

# Pelatihan Pembuatan Media Ajar Camtasia Bagi Guru TK ABA 38 Semarang

Enny Dwi Lestariningsih<sup>1</sup>, Testiana Deni Wijayatiningsih<sup>2\*</sup>,  
Eko Andy Purnomo<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Terbuka Semarang

<sup>2-3</sup> Universitas Muhammadiyah Semarang

\* testiana@unimus.ac.id

## Abstrak

Seiring berkembangnya kurikulum dan capaian pembelajaran disesuaikan dengan implementasi kurikulum merdeka, maka guru dituntut untuk lebih sigap dalam mempersiapkan proses pembelajaran di dalam kelas dengan berbasis teknologi khususnya di KB/TK. Hal ini juga dialami para guru di KB/TK ABA 38 Semarang. Sekitar 50% guru sudah memiliki pemahaman literasi digital dalam hal pembuatan media ajar video menggunakan aplikasi di handphone namun yang baru menerapkan hanya 25% saja dari jumlah total 8 guru TK/KB di TK ABA 38 Semarang. Selain itu, banyak guru di TK ABA 38 Semarang disibukkan dengan berbagai kegiatan TK di Provinsi atau Kabupaten sehingga mereka jarang sekali memodifikasi media pembelajaran dikemas semenarik mungkin melalui aplikasi video Camtasia. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, tim pengabdian menentukan solusi permasalahan yakni: workshop media pembelajaran berbasis aplikasi Camtasia berbasis numerasi, workshop media pembelajaran berbasis aplikasi Camtasia berbasis literasi, dan praktik bersama secara terbimbing mengedit video pembelajaran dengan aplikasi Camtasia. Adapun solusi yang dihasilkan adalah guru TK ABA 38 Semarang mampu menerapkan literasi, numerasi, dan mampu mengedit video menggunakan aplikasi Camtasia dengan dibuktikan dari hasil respon yang positif dan observasi proses editing video yang terampil dari para guru di sekolah tersebut. Selain itu produk video yang dihasilkan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *pelatihan, media, Camtasia, guru TK*

## Pendahuluan

Seiring berkembangnya kurikulum dan capaian pembelajaran disesuaikan dengan implementasi kurikulum merdeka, maka guru dituntut untuk lebih sigap dalam mempersiapkan proses pembelajaran di dalam kelas dengan berbasis teknologi khususnya di KB/TK. Alasan utama proses pembelajaran di TK/KB harus dimodifikasi dengan teknologi adalah adanya temuan dari survey PISA (Program for International Student Assessment) tahun 2019 yang dikeluarkan oleh Lembaga OECD (Organization for Economic Co-operation and Development), Indonesia bahwa generasi alpha khususnya anak usia KB/TK sekarang memiliki indeks minat baca terendah berada pada peringkat ke sembilan dalam literasi baca. Namun, peningkatan indeks minat baca (IKM) generasi alpha

khususnya anak usia TK/KB meningkat drastis di tahun 2021 berdasarkan data statistik Perpustakaan Nasional Indonesia (Perpusnas) menunjukkan bahwa IKM generasi alpha dari 26,5% di tahun 2016 meningkat menjadi 55,74% di tahun 2021 (Haris, 2022). Lonjakan progress indeks minat baca generasi alpha dikarenakan adanya konten ramah anak di dalam pembatasan sosial (PPKM) di masa pandemi Covid -19 pada tahun 2020-2021. Data tersebut diambil dari harian Kompas yang terbit 8 Desember 2021 (Haris, 2022). Alasan utamanya adalah anak-anak yang terlahir sebagai generasi alpha tertarik membaca dengan menggunakan konten-konten visual berbasis digital atau ICT. Pernyataan ini sejalan dengan Magen-Nagar et al. (2013) yang menyatakan bahwa sebagian besar negara mendorong penggunaan teknologi digital atau ICT dengan anak usia taman kanak-kanak untuk mendukung perkembangan anak-anak generasi Alpha yang terlahir dan tumbuh bersama dunia digital dan gadget lebih menyukai membaca melalui konten visual digital daripada membaca tulisan di buku. Oleh karena itu, pemanfaatan media video atau buku cerita digital merupakan solusi pembelajaran sejak dini dalam menguatkan dan meningkatkan literasi mereka khususnya membaca.

