

ANALISIS PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGUNAKAN APLIKASI CAMTASIA DAN WONDERSHARE FILMORA DALAM PEMBELAJARAN ONLINE PADA SMK AR-RAHMAN MEDAN

**Muhammad Daliani¹⁾ Nilam Sari²⁾ Vera Dewi Kartini Ompusunggu³⁾
Rikky P Simanjuntak⁴⁾**

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Quality
Jl. Ngumban Surbakti No.18 Sempakata, 20132 – Indonesia
Email: mddaniboys@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan Surat Edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang “*Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*”, maka SMK Ar Rahman melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi dari internet yaitu Google Classroom. Pembuatan video pembelajaran disarankan oleh beberapa guru teknik komputer jaringan menggunakan aplikasi Camtasia dan Wondershare Filmora. Camtasia dan filmora merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk mengedit video. Video pembelajaran yang ditujukan guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik. Penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan datanya diperoleh dari wawancara dari hasil sosialisasi, dokumentasi dan kuiseoner (angket pertanyaan). Subjek penelitian terdiri atas 20 guru mata pelajaran. Hipotesis sementara yakni menunjukkan bahwa desain pembuatan video Wondershare Filmora lebih bagus akan tetapi hanya editing yang berpengalaman dan sudah biasa menggunakan aplikasi tersebut. Akan tetapi untuk guru mata pelajaran yang masih pemula sepertinya Camtasia lebih mudah dan gampang untuk digunakan.

Kata Kunci: Pembelajaran online, Video Pembelajaran, Aplikasi Camtasia, Aplikasi Wondershare Filmora.

Abstract

Based on the Circular from the Minister of Education and Culture Number: 36962/MPK.A/HK/2020 dated March 17, 2020 regarding "Online Learning and Working from Home in the context of Preventing the Spread of Corona Virus Disease (Covid-19)", then SMK Ar Rahman carry out learning by using applications from the internet, namely Google Classroom. The making of learning videos was suggested by several network computer engineering teachers using the Camtasia and Wondershare Filmora applications. Camtasia and Filmora are applications that are used to edit videos. Learning videos that are intended to make it easier for students to understand the subject matter are not always in accordance with the needs and desires of students. The research used is a type of qualitative descriptive research. The data collection technique was obtained from interviews from the results of socialization, documentation and questionnaires (questionnaires). The research subjects consisted of 20 subject teachers.

The temporary hypothesis is that it shows that the Wondershare Filmora video making design is better but only experienced editing and used to using the application. However, for subject teachers who are beginners, Camtasia seems easier and easier to use.

Keywords: *Online learning, Learning Videos, Camtasia App, Wondershare Filmora App.*

PENDAHULUAN

Satuan pendidikan SMK Ar Rahman juga merasakan titik kejenuhan dan bosan sama seperti satuan pendidikan lainnya. Dengan teknologi yang canggih maka SMK Ar Rahman dengan jurusan ilmu komputer berkeinginan menjadikan pendidik (guru) bukan hanya bisa mengajar secara tatap muka tetapi juga dapat membuat media pembelajaran online yang menarik. Sehingga SMK Ar Rahman menyarankan agar guru membuat media pembelajaran yaitu berupa video dan diupload di youtube (Youtuber) sehingga materi pembelajaran yang dibuat oleh guru tersebut dapat dibuka oleh siswa-siswi SMK Ar Rahman sesuai materi dan link yang disampaikan melalui Google Classroom serta jika ada siswa lain yang membutuhkan materi tersebut dapat melihat pada link youtube yang berguna bagi sistem promosi sekolah juga. Hal ini bertujuan agar siswa antusias dan bangga melihat inovasi dan kreatifitas gurunya didalam membuat media pembelajaran berupa video, sehingga siswa merasakan seperti belajar tatap muka. Hal ini juga bertujuan untuk menjadi media promosi agar sekolah SMK Ar Rahman dapat dikenal dikalangan masyarakat yang membutuhkan materi pelajaran di sosial media.

