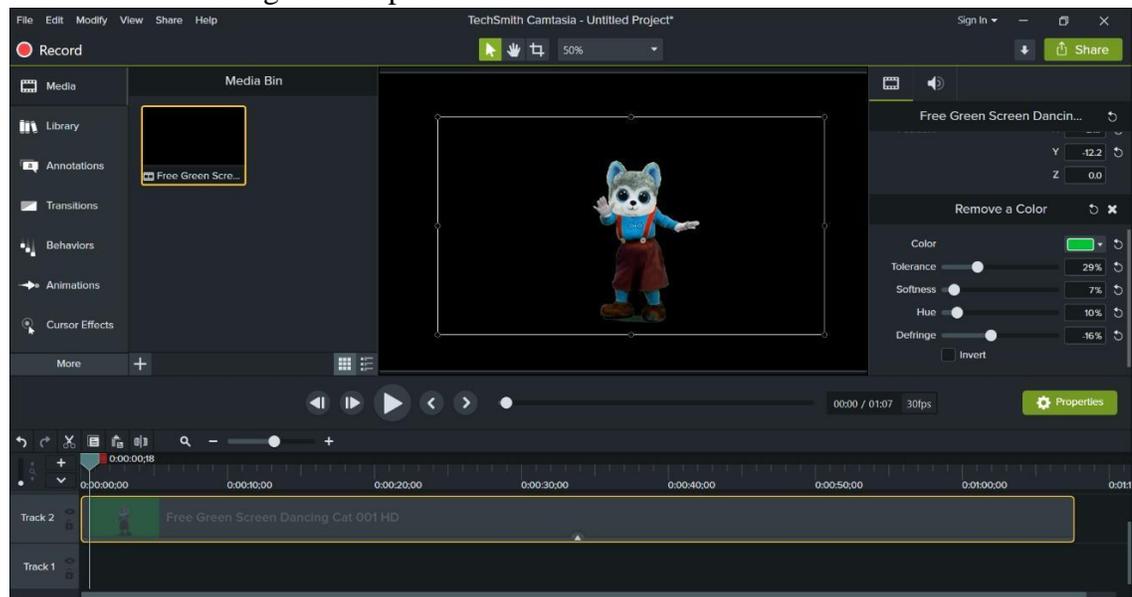


- ↳ Klik kanan pada canvas/ objek yang akan diganti background-nya. Kemudian pilih **add visual effect** ➤ **remove a color**. Lalu akan muncul menu **remove a color**

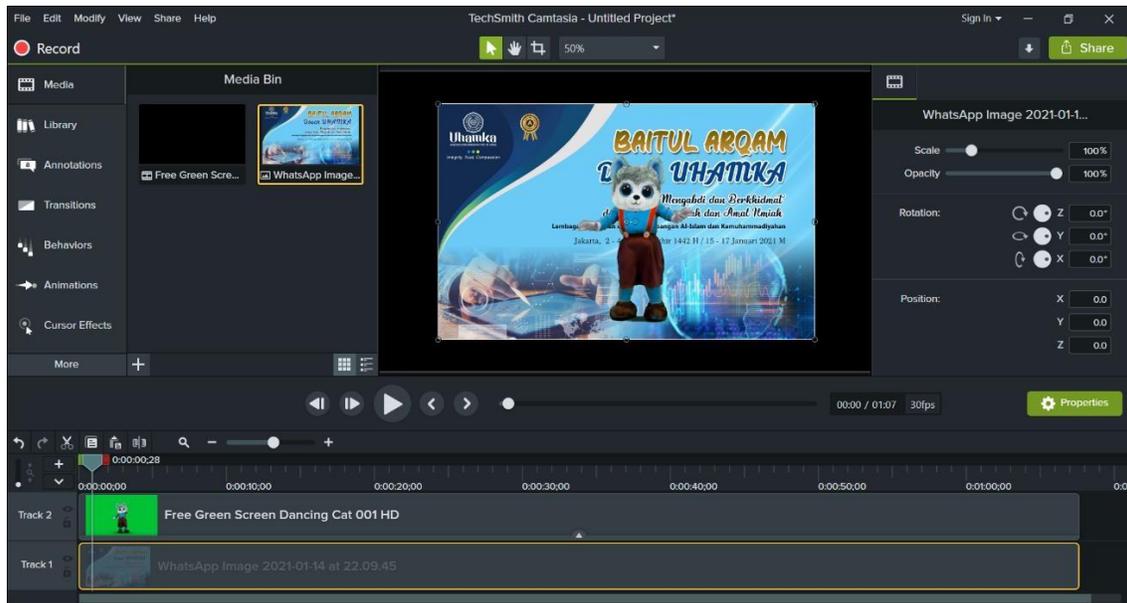
seperti pada gambar dibawah ini



defringe hingga hasilnya sesuai dengan yang diinginkan. Setelah itu, maka video sudah tidak memiliki background seperti dibawah ini.

