
**Peningkatan Kompetensi Guru dalam Mengembangkan Video
Pembelajaran Berbasis Camtasia melalui Program Pelatihan di SMA
Negeri 2 Konawe Selatan**

INFO PENULIS

Mustamin Anggo
Universitas Halu Oleo
mustaminanggo@uho.ac.id

Rahmat
Universitas Halu Oleo
rahmat_lison@uho.ac.id

Facharuddin Mustari
Universitas Halu Oleo
facharuddin@uho.ac.id

Era Maryanti
Institut Agama Islam Negeri Kendari
era.maryanti@iainkendari.ac.id

Fahinu
Universitas Halu Oleo
fahinu@uho.ac.id

Hafiludin Samparadja
Universitas Halu Oleo
hafiludin79@yahoo.com

La Arapu
Universitas Halu Oleo
laarapu@gmail.com

Wa Ode Indrawati
Universitas Halu Oleo
waodeindrawati013@gmail.com

Mustika Kurniasari
Universitas Halu Oleo
mustika.kurniasari@gmail.com

INFO ARTIKEL

ISSN: 2776-5148
Vol. 6, No. 1, Juni 2026
<http://almufi.com/index.php/AJPKM>

© 2026 Almufi All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Anggo, M., Rahmat, Nustari, F., Maryanti, E., Fahinu, Samparadja, H., Arapu, L., Indrawati, W. O., & Kurniasari, M. (2026). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Mengembangkan Video Pembelajaran Berbasis Camtasia melalui Program Pelatihan di SMA Negeri 2 Konawe Selatan. *Almufi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6 (1), 66-74.

Abstrak

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan efektif. Salah satu bentuk media yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah video pembelajaran, namun kemampuan guru dalam mengembangkan media tersebut masih relatif terbatas. Kondisi serupa ditemukan pada guru-guru SMA Negeri 2 Konawe Selatan yang sebagian besar masih memanfaatkan media presentasi konvensional dan belum memiliki keterampilan dalam menggunakan aplikasi Camtasia untuk membuat video pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan video pembelajaran berbasis Camtasia melalui program pelatihan dan pendampingan. Kegiatan dilaksanakan dengan melibatkan 12 orang guru melalui tahapan analisis kebutuhan, persiapan, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik pembuatan video pembelajaran, pendampingan, serta evaluasi hasil pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menginstal dan mengoperasikan aplikasi Camtasia, memahami fungsi fitur-fitur utama, serta menghasilkan video pembelajaran sederhana sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selain itu, peserta menunjukkan partisipasi dan antusiasme yang tinggi selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video, tetapi juga memperkuat kompetensi digital guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, program pelatihan Camtasia dapat menjadi salah satu alternatif model pengembangan kompetensi guru yang efektif dalam mendukung implementasi pembelajaran digital di sekolah.

Kata Kunci: Camtasia, Kompetensi Digital Guru, Media Pembelajaran, Pelatihan Guru, Video Pembelajaran.

Abstract

The rapid advancement of digital technology in education requires teachers to possess the competence to develop innovative and effective technology-based instructional media. One of the most widely recommended digital learning resources is instructional video, which can enhance students' engagement and learning experiences. However, many teachers still have limited skills in producing instructional videos using multimedia applications. A similar situation was identified among teachers at SMA Negeri 2 Konawe Selatan, where classroom instruction was primarily supported by conventional presentation media, while the use of Camtasia for developing instructional videos remained limited. This community service program aimed to enhance teachers' competence in developing instructional videos through Camtasia-based training and mentoring. The program involved 12 teachers and was implemented through several stages, including needs assessment, preparation, theoretical instruction, software demonstration, hands-on video production practice, mentoring, and evaluation. The results indicated that all participants successfully installed and operated the Camtasia application, understood its main features, and produced instructional videos relevant to their respective teaching subjects. In addition, participants demonstrated high levels of engagement and enthusiasm throughout the training sessions. The program not only improved teachers' technical skills in developing video-based learning media but also strengthened their digital competence in integrating technology into classroom instruction. Therefore, Camtasia-based training can serve as an effective professional development model for enhancing teachers' digital competencies and supporting the implementation of technology-enhanced learning in schools.

