



**Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Metode *Community Based Participatory Action Research* (CBPAR)**

**Diah Aryani<sup>1✉</sup>, Syahrizal Dwi Putra<sup>2</sup>, Noviandi<sup>3</sup>, Nenden Siti Fatonah<sup>4</sup>, Hani Dewi Ariessanti<sup>5</sup>,  
Habibullah Akbar<sup>6</sup>**

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul, Indonesia<sup>1,2,3,4,5,6</sup>

E-mail : [diah.aryani@esaunggul.ac.id](mailto:diah.aryani@esaunggul.ac.id)<sup>1</sup>, [syahrizal.dwi@esaunggul.ac.id](mailto:syahrizal.dwi@esaunggul.ac.id)<sup>2</sup>, [noviandi@esaunggul.ac.id](mailto:noviandi@esaunggul.ac.id)<sup>3</sup>,  
[nenden.siti@esaunggul.ac.id](mailto:nenden.siti@esaunggul.ac.id)<sup>4</sup>, [hani.dewi@esaunggul.ac.id](mailto:hani.dewi@esaunggul.ac.id)<sup>5</sup>, [habibullah.akbar@esaunggul.ac.id](mailto:habibullah.akbar@esaunggul.ac.id)<sup>6</sup>

---

**Abstrak**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang perlu ada dalam rencana pembelajaran, media pembelajaran yang berhasil adalah yang dapat mengubah perilaku peserta didik (*behavior change*) serta meningkatkan hasil belajar peserta didik tertentu. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Penggunaan media yang efektif diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek, antara lain tujuan, kondisi peserta didik, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia, dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat. Permasalahan yang ada saat ini adalah kurangnya pengetahuan dan kemampuan para guru SMPIT Insan Rabbani dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video. Tujuan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk pengenalan dan pelatihan terkait pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi camtasia sebagai upaya untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dalam rangka meningkatkan minat belajar siswanya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pelaksanaannya menggunakan metode *Community Based Participatory Action Research* (CBPAR). Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman pengetahuan dan ketrampilan sebesar 38% tentang aplikasi Camtasia penting bagi para guru untuk meningkatkan kompetensinya dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.

**Kata kunci:** aplikasi camtasia, multimedia, media pembelajaran, efektif, sosialisasi

**Abstract**

*Learning media is one of the components that need to be in the lesson plan, a successful learning media is one that can change the behavior of students (behavior change) and improve the learning outcomes of certain students. The success of using learning media is inseparable from how well the media is planned. The use of effective media requires a comprehensive analysis by taking into account various aspects, including objectives, student conditions, supporting facilities, available time, and the teacher's ability to use them appropriately. The current problem is the lack of knowledge and ability of SMPIT Insan Rabbani teachers in the use and utilization of multimedia-based learning media, which are learning media that utilize the combination of images, sound or audio, and video. The purpose of implementing this community service is for introduction and training related to making learning videos using the Camtasia application as an effort to use more effective learning media in order to increase students' interest in learning. Community service activities in their implementation use the Community Based Participatory Action Research (CBPAR) method. The results of this activity show that an increase in understanding of knowledge and skills by 38% regarding the Camtasia application is important for teachers to improve their competence in making multimedia-based learning media as an effort to increase student interest in learning.*

**Keywords:** camtasia application, multimedia, learning media, efektif, socialization

Copyright (c) 2022 Diah Aryani, Syahrizal Dwi Putra, Noviandi, Nenden Siti Fatonah,  
Hani Dewi Ariessanti, Habibullah Akbar

