

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “CAMTASIA STUDIO” UNTUK MAHAROTUL KALAM DI PKPBA UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG SELAMA PANDEMI COVID-19

Supriyanto¹⁾, Very Erawanto²⁾

¹⁾Dosen PKPBA Pusat Pengembangan Bahasa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

²⁾Dosen PKPBA Pusat Pengembangan Bahasa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

ABSTRACT

In the new normal era of the Covid-19 pandemic there have been many changes in human life in various aspects of life, one of which is learning from home. And to support online learning in a smooth, interesting, and refreshing manner, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang PKPBA lecturer is required to develop Arabic learning media, especially Maharah Kalam. This study aims to develop the "Camtasia Studio" software media in Arabic learning, especially Maharah Kalam or speaking skills learning media. This research uses a type of research and development or better known as the ADDIE Research and Development model developed by Reiser and Mollenda which consists of five stages, namely (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). From research that has been tested using Camtasia Studio on several experts, the following information is obtained: (1) media feasibility analysis from material experts is 80%, (2) media feasibility analysis from media experts is 96.5%, (3) feasibility analysis media from learning experts / lecturers is 92.7%. (4) The feasibility analysis of the media from the aspect of student comfort is 0.6731. On a Likert scale, the percentage of 80% of the analysis obtained from the expert is categorized as valid / feasible. While the feasibility analysis of the media from the aspect of student comfort is 0.6731 according to the meaning of the product moment correlation coefficient, it can be categorized as quite feasible. The conclusion from the research results of Camtasia Studio Learning Media Development for Maharoh Kalam at PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang during the Covid-19 Pandemic was said to be effective.

Keywords: *Learning, Camtasia Studio, maharoh kalam dan PKPBA.*

ABTRAK

Pada *era new normal* pandemi Covid-19 telah terjadi banyak perubahan kehidupan umat manusia dalam berbagai aspek kehidupan salah satunya adalah belajar dari rumah. Dan untuk menunjang pembelajaran daring secara lancar, menarik, dan menyegarkan, dosen PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab khususnya maharah kalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Software “*Camtasia Studio*” dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya media pembelajaran maharah kalam. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development* model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda yang terdiri dari lima tahapan, yaitu (*Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Dari penelitian yang sudah diujikan dengan menggunakan *Camtasia Studio* pada beberapa tenaga ahli diperoleh keterangan sebagai berikut: (1) Analisis kelayakan media dari ahli materi 80%, (2) Analisis kelayakan media dari Ahli Media adalah 96,5%, (3) Analisis kelayakan media dari ahli pembelajaran/Dosen adalah 92,7%. (4) Adapun Analisis kelayakan media dari aspek kenyamanan mahasiswa 0.6731. Dalam skala Likert prosentase 80% dari perolehan analisis dari tenaga ahli tersebut dikategorikan valid/layak. Sedangkan analisis kelayakan media dari aspek kenyamanan mahasiswa 0.6731 menurut makna koefisiensi korelasi *Product moment* maka dapat dikategorikan cukup layak. Adapun kesimpulan dari hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Camtasia Studio* untuk Maharoh Kalam di PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang selama Pandemi Covid-19 ini dikatakan efektif

Keywords: *Pembelajaran, Camtasia Studio, maharoh kalam dan PKPBA.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada zaman era modern ini sangatlah pesat, saat ini teknologi telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan di berbagai aspek kehidupan. Perkembangan itu bukan hanya dalam hitungan tahun, bulan, atau hari, melainkan jam, bahkan menit atau detik terutama berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang ditunjang dengan teknologi elektronika. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga harus diikuti dengan perkembangan pada Sumber Daya Manusia (SDM) sehingga mereka dapat cepat beradaptasi dengan lingkungannya baik situasi dan kondisinya terutama pada era new normal pandemi Covid-19.