Keywords: Camtasia, Digital Competence, Instructional Video, Teacher Training, Technology-Enhanced Learning.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada sektor pendidikan. Transformasi digital mendorong terjadinya perubahan paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) dengan memanfaatkan berbagai media digital yang lebih interaktif. Guru sebagai ujung tombak penyelenggaraan pendidikan dituntut memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Koehler et al., 2013; UNESCO, 2023).

Kompetensi digital guru saat ini menjadi salah satu indikator penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi ajar dan strategi pembelajaran, tetapi juga harus mampu memilih, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara tepat. Kemampuan tersebut merupakan bagian dari kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*, yaitu integrasi antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten yang harus dimiliki guru agar mampu menyelenggarakan pembelajaran yang efektif (Mishra & Koehler, 2006). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa guru yang memiliki kompetensi digital yang baik cenderung mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkaya pengalaman belajar, serta menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna (Redecker, 2017; UNESCO, 2023).

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media yang mampu mengombinasikan unsur visual, audio, teks, dan animasi sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak maupun prosedural. Menurut teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, penyajian informasi melalui kombinasi gambar dan suara memungkinkan peserta didik memproses informasi secara lebih efektif dibandingkan penyampaian secara verbal semata (Mayer, 2021). Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran telah banyak direkomendasikan sebagai media yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta kemandirian belajar peserta didik.

Berbagai platform dan perangkat lunak telah dikembangkan untuk mendukung pembuatan video pembelajaran. Salah satu aplikasi yang relatif mudah digunakan oleh guru adalah Camtasia. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna melakukan perekaman layar (*screen recording*), penyuntingan video, penambahan narasi suara, animasi, efek transisi, hingga penyisipan kuis interaktif dalam satu perangkat lunak. Kemudahan penggunaan tersebut menjadikan Camtasia banyak dimanfaatkan dalam pengembangan video pembelajaran maupun bahan ajar digital pada berbagai jenjang pendidikan (TechSmith, 2024). Selain itu, video yang dihasilkan dapat dibagikan melalui berbagai platform pembelajaran seperti YouTube, Google Classroom, LMS sekolah, maupun media sosial pendidikan sehingga dapat diakses peserta didik kapan saja dan di mana saja.

Meskipun berbagai perangkat lunak pembelajaran telah tersedia, implementasinya di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa sebagian guru masih mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran digital akibat rendahnya kompetensi teknologi, kurangnya pelatihan, keterbatasan pendampingan, maupun minimnya pengalaman dalam menggunakan aplikasi multimedia (Tondeur et al., 2020; Falloon, 2020). Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran masih didominasi penggunaan media konvensional atau presentasi sederhana sehingga potensi teknologi digital belum dimanfaatkan secara optimal.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SMA Negeri 2 Konawe Selatan. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan pihak sekolah sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian, diketahui bahwa sebagian besar guru telah memanfaatkan komputer dan aplikasi presentasi seperti Microsoft PowerPoint dalam proses pembelajaran. Namun demikian, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video masih relatif terbatas. Sebagian besar guru belum pernah memperoleh pelatihan mengenai penggunaan perangkat lunak pengolah video sehingga materi pembelajaran yang disampaikan masih didominasi media presentasi statis. Kondisi tersebut berdampak pada belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini.

Pelatihan pengembangan video pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kompetensi digital guru. Pelatihan yang disertai praktik langsung

dan pendampingan memberikan kesempatan kepada guru untuk memperoleh pengalaman nyata dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya. Pendekatan semacam ini tidak hanya meningkatkan penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong tumbuhnya kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif. Hasil berbagai kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media digital serta menumbuhkan kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Rahmadi et al., 2022; Sari et al., 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, Tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Halu Oleo melaksanakan kegiatan pelatihan pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi Camtasia bagi guru-guru SMA Negeri 2 Konawe Selatan. Kegiatan ini dirancang melalui tahapan identifikasi kebutuhan, pemberian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik pembuatan video pembelajaran, serta pendampingan secara langsung. Pendekatan tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang komprehensif sehingga peserta tidak hanya memahami konsep penggunaan aplikasi, tetapi juga mampu menghasilkan produk video pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan video pembelajaran berbasis Camtasia melalui program pelatihan di SMA Negeri 2 Konawe Selatan. Melalui kegiatan ini diharapkan guru memiliki keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Selain memberikan manfaat bagi peningkatan kompetensi guru, kegiatan ini juga diharapkan dapat memperkuat budaya pemanfaatan teknologi informasi di lingkungan sekolah sehingga kualitas proses pembelajaran menjadi lebih efektif, adaptif, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