---

✉ Corresponding author

Address : Universitas Esa Unggul

Email : [diah.aryani@esaunggul.ac.id](mailto:diah.aryani@esaunggul.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i6.728>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini yang mengalami perubahan sangat cepat telah berdampak pada dunia pendidikan untuk menghadapi tantangan dengan beradaptasi pada teknologi tersebut. Generasi millennial dan Z telah memasuki dunia pendidikan tinggi merupakan bagian digital asli yang tumbuh di era digital alih-alih memperoleh pengetahuan digital sebagai orang dewasa (Palfrey & Gasser, 2011). Hal ini diikuti dengan perkembangan media pembelajaran yang merubah struktur dan pola interaksi guru-siswa di dalam kelas, terutama pada masa pandemic Covid-19 yang mengharuskan kegiatan dilakukan secara online sehingga kondisi ini memaksa dunia pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran yang baru (Mustofa et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran diharapkan bentuk yang dapat digunakan untuk penyampaian tidak terbatas pada buku teks berupa PowerPoint, e-book, dan modul sehingga sebaliknya para guru didorong untuk menggunakan video multimedia untuk membantu kebosanan siswa. Jika melihat karakteristik usia siswa saat ini, terutama yang duduk di bangku SMA, mereka tergolong Generasi Net atau Generasi Z yang erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk aktivitas belajar (Schwieger & Ladwig, 2018). Guru dan staf pengajar dalam hal ini sebenarnya yang paling membutuhkan adaptasi teknologi di masa pandemi, hal ini disebabkan karakteristik siswa Generasi Z cenderung mudah menguasai teknologi seperti yang dirancang khusus untuk mereka. Alhasil, menyediakan media pembelajaran yang mudah dioperasikan guru dan mengandung unsur penggunaan digital yang menarik merupakan sebuah terobosan (Mustofa et al., 2022).

pembelajaran dari teks offline dan online memiliki akar yang dalam dalam psikologi pendidikan, baru-baru ini perhatian telah bergeser ke arah pembelajaran dari video instruksional (Expósito et al., 2020; Shoufan, 2019). Memang, sejak mempopulerkan platform berbagi video (misalnya, YouTube pada tahun 2005) video telah menjadi komponen utama waktu luang dan komponen integral dari lingkungan Pendidikan (Merkt et al., 2011). Namun sebagian besar pendidik enggan untuk berubah dan mereka mengajar menggunakan metode pedagogis yang sama seperti yang mereka lakukan 20 tahun lalu (Montiel et al., 2020).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Dhawan (2020) mengemukakan beberapa kekurangan pembelajaran online selama pandemi Covid-19, antara lain masalah teknis (sulit login, jaringan internet), manajemen waktu, rendahnya kemampuan guru dalam mengoperasikan pembelajaran online, gangguan, kecemasan, kebingungan, dan kurangnya perhatian (Dhawan, 2020). Berbagai anggota staf universitas juga melaporkan bahwa beradaptasi dengan lingkungan pembelajaran online membutuhkan keterampilan yang lebih menuntut daripada sebelumnya (Gillett-Swan, 2017). Hal ini juga dialami oleh para guru SMPIT Insan Rabbani, kurangnya pengetahuan dan kemampuan para guru SMPIT Insan Rabbani dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, dan video sehingga penggunaan media pembelajaran sangat didominasi dengan buku teks berupa PowerPoint, e-book, dan modul.

Penelitian sebelumnya terkait pelatihan penggunaan software editing dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat dalam pembuatan media pembelajaran dengan hasil evaluasi presentase

keberhasilan dalam mengikuti pelatihan ini 100% peserta hadir dan mengikuti sampai akhir kegiatan, 90% memahami pengetahuan media pembelajaran dan keterampilan dalam penggunaan software editing video pembelajaran untuk meningkatnya pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran akan membantu dalam proses belajar mengajar menjadi lebih baik namun tetap diperlukan kegiatan yang berkelanjutan agar kemampuan para guru dan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran lebih bervariasi (Luh Putu Tuti Ariani et al., 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, menjadi sebuah video pembelajaran dengan layanan- layanan aplikasi Camtasia yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian materi sebagai upaya untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dalam rangka meningkatkan minat belajar siswanya. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan (Luh Putu Tuti Ariani et al., 2021) sebelumnya pelatihan dengan menggunakan software editing dalam membuat media pembelajaran maka penelitian ini juga merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi Camtasia.

