

PENDAMPINGAN PEMBUATAN BAHAN AJAR DIGITAL UNTUK Mendukung PEMBELAJARAN Jarak Jauh

Anton Nasrullah¹, Mira Marlina^{2*}, Beni Junedi³, Titin Mastinah⁴, Chika Yechia Cahya⁵, Harry Qurba⁶

^{1,2,3,4,5}Universitas Bina Bangsa, Indonesia

⁶STIH Painan, Indonesia

*email: mira.marlina@binabangsa.ac.id

Abstract

The spread of Covid-19 is a threat to aspects of life, including the education sector, where face-to-face (traditional) learning is being replaced by distance learning. Some schools are ready to implement distance learning, while many schools are not ready because they are not used to using technology. Therefore, assistance is needed in developing digital teaching materials to facilitate distance learning through distance learning platforms Camtasia software. Camtasia was chosen because it is very efficient, practical, and easy to use. Community service activities are carried out face-to-face to help digital teaching materials facilitate distance learning. There were 10 participants, followed by teachers at SDN Buah Gede 1, and several elementary school teachers from Argawana Village, Puloampel District, Serang Regency, Banten Province. This shows that participants can create and apply digital teaching materials through Camtasia software to support distance learning.

Keywords: Digital teaching materials, distance learning, Camtasia.

Abstrak

Penyebaran Covid-19 menjadi ancaman bagi aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan, dimana pembelajaran tatap muka (tradisional) digantikan oleh pembelajaran jarak jauh. Beberapa sekolah sudah siap menerapkan pembelajaran jarak jauh, sementara banyak sekolah yang belum siap karena belum terbiasa menggunakan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan dalam mengembangkan bahan ajar digital untuk memfasilitasi pembelajaran jarak jauh melalui platform pembelajaran jarak jauh software Camtasia. Camtasia dipilih karena sangat efisien, praktis, dan mudah digunakan. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan secara tatap muka untuk membantu bahan ajar digital memfasilitasi pembelajaran jarak jauh. Peserta berjumlah 10 orang, diikuti oleh guru-guru di SDN Buah Gede 1, dan beberapa guru SD dari Desa Argawana, Kecamatan Puloampel, Kabupaten Serang, Provinsi Banten. Berdasarkan pelaksanaan pendampingan pembuatan bahan ajar digital untuk mendukung pembelajaran jarak jauh, rata-rata semua item adalah 83,6%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta dapat membuat dan menerapkan bahan ajar digital melalui software Camtasia untuk mendukung pembelajaran jarak jauh.

Kata Kunci: Bahan ajar digital, pembelajaran jarak jauh, Camtasia.

Submitted: 2022-03-10

Revised: 2022-04-22

Accepted: 2022-04-30

Pendahuluan

Coronavirus Disease (Covid-19) telah menyebar ke lebih dari 200 negara, termasuk Indonesia. Pada 12 Maret 2020, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan Covid 19 sebagai wabah pandemi. Pada 26 Maret, WHO mengeluarkan enam strategi prioritas untuk menangani pandemi COVID-19, yang meliputi perluasan, pelatihan, dan penempatan tenaga kesehatan; menerapkan sistem untuk kasus yang dicurigai; meningkatkan produksi uji dan meningkatkan pelayanan kesehatan; mengidentifikasi fasilitas yang dapat diubah menjadi pusat kesehatan virus corona; mengembangkan rencana untuk mengkarantina kasus; dan memfokuskan kembali langkah pemerintah untuk menekan virus (Kemenkes, 2020; Putri, 2020; Marlina *et al.*, 2021).

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan kebijakan berdasarkan surat edaran nomor 3 tahun 2020 tentang pencegahan covid-19 di satuan pendidikan dan nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang belajar online dan bekerja dari rumah di dalam rangka pencegahan penyebaran penyakit virus corona (COVID-19) per 17 Maret 2020, pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh (online) diterapkan kepada siswa, mahasiswa, guru, dan dosen (Kemdikbud Republik Indonesia, 2020; Marlina *et al.*, 2021). Penerapan surat edaran

tersebut tentunya menggeser sistem pembelajaran dari tatap muka menjadi tatap muka virtual, yang sering disebut dengan pendidikan jarak jauh (PJJ) (Marlina *et al.*, 2021).