B. Metodologi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di **SMA Negeri 2 Konawe Selatan, Kabupaten Konawe Selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara** sebagai mitra kegiatan. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada hasil koordinasi awal dan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa guru-guru masih memerlukan peningkatan kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran digital, khususnya video pembelajaran berbasis aplikasi Camtasia. Peserta kegiatan terdiri atas **12 orang guru** dari berbagai mata pelajaran yang memiliki latar belakang kemampuan teknologi informasi yang beragam.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan **partisipatif (participatory training)** yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung (*hands-on training*), pendampingan, serta evaluasi hasil pelatihan. Pendekatan ini dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai pengembangan video pembelajaran, tetapi juga memiliki pengalaman langsung dalam mengoperasikan aplikasi Camtasia untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahapan utama sebagai berikut.

Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap awal dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah, observasi lapangan, dan diskusi bersama guru untuk mengidentifikasi kondisi awal, kebutuhan pelatihan, serta kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah menggunakan Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran, namun belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan video pembelajaran menggunakan perangkat lunak pengolah video. Temuan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan.

Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim pengabdian menyusun modul pelatihan, menyiapkan perangkat lunak Camtasia beserta panduan instalasi, menyiapkan perangkat pendukung pelatihan, serta menyusun jadwal kegiatan bersama pihak sekolah. Selain itu, dilakukan pengecekan kesiapan perangkat komputer atau laptop yang akan digunakan peserta selama pelatihan sehingga proses praktik dapat berlangsung secara optimal.

Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan pembukaan kegiatan Pengabdian Program Kemitraan Masyarakat Internal (PKMI) oleh Kepala SMA Negeri 2 Konawe Selatan kemudian dilanjutkan kegiatan penyampaian materi oleh tim pengabdian mengenai urgensi penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran abad ke-21 serta pengenalan aplikasi Camtasia. Selanjutnya peserta dibimbing untuk menginstal aplikasi pada komputer atau laptop masing-masing. Setelah proses instalasi selesai, tim pengabdian memberikan demonstrasi mengenai fungsi dan penggunaan berbagai fitur utama Camtasia, meliputi *screen recording*, perekaman suara, pengeditan video, penambahan teks, animasi, transisi, pengaturan audio, serta proses *rendering video*.



Gambar 1. Foto bersama, Tim PKMI UHO, Kepala SMAN 2 Konawe Selatan dan Peserta PKMI.

Setelah demonstrasi, peserta melakukan praktik secara mandiri dengan pendampingan intensif dari tim pengabdian dan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan. Pada tahap ini peserta diarahkan untuk mengembangkan video pembelajaran berdasarkan materi yang diajarkan pada mata pelajaran masing-masing. Pendampingan dilakukan secara individual agar setiap peserta memperoleh solusi terhadap kendala teknis yang dihadapi selama proses pembuatan video pembelajaran.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara langsung melalui observasi terhadap keterlibatan peserta selama kegiatan, kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi Camtasia, serta keberhasilan peserta menghasilkan video pembelajaran sederhana. Selain itu, dilakukan sesi diskusi dan tanya jawab untuk memperoleh umpan balik mengenai pelaksanaan kegiatan, manfaat pelatihan, serta kendala yang masih dihadapi peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video.

Indikator keberhasilan kegiatan meliputi:

- peserta mampu menginstal aplikasi Camtasia secara mandiri;
- peserta memahami fungsi setiap fitur utama pada aplikasi Camtasia;
- peserta mampu mengoperasikan aplikasi untuk membuat video pembelajaran sederhana;
- peserta menunjukkan partisipasi aktif selama proses pelatihan; dan
- peserta memiliki kesiapan untuk menerapkan video pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah.