## **METODE**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk pelatihan mengenai

bagaimana media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan penggabungan antara gambar, suara atau audio, menjadi sebuah video pembelajaran dengan layanan- layanan aplikasi Camtasia untuk mendukung upaya menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dalam rangka meningkatkan minat belajar siswanya dengan metode *Community Based Participatory Action Research* (CBPAR).

Metode *Community Based Participatory Action Research* (CBPAR), CBPAR ini muncul di bidang pengembangan masyarakat yang menekankan hak dan kapasitas mitra yang sebelumnya dilihat sebagai subjek penelitian untuk berpartisipasi penuh dalam keputusan penelitian dan analisis, dan terlibat dalam pemikiran kritis sebagai kolaborator penelitian atau rekan belajar (Haynes et al., 2019).

CBPAR ini dimulai dengan mengidentifikasi hambatan dan permasalahan masyarakat, siklus refleksi penelitian tindakan, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi lebih lanjut, kemudian implementasi rencana dan tindakan baru (Lewin, 1946) memungkinkan penyelidik untuk terlibat secara kolektif dalam berpikir kritis tentang pertanyaan penelitian untuk menghasilkan pengetahuan dan praktik yang bermanfaat bagi semua. Secara umum tujuan CBPAR mempromosikan perubahan sosial, membimbing kemitraan, menghasilkan pengetahuan instrumental dan praktis meningkat oleh karena itu, setiap evaluasi proyek CBPAR harus mencakup penilaian terhadap kualitas kolaborasi dan pergeseran dalam dinamika perubahan terkini (Ward et al., 2018).

Secara konseptual proses CBPAR melibatkan enam fase iteratif: mendiagnosis (mengidentifikasi masalah), pengintaian (mengumpulkan, menganalisis dan

menginterpretasikan data tentang masalah), perencanaan (mengembangkan rencana aksi/intervensi untuk mengatasi masalah), bertindak (melaksanakan tindakan/intervensi terencana), evaluasi (mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data tentang tindakan/intervensi) dan pemantauan (merevisi dan menguji tindakan/intervensi) (Ivankova, 2017). Pada pelaksanaan abdimas ini terdiri atas tiga tahapan yaitu : perencanaan, implementasi dan evaluasi sesuai dengan siklus inti tindakan CBPAR (Kemmis, 1982).

#### 1. Tahap pertama, perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dilakukan untuk proses identifikasi kebutuhan mitra melalui proses observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan, kebutuhan dan kepentingan mitra guna mengambil tindakan atau solusi mengatasi permasalahan di SMPIT Insan Rabbani. Kedua adalah merancang keterlibatan Mitra yang bertujuan mengidentifikasi mitra penelitian tindakan yaitu guru-guru SMPIT Insan Rabbani dan mengundang mereka untuk berkolaborasi.

Setelah kedua proses diatas, berdasarkan masalah mitra maka diketahui bahwa mitra memerlukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis multimedia, dimana salah satunya pelatihan dengan menggunakan aplikasi Camtasia untuk membuat video pembelajaran tersebut.

Pelatihan praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasinya secara luring dan daring dengan menggunakan *google meets* atau *zoom meets*. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dihadiri oleh para dewan guru SMPIT Insan Rabbani sebagai peserta yang berjumlah 12 peserta, adapun tahapan yang dilalui terdiri dari :

#### 2. Tahap kedua, implementasi

Tahap kedua dilakukan dua tahap yaitu sosialisasi Aplikasi Camtasia secara luring dan pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi Camtasia secara luring melalui *google meets*. Tahap sosialisasi ini bermaksud memberikan pemaparan materi aplikasi Camtasia secara luring yang dilaksanakan di sekolah SMPIT Insan Rabbani sehingga diharapkan dapat terlaksana transfer aplikasi camtasia yang dapat menambah pengetahuan dan pemahaman kegunaan dan manfaat aplikasi Camtasia dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia kepada guru-guru SMPIT Insan Rabbani.