Ada berbagai aplikasi dalam digunakan untuk mengedit video. Salah satu aplikasinya adalah Adobe Premiere Pro, Avidemux, Virtual Dub, Corel Video Studio, Camtasia, Windows Movie Maker, Sony Vegas Pro 13, AVS Video Editor, Pinnacle Studio, Hit Film 4 Express, dan Wondershare Filmora. Dari beberapa aplikasi editing video

yang ada, saran yang diberikan oleh para pakar Ilmu Teknologi di SMK Ar Rahman menunjukkan pembuatan video pembelajaran sebaiknya menggunakan pada aplikasi Camtasia atau Wondershare Filmora. Hal ini dikarenakan kedua Aplikasi Editing Video tersebut sangat mudah dipelajari dan diaplikasikan didalam pembuatan media berupa video pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aplikasi Camtasia atau Wondershare Filmora yang dianggap lebih efektif, efisien serta mudah digunakan didalam pembuatan video pembelajaran selama pembelajaran secara online.

Adapun yang menjadi sasaran pada penelitian ini adalah 20 guru SMK Ar Rahman Medan yang melakukan sosialisasi terhadap pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Camtasia ataupun Wondershare Filmora dan membuat video pembelajaran dengan aplikasi yang dianggap mudah dan menerapkannya untuk pembelajaran secara online.

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).

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), Google Classroom, Google Meet, 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.

Mengutip Arsyad dalam buku karya Rusman, dkk (2011) yang berjudul *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, video adalah serangkaian gambar bergerak disertai suara, yang membentuk kesatuan lalu dirangkai menjadi alur dan punya pesan-pesan di dalamnya. Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan, dapat menjangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditayangkan.

Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad 2003). Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Sedangkan fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat

kembali informasi yang telah diperoleh. Dengan demikian media video dapat membantu audiens yaitu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu mengkombinasikan antara visual (gambar) dengan audio (suara).

Mengedit video adalah rutinitas jika anda adalah seorang youtuber, selebgram, atau orang pekerjaannya berhubungan dengan dunia videografis. Meskipun mengedit video bisa melalui smartphone, namun tidak sedikit yang memilih untuk mengedit video di PC. Oleh karena itu, beberapa aplikasi yang mengedit video menggunakan PC adalah *Adobe Premiere Pro, Avidemux, Virtual Dub, Corel Video Studio, Camtasia, Windows Movie Maker, Sony Vegas Pro 13, AVS Video Editor, Pinnacle Studio, Hit Film 4 Express, dan Wondershare Filmora*. Akan tetapi rekomendasi editing video yang dianggap mudah digunakan untuk membuat video pembelajaran bagi pemula adalah Camtasia dan Wondershare Filmora.

Camtasia Studio adalah salah perangkat lunak yang dikembangkan oleh TechSmith Corporation yang saat ini sudah ada dalam versi 8.4. Camtasia digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop computer. Perangkat lunak ini juga bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e-learning yaitu dengan membuat video tutorial atau pelatihan dan membuat video presentasi dikenal dengan istilah *screencast*.

Tips sebelum memulai merekam pelatihan maupun presentasi dapat mempersiapkan hal-hal berikut ini:

1. Rancang terlebih dulu *storyboard* atau alur video yang akan dibuat agar terarah dan terorganisir.
2. Siapkan naskah video.
3. Siapkan media penunjang lainnya seperti microphone, bahan

- presentasi, dan webcam bila diperlukan.
4. Camtasia merekam semua kegiatan yang ada di desktop komputer jadi ada baiknya sebelum memulai bersihkan desktop dari aplikasi yang tidak diperlukan, karena apabila tidak, ini akan memperlambat proses merekam.

METODE PENELITIAN

Populasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah Satuan Unit SMK Ar Rahman Medan yang sedang melakukan pembelajaran daring. Dengan pengambilan Sampel 20 guru mata pelajaran yang membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi editing video.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Teknik pengumpulan datanya diperoleh dari dokumentasi dan kuisioner (angket pertanyaan) dengan jumlah pertanyaan sebanyak 14 item pertanyaan dan 1 item wawancara melalui online/essai.

