

# Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio Visual Bagi Mahasiswa PGSD Universitas Lampung

Sheren Dwi Oktaria<sup>1</sup>, Destiani<sup>2</sup>, Roy Kembar Habibi<sup>3</sup>, Nindy Profithasari<sup>4</sup>, Siti Nuraini<sup>5</sup>, Jody Setya Hermawan<sup>6</sup>, Hariyanto<sup>7</sup>

Universitas Lampung

Program Studi PGSD, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Kependidikan, Universitas Lampung

\*E-mail: sheren.dwi@fkip.unila.ac.id<sup>1</sup>, destiani@fkip.unila.ac.id<sup>2</sup>, roy.habibi@fkip.unila.ac.id<sup>3</sup>,

nindy.profithasari@fkip.unila.ac.id<sup>4</sup>, siti.nuraini@fkip.unila.ac.id<sup>5</sup>, jody.setya@fkip.unila.ac.id<sup>6</sup>,

hariyanto@fkip.unila.ac.id<sup>7</sup>

## Article History

Received : 20 Oktober 2022

Revised : 1 November 2022

Accepted : 7 November 2022

## Kata Kunci:

Media audio-visual,  
camtasia,  
pembelajaran

## Abstrak

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Mahasiswa program studi PGSD Universitas Lampung sebagai calon pendidik dituntut untuk mampu berinovasi secara kreatif memanfaatkan kemajuan teknologi untuk media pembelajaran. Salah satunya adalah menggunakan media camtasia studio agar mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak camtasia diperlukan pelatihan pengembangan media interaktif berbasis audio visual camtasia. Setelah mengikuti pelatihan ini mahasiswa PGSD memahami dan menggunakan fitur-fitur dari camtasia studio. Sehingga mahasiswa mampu memodifikasi media pembelajaran menjadi media pembelajaran audio visual yang interaktif.

## Keywords:

Audio-visual media,  
camtasia, learning

## Abstract

The use of audio-visual media in learning will increase students' motivation and learning outcomes. Students from the PGSD Study Program, University of Lampung as prospective educators are required to be able to innovate creatively by utilizing technological advances for learning media. One of them is using camtasia studio media. So that students are able to use Camtasia perangkat lunak, training in the development of interactive media based on Camtasia audio-visual is needed. After attending this training, PGSD students understand and use the features of Camtasia Studio. So that students are able to modify the learning media into interactive audio-visual learning media.

## 1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat menjadi tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan terkhususnya bagi calon pendidik yang berasal dari Mahasiswa PGSD Universitas Lampung. Mereka dituntut untuk mampu berinovasi dalam menggunakan teknologi yang tepat untuk menunjang pembelajaran di kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan

maksimal. Permasalahan Indonesia seperti rendahnya mutu pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, terutama banyaknya pendidik yang kurang memanfaatkan penggunaan media berbasis teknologi untuk mendukung pembelajaran di kelas (Pramana, 2020).

Upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pelatihan kualifikasi pendidik, perbaikan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan serta peningkatan mutu manajemen. Namun, kualitas akademik belum menunjukkan

peningkatan yang konsisten dalam mencapai tujuan pendidikan (Antoro, 2017). Keterampilan berpikir kreatif juga menjadi keterampilan yang diperlukan dalam pengembangan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran bermakna dipengaruhi beberapa faktor seperti minat dan motivasi siswa dalam pendidikan dan kesiapan pendidik dalam mempersiapkan proses pembelajaran (Najib & Elhefni, 2016) menjadi pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi siswa. Memanfaatkan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan perangkat lunak seperti Camtasia. Camtasia Studio adalah sebuah perangkat lunak atau aplikasi yang berfungsi untuk merekam video, suara bahkan wajah kita dalam menampilkan jalannya kursor atau mouse atau aplikasi yang dijalankan oleh layar komputer dan beberapa konversi video editing (Setiawan et al., 2020). Perangkat lunak memiliki keunggulan dalam mengedit, menangkap video dari layar komputer, dan dapat merekam musik atau suara kita.