Selama COVID-19, pemanfaatan platform pembelajaran tidak berfungsi dengan benar. Padahal, menurut temuan wawancara dengan banyak guru bidang studi di tingkat dasar, guru kesulitan menggunakan platform pembelajaran online. Kendala yang dihadapi adalah sebagai berikut: pertama, kurangnya pengetahuan tentang penggunaan pendidikan jarak jauh; kedua, sistem pembelajaran berubah dalam waktu yang relatif singkat dari tatap muka atau online, sehingga membutuhkan waktu untuk menyesuaikan dengan cepat, terutama bila penyesuaian dilakukan secara mandiri atau otodidak. Ketiga, karena ada begitu banyak platform pembelajaran yang tersedia, tidak mudah untuk memilih platform pembelajaran yang efisien dan praktis untuk digunakan. Keempat, karena perubahan cepat dalam sistem pembelajaran, kurangnya insentif dalam membangun platform pembelajaran. Kelima, sarana dan prasarana yang dimanfaatkan dalam pendidikan jarak jauh masih buruk, seperti jaringan internet. Siswa tidak memiliki akses ke perangkat pembelajaran seperti laptop, ponsel, atau melek dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Sangat penting untuk menemukan solusi yang tepat berdasarkan pemeriksaan awal tantangan di sekolah pendidikan online. Salah satu solusi dari tantangan yang dihadapi instruktur adalah pengabdian masyarakat dalam membuat bahan ajar digital untuk mempromosikan pembelajaran jarak jauh (*online*) dengan memanfaatkan Camtasia. Camtasia adalah perangkat lunak perekaman layar murah yang memungkinkan pengguna untuk membuat rekaman video dan audio multi-platform dari apa pun yang dapat ditampilkan atau didemonstrasikan di layar komputer, termasuk tugas laboratorium komputer, penggunaan lingkungan pengembangan terintegrasi, kuliah PowerPoint, demonstrasi applet Java, dan tutorial perangkat lunak (Sukmawati *et al.*, 2020). Dengan penggunaan Camtasia, guru dapat berbagi bahan ajar digital dalam membuat video pembelajaran yang dapat di kirim melalui WhatsApp, YouTube dan lain-lain untuk mendukung pembelajaran jarak jauh (Sukmawati *et al.*, 2020).

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dimaksudkan untuk membantu terciptanya sumber daya pembelajaran digital untuk membantu pembelajaran jarak jauh (*online*). Kegiatan pendampingan PKM ini didukung oleh berbagai guru bidang studi yang berpartisipasi sebagai peserta dan informan tentang permasalahan dan hambatan yang dihadapi dalam penyelenggaraan pendidikan jarak jauh atau online. Kegiatan PKM yang membantu pembuatan bahan ajar digital sangat penting, mengingat pendidikan jarak jauh merupakan sistem pembelajaran yang sangat direkomendasikan selama masa pandemi Covid-19. Kegiatan PKM yang membantu dalam pembuatan bahan ajar digital memungkinkan guru berpartisipasi dalam proses pendidikan jarak jauh dengan cara yang tepat, efisien, dan mandiri.

Metode

Melalui pendekatan workshop dan pendampingan, pengabdian masyarakat (PKM) dilakukan secara tatap muka (*offline*). Kelas mencakup pengenalan penggunaan Camtasia dan bantuan menggunakan alat Camtasia dalam pembelajaran jarak jauh. Berikut ini adalah fase-fasenya.