Selanjutnya tahapan Pelatihan/Praktik aplikasi Camtasia secara daring dimana pada tahapan ini, pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan memberikan praktik langsung bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi Camtasia ini secara daring melalui aplikasi *meets*.

#### 3. Tahap ketiga: Evaluasi

Setelah pelaksanaan kegiatan Abdimas yang dilakukan secara luring dan daring dengan tema pengenalan dan pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi camtasia di SMPIT Insan Rabbani, maka tahap selanjutnya adalah melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan penyebaran kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketertarikan peserta atau para guru SMPIT Insan Rabbani terhadap kesiapan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil kegiatan pengenalan dan pelatihan terkait pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi camtasia sebagai upaya untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dihadiri oleh 12 orang guru sebagai peserta pelatihan secara luring dan daring. Kegiatan Abdimas ini dilaksanakan dengan dua kali pelaksanaan, yang pertama materi pengenalan aplikasi Camtasia dilaksanakan secara luring di SMPIT Insan Rabbani pada 9 September 2022 dan yang kedua praktik membuat video pembelajaran dengan aplikasi Camtasia dilaksanakan secara daring melalui virtual meets pada tanggal 21 Oktober 2022. Sebelum kegiatan berlangsung dilakukan pendaftaran peserta kegiatan abdimas ini.

**1. Tahap Pertama : Perencanaan**

Pada tahap ini dilakukan bertujuan untuk proses identifikasi kebutuhan mitra melalui proses observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dan para guru SMPIT Insan Rabbani serta merancang keterlibatan mitra. Setelah proses identifikasi melalui obsesrvasi dan wawancara dengan mitra, berikut didapatkan data mitra yang sudah pernah menggunakan aplikasi selain Camtasia dalam media pembelajaran mereka.



Gambar 1. Pengalaman Peserta Menggunakan

Aplikasi untuk Membuat Media Pembelajaran Sehingga dari hasil perencanaan ini diperoleh tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk

memberikan pelatihan dengan metode training secara praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasi camtasia sehingga diharapkan tercapainya kemampuan yang merata dalam pemahaman dan praktik membuat media pembelajaran berbasis multimedia kepada guru-guru SMPIT Insan Rabbani.

**2. Tahap Kedua : Implementasi**

Tahapan ini dilakukan dua tahap yaitu sosialisasi Aplikasi Camtasia secara luring dan pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis multimedia dengan aplilasi Camtasia secara luring melalui *google meets*. Sebelum melakukan kegiatan abdimas ini para peserta diminta mengisi kuesioner terkait pemahaman menggunakan aplikasi Camtasia dalam membuat video pembelajaran berbasis multimedia melalui google form dengan 7 pertanyaan dengan hasil pengisian kuesioner seperti tabel berikut :

Tabel 1. Pengisian Kuesioner sebelum pelatihan

No	Pertanyaan	Pretest	
		Tahu (%)	Tidak Tahu (%)
1	Saya mengetahui cara membuat video pembelajaran	66%	34%
2	Saya sudah pernah membuat video pembelajaran dengan aplikasi Camtasia	24%	76%
3	Saya dapat membuat video pembelajaran dengan menggunakan beberapa media seperti Foto dan Video serta memberikan animasi, suara dan tulisan dengan aplikasi Camtasia	8%	92%
4	Saya dapat membuat video pembelajaran melalui aplikasi Camtasia dan power point	8%	92%
5	Aplikasi Camtasia memudahkan dan membantu saya dalam membuat video pembelajaran yang menarik berbasis multimedia	24%	76%
6	Pemahaman tentang aplikasi Camtasia penting bagi para guru untuk meningkatkan kompetensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan media pembelajaran berbasis multimedia	58%	42%
7	Saya memerlukan pelatihan lanjutan untuk membuat video pembelajaran dengan aplikasi lainnya	50%	50%