Tahap Tindak Lanjut

Sebagai upaya menjaga keberlanjutan program, tim pengabdian menyerahkan modul penggunaan Camtasia kepada seluruh peserta sebagai bahan belajar mandiri. Selain itu, tim mendorong guru untuk terus mengembangkan video pembelajaran sesuai bidang studi masing-masing serta memanfaatkan berbagai media digital, seperti YouTube, website sekolah, maupun *Learning Management System* (LMS), sebagai sarana diseminasi hasil pengembangan media pembelajaran. Pendampingan secara informal juga tetap dilakukan apabila peserta mengalami kendala teknis setelah kegiatan pelatihan berakhir.

C. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 2 Konawe Selatan berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan, praktik penggunaan aplikasi Camtasia, hingga evaluasi hasil kegiatan. Seluruh rangkaian kegiatan memperoleh respons yang positif dari peserta, yang ditunjukkan melalui tingginya partisipasi guru selama mengikuti pelatihan serta antusiasme dalam mempraktikkan setiap materi yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan guru terhadap peningkatan kompetensi digital masih cukup tinggi, terutama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video.

Analisis Kondisi Awal Mitra

Hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah menunjukkan bahwa guru-guru SMA Negeri 2 Konawe Selatan pada umumnya telah memanfaatkan komputer sebagai sarana pembelajaran. Namun demikian, penggunaan teknologi masih didominasi oleh aplikasi presentasi seperti Microsoft PowerPoint sehingga media pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat statis. Sebagian besar guru belum memiliki pengalaman menggunakan perangkat lunak pengolah video sebagai media pembelajaran.

Kondisi tersebut sejalan dengan berbagai hasil penelitian yang menyatakan bahwa salah satu kendala utama transformasi digital di sekolah adalah masih terbatasnya kompetensi digital guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif (Redecker, 2017; UNESCO, 2023). Padahal, kemampuan mengembangkan media digital merupakan bagian penting dari kompetensi profesional guru dalam menghadapi pembelajaran abad ke-21.

Selain keterbatasan kompetensi teknis, guru juga mengemukakan bahwa belum pernah memperoleh pelatihan khusus mengenai pembuatan video pembelajaran. Akibatnya, materi pembelajaran yang sebenarnya telah tersedia dalam bentuk slide PowerPoint belum dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipelajari peserta didik secara mandiri.

Pelaksanaan Program Pelatihan

Kegiatan pelatihan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran serta peran video pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada sesi ini peserta memperoleh pemahaman mengenai karakteristik pembelajaran digital, manfaat multimedia dalam pembelajaran, serta berbagai contoh implementasi video pembelajaran pada berbagai mata pelajaran.

Tahap berikutnya adalah instalasi aplikasi Camtasia pada komputer atau laptop masing-masing peserta. Tim pengabdian membimbing peserta secara langsung sehingga seluruh guru berhasil menginstal aplikasi dengan baik. Pendampingan pada tahap instalasi menjadi bagian penting karena kemampuan guru dalam melakukan instalasi perangkat lunak secara mandiri akan mendukung keberlanjutan pemanfaatan aplikasi setelah kegiatan pengabdian berakhir.



Gambar 2. Tim sedang membimbing cara menginstal Camtasia

Setelah proses instalasi selesai, peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur utama Camtasia, seperti *screen recording*, perekaman suara, penyuntingan video, penambahan teks, efek

transisi, animasi, serta proses ekspor video. Demonstrasi dilakukan secara bertahap sehingga peserta dapat mengikuti setiap langkah menggunakan perangkat masing-masing. Pendekatan *learning by doing* yang diterapkan pada kegiatan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami fungsi setiap fitur melalui pengalaman langsung.



Gambar 3. Tim sedang menjelaskan tentang penggunaan fitur-fitur aplikasi Camtasia

Selama proses pelatihan terlihat adanya interaksi yang aktif antara peserta dan narasumber. Guru tidak hanya memperhatikan materi yang disampaikan, tetapi juga mengajukan berbagai pertanyaan terkait kendala teknis yang ditemui ketika mencoba fitur-fitur Camtasia. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berlangsung secara partisipatif dan mendorong peserta untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung. Menurut teori konstruktivisme, pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas secara langsung akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat ceramah (Vygotsky, 1978).