Lebih jauh lagi pemanfaatan teknologi digital khususnya dalam media pembelajaran video mendorong kreativitas, rasa ingin tahu, kerja tim, dan pemecahan masalah yang berpengaruh pada perkembangan kognitif anak usia dini (Judge et al., 2006; Magen-Nagar & Firstater, 2019). Selain itu, teknologi digital meningkatkan perkembangan kognitif visual, analogis, abstrak, matematis-logis anak, berpikir kreatif, memori, pengembangan literasi, koordinasi motorik-visual, kosakata, dan metakognisi (Sulkanen et al., 2019). Selanjutnya, teknologi digital memberikan hubungan yang bermakna dengan dimediasi guru sehingga dapat meningkatkan kemampuan percakapan anak-anak (Hsin et al., 2014). Namun, guru wajib mengaplikasikan media digital teknologi sesuai dengan umur anak khususnya pada anak usia dini sesuai dengan kemampuan pembelajaran visual dan pendengaran yang rendah dibandingkan dengan anak usia remaja atau dewasa (Magen-Nagar & Firstater, 2019).

Berkaitan dengan implementasi teknologi digital ke dalam pembelajaran, peran guru sangat berpengaruh pada proses pembelajaran dan capaian pembelajaran yang diinginkan. Guru yang memiliki keyakinan penuh dalam menggunakan teknologi digital, sikap guru yang mendukung, dan pengetahuan guru merupakan kunci utama dalam integrasi teknologi dalam pembelajaran khususnya penggunaan media video pembelajaran (Blackwell et al., 2014; Vitoulis, 2017). Oleh karena itu, penting sekali memberikan motivasi kepada guru TK/KB untuk mengintegrasikan teknologi digital pada proses pembelajaran khususnya yang paling sederhana dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia.

Camtasia sangat mudah bagi pengguna khususnya guru yang memiliki pengetahuan tentang alat pengeditan video (Hakim et al., 2022; Mahardika et al., 2022; Pratama & Dewi, 2021; Purnomo et al., 2018). Guru dapat dengan mudah menggunakan aplikasi Camtasia karena bisa diakses secara mudah namun untuk tingkat interaktif video, Camtasia belum maksimal mengajak anak untuk interaksi secara komprehensif. Oleh karena itu, guru TK/KB dapat mengaplikasikan video berbasis Camtasia untuk menarik anak usia dini aktif mengikuti contoh guru berbasis tema dari video tersebut. Namun, pemahaman literasi digital guru belum sepenuhnya memahami bahwa dalam proses pembelajaran guru TK/KB

membutuhkan kreativitas guru untuk mendukung cara belajar anak usia dini di generasi alpha yang belajar bersama teknologi digital sejak dini (Apaydin & Kaya, 2020).