Sosialisasi atau pengenalan aplikasi Camtasia dilaksanakan secara luring di SMPIT Insan Rabbani pada 9 September 2022. Peserta dapat bergabung pada kegiatan pelatihan dengan pemberian materi pengenalan aplikasi camtasia melalui presentasi/ceramah, diskusi dan tanya jawab secara luring yang dilaksanakan di SMPIT Insan Rabbani. Berikut dokumentasi kegiatan abdimas tahap pertama yang dilaksanakan secara luring.



Gambar 2. Sosialisasi pengenalan aplikasi Camtasia secara luring

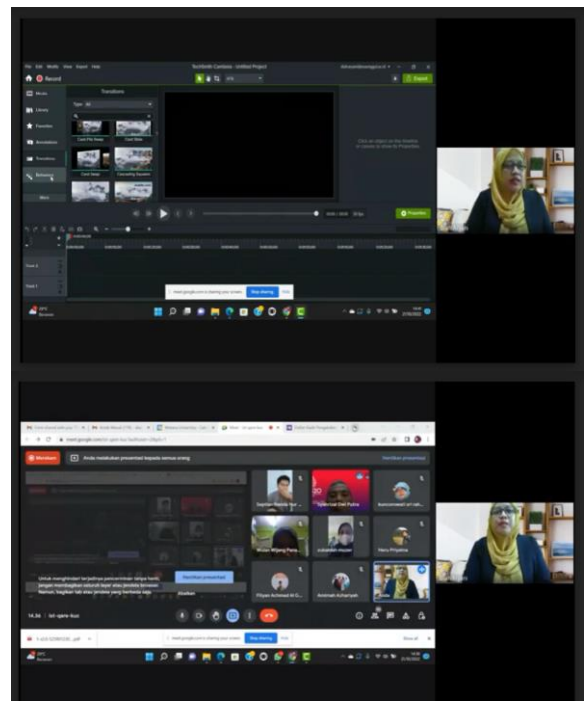
Selanjutnya pelaksanaan kegiatan abdimas ini merupakan praktik langsung bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi Camtasia ini. Untuk dapat bergabung peserta dapat menggunakan aplikasi *google meets* dengan undangan tautan berikut :



Gambar 3. Undangan kegiatan abdimas melalui Google Meets

Selama pelaksanaan praktikum yang dilakukan secara virtual juga terjadi diskusi

dimana dari diskusi tersebut kesulitan dari para guru dalam menggunakan fitur-fitur layanan aplikasi camtasia dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia terutama saat melakukan pengeditan dan pembuatan video dengan beberapa media seperti power point, gambar dan video. Untuk mengatasi hal tersebut maka penyajian pelatihan ini juga disertai dengan simulasi praktik baik dengan contoh maupun pemberian materi berupa video.



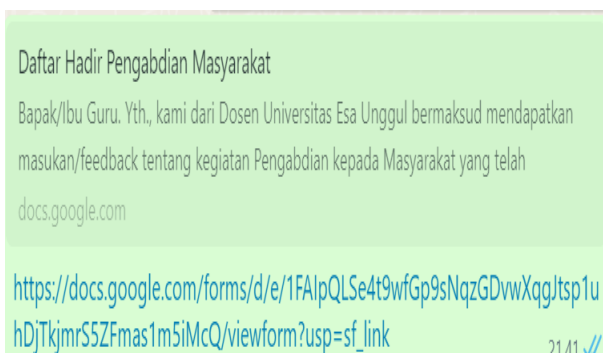
Gambar 4. Pelatihan secara daring melalui google meets