Prosedur penelitiannya dilakukan secara online menggunakan aplikasi *Google Form*. Hal ini dikarenakan *Lockdown* (menetap dirumah) sehingga wawancara dilakukan dengan video call dan untuk pemberian kuisioner juga dikirim dan didata melalui email. Sementara dosen dan mahasiswa juga ikut membantu didalam pelaksanaan penelitian. Dosen dan mahasiswa ikut membantu, salah satunya dosen membantu para guru bidang studi di SMK Swasta Ar Rahman untuk mendesain materi pelajaran melalui program aplikasi Powerpoint, seperti tampilan desain yang menarik, sound, slide dan perihal terkait penyajian bahan. Sedangkan mahasiswa

membantu para guru bidang studi untuk mendownload aplikasi video pembelajaran yang akan digunakan yaitu aplikasi Camtasia dan Wondershare Filmora. Selain hal diatas dosen dan mahasiswa juga berkolaborasi didalam pembuatan angket pertanyaan melalui Google Form yang akan diberikan kepada guru bidang studi.

Melakukan konversi skorsing data dari kuesioner penilaian analisis pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia dan Filmora untuk pembelajaran online. Agar bisa menganalisis data lebih lanjut, setiap jawaban dari kuesioner ini dikonversi skorsing kedalam bentuk numerik. Adapun skor yang diberikan pada setiap pernyataan, untuk pernyataan positif:

Skor 1 apabila responden menjawab Ya/ Setuju.

Skor 0 apabila responden menjawab Tidak Setuju.

Selanjutnya dari penskoran tersebut data dan hasil angket diuji menggunakan uji Validitas dan Reliabilitas, serta hasil perbedaan antara Video Pembelajaran Camtasia dan Wondershare Filmora tersebut diamati dengan uji independent *Sample T-Test*.

Uji Validitas digunakan untuk menunjukkan kinerja kuesioner dalam mengukur apa yang diukur (Validitas Isi = semua aspek yang dianggap sebagai kerangka konsep) dengan menggunakan rtabel berdasarkan jumlah responden.

Uji reliabilitas menunjukkan bahwa kuesioner tersebut konsisten apabila digunakan untuk mengukur gejala yang sama di lain tempat. Adapun tujuan pengujian validitas dan realibitas untuk menyakinkan bahwa kuesioner yang kita susun akan benar-benar dalam mengukur gejala dan menghasilkan data yang Valid.

Menentukan hasil kedua video tersebut digunakan menggunakan Uji Independent Sample T-Test. Independent dalam artian bebas.

Sehingga uji independent diartikan merupakan analisis statistik yang bertujuan untuk membandingkan dua sample yang tidak saling berpasangan.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji independent Sample T-test sebagai berikut :

- Nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 , maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti menunjukkan tidak terdapat perbedaan rata-rata antara subjek penelitian A dengan subjek penelitian B.
- Nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata antara subjek penelitian A dengan subjek penelitian B. (Menurut Wiratna Sujarweni, 2014:99).

Selanjutnya dari hasil analisis deskriptif kemudian dibuat keputusan, apakah Menggunakan Camtasia atau Wondershare Filmora yang lebih efektif, efisien dan mudah didalam pembuatan video pembelajaran untuk pembelajaran online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian ini yaitu berupa angket. Sehingga diuraikan hasil analisis data terhadap pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia dan Wondershare Filmora menggunakan deskripsi frekuensi hasil angket melalui kuesioner yang diberikan pada para guru yang membuat video pembelajaran, dan uji validitas dan realibilitas penskorsingan data pada penggunaan aplikasi Camtasia dan Wondershare Filmora serta ditunjukkan juga uji normalitas terhadap penelitian ini.