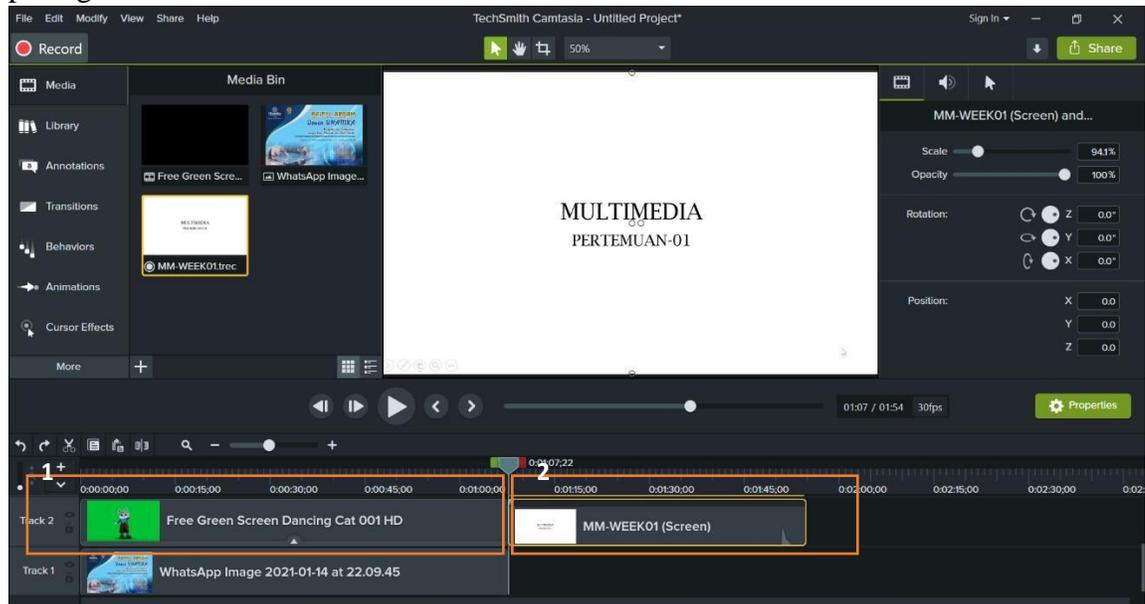


Setelah warna background tidak ada maka bisa ganti dengan gambar yang diinginkan atau memanfaatkan **library Camtasia**. Jika ingin menggunakan background sendiri, bisa langsung **import** file yang diinginkan kemudian drag ke **timeline track 1**. Kemudian tarik durasi gambar sesuaikan dengan durasi video. Seperti gambar dibawah ini.



Proses menggabungkan 2 VIDEO sangat mudah menggunakan Camtasia. Untuk menggabungkan 2 VIDEO dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

- 1) Kumpulan video yang ingin digabungkan dalam media bin dengan meng-import file. Kemudian drag kedua video tersebut ke dalam timeline pada track yang sama. Seperti pada gambar dibawah ini.

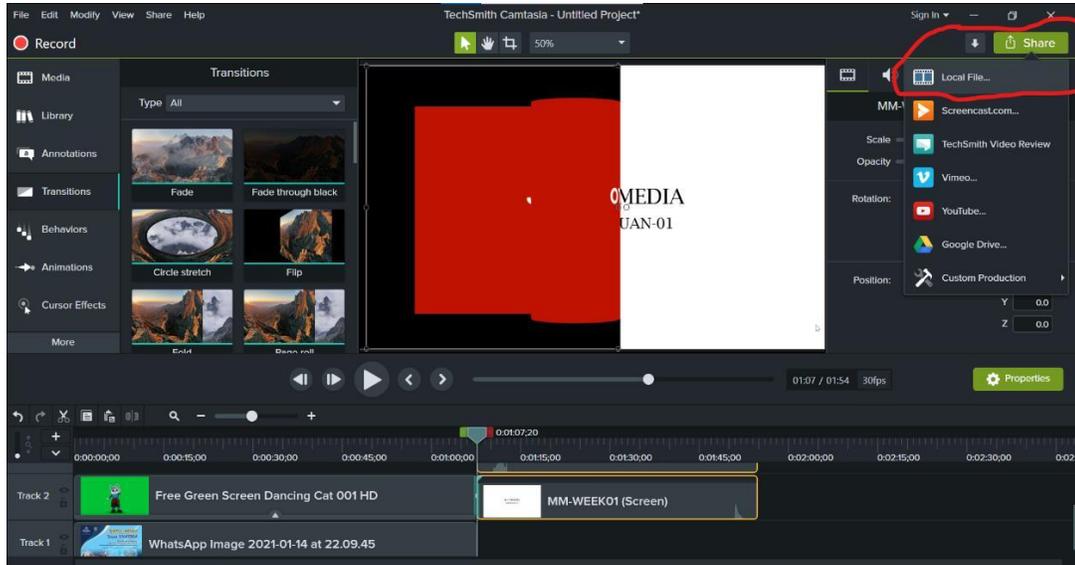


- 2) Agar berpindah dari video 1 ke video 2 lebih menarik, kita dapat menambahkan effect transitions dengan cara drag salah satu effect transitions ke arahkan ke antara dua video tersebut.