Pada tahap ini juga diperkenalkan fungsi yang terdapat pada aplikasi Camtasia ini memiliki 2 aplikasi yaitu aplikasi yang berfungsi untuk merekam aktifitas pada layar desktop dinamakan Camtasia Recorder dan aplikasi yang berfungsi untuk melakukan pengeditan langsung hasil rekaman secara langsung menggunakan aplikasi Camtasia Recorder. Selain itu terdapat berbagai fungsi dari aplikasi Camtasia yang dapat dipergunakan untuk merekam semua kegiatan pada layar komputer/laptop, membuat dokumentasi

tutorial, merekam permainan game, melakukan editing dan membuat video dengan memberikan animasi yang menarik, mendukung format hasil video file yang beragam, share atau publikasi langsung ke youtube dan sebagainya. Berikut dokumentasi pelaksanaan kegiatan abdimas tahap kedua yang dilakukan secara daring menggunakan google meets.

Menurut (Dariyadi, 2016) yang menjadi kelebihan dari Camtasia Studio adalah pengoperasian Camtasia studio sederhana dan mudah sehingga semua orang dapat menggunakan video dengan waktu yang relative singkat, dengan aplikasi camtasia studio mampu merekam halaman web, aplikasi, dan lainnya yang terdapat pada computer (Dariyadi, 2016). Dan aplikasi Camtasia Studio tidak membutuhkan server karena bukan program aplikasi berbasis server sehingga tidak perlu dihubungkan ke server atau internet apabila akan membuat rekaman video (*recording*).

Setelah pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan, para peserta diberikan kuesioner yang sama seperti sebelum pelatihan yang terdiri dari 7 pertanyaan yang diberikan dalam bentuk kuesioner melalui google form yang dapat diakses melalui link :



Gambar 5. Link pengisian kuisoner

Tabel berikut hasil pengisian kuesioner yang dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyakat ini.

Tabel 2. Pengisian Kuesioner sebelum pelatihan

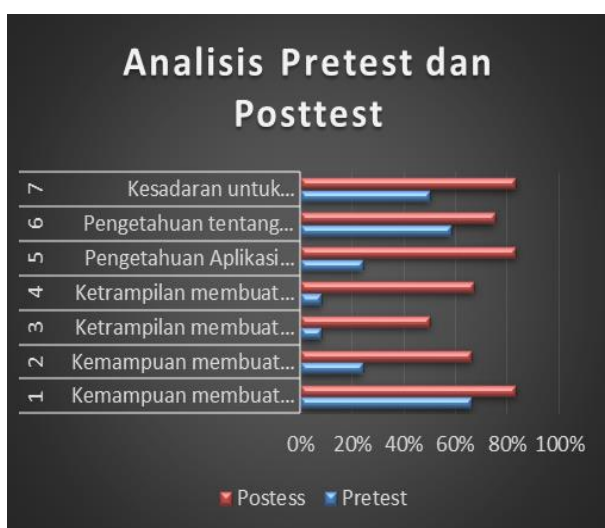
No	Pertanyaan	Posttest	
		Tahu (%)	Tidak Tahu (%)
1	Saya mengetahui cara membuat video pembelajaran	83%	17%
2	Saya sudah pernah membuat video pembelajaran dengan aplikasi Camtasia	66%	34%
3	Saya dapat membuat video pembelajaran dengan menggunakan beberapa media seperti Foto dan Video serta memberikan animasi, suara dan tulisan dengan aplikasi Camtasia	50%	50%
4	Saya dapat membuat video pembelajaran melalui aplikasi Camtasia dan power point	67%	33%
5	Aplikasi Camtasia memudahkan dan membantu saya dalam membuat video pembelajaran yang menarik berbasis multimedia	83%	17%
6	Pemahaman tentang aplikasi Camtasia penting bagi para guru untuk meningkatkan kompetensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan media pembelajaran berbasis multimedia	75%	25%
7	Saya memerlukan pelatihan lanjutan untuk membuat video pembelajaran dengan aplikasi lainnya	83%	17%