Program ini mendukung format AVI dan video standar untuk Windows. Kami dapat memodifikasi video yang dibuat oleh Perekam dengan editor AVI lain dan menggunakan file AVI dari sumber mana pun di Camtasia Producer. Camtasia Studio memberikan kinerja video nyata untuk aktivitas desktop dan format terkompresi melalui TSCC TeachSmith Screen Capture Codec. Program ini terdiri dari lima aplikasi yaitu Camtasia Recorder, Camtasia Producer, Camtasia Effects, Camtasia MenuMaker, dan Camtasia Player (Muhanna, 2019). Fitur yang dimiliki Camtasia akan menghasilkan media audio visual dengan unsur-unsur yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, dan video.

Media audio visual itu diharapkan bisa mengoptimalkan keterampilan dan pemahaman di berbagai konten pembelajaran dari berbagai disiplin ilmu.

Keberlangsungan proses belajar tidak terlepas dari media pembelajaran. Hasyim, et.al. (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran meliputi buku, slide, tape recorder, grafik, dan video yang berguna untuk mengekspresikan pengajaran.

Adapun manfaat dari media pembelajaran dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*), memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, dan memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah. Hamalik (2009) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual (video) menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan Werdhiana, et.al. (2020) penggunaan media audio visual terbukti efektif mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Ketika motivasi dan minat belajar peserta didik meningkat dikatakan kebutuhan peserta didik terpenuhi. Pembelajaran dapat disebut berkualitas jika peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*learning center*). Penggunaan audio visual akan menstimulus peserta didik dalam berpikir (Kausar, 2013). Selain itu, melalui audio visual seorang pendidik telah memperkenalkan teknologi pada peserta didik sejak dini.

Penggunaan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari dan memperjelas suatu konsep. Penggunaan media ini membuat proses pembelajaran akan terasa lebih menarik dan tidak membosankan serta akan merangsang peserta didik untuk belajar (Putri et al., 2019). Keterampilan membuat media audio visual interaktif harus di miliki oleh para mahasiswa FKIP sebagai calon pendidik.

Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Lampung merupakan program studi yang memiliki visi menghasilkan calon pendidik sekolah dasar yang adaptif dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni (IPTEKS), dan berlandaskan pada nilai-nilai karakter bangsa. Visi tersebut secara tidak langsung memberikan pertanda bahwa mahasiswa yang kelak menjadi seorang pendidik harus membekali dirinya selain ilmu di bidangnya, tetapi juga pemahaman serta penerapan media pembelajaran yang interaktif.

Dosen PGSD berusaha memfasilitasi mahasiswa dalam pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual. Melalui kegiatan ini, mahasiswa sangat diharapkan mampu menerapkannya saat kegiatan praktik lapangan, bahkan ketika menjadi pendidik.

## 2. METODE

Metode dalam pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan dalam bentuk diskusi dan praktek untuk meningkatkan pengetahuan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual. Harapan dari penerapan gabungan metode tersebut dapat meningkatkan keterampilan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual.

Ada 3 tahap dalam pelaksanaan pengabdian ini yaitu, tahap pertama kegiatan ceramah dan diskusi. Tahap berikutnya adalah pelatihan media pembelajaran yang interaktif berbasis audio visual. Tahap akhir yaitu pendampingan penerapan pembuatan media pembelajaran pada mahasiswa sesuai dengan materi yang diangkat.

Kegiatan ceramah dan diskusi dilakukan untuk memberikan pemahaman peserta tentang pengembangan media pembelajaran

berbasis audio visual. Materi yang diberikan oleh ahli dan telah banyak menggeluti bidang pembelajaran online.

