

**PELATIHAN SOFTWARE CAM STUDIO UNTUK PEMBUATAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BAGI GURU SEKOLAH MUHAMMADIYAH  
DI WILAYAH KARTASURA**

*Priyono<sup>1</sup>, Miftakhul Arrozaq<sup>2</sup>, dan Aditya Saputra<sup>1</sup>*

<sup>1</sup>Fakultas Geografi, email: drspriyono@yahoo.com

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Geografi, FKIP  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

**ABSTRACT**

*Media learning is very important to the success of the learning process, so that its existence today to be a material that can not be separated from the process. The rapid developments in the field of IT major effect on the development of instructional media. However, in general, teachers in Kartasura Muhammadiyah schools from elementary to high school still not mastering such technology. Therefore this training was intended to: (1) give introduction of Cam Studio Adobe Captivate software, (2) give training of Cam Studio software Adobe Captivate, (3) design and develop instructional media. Implementation of the training was held in August, which was attended by 16 teachers and staff of Muhammadiyah Schols of Kartasura, training software of choice is Adobe Captivate which is an application designed to facilitate the creation of interactive demonstrations and simulations in a variety of formats flash and exe. Instructor Training provide a general overview of the stages of the introduction of software until the end result will be obtained. Participants will immediately be able to apply what has been given samples or simulated by the instructor. The results obtained from the training of video creation with Adobe Captivate are: (1) Training Participants had to make a video using the Adobe Captivate, (2) Participants can apply the result to design media based on their field of study, (3) increasing teachers' skills in recognizing cam recording with adobe Captivate software studies.*

**Kata kunci:** *media pembelajaran, video, simulasi, dan multimedia*

**PENDAHULUAN**

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Media dapat berfungsi mencegah kesalahan konsep, membuat suasana belajar aktif dan motivasi siswa belajar. Dalam pemilihan media perlu diperhatikan tujuan, ukuran, bentuk, kesesuaian dengan materi social budaya dan

agama, selain itu media yang dipilih dapat memenuhi kebutuhan belajar, kompetensi pembelajaran, karakteritik siswa, materi pembelajaran dan kemudahan mendapatkannya. Media dapat berupa media sederhana dan auat yang berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran (ALIHE-USAID, 2010).

Perkembangan teknologi sedikit banyak telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dan sebagainya. Interaksi guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton, 1985 dalam Daryanto, 2011 yaitu: a). Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar, b). Pembelajaran dapat lebih menarik c). Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, d). waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, e). Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, f). Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan. g). Peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.

Prinsip umum dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yaitu: Tidak ada satupun media, prosedur dan pengalaman yang paling baik untuk belajar, mengetahui secara menyeluruh kesesuaian antara isi dan materi, pada dasarnya perkembangan teknologi dapat memudahkan sekaligus meningkatkan mutu kehidupan manusia khususnya dalam dunia pendidikan. Berdasarkan paparan tersebut di atas maka dirasa sangat perlu untuk dilakukan suatu kegiatan pemberdayaan guru-guru melalui pelatihan IPTEK termasuk media pembelajaran berbasis media video yang keratif.

Media pembelajaran sangat penting guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, sehingga keberadaanya dewasa ini menjadi bahan yang tidak dapat dipisahkan dari proses tersebut. Perkembangan yang pesat dalam bidang IT berpengaruh besar terhadap perkembangan media pembelajaran. Namun demikian pada umumnya guru-guru

sekolah Muhammadiyah di Wilayah Kartasura dari Sekolah dasar hingga menengah masih kurang menguasai tehnologi-tehnologi tersebut.

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk:

1. Pengenalan software Cam Studio Adobe Captivate
2. Pelatihan dasar penggunaan software Cam Studio Adobe Captivate
3. Pembuatan media pembelajaran

Luaran yang diharapkan dari hasil kegiatan ini adalah:

1. Para guru mengenal dan memahami seluk beluk tentang pembuatan media pembelajaran dengan Cam Studio Adobe Captivate
2. Para guru menguasai software Cam Studio Adobe Captivate yang selanjutnya dapat mengimplementasikan hasil kegiatan ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas

Penjelasan mengenai media pembelajaran, posisi media pembelajaran, dan peranan guru dalam proses pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Berdasarkan morfologi pembentukan kata, media pembelajaran terdiri dari 2 suku kata yaitu media dan pembelajaran. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yang berarti “antara”. Istilah media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Supriatna, 2009). Sedangkan menurut Criticos (1996) media lebih dibanding sebagai komponen dari komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Pembelajaran sendiri berasal dari kata dasar “ajar” yang kemudian mendapat imbuhan

menjadi “pembelajaran” yang dapat diartikan sebagai proses belajar. Satyasa (2007) mengatakan proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang sedikitnya mengandung lima komponen utama yaitu, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikasi), dan tujuan pembelajaran. Jadi, dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu pengirim pesan (guru) mengirim pesan (dalam hal ini bahan pembelajaran) kepada penerima pesan (murid). Tidak hanya itu saja media pembelajaran dituntut untuk dapat menarik perhatian, pikiran, logika, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

## **2. Posisi dan Fungsi Media Pembelajaran**

Untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan oleh guru kepada murid-muridnya, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar (*teaching aids*) seperti gambar, model, atau alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap atau yang kita kenal sebagai alat bantu visual. Seiring perkembangan teknologi pada saat ini, seorang guru kini dituntut untuk dapat menggunakan alat bantu mengajar berupa alat bantu audio visual dalam proses pembelajaran untuk menghindari adanya verbalisme yang mungkin akan terjadi jika hanya menggunakan alat bantu visual saja.

## **3. Peranan Guru Dalam Proses Pembelajaran**

Semua hal itu tidak akan terjadi dengan sendirinya karena setiap siswa memiliki kondisi yang berbeda antara satu dengan lainnya. Siswa memerlukan bimbingan baik dari guru maupun dari orang tuanya dalam melakukan proses pembelajaran. Dalam kaitan ini guru memegang peran yang amat penting dan harus menguasai media pembelajaran yang

akan digunakan dan yang lebih penting lagi adalah kemampuan memfasilitasi pembelajaran anak secara efektif. Peran guru sebagai pemberi informasi harus bergeser menjadi manajer pembelajaran dengan sejumlah peran-peran tertentu, karena guru bukan satu-satunya sumber informasi melainkan hanya salah satu sumber informasi.

Menurut Gerstmer, Jr. dkk (1995) dalam Prof. Dr. H. Mohamad Surya (2006), dalam bukunya yang berjudul “Potensi Teknologi dan Komunikasi Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kelas”, menyatakan bahwa di masa-masa mendatang peran-peran guru mengalami perluasan yaitu guru sebagai: pelatih (*coaches*), konselor, manajer pembelajaran, partisipan, pemimpin, pembelajar, dan pengarang. Sebagai pelatih (*coaches*), guru harus memberikan peluang yang sebesar-besarnya bagi siswa untuk mengembangkan cara-cara pembelajarannya sendiri sesuai dengan kondisi masing-masing. Guru hanya memberikan prinsip-prinsip dasarnya saja dan tidak memberikan satu cara yang mutlak. Disamping itu, guru diharapkan mampu memahami kondisi setiap siswa dan membantunya ke arah perkembangan optimal. Sebagai manajer pembelajaran, guru memiliki kemandirian dan otonomi yang seluas-luasnya dalam mengelola keseluruhan kegiatan belajar-mengajar dengan mendinamiskan seluruh sumber-sumber penunjang pembelajaran.

Sebagai partisipan, guru tidak hanya berperilaku mengajar akan tetapi juga berperilaku belajar dari interaksinya dengan siswa. Hal ini mengandung makna bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi anak, akan tetapi ia sebagai fasilitator pembelajaran siswa.

## **METODE PELAKSANAAN**

### **1. Tahap Persiapan**

Pada tahap ini dilakukan penentuan target dan koordinasi dengan sekolah yang

bersangkutan mengenai tanggal dan jam pelaksanaan kegiatan. Konfirmasi peserta pelatihan dan tim yang akan memberikan materi serta pembuatan surat-surat administrasi yang dibutuhkan sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Pada tahap ini juga dipersiapkan alat dan bahan serta materi pelatihan. Adapun alat dan bahan yang harus disediakan sebagai berikut:

- a Seperangkat Komputer
- b Viewer/ projector
- c Materi Pelatihan (dalam bentuk modul)
- d Software
- e Data grafis (format .jpg .bmp .png dan lain-lain)
- f Materi pretest dan post test (untuk evaluasi)

## **2. Tahap Pelaksanaan**

Kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan selama 1 hari pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 9 Agustus 2012  
Pukul : 13.00 – 17.00  
Tempat : SMK 1 Muhammadiyah  
Surakarta

## **3. Tahap Pelaporan**

Pada tahap ini dilaporkan pelaksanaan kegiatan berupa laporan resmi yang didalamnya menggambarkan proses kegiatan berlangsung, pelaporan dokumentasi kegiatan, dan hasil evaluasi yang di dapatkan dari hasil pre test dan post test yang diadakan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Lokasi, Waktu dan Obyek kegiatan**

Pelaksanaan pelatihan telah dilaksanakan pada bulan Agustus yang dihadiri oleh 16 Guru dan Staf yang ada di AUM dengan tempat pelaksanaan di SMK Muhammadiyah Kartosuro, software yang menjadi pilihan pelatihan adalah adobe captivate yang merupakan aplikasi yang diperuntukkan untuk dapat memudahkan

pembuatan demonstrasi interaktif dan simulasi dalam berbagai format flash dan exe.