1. Tahap Awal

Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mewawancarai guru-guru sekolah tersebut. Beberapa pengajar topik dari sekolah dasar di Kota Serang-Provinsi Banten diwawancarai. Berdasarkan wawancara pada pembelajaran yang dilakukan dari jarak jauh, masih terdapat kendala dalam menggunakan platform pembelajaran jarak jauh karena kurangnya pengetahuan dan informasi. Tim PKM mengadakan diskusi dan kajian untuk mengatasi permasalahan tersebut berdasarkan informasi yang dikumpulkan. Tim PKM sepakat, sebagai konsekuensi dari percakapan mereka, untuk menawarkan lokakarya dan

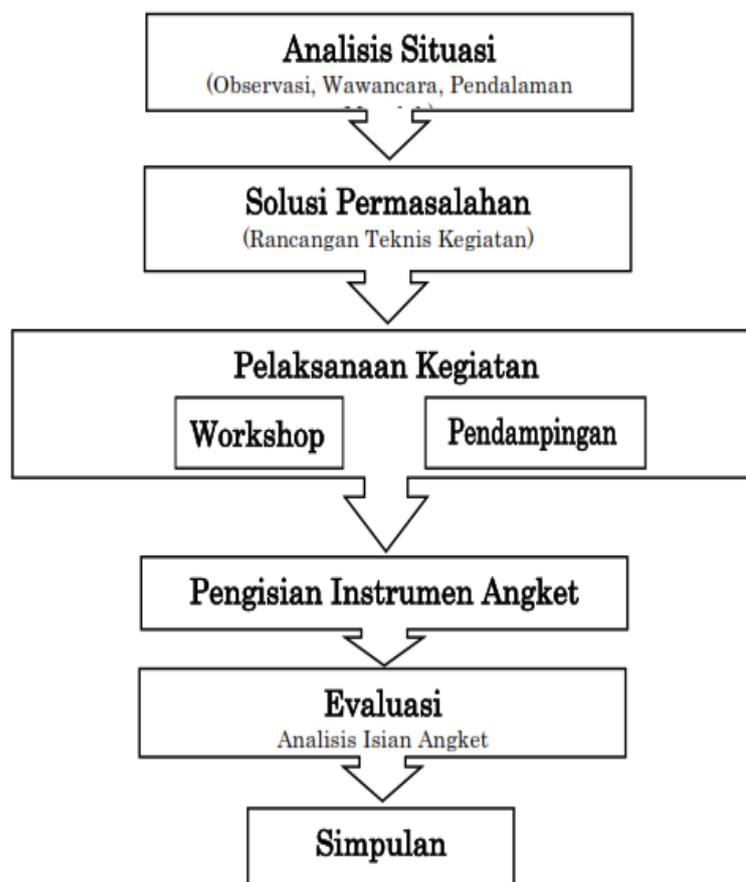
kegiatan pendampingan pembuatan bahan ajar digital dengan menggunakan *software* Camtasia pada 26 Agustus 2021.

2. Tahap Inti

Bagian inti dari kegiatan PKM yaitu berbentuk workshop dengan tahapan: materi tentang pengenalan Camtasia, manfaat Camtasia, dan proses penggunaan Camtasia. Selanjutnya, diberikan pendampingan penggunaan Camtasia. Peserta guru SD dikelompokkan menjadi dibuat tiga kelompok dan setiap kelompok terdapat instruktur (mahasiswa). Setiap instruktur membantu dan mengarahkan peserta dalam desain dan penggunaan Camtasia.

3. Tahap Akhir

Tim PKM memberikan kuesioner kepada peserta melalui *Google Forms* di akhir sesi. Kuesioner dibagikan untuk menilai pemahaman dan keterampilan instruktur dalam topik pembelajaran selama kegiatan lokakarya dan pendampingan setelah kegiatan PKM. Kuesioner mencakup empat indikator: 1) penyampaian konten terkait Camtasia, 2) penggunaan Camtasia, 3) kegunaan kegiatan, dan 4) masukan pada kegiatan pengabdian masyarakat. Setiap indikator angket memuat item pernyataan yang bersifat positif dan negatif. Kuesioner menggunakan skala Likert, dengan pilihan SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Tanggapan kuesioner dievaluasi, dan kesimpulan dicapai. Kerangka kegiatan PKM diilustrasikan pada Gambar 1 di bawah ini.