Permasalahan tersebut juga dialami para guru di KB/TK ABA 38 Semarang yang terletak 17,6 km dari Universitas Terbuka (UPBJJ Semarang). Sekitar 50% guru sudah memiliki pemahaman literasi digital dalam hal pembuatan media ajar video menggunakan aplikasi di handphone namun yang baru menerapkan hanya 25% saja dari jumlah total 8 guru TK/KB di TK ABA 38 Semarang. Selain itu, banyak guru di TK ABA 38 Semarang disibukkan dengan berbagai kegiatan TK di Provinsi atau Kabupaten sehingga mereka jarang sekali memodifikasi media pembelajaran dikemas semenarik mungkin melalui aplikasi video Camtasia. Padahal latar belakang siswa di TK ABA 38 Semarang hampir keseluruhan melek teknologi secara visual dan tuntutan kurikulum merdeka yakni siswa diminta lebih aktif dalam pembelajaran dan guru diwajibkan mengembangkan pembelajaran berbasis tema yang dapat menarik siswa secara literasi dan numerasi dalam satu video pembelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut, pengabdian kami berpusat pada Implementasi Media Pembelajaran Video Berbasis Camtasia Bagi Guru TK/KB ABA 38 Semarang yang berjumlah 8 guru TK/PAUD dan 60 siswa. Kelompok guru di DABIN Gunung Pati memiliki lokasi yang berjarak 17,6 km dari Universitas Terbuka Semarang. Selanjutnya, tim pengabdian kami akan memberikan transfer pengetahuan dan keterampilan membuat media pembelajaran video berbasis Camtasia numerasi, media pembelajaran video berbasis Camtasia literasi dan editing video pembelajaran sehingga produk video pembelajaran guru dapat dimanfaatkan di kurikulum merdeka belajar yang memfokuskan pada numerasi, literasi, dan profil pelajar pancasila. Kelompok guru di TK ABA 38 Semarang ini layak dijadikan sebagai lokasi pengabdian masyarakat sebagai inovasi kemampuan profesional guru TK/KB dalam membuat video pembelajaran berbasis Camtasia.

Ada tiga potensi unggulan atau masalah di masyarakat adalah para guru belum semuanya terampil bagaimana berkreasi dengan video berbasis Camtasia dengan fokus numerasi, media video pembelajaran Camtasia berbasis literasi dan editing video berbasis kurikulum merdeka. Hanya ada 25 % guru dari 8 guru yang terampil dalam bidang TIK dan hampir 100% belum memanfaatkan Camtasia di dalam pembelajaran. Selama ini hanya menggunakan aplikasi kinemaster di handphone yang hampir semua mengatakan lebih mudah mengedit dengan handphone. Berdasarkan fakta tersebut, mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah kelompok guru TK/KB ABA 38 Semarang yang berjumlah 8 orang). Dampak keberadaan mitra terhadap lingkungannya adalah memotivasi dan sharing ilmu dalam berinovasi pada media pembelajaran dan mengimplementasikan program kurikulum merdeka belajar dengan media video Camtasia.

### **Permasalahan Mitra**

Mitra yang dituju menghadapi berbagai permasalahan yang membutuhkan solusi sebagai bagian dari pengembangan kualitas mitra yakni sebagai berikut. Salah satu masalahnya adalah 25 % guru belum memanfaatkan video pembelajaran di dalam kelas khususnya aplikasi Camtasia. Selain itu, 90% guru hanya menggabungkan foto ke dalam video jadi tidak ada interaktif dalam konten video pembelajaran. Masalah terpenting juga

yaitu terbatasnya kemampuan professional guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran berbasis aplikasi video Camtasia.

Dari permasalahan yang dihadapi mitra tersebut maka tim pengabdian ini dengan mitra menentukan solusi yang harus dilaksanakan dengan melakukan kegiatan pendampingan ini dimulai dari: 1) pendampingan pelatihan pembuatan video berbasis Camtasia numerasi, 2) pendampingan pelatihan pembuatan video berbasis Camtasia literasi, 3) pendampingan editing video disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum merdeka belajar.

## **Metode Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memanfaatkan metode deskriptif kuantitatif (Cresswell, 2014) dengan format pelatihan, pendampingan, diskusi, evaluasi, dan monitoring. Kegiatan ini dilaksanakan di TK ABA 38 Semarang selama empat bulan. Sedangkan instrument untuk pengumpulan data pengabdian menggunakan angket sikap guru terhadap pembelajaran, observasi, dan deskriptif analisis. Adapun jumlah responden atau guru yang terlibat di TK ABA 38 Semarang sebanyak delapan guru TK dan dua guru di KB yang semuanya adalah guru Perempuan dengan rentang umur 24-50 tahun.