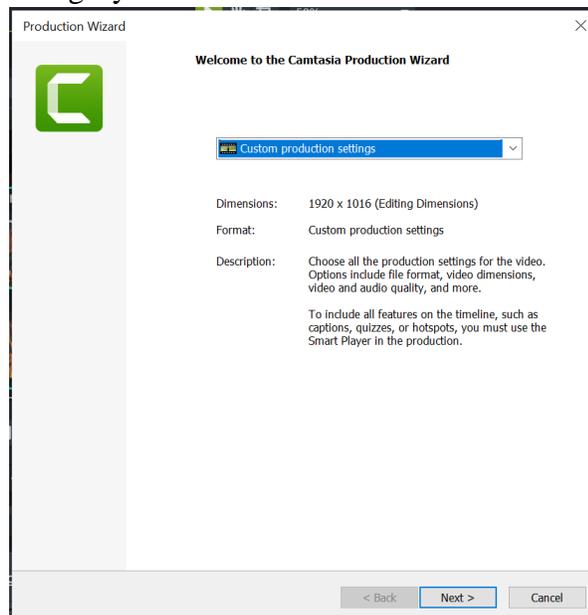
4. Rendering

Setelah proses editing selesai, tahap terakhir yaitu rendering. Untuk me-render video dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

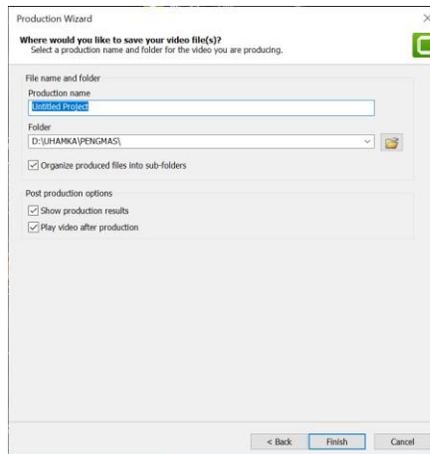
- 1) Pilih/ klik share lalu pilih local file, seperti gambar dibawah ini.



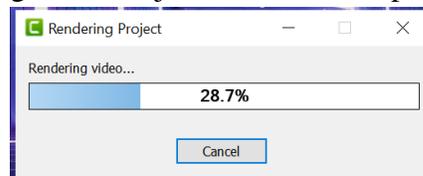
- 2) Kemudian akan muncul tampilan seperti dibawah ini. Tahap ini, kita bisa memilih kualitas video yang akan dihasilkan. Semakin tinggi kualitas videonya maka semakin lama pula proses rendering-nya. Selesai memilih kemudian klik next.



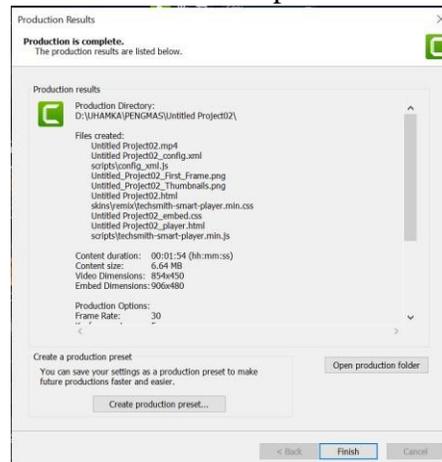
- 3) Lalu akan tampil seperti gambar dibawah ini. Pilih lokasi penyimpanan dan beri nama file lalu klik finish.



- 4) Kemudian proses rendering mulai berjalan, ditandai tampilan seperti dibawah ini.



- 5) Setelah rendering selesai kemudian muncul tampilan dibawah ini, lalu klik finish.