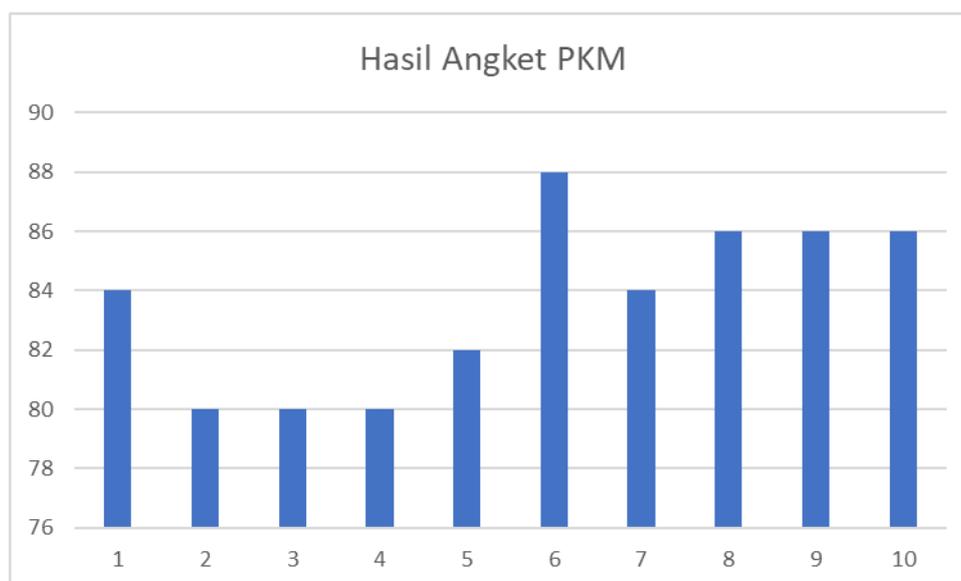
Gambar 1. Kerangka Kegiatan PKM.

Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan tahap awal, seperti identifikasi masalah, solusi, dan jadwal pelaksanaan kegiatan PKM, menjadi pedoman pelaksanaan kegiatan inti. Kegiatan yang dilakukan pada tahap inti berupa workshop dan pendampingan. workshop dan pendampingan dilakukan secara *offline* di kelas dengan tema pendampingan pembuatan bahan ajar digital untuk mempromosikan pembelajaran jarak jauh (online) dengan menggunakan *software* Camtasia. Peserta diikuti oleh sepuluh guru dari SDN Buah Gede 1 dan sejumlah guru SD dari Desa Argawana, Desa Argawana, Kec. Puloampel, dan Kab. Serang. Workshop dan pendampingan kegiatan yang meliputi tentang penggunaan Camtasia, manfaat Camtasia, serta tips dan teknik pembuatan bahan ajar digital dengan menggunakan *software* Camtasia.

Tahapan selanjutnya adalah pendampingan penggunaan *software* Camtasia dalam membuat bahan ajar digital untuk pembelajaran jarak jauh. Beberapa guru dikelompokkan menjadi tiga kelompok dan setiap kelompok terdapat instruktur. Setiap instruktur memiliki peran dalam mendukung dan mengarahkan peserta dalam pembuatan dan penggunaan Camtasia. Kegiatan PKM menghasilkan produk bahan ajar digital dengan *software* Camtasia. PKM dapat memberikan manfaat kepada guru SD dari Desa Argawana, Desa Argawana, Kec. Puloampel, dan Kab. Serang dalam membuat bahan ajar digital untuk pembelajaran jarak jauh pembelajaran selama covid 19.

Kegiatan diakhiri dengan penyebaran kuesioner yang dirancang untuk menilai keberhasilan proses implementasi PKM. Gambar 2 menggambarkan temuan kuesioner kegiatan PKM.