Hasil analisis data angket itu diperoleh dari aplikasi google form berupa pernyataan skor 1 jika menyatakan Ya/ Setuju dan skor 0 jika menyatakan Tidak Setuju. Hasil uji coba instrumen angket dianalisis untuk

mengetahui validitas dan reliabilitasnya terhadap Video yang dibuat menggunakan Aplikasi Camtasia maupun Aplikasi WonderShare Filmora. Analisis uji coba instrumen pada penelitian ini menggunakan *microsoft excel* dan dihitung menggunakan aplikasi SPSS.

Perhitungan uji validitas instrumen angket dilakukan dengan analisis validitas metode *bivariate correlation product moment* dengan bantuan program statistik SPSS 16 for Windows. Data yang dianalisis diperoleh dari hasil uji instrumen angket peran wali kelas yang terdiri dari 14 butir pernyataan. Ketentuan validasi instrumen diukur berdasarkan kriteria validitas menurut Riduwan (2012: 98) yang menyatakan jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid, tetapi jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid. Diketahui bahwa r_{tabel} menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $n = 20$, maka diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,444. Untuk mempermudah menguji validitas tiap butir soal pada instrumen angket, peneliti menggunakan bantuan *Microsoft excel*.

Penelitian ini harus dilakukannya uji reliabilitas untuk mengukur konsisten atau tidak kuesioner dalam penelitian yang digunakan. Adapun penulis menggunakan uji reliabilitas dengan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan statistik SPSS 16 for Windows. Sebelum dilakukannya pengujian reliabilitas harus ada dasar pengambilan keputusan yaitu *alpha* sebesar 0,05. Variabel yang dianggap reliabel jika nilai variabel tersebut lebih besar dari $> 0,05$ jika lebih kecil maka variabel yang diteliti tidak bisa dikatakan reliabel karena $< 0,05$.

Dari hasil angket yang diperoleh pada pertanyaan esai menyatakan bahwa 15 responden menyukai pembuatan Video menggunakan Aplikasi Camtasia dikarenakan "Aplikasi Camtasia dianggap sangat

mudah digunakan khususnya bagi para pemula serta tidak membutuhkan dana dan peralatan yang banyak". Sedangkan Pembuatan Video pembelajaran menggunakan Aplikasi Wondershare Filmora hanya 5 orang responden yang merupakan guru produktif dalam artian mahir menggunakan komputer. Hal ini dinyatakan dengan beberapa argumen menyatakan bahwa "Aplikasi Wondershare Filmora dianggap sulit dan membutuhkan banyak biaya dan peralatan akan tetapi tampilan desain dinyatakan menarik".

Dari hasil analisis data diperoleh suatu pembahasan bahwa: Pembahasan mengenai hasil analisis angket menunjukkan dari uji validitas 14 butir item pertanyaan melalui uji validitas dengan r_{tabel} menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $n = 20$ dengan $r_{tabel} = 0,444$ dinyatakan 11 item pertanyaan menyatakan Valid dan 3 item pertanyaan dinyatakan Tidak Valid dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada seluruh butir soal. Sedangkan uji realibilitas menunjukkan hasil **0,741** sehingga taraf signifikan Alpha 5% (0,05) maka Cronbach's Alpha $0,741 > 0,05$ maka semua pernyataan pada variabel ini dinyatakan reliabel atau bisa dipercaya.

Untuk mengetahui perbandingan antara kedua pembuatan Video Pembelajaran yang menggunakan aplikasi Camtasia dan Wondershare Filmora yang lebih akurat maka analisis data tersebut diuji menggunakan uji homogenitas dan uji independent sample T-Test. hasil yang diperoleh dari uji homogenitas adalah 0,051 yang dimana hasil homogenitas $> 0,05$. Sehingga dari data tersebut menyatakan hasil pengamatan dinyatakan homogenitas. Sedangkan hasil uji independent sample T-Test yaitu **0,268**. Yang dimana menunjukkan $0,268 > 0,05$. Sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti menunjukkan tidak terdapat perbedaan rata-rata antar video pembelajaran yang dibuat menggunakan Camtasia

dengan video pembelajaran yang dibuat menggunakan Wondershare Filmora.