Kegiatan pelatihan merupakan kelanjutan dari tahap pertama yang tujuannya untuk meningkatkan keterampilan merancang media pembelajaran berbasis audio visual dan pendampingan media pembelajaran interaktif untuk memberikan mahasiswa kesempatan dalam mengembangkan media interaktif. Luaran dari kegiatan ini diharapkan akan menghasilkan produk media interaktif berbasis audio visual.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seluruh kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual bagi mahasiswa PGSD Universitas Lampung telah terlaksana sesuai dengan perencanaan. Materi utama telah disajikan kepada peserta sesuai dengan jadwal pelatihan. Awal kegiatan pelatihan peserta diberikan pemaparan materi oleh anggota tim pelaksana terkait konsep dasar media sebagai sumber belajar, pengembangan, pemanfaatan media dan sumber belajar, serta kriteria media belajar yang relevan di SD. Harapannya dengan mengawali materi terkait media pembelajaran diharapkan pendidik memahami media pembelajaran secara lebih jelas dan menyeluruh.

Selanjutnya pelatihan dilanjutkan dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh pemateri dengan cara mempraktekkan langsung fitur-fitur yang ada di Camtasia. Penyampaian materi dilakukan secara ringan namun mendalam dari masing-masing fitur yang diperlukan dalam pelatihan menggunakan perangkat lunak Camtasia tersebut. Materi yang disampaikan membantu meningkatkan ketrampilan dan kemampuan pendidik untuk memodifikasi media pembelajaran audio visual yang interaktif.

Program Camtasia Studio dapat menghasilkan video dan penjelasan pendidikan di mana Anda dapat mengambil gambar layar yang berbeda dan menambahkan teks ke dalamnya dan produksi video dan penjelasan dilakukan dalam tiga tahap antara lain perekaman tahap pertama dan pengeditan kedua dan ketiga produksi. Tahapan ini diperoleh melalui video dimana proses perekaman dimulai dengan menggunakan program Camtasia Studio dengan merekam video dan mengatur pengaturan, mengatur program dan menangkap seluruh gambar layar dan menambahkan efek dan merekam klip audio menggunakan sarana yang disediakan oleh program Camtasia pada tahap perekaman, setelah itu muncul tahap pengeditan yang memungkinkan Anda untuk menambahkan efek ke layar, yang membantu menjelaskan penjelasan yang diberikan di dalam video, Anda juga dapat menambahkan teks dan beberapa gerakan ke teks-teks ini dan dapat ditempatkan di program animasi Camtasia Studio



Gambar 1. Area kerja Camtasia

Penjelasan diatas diperkuat dengan pendapat Menurut Depdiknas (2011) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Pelatihan ini diberikan kepada mahasiswa agar nantinya sebagai calon pendidik sekolah dasar mahasiswa dapat mengimplementasikan dengan baik terkait media interaktif video visual. Melalui pelatihan ini mahasiswa Pendidikan sekolah Dasar lebih memiliki kemampuan untuk banyak mempelajari media pembelajaran.

Pada hakikatnya berbagai batasan yang dikemukakan di atas mengandung pengertian dasar yang sama. Dalam berkomunikasi kita membutuhkan media atau sarana. Secara umum media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Jadi media pembelajaran merupakan perangkat lunak (*software*) yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (*hardware*) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai kepada mahasiswa.

Di sini jelas bahwa media berbeda dengan peralatan tetapi keduanya merupakan unsur-unsur yang saling terkait satu sama lain dalam usaha menyampaikan pesan/informasi pendidikan kepada mahasiswa. Kesimpulannya bahwa (a) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan (b) bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Media pembelajaran sangat tepat diberikan kepada mahasiswa yang nantinya mereka akan menjadi pendidik.

Berbagai model pembelajaran maupun media pembelajaran yang diperoleh mahasiswa dalam bangku perkuliahan akan diimplementasikan dengan baik. Ketika mereka memberikan ilmu kepada peserta didik.

Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Di satu sisi, ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi di sisi lain ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan. Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri.