Pada era new normal pandemi Covid-19 telah terjadi banyak perubahan kehidupan umat manusia dalam berbagai aspek kehidupan, sehingga muncul sebuah aturan khususnya di Indonesia yang mana masyarakatnya diharuskan menjaga jarak antara satu dengan yang lain minimal satu setengah meter sehingga memaksa mereka untuk stay at home/tinggal di rumah saja dan melakukan seluruh aktivitas dari rumah seperti berkerja dari rumah, ibadah dari rumah, termasuk juga belajar dari rumah, baik dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat Perguruan Tinggi, yang bertujuan untuk menghindari penyebaran virus Covid-19 secara masif.

Dengan adanya aturan tersebut, mulai hari Senin 16 Maret 2020 hingga waktu yang tidak ditentukan membuat seluruh masyarakat Indonesia khususnya para mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim di PKPBA ini menjadi terisolasi dan harus belajar secara daring, sehingga dibutuhkan peran teknologi sebagai media pembelajaran daring, dan supaya proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan lancar.

Untuk menunjang pembelajaran daring secara lancar, menarik, dan menyegarkan, maka dibutuhkan pemanfaatan E-Learning yang bervariasi, melalui Whatsapp Group, Zoom Cloud Meet, Google Meet, Vmeet, Telegram Group, dan juga video pembelajaran. Sebagaimana pendapat Asrori dan Ahsanuddin (2015) yang menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi untuk keperluan pendidikan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Bertalian dengan video pembelajaran, dibutuhkan sistem teknologi yang harus didukung oleh empat komponen utama, yaitu sistem operasi, software, hardware dan internet. Salah satu software video pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas belajar peserta didik secara mandiri adalah Camtasia Studio, di mana software ini dapat memberikan out put berupa video

pembelajaran menarik dan menyenangkan. Selain itu, software tersebut juga menyediakan fitur-fitur yang cukup kuat dan lengkap, yang bertujuan untuk membuat, mengedit dan memproduksi video terbaik. Camtasia Studio mampu mengelola audio dan video secara apik, sehingga menjadi salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif, kreatif dan inovatif. Sehingga dapat diandalkan untuk menyuguhkan tutorial dialog nyata dalam proses pembelajaran khususnya Bahasa Arab.

Berdasarkan atas pandangan tersebut, maka salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam maharatul kalam pada masa pandemi Covid- 19 ini adalah video pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan media Software *Camtasia Studio*. Alasan penggunaan software ini didasarkan atas kemudahannya untuk mengoperasikan perangkat lunaknya yang dapat digunakan menunjang pembuatan media pembelajaran Bahasa Arab serta mudah diintegrasikan ke dalam pembelajaran daring. Hal ini sesuai dengan pernyataan Fauzi (2019) yang mengemukakan bahwa media gambar gerak dan suara merupakan satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, serta terdapat pesan-pesan untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang dapat disimpan pada media pita atau disk.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis menawarkan alternatif dengan segala kekurangan dan kelebihan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran bahasa arab dengan mengembangkan media Software *Camtasia Studio* pada Pembelajaran maharatul kalam di PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada Masa Pandemi Covid-19,

B. Metode Penelitian dan pengembangan

Model pengembangan

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan mengadopsi model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda yang terdiri dari lima tahapan, yaitu (*Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) (Nana S, 2005: 164).



Tabel 1: Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE

Desain Uji Coba produk

Uji coba lapangan dilakukan pada mahasiswa PKPBA kelas ST 11 fakultas Saintek dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*, Data dikumpulkan berdasarkan angket yang telah dibagikan sebelumnya kepada mahasiswa untuk diambil sampel, sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan yang kemudian data dianalisis dengan uji Validitas.

Teknik dan Instrumen pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini berupa angket, pedoman wawancara, dan hasil belajar mahasiswa.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan dua teknik, yakni : teknik analisis isi, digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari para ahli berupa saran dan masukan terhadap produk media yang dihasilkan. Dan teknik analisis deskriptif presentase , digunakan untuk mengolah data yang didapat dari penilaian ahli materi, ahli media, guru dan respon peserta didik dalam uji coba.