Pustaka

1. <https://lptik.unja.ac.id/wp-content/uploads/2019/04/3.-Modul-Pembuatan-Konten-Pembelajaran-Video-Menggunakan-Camtasia-1.pdf>
2. https://www.academia.edu/30602833/Camtasia_Studio_Modul_APLIKASI_CAMTASI_A_STUDIO_VER_6_UNTUK_MEDIA_PEMBELAJARAN_MULTIMEDIA_DAN_E_LEARNIN_G
3. Video green screen:
https://www.youtube.com/watch?v=dCBhEYKO46g&list=PLrYOJ5VEUr5rebu6Bow_xC_VFif0T55Gz9

Lampiran 3 : Personalia tenaga pelaksana beserta kualifikasinya

A. IDENTITAS KETUA

1. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Nunik Pratiwi, S.T., M.Kom.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	---
4	NIDN	0302069105
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tangerang, 02 Juni 1991
6	e-mail	npratiwi@uhamka.ac.id
7	Nomor Telepon /HP	087808760615
8	Alamat Kantor	Jl.Tanah Merdeka Ciracas Jakarta Timur
9	Nomor Telepon / Fax	021-8400941
10	Lulusan yang telah dihasilkan	-----
11	Mata kuliah yang diampu	1. Logika Informatika
		2. Rekayasa Perangkat Lunak
		3. Testing dan Implementasi Sistem
		4. Multimedia

2. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama PT	UHAMKA	Univ. Indonesia
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Ilmu Komputer
Tahun Masuk-Lulus	2009 - 2013	2015 - 2018
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi	-----	Non Linear Fuzzy Principal Component Analysis pada pemodelan bentuk Aktive Appearance Model (AAM) untuk pengenalan ekspresi wajah
Nama Pembimbing / Promotor	1. DR Sugema, S.Kom., M.Kom 2. Arry Avorizano, S.Kom., M.Kom.	1. DR. M.Rahmat Widiyanto, S.Kom., M.Eng. 2. Prof.Drs. T.Basaruddin, M.Sc., Ph.D.

3. Pengalaman Penelitian 5 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2017	Pemrosesan Sinyal Sosial Berbasis Pembelajaran Mesin melalui Analisis Ekspresi wajah	Hibah PITTA-UI	Rp. 85.000.000,-

4. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1				
2				
3				

5. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomo r	Nama Jurnal
1				
2				

6. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomor	Nama Proseding
1	2017	Non Liinear Fuzzy Robust PCA on Shape Modelliing Of Active Appearance Model for Facial Ekspression Recognition		International Conference on Video And Image Processiing
2				

7. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Buku	Jumlah Halam an	Penerbit

**Ketua
Pelaksana PengMas,**



**Nunik Pratiwi, S.T.,
M.Kom.**

B. IDENTITAS ANGGOTA 1

1. Nama : Rosalina, ST. MT.
2. NIDN/NIK : 0304017001 / 3674044401700003
3. Tempat dan Tanggal Lahir : Palembang, 4 Januari 1970
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Status Perkawinan : Kawin
6. Agama : Islam
7. Golongan / Pangkat : IIIA
8. Jabatan Akademik : Asisten Ahli
9. Perguruan Tinggi : Univ. Muhammadiyah Prof. DR. Hamka
10. Alamat : Jl. Tanah Merdeka No. 06, Kampung Rambutan, Pasar Rebo, Jakarta Timur.
11. Telp./Faks. : 021-87782739 / 0218400941
12. Alamat Rumah : Komplek Serpong Green Park Blok K no 18 RT 04, RW23 Jln. Palapa, Kel. Serua, Kec. Ciputat, Kab. TangSel.
13. Telp./Faks. : 021-29050429 / 081284293672
14. Alamat e-mail : rosalina@uhamka.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Program Pendidikan (diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor)	Perguruan Tinggi	Jurusan/ Bidang Studi
1995	S1 (Teknik)	Univ. Sriwijaya	Teknik Elektro
2010	S2 (Magister Teknik)	Univ. Indonesia	Teknik Elektro

PELATIHAN PROFESIONAL

Tahun	Jenis Pelatihan (Dalam/Luar negeri)	Penyelenggara	Jangka Waktu
2015	Pelatihan Program Kreativitas mahasiswa	PK2M UHAMKA	2 hari

2015	Pelatihan Penyusunan Proposal kreativitas Mahasiswa	PK2M UHAMKA	3 hari
------	---	-------------	--------

PENGALAMAN MENGAJAR

Mata Kuliah	Program Pendidikan	Institusi/Jurusan/Program Studi	Sem/Tahun Akademik
Dasar Sistem Pengaturan	S1	FT. UHAMKA	2013/2014
Elektromagnetik	S1	FT. UHAMKA	2014/2015