### 3. Tahap Ketiga : Evaluasi

Setelah pelaksanaan kegiatan Abdimas yang dilakukan secara luring dan daring dengan tema pengenalan dan pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi camtasia di SMPIT Insan Rabbani, maka para dewan guru selaku peserta training diberikan kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketertarikan peserta atau para guru SMPIT Insan Rabbani terhadap kesiapan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Dilakukan analisis hasil pengisian kuesioner yang dilakukan sebelum dan setelah kegiatan abdimas ini bertujuan untuk melihat hasil pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia yang lebih interaktif dan menarik guna menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan penelitian eksperimental yang menggunakan umpan balik para pendidik atau guru yaitu penggunaan tangkapan layer program, seperti Camtasia yang dapat diakses melalui <http://www.techsmith.com/camtasia.html>, yang dapat merekam draf atau tugas pada monitor sementara instruktur merekam suaranya. Sebagai pilihan, perangkat lunak dapat merekam video melalui Webcam juga selain itu instruktur atau guru dapat membaca esai di komputernya dan memberikan umpan balik, program merekam semua gerakan layar dan proses (Silva, 2012).

Berikut hasil analisis peningkatan pengetahuan dan ketrampilan membuat media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi Camtasia berdasarkan hasil pengisian kuesioner sebelum pelaksanaan pelatihan (*pretest*) dan setelah pelaksanaan pelatihan (*Posttest*).



Gambar 6. Grafik Hasil Analisis Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat dilihat perbandingan pengetahuan dan kemampuan para peserta setelah mengikuti pelatihan ini dengan peningkatan kemampuan secara general berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang diberikan yaitu terjadi peningkatan

pengetahuan dan ketrampilan membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia sebesar 38%. Tentunya hal ini masih dapat ditingkatkan Kembali dengan memberikan pelatihan lanjutan dengan aplikasi yang berbeda dan waktu pelatihan yang lebih lama.

## SIMPULAN

Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat kami simpulkan bahwa :

1. Program pelatihan ini telah mampu memberikan manfaat dan tepat sasaran bagi para guru SMPIT Insan Rabbani yang menjadi khalayak sasaran dalam kegiatan ini, dimana melalui pelatihan ini telah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat video pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi Camtasia dengan hasil analisis sebesar 38%.
2. Dari hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan metode *Community Based Participatory Action Research (CBPAR)* merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan peningkatan pengetahuan serta ketrampilan baru khususnya pemanfaatan aplikasi Camtasia guna mendukung pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai upaya melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif serta untuk memotivasi minat dan hasil belajar siswa.
3. Selama pelaksanaan kegiatan ini para guru sangat antusias dalam mengikuti pengenalan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan memanfaatkan aplikasi Camtasia terutama saat membuat video dengan memanfaatkan beberapa media seperti gambar, suara dan video yang bisa

1099 *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR) – Diah Aryani, Syahrizal Dwi Putra, Noviandi, Nenden Siti Fatonah, Hani Dewi Ariessanti, Habibullah Akbar*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i6.728>

diberikan tambahan animasi dan suara sesuai dengan kebutuhan. Selain itu para guru juga dapat membuat video pembelajaran dengan menggunakan power point dan Camtasia dengan melakukan rekaman secara langsung serta para guru dapat melakukan editing untuk memilih video yang terbaiknya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Esa Unggul yang telah memberikan dukungan material dan SMPIT Insan Rabbani Bekasi yang bersedia menjadi mitra peneliti dalam melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat semoga melalui kegiatan ini membantu para rekan guru dalam meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan mereka dan bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Dariyadi, M. W. (2016). Penggunaan Software “Camtasia Studio” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Ict [The Use Of “Camtasia Studio” Software As An Ict-Based Arabic Learning Media]. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab Ii*, 207–2019.

Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea In The Time Of Covid-19 Crisis. *Journal Of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22.