Pengabdian ini dilaksanakan dengan tiga tahapan, yaitu 1) perizinan dan persiapan kegiatan pengabdian; 2) pelaksanaan pengabdian yang terbagi tiga pelatihan; pelatihan Camtasia berbasis literasi, pelatihan Camtasia berbasis numerasi, dan Pelatihan Professional Development Guru TK/PAUD; dan 3) monitoring dan evaluasi (penyebaran angket sikap guru terhadap pembelajaran).

Kegiatan perizinan dilaksanakan pada tanggal 4 Agustus 2022 dan mendiskusikan tempat pelatihan di ruang kelas TK kelas A di TK ABA 38 Semarang. Kemudian dilanjutkan pembuatan modul selama satu minggu lalu dilaksanakan pelatihan camtasia berbasis literasi di tanggal 13 Agustus 2022 dan pelatihan Camtasia berbasis numerasi tanggal 7 September 2022. Kemudian guru merancang video sendiri selama satu bulan dengan proses pendampingan dengan tiga dosen. Setelah itu di tanggal 17 September 2022 dilakukan pelatihan professional development guru TK/PAUD untuk memotivasi guru dalam perancangan media berbasis teknologi interaktif, salah satunya camtasia video. Selanjutnya kegiatan monitoring dan evaluasi dilakukan selama dua bulan di bulan Oktober dan November 2022 selama sebulan dua kali secara online. Untuk kegiatan evaluasi dilakukan seminggu sekali secara online.

## **Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama 4 bulan. Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan secara tatap muka di sekolah TK ABA 38 Semarang. Sedangkan kegiatan monitoring dan evaluasi dilakukan selama dua bulan secara online di grup WhatsApp masing-masing bersama pendamping.

Kegiatan pelatihan Camtasia berbasis literasi dilakukan selama 8 jam pelatihan dengan dua instruktur Camtasia dari Prodi Pendidikan Bahasa Inggris dan Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia yang diarahkan konten videonya mengedepankan literasi dalam pembelajaran menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Pada pelatihan ini dilengkapi materi kebutuhan literasi dalam video ketika suara guru diedit di dalam video, para guru dilatih mengoreksi ucapan yang tidak sesuai ejaan KBBI. Materi video diwajibkan berbasis tema sehingga mudah untuk dipahami anak-anak, misalnya; transportasi, budaya, dan lain-lain.



**Gambar 1.** *Pelatihan Camtasia Berbasis Literasi*

Selanjutnya, pada pelatihan Camtasia berbasis numerasi dengan memanfaatkan bahasa dan angka dalam satu video dimana guru tidak hanya fokus dalam pemahaman soal atau jawaban dari soal namun fokus kepada bagian pengenalan angka dengan modifikasi gambar. Kegiatan pelatihan Camtasia numerasi berlangsung selama 8 jam pelatihan dengan dua instruktur dari Prodi Pendidikan Matematika.



**Gambar 2.** *Pelatihan Camtasia Berbasis Numerasi*

Gambar 2 menunjukkan kegiatan dilaksanakan secara informal dan nyaman sehingga guru termotivasi dan berminat untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran di kelas masing-masing.

Pelatihan yang ketiga adalah pelatihan profesional development guru khususnya pada sikap dan minat guru dalam pembelajaran yang terbagi menjadi enam topik yaitu kesiapan pedagogis guru, kesiapan guru dalam penyusunan materi pembelajaran, kesiapan guru dalam penggunaan praktik pembelajaran tradisional, praktik pengajaran berbasis

investigasi, praktik pengajaran berbasis teknologi, dan praktik pengajaran yang menumbuhkan budaya literasi dan investigasi.



**Gambar 3.** Pelatihan Profesional Guru TK/AUD

Ketiga pelatihan di atas saling berkaitan satu sama lain dalam menciptakan dan merancang media dalam pembelajaran. Selain itu, sikap para guru di TK ABA 38 Semarang sangat responsive dan saling mengisi satu sama lain. Sekitar 76% guru memberikan tanggapan bagus dalam proses urutan kegiatan yang dilaksanakan untuk program pengabdian masyarakat kami. Dalam waktu dua bulan guru sudah selesai dalam membuat video berbasis Camtasia yang interaktif dan mudah dipahami.