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Video Pembelajaran

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa seluruh peserta telah mampu mengoperasikan fungsi dasar aplikasi Camtasia dan menghasilkan video pembelajaran sederhana berdasarkan materi yang diajarkan pada mata pelajaran masing-masing. Guru juga telah memahami proses perekaman layar, penggabungan media, penambahan narasi suara, serta proses penyimpanan video dalam berbagai format yang siap digunakan pada pembelajaran.

Keberhasilan tersebut menunjukkan adanya peningkatan kompetensi digital guru, khususnya pada aspek pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Meskipun kegiatan ini tidak menggunakan pengukuran kuantitatif berupa pretest dan posttest, hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan memperlihatkan perubahan kemampuan peserta yang cukup nyata dibandingkan kondisi awal sebelum pelatihan.

Peningkatan kompetensi tersebut dapat dijelaskan melalui kerangka **Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)** yang menekankan bahwa guru perlu mengintegrasikan penguasaan teknologi dengan strategi pedagogis dan materi ajar. Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya belajar mengoperasikan aplikasi Camtasia sebagai perangkat teknologi, tetapi juga memahami bagaimana aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Mishra dan Koehler (2006) yang menyatakan bahwa peningkatan kompetensi teknologi guru akan memberikan dampak terhadap kualitas proses pembelajaran apabila teknologi tersebut diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat.

Antusiasme dan Partisipasi Peserta

Salah satu indikator keberhasilan kegiatan pengabdian ini adalah tingginya partisipasi peserta selama pelaksanaan pelatihan. Guru mengikuti seluruh rangkaian kegiatan mulai dari instalasi aplikasi, praktik penggunaan fitur, hingga penyusunan video pembelajaran secara mandiri. Selama kegiatan berlangsung terjadi diskusi yang intensif antara peserta dengan tim pengabdian maupun antar peserta sehingga tercipta suasana belajar yang kolaboratif.

Antusiasme peserta juga terlihat dari keinginan mereka untuk terus mengembangkan media pembelajaran setelah kegiatan selesai. Beberapa guru menyampaikan bahwa video pembelajaran yang dibuat menggunakan Camtasia akan digunakan sebagai bahan ajar pada proses pembelajaran di kelas maupun dibagikan melalui media digital seperti YouTube dan media sosial pendidikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga membangun motivasi guru untuk memanfaatkan teknologi secara berkelanjutan.

Menurut Knowles (1984), pembelajaran orang dewasa (*adult learning*) akan lebih efektif apabila materi pelatihan berkaitan langsung dengan kebutuhan pekerjaan peserta. Oleh karena itu, pendekatan praktik langsung yang digunakan dalam kegiatan ini mampu meningkatkan motivasi guru karena hasil pelatihan dapat segera diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Implikasi Program terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Pelatihan penggunaan Camtasia memberikan dampak yang lebih luas dibandingkan sekadar peningkatan keterampilan penggunaan aplikasi. Kemampuan guru dalam mengembangkan video pembelajaran membuka peluang bagi sekolah untuk mengembangkan ekosistem pembelajaran digital yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Video pembelajaran yang dihasilkan guru dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar mandiri, media pembelajaran pada model *blended learning*, maupun sebagai bahan ajar pada pembelajaran daring. Selain itu, media tersebut dapat digunakan kembali pada tahun pelajaran berikutnya sehingga meningkatkan efisiensi waktu guru dalam menyiapkan materi pembelajaran.

Dari perspektif peserta didik, penggunaan video pembelajaran memungkinkan proses belajar berlangsung secara fleksibel karena materi dapat dipelajari berulang kali sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik. Kondisi ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menjelaskan bahwa kombinasi unsur visual dan audio mampu meningkatkan proses pengolahan informasi sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif (Mayer, 2021).