<https://doi.org/10.1177/0047239520934018>

Expósito, A., Sánchez-Rivas, J., Gómez-Calero, M. P., & Pablo-Romero, M. P. (2020). Examining The Use Of Instructional Video Clips For Teaching Macroeconomics. *Computers And Education*, 144(September 2019).

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.10.3709>

Gillett-Swan, J. (2017). The Challenges Of Online Learning: Supporting And Engaging The Isolated Learner. *Journal Of Learning Design*, 10(1), 20.

<https://doi.org/10.5204/jld.v9i3.293>

Haynes, E., Marawili, M., Marika, B. M., Mitchell,

A. G., Phillips, J., Bessarab, D., Walker, R., Cook, J., & Ralph, A. P. (2019). Community-Based Participatory Action Research On Rheumatic Heart Disease In An Australian Aboriginal Homeland: Evaluation Of The ‘On Track Watch’ Project. *Evaluation And Program Planning*, 74(November 2018), 38–53.

<https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2019.02.010>

Ivankova, N. V. (2017). Applying Mixed Methods In Community-Based Participatory Action Research: A Framework For Engaging Stakeholders With Research As A Means For Promoting Patient-Centredness. *Journal Of Research In Nursing*, 22(4), 282–294.

<https://doi.org/10.1177/1744987117699655>

Kemmis, S. (1982). *The Action Research Reader* (V. Geelong (Ed.)). Deakin University Press.

Luh Putu Tuti Ariani, Ni Wayan Marti, & Ketut Agus Seputra. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung Kecamatan Buleleng. *Proceeding Senadimas Undiksha 2021*, 375–380.

Merkt, M., Weigand, S., Heier, A., & Schwan, S. (2011). Learning With Videos Vs. Learning With Print: The Role Of Interactive Features. *Learning And Instruction*, 21(6), 687–704.

<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2011.03.004>

Montiel, I., Delgado-Ceballos, J., Ortiz-De-Mandojana, N., & Antolin-Lopez, R. (2020). New Ways Of Teaching: Using Technology And Mobile Apps To Educate On Societal Grand Challenges. *Journal Of Business Ethics*, 161(2), 243–251.

<https://doi.org/10.1007/s10551-019-04184-x>

Mustofa, R. H., Pramudita, D. A., Atmono, D., Priyankara, R., Asmawan, M. C., Rahmattullah, M., Mudrikah, S., & Pamungkas, L. N. S. (2022). Exploring Educational Students Acceptance Of Using Movies As Economics Learning Media: Pls-Sem Analysis. *International Review Of Economics Education*, 39(January), 100236.

<https://doi.org/10.1016/j.iree.2022.100236>

Palfrey, J., & Gasser, U. (2011). *Born Digital: Understanding The First Generation Of Digital Natives*.

Schwieger, D., & Ladwig, C. (2018). Reaching And Retaining The Next Generation: Adapting To The Expectations Of Gen Z In The Classroom. *Information Systems*

1100 *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR) – Diah Aryani, Syahrizal Dwi Putra, Noviandi, Nenden Siti Fatonah, Hani Dewi Ariessanti, Habibullah Akbar*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i6.728>

*Education Journal (Isedj)*, 16(3), 16.

Shoufan, A. (2019). Estimating The Cognitive Value Of Youtube's Educational Videos: A Learning Analytics Approach. *Computers In Human Behavior*, 92, 450–458.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.036>

Silva, M. L. (2012). Camtasia In The Classroom: Student Attitudes And Preferences For Video Commentary Or Microsoft Word Comments During The Revision Process. *Computers And Composition*, 29(1), 1–22.  
<https://doi.org/10.1016/j.compcom.2011.12.001>

Ward, M., Schulz, A. J., Israel, B. A., Rice, K., Martenies, S. E., & Markarian, E. (2018). A Conceptual Framework For Evaluating Health Equity Promotion Within Community-Based Participatory Research Partnerships. *Evaluation And Program Planning*, 70(September 2017), 25–34.  
<https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2018.04.014>