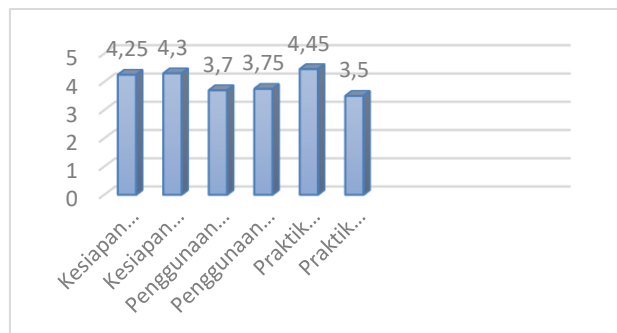


**Gambar 4.** Contoh Produk Camtasia dengan Tema Alat Transportasi



**Gambar 5.** Contoh Produk Camtasia dengan Tema Food (Makanan)

Setelah kegiatan pelatihan, tim pengabdian menyebarkan angket sikap guru profesional dalam pembelajaran dimana dihasilkan data hampir keseluruhan guru di TK ABA 38 Semarang sudah secara profesional memiliki sikap yang baik dalam proses persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.



**Gambar 6.** Hasil angket sikap guru TK/AUD terhadap pembelajaran

Indikator paling tinggi dari sikap guru yang profesional ada pada bagian praktik pengajaran berbasis teknologi, 4,45 yang termasuk ke dalam kategori baik. Sedangkan indikator praktik pengajaran yang menumbuhkan literasi dan investigasi memperoleh hasil 3,5 dimana hasil tersebut merupakan batas minim dalam koding kategori baik. Sedangkan empat indikator lain sudah dalam kondisi hampir sama berada di kisaran 3,5 ke atas dimana termasuk dalam kategori baik.

Dari hasil yang diperoleh maka proses pendampingan pembuatan media Camtasia secara tidak langsung mengubah kebiasaan guru dalam pembelajaran dimana terbiasa dengan pengajaran tradisional yang ternyata tidak sejalan dengan latar belakang mahasiswa generasi milenial dan gen z menjadi selalu berinovasi dalam pembelajaran melalui video yang atraktif dan menarik.

Hasil angket tersebut pada bagian indikator pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi dapat mendukung keberhasilan pembelajaran sejalan dengan penelitian sebelumnya dari Anas et al. (2022). Dengan teknologi, guru dan siswa dapat berselancar, berinovasi dan interaktif dalam pembelajaran khususnya di TK atau anak usia dini.

Sedangkan hasil terendah dalam angket di atas ada pada indikator praktik pengajaran secara tradisional di masa sekarang wajib dikolaborasi dengan teknologi bisa dengan hybrid atau blended atau memanfaatkan aplikasi atau platform yang sesuai dengan latar belakang pemahaman siswa dalam pembelajaran yang sejalan dengan peneliti sebelumnya (Isrokatun et al., 2021; Wijayatiningsih et al., 2022; Afrilyasanti & Cahyono 2022; Huang et al., 2022; & Velaora et al., 2022).

## Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa guru wajib memiliki kemampuan profesional dalam pembelajaran dari perencanaan, proses, media, teknik, metode, dan evaluasi yang memanfaatkan teknologi sehingga sesuai dengan generasi z saat ini.

## Ucapan Terimakasih

Tim Pengabdian Universitas Terbuka Semarang mengucapkan terima kasih kepada Universitas Terbuka dan LPPM UT-UPBJJ atas kesempatannya dalam pendanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