Gambar 2. Hasil Angket Kegiatan PKM

Berdasarkan gambar 2 dan table 1, pada pernyataan 1 tentang materi yang disajikan dapat menambah wawasan tentang bahan ajar digital diperoleh 84 %. Item pernyataan 2 tentang penyajian materi tentang pembelajaran pentingnya bahan ajar digital cukup interaktif diperoleh 80%. Item pernyataan 3 tentang materi kegiatan dapat membantu dalam meningkatkan wawasan tentang bahan ajar digital diperoleh 80%. Item pernyataan 4 tentang Bahan presentasi mengandung unsur interaktif diperoleh 80%. Item pernyataan 5 tentang kegiatan Pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan dalam membuat bahan ajar digital diperoleh 82%. Item pernyataan 6 tentang kegiatan pelatihan ini dapat meningkatkan kemampuan mengembangkan media pembelajaran berteknologi digital diperoleh 88%. Item pernyataan 7 tentang kegiatan Pelatihan ini sangat menunjang pembelajaran saat ini diperoleh 84%. Item pernyataan 8 tentang

Setelah kegiatan ini saya akan berusaha mengembangkan bahan ajar digital di Sekolah diperoleh 86%. Item pernyataan 9 tentang kegiatan ini dapat membantu saya untuk meningkatkan profesionalisme diperoleh 86%. Item pernyataan 10 tentang kegiatan ini memberikan saya motivasi untuk terlibat aktif mengikuti kegiatan sejenis untuk berikutnya diperoleh 86%.

Tabel 1. Judul tabel

No	Pernyataan	Presentase
1	Materi yang disajikan dapat menambah wawasan saya tentang bahan ajar digital	84
2	Penyajian materi tentang pembelajaran pentingnya bahan ajar digital cukup interaktif	80
3	Materi kegiatan dapat membantu saya dalam meningkatkan wawasan tentang bahan ajar digital	80
4	Bahan presentasi mengandung unsur interaktif	80
5	Kegiatan Pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan dalam membuat bahan ajar digital	82
6	Kegiatan Pelatihan ini dapat meningkatkan kemampuan mengembangkan media pembelajaran berteknologi digital	88
7	Kegiatan Pelatihan ini sangat menunjang pembelajaran saat ini	84
8	Setelah kegiatan ini saya akan berusaha mengembangkan bahan ajar digital di Sekolah	86
9	Kegiatan ini dapat membantu saya untuk meningkatkan profesionalisme	86
10	Kegiatan ini memberikan saya motivasi untuk terlibat aktif mengikuti kegiatan sejenis untuk berikutnya	86



Gambar 3. Kegiatan Pelaksanaan PKM

Workshop dan pendampingan berisi materi tentang pengenalan, penggunaan dan manfaat pembuatan bahan ajar digital menggunakan *software* camtasia disertai dengan tips yang dapat guru lakukan untuk mengoptimalkan pembelajaran daring. Dimulai dari membuat video pembelajaran, menedit dengan tampilan menarik, mengupload hasil video dengan WhatsApp, YouTube, aplikasi google classroom, Edomo dan lain-lain. Tips berkaitan dengan pembelajaran menggunakan video pembelajaran bahan ajar digital menggunakan Camtasia dan projek penugasan dalam pembelajaran daring (Gambar 3).