Pelatihan pembuatan cam studio dengan menggunakan Software Adobe Captivate yang dilaksanakan, diarahkan untuk dapat digunakan dalam pembuatan e-learning, atau tutorial dalam beberapa mata pelajaran yang menggunakan multimedia. Software yang dipakai merupakan solusi yang dibutuhkan dalam merekam aktivitas dekstop dan secara instant membuat sebuah simulasi. Software yang digunakan dapat memungkinkan kita untuk menambah, memodifikasi keterangan teks, memberi audio dan backgroud musik dan sound effect, video, animasi flash, animasi teks, gambar kedalam movie yang kita buat dan mudah untuk didistribusikan dan dipublikasikan secara online maupun dibakar ke CD untuk dapat dipakai dalam pelatihan, pengajaran maupun untuk demonstrasi.

Pelatihan ini untuk dipakai oleh guru-guru di lingkungan AUM, agar pembelajaran dapat lebih menarik, lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan dan peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.

Instruktur Pelatihan memberikan gambaran secara umum dari tahap pengenalan software sampai dengan hasil akhir yang akan diperoleh. Peserta nantinya langsung bisa menerapkan apa yang sudah di berikan contoh atau simulasi oleh instruktur.

### **2. Tahapan-tahapan pelatihan**

Rangkuman kegiatan pelaksanaan pelatihan cam studio adobe captivate adalah sebagai berikut: Tahap awal sebelum pelatihan peserta latihan diberikan penjelasan umum tentang aplikasi yang digunakan baik spesifikasi perlengkapan

yang diperlukan dan hal –hal yang perlu dipersiapkan.

Tahap kedua kegiatan, setiap peserta diberi materi tentang bagaimana menginstal software yang akan dipakai dalam pembuatan media pembelajaran, secara keseluruhan peserta sudah bisa dan lancar dalam pelaksanaannya, namun ada

keterbatasan pada perlengkapan pendukung media yang ada yaitu dari beberapa peserta ada komputer yang masih spesifikasi rendah yang tidak bisa digunakan untuk menjalankan software adobe captivate. namun bisa diatasi karena beberapa peserta membawa perlengkapan sendiri yaitu membawa laptop pribadi.



Gambar 1. Suasana pendampingan pelatihan Cam Studio Adobe Captivate.

Tahap ketiga pengenalan awal perekaman dengan menggunakan adobe captivate yang diuraikan dalam modul pelatihan yang bisa dilihat dilampiran, dalam pelatihan ini peserta diberi tugas untuk merekam sendiri aktivitas mereka di dalam dekstop untuk bisa memberikan tampilan atau publikasi hasil rekaman peserta pelatihan. Contohnya peserta latihan membuat tutorial penggunaan aplikasi microsoft office yang diharapkan bisa memberi gambaran cara pemakaian aplikasi tersebut dengan direkam dan nantinya bisa di distribusikan kepada murid dan pengguna yang lain. Peserta didik juga diberikan tugas tambahan yaitu membuat media

pembelajaran untuk evaluasi pembelajaran salah satu contohnya pembuatan simulasi quiz atau pertanyaan *multi choice* dengan menggunakan aplikasi adobe captivate

Tahap keempat tahap editing dan penyempurnaan pembuatan rekaman video dengan menambahkan kreasi dan animasi yang bisa mempercantik dan mempermudah pengguna dalam memahami video yang dibikin, bentuk kreativitas ini yang memberikan penilaian yang berbeda dari peserta satu dengan peserta lainnya. Karena hasil dari editing ini merupakan hasil akhir perwajahan dalam pembuatan video yang dibuat.





Gambar 2. Peserta Pelatihan berfoto bersama Saat akhir acara bersama tutor.

### 3. Hambatan pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan yang menjadi kendala adalah fasilitas perlengkapan atau peralatan yang akan dipakai dalam mendukung pelatihan, adanya beberapa komputer yang tidak suport dan layak digunakan untuk

menggunakan software adobe captivate, software yang digunakan harus menggunakan peralatan komputer dengan spesifikasi yang canggih. Hal yang kedua beberapa peserta pelatihan ada yang berumur lebih dari 40 tahun yang masih kurang pengetahuan dalam memahami teknologi baru.