PENGALAMAN PENELITIAN

Tahun	Judul Penelitian	Ketua/Anggota Tim	Sumber Dana
2012	Perancangan Sistem Kendali Pada Radar Penjejak Pesawat Terbang	Ketua	Litbang UHAMKA
2013	Menentukan Induktansi Pada Saluran Transmisi dengan Konfigurasi	Ketua	Litbang UHAMKA
2013	Analisis Rugi-rugi tembaga dan efisiensi efisiensi motor induksi 3 fasa	Ketua	Litbang UHAMKA
2014	Analisis Kestabilan Peralihan Sistem Ketua Mandiri	Ketua	Litbang UHAMKA
2014	Analisis Kestabilan Peralihan Sistem Ketua Mandiri	Ketua	Litbang UHAMKA
2015	Konsep desain tas pengaman nasabah bank mampu lacak (Penerapan teknologi implanting bag dan APRS (Automatic Position Reporting System) untuk pengamanan nasabah bank	Anggota	Litbang UHAMKA

KONPRENSI/SEMINAR/LOKA KARYA/SIMPOSIUM

Tahun	Judul Kegiatan	Penyelenggara	Panitia/Peserta/Pembicara
2015	Pengembangan Kurikulum mata kuliah kewirausahaan	PK2M UJMKA	Peserta
2016	Pemanfaatan Teknologi untuk Indonesia berkemajuan	FT. UHAMKA	Pemakalah

KEGIATAN PROFESIONAL/PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

Tahun	Jenis>Nama Kegiatan	Tempat
2010	Pemanfaatan Drum bekas aspal sebagai pengganti septixs-tank Desa belanti SP-Padang	Palembang
2014	Sosialisasi Program Listrik Pintar (Prabayar) pada masyarakat Kelurahan tangga takat Kotamadya Palembang Kelurahan Tangga Takat	Palembang

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Curriculum Vitae ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggung jawabkannya.

**Anggota 1
Pelaksana PengMas,**



Rosalina, ST.,MT.

Lampiran 4 : Artikel Ilmiah Jurnal (Draft)

Bukti submit jurnal :



Didik Riyanto <ojsumpo2019@gmail.com>

to me ▾

Nunik Pratiwi:

Thank you for submitting the manuscript, "PKM PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DARING TERHADAP GURU-GURU DI SMK MUHAMMADIYAH 02 TANGSEL" to Adimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. With the online journal management system that we are using, you will be able to track its progress through the editorial process by logging in to the journal web site:

Manuscript URL:

<http://journal.umpo.ac.id/index.php/adimas/author/submission/3735>

Username: npratiwi

If you have any questions, please contact me. Thank you for considering this journal as a venue for your work.

Didik Riyanto

Adimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Munaji

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

<http://journal.umpo.ac.id/index.php/abdimas>

PKM PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DARING TERHADAP GURU-GURU DI SMK MUHAMMADIYAH 02 TANGSEL

Rosalina¹, Nunik Pratiwi², Estu Sinduningrum³

^{1,3}Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta

^{1,3}Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta

E-mail: ¹rosalina@uhamka.ac.id, ²npratiwi@uhamka.ac.id

Abstrak

Penomena pembelajaran di sekolah saat ini terganggu dikarenakan pandemi covid-19 melanda seluruh wilayah di dunia ini, khususnya di Indonesia. Pembelajaran pada siswa yang harus diberikan di masa pertumbuhan mereka yang tidak boleh tidak harus tetap berjalan. Proses pembelajaran di sekolah harus tetap berjalan agar kurikulum yang harus diberikan ke anak bisa tercapai, maka salah satu jalan keluarnya yaitu diadakan pembelajaran secara Daring (Dalam Jaringan) yaitu komunikasi antara siswa dan guru dalam satu media dunia maya, bukan dunia sesungguhnya. Untuk itu diperlukan hal-hal yang bisa mendukung kegiatan pembelajaran dengan metode ini, antara lain : Fasilitas internet, Komputer atau mobile hp yang bisa dipakai untuk

komunikasi, serta aplikasi yang bisa mendukung pembelajaran. Adapun efek samping dari pembelajaran daring adalah Memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya dan mampu mendorong munculnya kemandirian belajar dan motivasi untuk lebih aktif dalam belajar serta mendorong munculnya perilaku sosial distancing dan meminimalisir munculnya keramaian siswa sehingga dapat mengurangi penyebaran covid-19. Tujuan dari pengabdian masyarakat kali ini adalah untuk membantu guru-guru di SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara Daring yaitu dengan membantu membuat video pembelajaran sesuai dengan arahan kurikulum materi pembelajaran di kelas. Sasaran pengmas kali ini adalah guru-guru SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan yang akan dilaksanakan dengan memperhitungkan protokol kesehatan yaitu mengundang gurunya tidak lebih dari max 10 orang yang akan diatur jarak antar peserta serta diwajibkan memakai masker. Hasil yang sudah dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat kali ini adalah guru-guru mampu membuat sendiri video pembelajaran dengan aplikasi yang diajarkan.