Pendidik sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pendapat tersebut diperkuat dengan penjelasan Bretz (Hujair., 2009) mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio visual semi gerak, (3) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran audio visual. Media

pembelajaran audio visual sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk video yang kemudian diunggah ke Youtube. Proses produksi media pembelajaran ini dapat berjalan dengan lancar dan tersusun secara sistematis karena didasarkan atas storyboard yang sudah dibuat sebelumnya dan bahan-bahan yang dikumpulkan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar.

Media pembelajaran audio visual sangat sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum merdeka Belajar mewajibkan diterapkannya teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran juga akan lebih efektif jika mengikuti perkembangan teknologi yang ada, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Penjelasan di atas diperkuat dengan pendapat Gustimal Witri, Syahrilfuddin, Guslinda (2018) Pembelajaran biasa yang selama ini dilakukan tanpa bantuan media interaktif belum memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran interaktif diprediksi mampu untuk memfasilitasi mahasiswa untuk mandiri dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang populer saat ini adalah media interaktif. Penggunaan media interaktif pada pembelajaran di kelas diharapkan dapat menarik minat dan memotivasi mahasiswa untuk meningkatkan prestasinya. Pada umumnya peserta didik mempunyai rasa penasaran yang tinggi untuk mencoba sesuatu yang baru, termasuk teknologi yang dalam dasawarsa ini sedang digandrungi remaja dan anak-anak sekolah. Mahasiswa Pendidikan pendidik sekolah dasar merupakan mahasiswa yang nantinya dicetak untuk mampu

mengimplementasikan dengan baik media pembelajaran yang sudah diajarkan selama bangku perkuliahan. Melalui pelatihan ini mahasiswa memiliki peran penting untuk paham bahwasannya media pembelajaran adalah bagian dari majunya teknologi dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Gustimal Witri, Syahrilfuddin, Guslinda (2018), mengemukakan, Presentasi media dapat menggunakan beberapa macam teks, chart, audio, video, animasi, simulasi, atau foto. Jika macam-macam komponen tersebut (teks, chart, audio, video, animasi, simulasi, atau foto) dapat digabungkan secara interaktif, hal itu dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif.

Setelah disampaikan pemaparan materi oleh pemateri selanjutnya peserta melakukan diskusi. Kemudian peserta diminta melakukan praktik secara langsung untuk membuat media dengan perangkat lunak Camtasia sesuai denan instruksi dari tim pelatihan tentang tahap tahapan pembuatan media pembelajaran interaktif. Sebelum membuat media pembelajaran terlebih dahulu peserta mendiskusikan materi pembelajaran yang akan dibuatkan media pembelajaran interaktif. Setelah menentukan materi pembelajaran, peserta secara berlatih membuat tampilan media pembelajaran melalui Camtasia. Pendampingan dan bimbingan dilakukan oleh tim pelatih untuk memudahkan peserta dalam mempraktekkan langsung instruksi yang disampaikan. Masing-masing peserta membawa laptop dan langsung mengikuti tahapan langkah-langkah penggunaan Camtasia.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan serta nilai-nilai positif dalam memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Dalam pembelajaran terdapat beberapa media pembelajaran yang sering digunakan dalam menunjang proses belajar

mengajar diantaranya yaitu media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer.

Menurut Miarso, 1989 dalam Susilana dan Riyana, (2009) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Tujuan dari diberikannya pelatihan dan diberikan kesempatan mahasiswa untuk praktik yaitu agar ilmu yang didapat bisa langsung diimplementasikan. Ketika mahasiswa langsung mempraktikan bahwa mereka memahami dan peduli dengan media pembelajaran yang interaktif. Berbagai mahasiswa juga berpendapat bahwa adanya pelatihan ini saya sangat terbantu bisa mengaplikasikan media pembelajaran dengan baik sesuai dengan ilmu yang diperoleh. Melalui media pembelajaran saat ini apalagi dikurikulum merdeka belajar sangat penting untuk meningkatkan kualitas mahasiswa Pendidikan yang nantinya akan terjun sebagai pendidik yang memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran berbasis audio visual sangat beragam dan bagaimana nantinya kita yaitu mahasiswa dapat mengembangkan dengan baik.