## Referensi

- Afrilyasanti, R., & Cahyono, B. Y. (2022). Gamification as a helping hand for students' learning adaptation due to covid-19 pandemic. *Journal of Asia TEFL*, 19(4), 1301–1310. <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2022.19.4.11.1301>
- Anas, I., Basri, M., & Musdariah, A. (2022). Digital language teacher professional development from a CALL perspective: Perceived knowledge and activeness in ECCR. *Computer Assisted Language Learning*, 23(1), 1–21.
- Apaydin, Ç., & Kaya, F. (2020). An analysis of the preschool teachers' views on alpha generation. *European Journal of Education Studies*, 6(11), 123–141. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3627158>
- Blackwell, C. K., Lauricella, A. R., & Wartella, E. (2014). Factors influencing digital technology use in early childhood education. *Computers and Education*, 77, 82–90. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.04.013>
- Cresswell, J. W. (2014). *Research design, qualitative, quantitative, mixed methods approaches*. Sage Publications.
- Hakim, A. R., Apriyanto, M. T., Farhan, M., & Napis. (2022). Peningkatan kualitas pembelajaran jarak jauh melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran berbantuan software camtasia studio. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 134–139.
- Haris, A. (2022, May 28). UI kaji strategi tumbuhkan budaya literasi bagi Generasi Alfa - ANTARA News Megapolitan. *ANTARA News Megapolitas*, 1–1.
- Hsin, C. T., Chaun, L. M., & Chung, T. C. (2014). The influence of young children's use of technology on their learning: A review. *Educational Technology and Society*, 7(4), 85–99.
- Huang, M., Kuang, F., & Ling, Y. (2022). EFL learners' engagement in different activities of blended learning environment. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 7(9), 1–15. <https://doi.org/10.1186/s40862-022-00136-7>
- Isrokatun, I., Yulianti, U., & Nurfitriyana, Y. (2021). Analisis profesionalisme guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 454–462. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1961>
- Judge, S., Puckett, K., & Bell, S. M. (2006). Closing the digital divide: Update from the early childhood longitudinal study. *Journal of Educational Research*, 100(1), 52–60. <https://doi.org/10.3200/JOER.100.1.52-60>
- Magen-Nagar, N., & Firstater, E. (2019). The obstacles to ICT implementation in the kindergarten environment: Kindergarten teachers' beliefs. *Journal of Research in Childhood Education*, 33(2), 165–179. <https://doi.org/10.1080/02568543.2019.1577769>
- Magen-Nagar, N., Firstater, E., & Schwasbky, N. (2013). Characteristics of kindergarten teacher in the information and communication technologies environment: A path analysis. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 9(1), 1–17.

- Mahardika, A. I., Wiranda, N., Arifuddin, M., Kamal, M., Erlina, M., & Yani, P. (2022). Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan camtasia dan olive dalam optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 151–156.
- Pratama, M. R. A., & Dewi, M. K. (2021). Creating asynchronous environments: Integration between camtasia, youtube, and google classroom. *ELTLT 2021: Proceedings of the 10th UNNES Virtual International Conference*, 36–45.
- Purnomo, E. A., Handayani, S., Kadarwati, S., & Pohan, S. (2018). lbM pemanfaatan software camtasia untuk meningkatkan pendidikan karakter guru TK PGRI 10 Siliwangi. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 141–148. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Sulkanen, M., Kankaanranta, M., & Kenttälä, V. (2019). Implementation of digital portfolios in early childhood education systech-systemic learning solutions view project. *Proceedings of Edmedia and Innovate Learning*, 313–321. <https://www.researchgate.net/publication/336368643>
- Velaora, C., Dimos, I., Tsagiopoulou, S., & Kakarountas, A. (2022). A game-based learning approach in digital design course to enhance students' competency. *Information*, 13(177), 1–25. <https://doi.org/10.3390/info13040177>
- Vitoulis, M. (2017). The formation of pre-service early childhood educators' perceptions about ICT use in early childhood education after an experiential approach. *European Journal of Education Studies*, 3(5), 22–37. <https://doi.org/10.5281/zenodo.439103>
- Wijayatiningsih, T. D., Bharati, D. A. L., Faridi, A., & Fitriati, S. W. (2022). Scaffolding for learners' writing literacy through blended learning in an Indonesian EFL context. *Journal of Asia TEFL*, 19(1), 336–344. <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2022.19.1.26.336>