Pembahasan mengenai hasil analisis wawancara (angket pertanyaan) menyatakan bahwa hasil angket yang diperoleh pada pertanyaan essai menyatakan bahwa 15 responden atau sebesar 75% menyukai pembuatan Video menggunakan Aplikasi Camtasia dan 5 responden atau sebesar 25% menyukai pembuatan Video menggunakan Aplikasi Wondershare Filmora. Adapun alasan 15 responden yang menyukai aplikasi Camtasia dikarenakan "Aplikasi Camtasia dianggap sangat mudah digunakan khususnya bagi para pemula serta tidak membutuhkan dana dan peralatan yang banyak". Sedangkan 5 orang responden yang menyukai Pembuatan Video pembelajaran menggunakan Aplikasi Wondershare Filmora merupakan guru yang mahir menggunakan komputer menyatakan bahwa "Aplikasi Wondershare Filmora memiliki tampilan desain yang bermacam-macam menu tampilan (background) sehingga menghasilkan video pembelajaran yang lebih menarik akan tetapi aplikasi tersebut sulit digunakan karena membutuhkan penyatuan antara objek materi dengan video suara dan gambar serta membutuhkan banyak biaya dan peralatan".

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia dan aplikasi Wondershare Filmora, diperoleh beberapa kesimpulan yang merupakan hasil dari angket pada rumusan masalah menghasilkan data menurut Uji T-Test menyatakan bahwa antara Camtasia dan Wondershare Filmora tidak terdapat perbedaan antara kedua aplikasi tersebut karena keduanya sama-sama membuat

Video Pembelajaran. Akan tetapi antara kedua Aplikasi tersebut yang dianggap lebih efektif, efisien dan mudah digunakan bagi pemula/guru biasa disarankan menggunakan Aplikasi Camtasia.

DAFTAR PUSTAKA

- Albetus Adit. (2020), 12 Aplikasi Pembelajaran Daring Kerjasama Kemendikbud, Gratis! [<https://edukasi.kompas.com/read/2020/03/22/123204571/12-aplikasi-pembelajaran-daring-kerjasama-kemendikbud-gratis?page=all>]. (diakses Kompas.com-22/03/2020, 12:32 WIB).
- Choiroh, Nisaul. (2020), Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring/ E-Learning Dalam Pandangan Siswa [<https://iain-surakarta.ac.id/%EF%BB%BFefektifitas-pembelajaran-berbasis-daring-e-learning-dalam-pandangan-siswa/>], (Diterbitkan tanggal 23 Juni 2020)
- Giga Tekno. (2020), Cara mudah Edit Video Dengan Wondershare Filmora. [<https://www.thecadaz.com/2020/09/cara-edit-video-dengan-wondershare-filmora.html>] (diakses pada tanggal 17/09/2020, 11:11 WIB)
- Luwung desain, (2019). Tutorial Filmora 9 dari Awam Sampai Mahir [Bagian I] - Mengedit Video [<https://www.luwungdesain.com/2019/07/tutorial-filmora9-dari-awam-sampai.html>] (diakses tanggal 27 Juli 2019)
- Modul-Pembuatan-Konten-Pembelajaran-Video-Menggunakan-Camtasia-1. pdf [<https://lptik.unja.ac.id/wp-content/uploads/2019/04/3.>] (diakses pada tanggal 3/04/2021)
- Mw. Dariyadi, 2016. Penggunaan Software Camtasia sebagai media pembelajaran.<http://prosiding.arab.com/index.php/konasbara/article/download/62/55>
- V Eko Junianto · 2017 Pengembangan *media* video untuk *pembelajaran* video *menggunakan* software *Wondershare Filmora* [<http://eprints.ums.ac.id/57697/31/NASKAH%20PUBLIKASI%20%281%29.pdf>]
- Yantina Debora. 2020, SE Dikti: Masa Belajar Diperpanjang 1 Semester Akibat Corona. [<https://tirto.id/se-dikti-masa-belajar-diperpanjang-1-semester-akibat-corona-eKqH>. Update Corona 12 April: 4.241 Positif, 373 Meninggal, 359 Sembuh] (diakses pada tanggal 4 April 2020).