Menurut Purwono, Joni., Sri Yutmini, dan Sri Anitah (2014) penggunaan media pembelajaran audio visual sangat penting digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Dengan adanya media pembelajaran audio visual dapat memudahkan pendidik menyampaikan materi kepada siswa sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk semangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh tim pengabdian menunjukkan bahwa peserta pelatihan memberikan respon positif terhadap kegiatan pelatihan. Antusiasme peserta ditunjukkan dengan tingginya keterlibatan mereka selama aktivitas pelatihan berlangsung yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Pelaksanaan pengabdian.

Berdasarkan gambar 1 terlihat bahwa peserta pelatihan sangat aktif bertanya saat kegiatan diskusi, tertib, dan memperhatikan dengan baik. Kemudian hasil setelah mengikuti pelatihan menunjukkan peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan peserta dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis audio visual.



Gambar 2. Pemberian Materi Pelatihan Media Pembelajaran

Gambar 2 merupakan arahan pemateri dalam pelatihan terkait media pembelajaran yang disampaikan untuk

mahasiswa pendidikan pendidik sekolah dasar. Materi diberikan agar nanti mahasiswa ketika praktik secara langsung dapat memahami apa yang sudah diberikan oleh pemateri. Mahasiswa terlihat sangat antusias selama pelatihan berlangsung karena melalui pelatihan media pembelajaran mereka nantinya kedepannya ketika selesai menjadi mahasiswa dan menjadi pendidik melalui pelayihan ini ilmu yang diperoleh akan diimplementasikan langsung di sekolah kepada peserta didik.

Penjelasan diatas diperkuat dengan pendapat Hamalik (1994) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini.

Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman peserta didik disekolah. media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatannya. Gagne: "Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. media video audio visual berbasis nilai karakter mendapatkan kualifikasi sangat baik, sehingga layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media video audio visual wajib dikembangkan karena media pembelajaran video ini dapat memfasilitasi siswa belajar secara mandiri sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. Selain itu, media ini juga akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga

berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat.

Tujuan dari pelatihan ini adalah mengembangkan media interaktif untuk memfasilitasi belajar mandiri calon pendidik yang valid dan layak serta dapat memfasilitasi belajar mandiri mahasiswa calon pendidik SD. Media pembelajaran interaktif ini sudah valid dan layak digunakan. Materi ajar telah disesuaikan dengan syllabus dan buku pegangan yang digunakan untuk mahasiswa PGSD. Karakteristik bahan ajar juga disesuaikan dengan bahan ajar interaktif yaitu dengan merespon umpan balik kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran. Media interaktif ini dapat membuat mahasiswa belajar mandiri karena dapat menggali ide-ide yang inovatif dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berpusat kepada mahasiswa, bukan kepada dosen.

Dengan memperhatikan respon mahasiswa dan tanggapan mahasiswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini dikategori sangat baik. Salah satu contoh tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif sebagai berikut: "Aplikasi ini sangat membantu, karena dapat mempermudah dalam mengerjakan soal. Melalui media pembelajaran audio visual mahasiswa dapat memahami dan mengerti bagaimana nantinya sebagai pendidik nsekolah dasar akan lebih terbuka Kembali wawasan pengetahuan terkait media pembelajaran. Disamping itu media interaktif ini dapat meningkatkan memfasilitasi belajar mandiri mahasiswa, baik dalam belajar di kampus maupun belajar di rumah. Untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, sebaiknya dosen merancang media pembelajaran interaktif sendiri yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik mahasiswa, supaya mahasiswa mampu belajar mandiri.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa kegiatan pelatihan ini mampu meningkatkan keterampilan