Abstract (TNR11)

The phenomenon of learning in schools is currently disrupted due to the Covid-19 pandemic that has hit all regions of the world, especially in Indonesia. Learning to students that must be given in their infancy must not necessarily continue. The learning process in schools must continue so that the curriculum that must be given to children can be achieved, so one way out is to hold online learning (in the network), namely communication between students and teachers in a virtual world media, not the real world. For that we need things that can support learning activities with this method, including: Internet facilities, computers or mobile phones that can be used for communication, and applications that can support learning. The side effect of online learning is having flexibility in its implementation and being able to encourage the emergence of independent learning and motivation to be more active in learning and encouraging the emergence of social distancing behavior and minimizing the appearance of student crowds so as to reduce the spread of covid-19. The purpose of this pengabdian masyarakat is to help teachers at Muhammadiyah 02 South Tangerang Vocational High School in delivering learning materials to students online, namely by helping to make learning videos according to the direction of the learning material curriculum in the classroom. The target of the community service this time is the teachers of SMK Muhammadiyah 02 South Tangerang who will be implemented by taking into account the health protocol, namely inviting teachers of no more than a maximum of 10 people who will regulate the distance between participants and are required to wear masks. The results have been achieved in this community service activity. are teachers able to make their own learning videos with the applications being taught.

Kata kunci: covid-19, pembelajaran daring, video pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram,

aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Permasalahan yang terjadi bukan hanya terdapat pada sistem media pembelajaran akan tetapi ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi harganya bagi siswa dan guru guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring. Kuota yang dibeli untuk kebutuhan internet menjadi melonjak dan banyak diantara orangtua siswa yang tidak siap untuk menambah anggaran dalam menyediakan jaringan internet.

Penggunaan beberapa aplikasi pada pembelajaran daring sangat membantu guru dalam proses pembelajaran ini. Guru harus terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh siswa.

Dengan demikian guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (online) dan tidak menjadi beban psikis.

SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan ini memiliki 3 program studi yaitu Akutansi, Komputer jaringan dan Bengkel Otomasi. Ketiga peminatan ini masih dalam tahap pengembangan dan terus diperbaiki sistemnya demi tercapainya visi dan misi sekolah. Foto di bawah ini memperlihatkan kondisi siswa sebelum pandemic covid-19.



Gambar 1. Situasi Pembelajaran di kelas sebelum pandemic covid-19

Suasana belajar seperti diatas saat sekarang tidak bisa dilakukan oleh karena itu dicari jalan keluar yaitu diadakan pembelajaran daring (dalam jaringan), yaitu bagaimana mencari pembelajaran daring yang bisa membuat siswa menjadi tertarik untuk rajin belajar, materi yang disampaikan bisa dipahami siswa dengan baik dan benar.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat kali ini dipaparkan pada tabel berikut, yang sebelumnya akan diadakan test pretest guna mengetahui sejauh mana penguasaan mereka terhadap aplikasi materi pembelajaran online, Pendampingan pembuatan video dengan menggunakan aplikasi Camtasia.

Tabel 1. Jadwal Materi pelaksanaan

No	Materi	Metode Kegiatan
1.	Teori dasar pembelajaran online / daring	Tutorial Praktek
2.	Menjelaskan alternative pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia beserta langkah-langkahnya.	Tutorial Praktek
3.	Mempraktekan membuat video diawal dan di akhir pemaparan materi pembelajaran.	Tutorial Praktek
4.	Mendownload aplikasi Camtasia di masing-masing laptop peserta untuk mempraktekan bagaimana cara mengedit video.	Tutorial Praktek
5.	Menjelaskan hasil kerja aplikasi Camtasia dengan mengambil salah satu contoh dari hasil kerja 2 orang guru dalam menjelaskan materi pembelajarannya.	Tutorial Praktek
6.	Review Materi	Diskusi, Tanya jawab.
7.	Pemberian tugas lebih lanjut untuk guru-guru bisa mencobakan aplikasi Camtasia guna mengedit video pengajaran.	Diskusi Tanya Jawab.

Proses kegiatan yang digunakan dalam pengabdian masyarakat kali ini merupakan kombinasi beberapa metode, antara lain :

1. Ceramah Bervariasi

Metode ini dipilih untuk menyampaikan teori dan konsep-konsep yang sangat prinsip dan penting untuk dimengerti serta dikuasai oleh peserta pelatihan. Adapun materi yang dipersentasikan meliputi : teori dasar pembelajaran online, bagaimana menggunakan aplikasi Camtasia sebagai contoh

editing video. dan akan dicobakan beberapa materi pembelajaran dari guru untuk dibuat rapi dan menarik dengan menggunakan Camtasia.



Gambar 2. Pengajaran dalam bentuk paparan teori (Ceramah)

2) Demonstrasi

Metode Demonstrasi dipilih untuk menunjukkan dan melatih para guru agar mengenal dan terbiasa dalam editing video menggunakan aplikasi Camtasia.