Pelaksanaan kegiatan ini juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan budaya digital di lingkungan sekolah. Guru mulai memiliki kesadaran bahwa teknologi bukan sekadar alat bantu presentasi, tetapi merupakan bagian dari inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dengan demikian, program pelatihan ini tidak hanya menghasilkan peningkatan keterampilan individu guru, tetapi juga menjadi langkah awal dalam membangun budaya pembelajaran berbasis teknologi di SMA Negeri 2 Konawe Selatan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Camtasia merupakan salah satu bentuk penguatan kompetensi digital guru yang efektif. Keberhasilan tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan guru dalam mengembangkan video pembelajaran, tingginya partisipasi peserta selama pelatihan, serta munculnya komitmen untuk mengimplementasikan media pembelajaran digital pada proses pembelajaran di sekolah. Temuan ini memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru pada era transformasi digital.

D. Kesimpulan

Program pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan pengembangan video pembelajaran berbasis Camtasia di SMA Negeri 2 Konawe Selatan telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengoperasikan aplikasi Camtasia serta mengembangkan video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital. Peningkatan kemampuan tersebut terlihat dari keberhasilan peserta dalam menginstal aplikasi, memahami fungsi berbagai fitur utama, serta menghasilkan video pembelajaran sederhana sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan pelatihan juga memberikan dampak positif terhadap penguatan kompetensi digital guru dan mendorong pemanfaatan teknologi secara lebih optimal dalam proses pembelajaran. Tingginya partisipasi dan antusiasme peserta selama pelatihan menunjukkan bahwa guru memiliki motivasi yang kuat untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Kondisi ini menjadi modal penting dalam membangun budaya pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

Pelatihan yang menerapkan pendekatan partisipatif melalui demonstrasi, praktik langsung,

dan pendampingan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan guru karena peserta memperoleh pengalaman belajar yang aplikatif sesuai dengan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, model pelatihan serupa layak diterapkan secara berkelanjutan pada sekolah-sekolah lain sebagai salah satu strategi penguatan kompetensi digital guru dalam mendukung transformasi pendidikan.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar sekolah memfasilitasi pengembangan komunitas belajar guru yang berfokus pada inovasi media pembelajaran digital serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mendiseminasikan video pembelajaran yang telah dikembangkan melalui berbagai platform pembelajaran digital. Di samping itu, kegiatan pengabdian berikutnya dapat diarahkan pada pelatihan tingkat lanjut, seperti pengembangan video pembelajaran interaktif, integrasi Camtasia dengan Learning Management System (LMS), serta pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) dalam pengembangan media pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih kepada **Universitas Halu Oleo**, khususnya **Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Halu Oleo**, yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui Program Kemitraan Masyarakat Internal (PKMI) sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SMA Negeri 2 Konawe Selatan beserta seluruh guru yang telah berpartisipasi secara aktif selama pelaksanaan kegiatan pelatihan. Penghargaan turut diberikan kepada seluruh anggota tim pengabdian dan mahasiswa yang telah membantu pelaksanaan pendampingan sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

E. Referensi

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Dariyadi, M. W. (2016). Penggunaan Software Camtasia Studio sebagai media pembelajaran bahasa Arab berbasis ICT. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab II*.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework. *Educational Technology Research and Development*.
- Hakim, I. C., Wahyudi, & Karyanto, P. (2017). Pemanfaatan video tutorial dengan Camtasia untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*.
- Knowles, M. S. (1984). *The Adult Learner: A Neglected Species* (3rd ed.). Houston: Gulf Publishing.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Putra, I. M., dkk. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis Camtasia Studio Video CD interaktif multimedia untuk mata pelajaran pemrograman web di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(1).
- Rahmadi, I. F., Hayati, E., & Nursyifa, A. (2022). Digital competence of Indonesian teachers in implementing technology-enhanced learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.
- Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Sari, D. P., Hidayat, T., & Wibowo, A. (2023). Pelatihan pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan kompetensi guru pada era transformasi digital. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*.
- TechSmith Corporation. (2024). *Camtasia User Guide*. TechSmith Corporation.
- Tondeur, J., Scherer, R., Siddiq, F., & Baran, E. (2020). Enhancing pre-service teachers' technological pedagogical content knowledge (TPACK): A mixed-methods study. *Computers & Education*.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education—A Tool on Whose Terms?* Paris: UNESCO.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.