calon pendidik-pendidik sekolah dasar dalam membuat media pembelajaran berbasis audio visual dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pelatihan seperti ini dapat memberi manfaat bagi upaya peningkatan kualitas calon pendidik sekolah dasar. Penyajian materi oleh anggota tim pelaksana membuktikan pemahaman calon pendidik SD meningkat sehingga nantinya dapat mengimplementasikan serta menjadi mentor pada masing-masing sekolah dasar untuk bisa menyebarkan ilmunya terkait pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual secara mandiri. Jika hal demikian dapat terlaksana, maka akan memberikan *impact* yang baik terhadap sekolah dasar. Keberhasilan kegiatan pelatihan didukung oleh pernyataan setiap peserta yaitu mereka merasa senang atas pelaksanaan pengabdian ini karena materi yang disampaikan sangat mereka butuhkan untuk peningkatan kualitas calon pendidik di sekolah khususnya terkait pembuatan media pembelajaran.

Peserta pelatihan sangat senang dan memahami materi yang telah disampaikan oleh pemateri dalam pelatihan media pembelajaran, interaktif mahasiswa dengan penyajian materi sangat terbukti berjalan dengan aktif dan kondusif. Melalui pelatihan ini mahasiswa yang nantinya menjadi bagian dari pendidik di sekolah dasar dapat memiliki peran aktif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sudah diajarkan melalui pelatihan. Hasil pelatihan diperkuat dengan penjelasan Purwanti, B. (2015) Kelebihan media pembelajaran audio visual dapat digunakan dalam menyampaikan atau memperjelas pesan dan dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa dan memudahkan siswa dalam memahami dan menerima informasi yang memuat dalam media. media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dapat meningkatkan pengalaman belajar pada siswa. Melalui media pembelajaran audio



visual siswa dapat meningkatkan antusiasme dan mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efisien.

Saat ini media pembelajaran multimedia berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah banyak dalam proses pembelajaran sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan dapat menarik minat, perhatian dan motivasi belajar bagi para peserta didik. Namun pendapat ini diperkuat oleh Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018) menyebutkan bahwa yang menjadi salah kendala adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan multimedia pembelajaran berbasis TIK oleh para pengajar. Oleh karena itu diperlukan suatu kegiatan guna meningkatkan kualitas profesional dan kreativitas pendidik dalam mengembangkan multimedia.

Penggunaan teknologi di kelas terus meningkat dan berkembang. Pentingnya memperkenalkan siswa pada teknologi saat ini adalah bagian dari pendidikan mereka dan mempersiapkan mereka untuk masa depan. Salah satu kemajuan teknologi baru yang banyak digunakan dalam pendidikan saat ini adalah video Camtasia untuk meningkatkan pengetahuan siswa dan meningkatkan mereka untuk melakukan proyek mereka secara efektif. Peneliti telah melihat video Camtasia digunakan dalam pengaturan kelas dan dia hanya menemukan itu bermanfaat dan menarik. Peneliti mampu menyaksikan kegembiraan yang didapat siswa saat menggunakan video Camtasia dalam pembelajaran. Siswa bersemangat untuk belajar dan video Camtasia membuat pelajaran menjadi menarik dan bermanfaat.

Manfaat penelitian ini diantaranya yaitu dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri sebagai alternatif untuk

meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Arif Ardiyanto, Nur Kholis (2015) Tersedianya media pembelajaran yang dapat dipelajari setiap saat tanpa harus ada pada satu tempat serta dapat menjadi masukan, tambahan informasi sekaligus sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan penelitian - penelitian lain yang berkaitan dengan perangkat pembelajaran dalam upaya meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

Kegiatan pengabdian ini tentu masih memiliki banyak kekurangan. Ada hal yang menjadi kendala dalam kegiatan pelatihan ini seperti keterbatasan waktu untuk memahami materi yang diberikan, kendala koneksi jaringan internet saat mengakses Camtasia. Sehingga hasil yang dicapai masih belum maksimal. Mencermati hal yang telah dijelaskan diatas maka pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual yang telah dilaksanakan mampu meningkatkan keterampilan serta pemahaman mahasiswa sebagai calon pendidik sekolah dasar. Nantinya pelatihan ini diharapkan kepada mahasiswa yang akan menjadi Pendidik Sekolah Dasar mampu mengimplementasikan dengan baik. Walau terdapat kekurangan dalam pelatihan ini mahasiswa mampu mempraktikan dengan baik dan memahami isi materi yang disampaikan oleh pemateri.