Gambar 3. Suasana praktik editing video pembelajaran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat kali ini, yang didapatkan yang bisa berguna keterampilan membuat video pembelajaran. Pelaksanaan Pengmas di Sekolah SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan ini bertujuan agar guru-guru mempunyai motivasi daya juang yang tinggi untuk menampilkan cara belajar daring dengan memakai aplikasi yang sangat menarik sehingga siswa akan lebih rajin belajar.

Keterampilan membuat video ini sudah dilakukan oleh beberapa guru mata pelajaran, pada saat pelaksanaan ada 2 guru yang mencontohkan cara mengupload dan menggunakan aplikasi Camtasia, selain 2 guru tersebut maka guru yang lain meneruskan di rumah masing-masing.



Gambar 4. Cuplikan video hasil editing guru

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat mengajari dan melatih guru SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan ini sudah berhasil. Hal ini dapat dilihat dari cara mereka mencobakan berbagai variasi dalam Camtasia.

Terjalannya hubungan kerjasama yang baik antara pihak Tim Pengmas, LPPM UHAMKA dengan pihak SMK Muhammadiyah 02 Serpong, sehingga bisa menaikan pamor UHAMKA dalam hal siswa sekolah ini yaitu generasi muda yang ingin memperdalam ilmu di kampus UHAMKA.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini saya selaku ketua tim pelaksana PKM Uhamka dan segenap anggota pelaksana, mengucapkan terima kasih kepada pihak LPPM UHAMKA yang telah mensupport dan memberikan donasi dana demi keterseleenggaranya kegiatan ini, juga kepada Bapak Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan yang telah memberikan ruang dan waktu sehingga terselenggarakan kegiatan PengMas ini dan juga Bapak / Ibu Guru yang sangat meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam pembuatan video pembelajaran ini, Dan juga kepada pihak Journal Solma Uhamka yang juga turut mempublikasikan tulisan ini sehingga hasilnya bisa dibaca oleh umum, semoga Allah SWT meridhoi kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini, amin.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Ali Sadikin, Afreni Hamidah**, Pembelajaran Dariing Ditengah wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic), Universitas Jambi, <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>

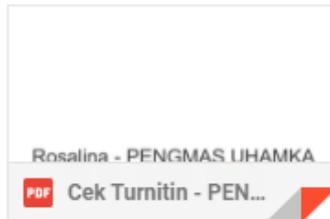
Lampiran 5 : Draft publikasi di media cetak/daring

Pengmas UHAMKA Pembuatan Video Pembelajaran Online



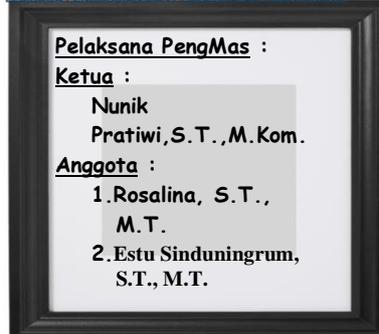
Rosalina Rosalina <rosalina@uhamka.ac.id>
to indonesia ▾

3 Attachments



Indonesia@koranmu.com

PENGMAS UHAMKA PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN ONLINE



Tangerang Selatan, Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) UHAMKA, yang bertemakan “*Dengan pelatihan pembuatan video pembelajaran menjadikan guru-guru semakin trampil dalam berinovasi untuk mengajar daring dalam tampilan materi yang menarik*” lokasi pelaksanaan di SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan, ini Alhamdulillah berhasil mengajak bapak / ibu guru untuk berinisiatif dalam membuat tampilan bahan ajar yang menarik.

Pelatihan ini bertujuan untuk melahirkan inovasi dari bapak ibu guru dengan menggunakan satu aplikasi software Camtasia. Pembelajaran singkat ini cukup menarik perhatian bapak ibu guru untuk segera membuat bahan ajar yang menarik terbukti dengan banyaknya pertanyaan dari bapak ibu guru peserta pelatihan terhadap cara menggunakan aplikasi Camtasia yaitu pada bila mereka mendapatkan kendala saat mulai menerapkan aplikasi Camtasia ini diterapkan di bahan ajar mereka.

Aplikasi Software Camtasia ini sangat mudah untuk digunakan, hanya diperlukan memahami dulu cara kerja atau langkah-langkah yang harus dilakukan untuk penerapannya. Ada tiga tahapan dalam penggunaan Camtasia yaitu Merekam, Mengedit dan memproduksi. Namun aplikasi Camtasia ini adalah software yang berbayar artinya kalau mau menggunakan aplikasi ini dalam jangka waktu lamaa maka kita harus membeli Lisensi tersebut jika tidak maka kita hanya bisa memakainya dalam jangkauan waktu 30 hari (1 bulan). Persyaratan sistem yang bisa memakai Camtasia yaitu Microsoft windows 7 atau windows 8, Microsoft DirectX 9 atau bisa menggunakan versi yang terbaru.RAM minimal 2 GB dan ruang Hard-disk 2 GB, serta tampilan dimensi min 1024x764.