Diskusi dalam kegiatan PKM (Gambar 3) berupa tanya jawab tentang penggunaan Camtasia, penerapannya di kelas jarak jauh, dan tantangan yang dihadapi. Pertanyaan paling mendasar adalah bagaimana mengelola dan mengatur kelas menggunakan Camtasia. Tantangan paling umum yang dihadapi guru terkait dengan pembuatan bahan ajar digital adalah membangun dan pengembangan kognitif dan karakter siswa dalam pembelajaran jarak jauh berbantuan *software* Camtasia. Sesi dimulai dengan pembicara memberikan pelatihan video tentang penggunaan Camtasia. Peserta ditugaskan untuk menghasilkan dan menyusun Camtasia. Praktik pembuatan bahan ajar digital dapat mendorong kemampuan dalam menggali kelebihan dan kekurangan serta kesulitan yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Sesi tanya jawab dilakukan secara interaktif dengan membawa permasalahan langsung ke praktik pemanfaatan Camtasia. Tantangannya terkait dengan manajemen kelembagaan dalam operasi pembelajaran online yang dibantu Camtasia. Solusi yang digunakan dalam kegiatan workshop adalah RPP dengan fitur schedule dan post reuse, yang memungkinkan guru untuk mengatur kelas online lebih efektif dan efisien, serta merancang dan mengatur tugas dengan fitur topik, yang membuat tampilan Camtasia lebih interaktif dan tidak membingungkan bagi siswa dalam mengakses materi atau proyek tugas yang telah diberikan.

Kepala Sekolah dan Guru SDN Buah Gede 1 sangat antusias untuk menyelenggarakan workshop dan pendampingan dalam pendidikan bertema "Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Digital Untuk Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh" yang diadakan secara *offline*. Kepala sekolah menekankan bahwa workshop dan pendampingan sangat penting bagi guru SDN Buah Gede 1 dan sekolah lain di Desa Argawana untuk meningkatkan kualitas bahan ajar digital, yang kini telah menjadi media untuk sistem pembelajaran jarak jauh. Guru SDN Buah Gede 1 menyatakan bahwa workshop dan pendampingan pembuatan bahan ajar digital merupakan salah satu alternatif pembelajaran jarak jauh yang memiliki kemungkinan dapat diterapkan oleh semua guru untuk membangun kemampuan siswa.

Narasumber workshop dan pendampingan pembuatan bahan ajar digital untuk mendukung pembelajaran jarak jauh memperkenalkan dan membimbing langsung semua guru untuk menggunakan Aplikasi Camtasia untuk media bahan ajar yang cukup mudah untuk digunakan, guru hanya perlu menginstal aplikasi tersebut lalu mengikuti tahap tahap yang telah diberikan oleh narasumber. Tanggapan lain dari guru dengan memperkenalkan dan menggunakan aplikasi Camtasia ini sangat inovatif terhadap bahan ajar digital karena guru dapat menjelaskan materi melalui video dan audio secara jelas sehingga memudahkan murid dalam memahami materi yang telah dibuat oleh guru. Ketercapaian pelaksanaan pendampingan pembuatan bahan ajar digital untuk mendukung pembelajaran jarak jauh berdasarkan rata-rata item satu sampai sepuluh menunjukkan bahwa 83.6% (Tabel 1).

Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa guru telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam membuat bahan ajar digital menggunakan *software* Camtasia. Guru belajar lebih banyak tentang menggunakan sumber daya pengajaran digital dan bagaimana meningkatkan penggunaannya dalam pembelajaran jarak jauh melalui

workshop dan pendampingan. Tanggapan peserta menunjukkan bahwa pembuatan bahan ajar digital diperlukan untuk membekali guru lebih baik dalam melakukan pendidikan jarak jauh.

Daftar Pustaka

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35952/MPK.A/HK/2020*. Mendikbud RI, 1–2. <https://www.kemdikbud.go.id>
- Kementrian Kesehatan RI. (2020). *Dokumen resmi. Pedoman Kesiapan Menghadapi COVID-19, 0–115*. https://covid19.kemkes.go.id/download/REV03_Pedoman_P2_COVID-19_Maret2020.pdf
- Marlina, M., Junedi, B., Nasrullah, A., & Mustika, H. M. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Classroom pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(3), 836-846. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4985>
- Putri, R. N. (2020). Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 705. <https://doi.org/10.33087/jjubj.v20i2.1010>
- Sukmawati, S., Saumi, T. F., & Nasrullah, A. (2020). Camtasia-assisted computer statistics application practicum learning video in online classes to improve students' mathematical understanding. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1657, No. 1, p. 012016). IOP Publishing. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1657/1/012016/meta>