#### 4. KESIMPULAN

Tujuan dari diberikannya pelatihan dan diberikan kesempatan mahasiswa untuk praktik yaitu agar ilmu yang didapat bisa langsung diimplementasikan. Ketika mahasiswa langsung mempraktikan bahwa mereka memahami dan peduli dengan media pembelajaran yang interaktif. Berbagai mahasiswa juga berpendapat bahwa adanya pelatihan ini saya sangat terbantu bisa mengaplikasikan media

pembelajaran dengan baik sesuai dengan ilmu yang diperoleh.

Peserta pelatihan sangat senang dan memahami materi yang telah disampaikan oleh pemateri dalam pelatihan media pembelajaran, interaktif mahasiswa dengan penyajian materi sangat terbukti berjalan dengan aktif dan kondusif. Melalui pelatihan ini mahasiswa yang nantinya menjadi bagian dari pendidik di sekolah dasar dapat memiliki peran aktif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sudah diajarkan melalui pelatihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antoro, B. (2017). Gerakan Literasi Sekolah dari Pucuk Hingga Akar (Sebuah Refleksi). Banjarmasin: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Pendidik-Pendidik SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15-22. <https://doi.org/10.22437/jkam.v2i1.5426>
- Ardiyanto, A., & Kholis, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate 8 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 3 Surabaya. *JP: Teknik Elektro*, 3(1), 974-975
- Depdiknas (2003) Media Pembelajaran. Jakarta : Depdiknas.
- Fauzyah, S., Hamdani, N. A., & Margana, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Kompetensi Dasar Matematika Kelas V Di Sd Negeri 1 Cimaragas. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 799-815.
- Gustimal Witri, Syahrilfuddin, Guslinda. PENGEMBANGAN Media Pembelajaran Interaktif Untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri Mahasiswa Calon Pendidik Sd Pada Konsep Bilangan. *Primary : Jurnal Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Volume 7, Nomor 2 Oktober 2018, ISSN: 2303-1514, E-ISSN: 2598-5949.*
- Hamalik, Oemar. 1994. Media Pendidikan. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Hasyim, N., Gani, H.A. and Hatta, S. (2020). Android Based Multimedia Learning for Vocational High Schools. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 6(2), 193-204.
- Muhanna, W. (2019). Using Camtasia Videos in Assigned Projects for Middle East University Students and their Attitudes towards it. *Arts, Humanities, and Social Science Open*, 10(2), 75-82.
- Najib, D. A., & Elhefni. (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 19-28.
- Pramana, M. W. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. 8, 17-32. <https://doi.org/http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/1063>

Putri, D. P., Prakarsa, D., Info, A., Perangkat lunak, C., Media, L., Comprehension, M., & Material, N. (2019). *DESIGNING CAMTASIA PERANGKAT LUNAK ASSISTED LEARNING MEDIA TOWARD STUDENTS' MATHEMATICAL COMPREHENSION IN NUMERAL*. 8(2), 143–156.

Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47.  
<https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>.

Purwono, Joni., Sri Yutmini, dan Sri Anitah. (2014). Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Sebelas Maret*, II(2), 130.

Setiawan, S., Yuliana, R., Alamsyah, T. P., & Wahyuni, D. (2020). *Development of Multimedia Teaching Materials Through Multiliteration Based Videoscribe and Camtasia Studio Applications in Elementary Schools*. 4(4), 687–697.

Susilana, Rudi, dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.