Dikarenakan para peserta tidak semua membawa alat kerja yang cukup kompatibel untuk memenuhi pemakaian aplikasi ini maka sangat disayangkan tidak semua guru bisa membuat sajian materi pembelajaran dengan aplikasi ini, namun keinginan mereka untuk bisa menggunakannya terbilang cukup antusias.

Kegiatan pengmas ini diharapkan bisa berkelanjutan, dengan cara bapak ibu guru bisa menerapkan sendiri di rumah masing-masing. Karena buku panduan Camtasia sudah dibagikan dan dijelaskan cara pemakaiannya, sehingga kegiatan belajar mengajar daring tetap terlaksana dengan baik dan menarik para siswa untuk lebih ingin mempelajarinya.

LPPM UHAMKA akan terus mendukung kegiatan PengMas guna membantu masyarakat disekitar kampus dan juga agar terjalin hubungan kerjasama yang baik antara UHAMKA dan Mitra Usaha masyarakat.

Penulis : Rosalina
No Hp : 081284293672
Email : rosalina@uhamka.ac.id

Lampiran 6 : Publikasi Youtube

LINK youtube :

<https://www.youtube.com/watch?v=DgM3YKG2k7E>

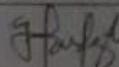
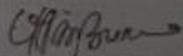
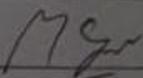
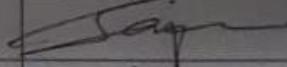
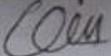
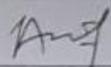
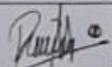
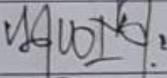
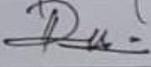
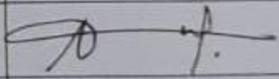
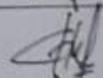
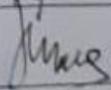


Lampiran 7 : Foto Dokumentasi



Lampiran 8 : Daftar Peserta

DAFTAR HADIR PESERTA PENGABDIAN MASYARAKAT
PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DI SMK MUHAMMADIYAH 02 TANGERANG SELATAN

NO	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN
1	Anna Harafiyah	Guru	
2	Novianingrum	Guru	
3	M Sihwal	Guru	
4	SYAIFUL ANHAR	Guru	
5	Safa Nur Hamidah	Guru	
6	Annisa Lutfia N	Guru	
7	Abdu Malik	Guru	
8	Febrian Sukma	Mahasiswa	
9	Diolek Hl	Guru	
10	Mur Setiawan	Guru	
11	Rusli Latif	-	
12	Hafiz Sholahudin	Guru	
13	Adriana Novira	Mahasiswa	
14	Riska Mulawati	Mahasiswa	
15	Jugas Anggita April	Mahasiswa	

TANGERANG SELATAN, 11 FEBRUARI 2021

TIM PENGMAS UHAMKA

Lampiran 9 : Surat Pernyataan kesediaan Bekerja sama dari mitra

**PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA TANGERANG SELATAN**
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SMK MUHAMMADIYAH 02 TANGERANG SELATAN
Kompetensi Keahlian : Akuntansi dan Keuangan Lembaga
Teknik Kendaraan Ringan Otomotif
Teknik Komputer dan Jaringan

Jl. Raya Puspitpek Gg. Adil (Samping ITI) Setu – Tangerang Selatan 15314 Telp. (021) 7507-4887

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Sadriman
Jabatan : Kepala sekolah SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan
Nama Mitra : Sekolah SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan
Bidang Usaha : Sekolah Kejuruan Teknik
Alamat : Jalan raya puspitpek gang Adil, samping ITI Serpong.

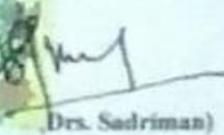
Menyatakan bersedia untuk bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan program PKM yang berjudul *"PKM Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring Terhadap Guru-Guru di SMK Muhammadiyah 02 Tangerang Selatan"*. Program kemitraan ini bekerjasama dengan TIM pengmas dari UHAMKA dengan data ketua :

Nama Ketua Tim Pengusul : Nunik Pratiwi, S.T., M.Kom.
NIDN : 0302069105
Program Studi : Teknik Informatika, Fakultas Teknik
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Prof.DR.Hamka, Jakarta.

Bersama ini pula kami menyatakan dengan sebenarnya bahwa diantara pelaksana kegiatan program ini tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan usaha dalam bentuk apapun juga.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 5 Oktober 2020
Yang membuat pernyataan


(Drs. Sadriman)