#### 4. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi merupakan kegiatan untuk menilai tingkat keberhasilan dan keberlanjutan pelatihan kegiatan pengabdian ini. Tahapan evaluasi yang dilakukan antara lain:

Monitoring dan mengevaluasi peserta pelatihan yaitu meliputi kegiatan wawancara guna mengetahui motivasi peserta dan pengetahuan dasar tentang software yang akan diberikan. Monitoring dan mengevaluasi persiapan kegiatan pelatihan yaitu meliputi pengecekan tempat pelatihan, kelengkapan bahan dan peralatan yang digunakan saat pelatihan dan penyediaan modul pelatihan yang akan disampaikan.

Monitoring dan mengevaluasi pada saat pelaksanaan kegiatan, yaitu meliputi pengecekan kehadiran peserta dan memberikan arahan dan motivasi agar pelaksanaan pelatihan berjalan lancar dan mencapai hasil yang baik.

Monitoring dan mengevaluasi hasil atau produk pasca pelatihan yaitu menilai dalam bentuk apresiasi dan komentar yang sifatnya membangun peserta pelatihan.

#### SIMPULAN DAN SARAN

##### 1. Simpulan

Hasil kegiatan yang diperoleh dari pelatihan pembuatan video dengan adobe captivate antara lain:

- a Peserta Pelatihan sudah dapat membuat rekaman video dengan menggunakan adobe captivate
- b Peserta pelatihan dapat menerapkannya dalam pembuatan media pembelajaran berdasarkan bidang studi mereka masing-masing
- c Meningkatnya skill guru dalam mengenal perekaman dengan cam studi software adobe captivate

##### 2. Saran

- a Keberhasilan pembuatan media pembelajaran ditentukan oleh kecakapan peserta pelatihan dalam kreativitas mereka sehingga perlu latihan terus menerus.
- b Perlu dukungan yang positif dan reward yang baik untuk meningkatkan skill guru guru dan staf AUM dan guru perlu banyak diberikan pelatihan dan informasi berkaitan dengan teknologi terkini.
- c Perlunya peningkatan kualitas peralatan dan perlengkapan dalam menunjang teknologi yang semakin canggih

#### PERSANTUNAN

Terima kasih sebesar-besarnya disampaikan kepada LPPM UMS yang telah mendanai pengabdian ini serta segenap pengurus DIKDASMEN PCM Kartasura serta SMK Muhammadiyah 1 Kartasura yang telah menyediakan tempat pelatihan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alihe-Ausaid. 2010. *Pembelajaran aktif di perguruan tinggi ( ALIHE) – Paket TOT Nasional Decentralized Basic Education 2 – USAID*
- Anonim. 2002. *Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.*
- Arief S. Sadiman, dkk. (1986). *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta : CV Rajawali
- Criticos. 1996. Media Selection. Plomp. T., & Ely, D. P. (Eds). *International Encyclopedia of Educational Technology, 2<sup>nd</sup> edition.* New York. Elsevier Science, Inc.

- Daryanto, 2011. *Media Pembelajaran*. Satu Nusa press.
- Heinich, Molenda, Russel, dan Smaldino. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning 8<sup>th</sup> edition*. New Jersey. Pearson Merrill Prentice Hall.
- Ibrahim, Sihkabuden, Suprijanta, dan Kustiawan. 2001. *Media Pembelajaran: Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar*. FIP. UM.
- Rosenberg. 2001. *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in The Digital Age*. McGraw – Hill Professional Companies
- Satyasa. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. *Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Klungkung*. Universitas Pendidikan Ganesha. Bali
- Supanda. 2012. *Pemanfaatan CamStudio 2.0 Sebagai Alat Bantu Belajar (Video Tutorial) dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru di SMA Negeri 1 Sumbawa Besar*. <http://ariasdimultimedia.wordpress.com/2008/02/12/panduan-pengembangan-multimedia-pembelajaran/>. 3 Desember 2012.
- Supriatna. 2009. *Pengenalan Media Pembelajaran*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak Kanak dan Pendidikan Luar Biasa. Jakarta.
- Surya. 2006. *Potensi Teknologi dan Komunikasi Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kelas*. Pustekom Depdiknas. Jakarta
- Vanda. 2008. *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan*. [www.vandha.wordpress.com](http://www.vandha.wordpress.com) (22 Juni 2008) diunduh pada 17 Juni 2012.