Tahap awal penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data awal tentang media pembelajaran yang digunakan di PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang menjadi tempat penelitian untuk *direview*. Selanjutnya menganalisa kondisi pengguna dengan menggunakan *Pretest* untuk mengetahui sampai dimana tingkat pemahaman peserta didik pada materi yang sudah diajarkan sebelum dilakukan uji coba. Langkah selanjutnya mengidentifikasi kekurangan yang ada dalam pembelajaran dengan pemakaian media pembelajaran tersebut, termasuk menganalisa kebutuhan peserta didik, kemudian menghasilkan produk dan mengevaluasinya melalui serangkaian uji coba, dan tahap terakhir adalah menguji kemenarikan dan kevalidan dari produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini.

C. Hasil dan Pembahasan

Desain Produk

Cara pembuatan Software Camtasia Studio dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Arab Berbasis ICT di PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada Masa Pandemi Covid-19 Terdiri dari dua langkah yaitu perencanaan desain produk dan pembuatan desain produk. Pertama, perencanaan desain yaitu Mendesain video pembelajaran dengan menyeleksi aktor yang akan memerankan dalam video tersebut Kemudian melakukan shooting video di beberapa

tempat di antaranya di lapangan sepak bola, di sekitaran alam terbuka dan di kampus. Kedua kemudian melakukan editing dengan menggunakan aplikasi Camtasia Studio Setelah video sudah dikemas sedemikian rupa, maka hasil pembuatan video pembelajaran kalam dengan menggunakan Camtasia Studio siap di praktekan di kelas PKPBA dan dijadikan sebagi media pembantu dalam pembelajaran. Dan memakai roadmap Pengajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran “Camtasia Studio” untuk Maharotul Kalam Di PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang selama Pandemi Covid-19 menggunakan 16 pertemuan dengan menggunakan video pembelajaran disertai dengan latihan-latihan

Validasi Desain Dan Revisi Desain

Penulis menghadirkan ahli materi dan ahli media dan dosen pengajar PKPBA untuk menilai kelayakan produk yang dihasilkan, dan untuk mendapatkan kritik, saran serta masukan.

a) Validasi ahli materi pembelajaran yaitu mencakup isi materi pembelajaran Bahasa arab khususnya pembelajaran maharah kalam dalam pembuatan video Camtasia Studio 8.0. Validator melihat dan mengecek kelengkapan materi, serta bahasa yang digunakan dalam video. b) Validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli multimedia, untuk melihat kelayakan serta kemenarikan dalam mengemas produk yang akan dijadikan sebagai media Pembelajaran maharah kalam. Dalam hal ini produk harus disesuaikan dengan karakter mahasiswa. c) Validasi dengan ahli pembelajaran/ dosen PKPBA, dalam hal ini dosen melihat isi materi dalam produk dan memberikan tanggapan terhadap produk apakah sudah sesuai dengan karakter belajar mahasiswa kelas muftadi Fakultas saintek dalam menerima materi pembelajaran kalam. adapun hasil penilaiannya sebagai berikut:

Data tingkat kelayakan dalam Menggunakan Media Pembelajaran “Camtasia Studio” untuk Maharotul Kalam Di PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang selama Pandemi Covid-19. Instrumen-instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan video interaktif multimedia untuk validasi ahli yang telah dibuat sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban Validator (nilai nyata)

$\sum xi$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai nyata)

100 = Bilangan konstanta

Setelah data dikumpulkan dan dipersentasekan, selanjutnya hasil analisis akan dicocokkan dengan skala likert yang akan digunakan untuk, mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok. Berikut kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut (Arikunto: 2006) :

Tabel Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata- Rata

Persentase (%)	Tingkat Kelayakan
76-100	Valid/ Layak
56-75	Cukup Valid/ Layak
40-55	Kurang Valid/ Revisi sebagian
0-39	Tidak Valid/ Perlu Revisi

Dari analisis kelayakan media ahli materi, ahli media dan dosen PKPBA didapatkan sebagai berikut **1)** Dari Ahli materi memperoleh persentase kelayakan media sebesar 80%. **2)** Dari ahli media/desain memperoleh persentase kelayakan media sebesar 96,5% dan **3)** Dari ahli Pembelajaran/Dosen memperoleh persentase kelayakan media sebesar 92,7%

Masukan / saran yang diberikan oleh para ahli dijadikan bahan untuk memperbaiki dan merevisi produk., sebagai berikut. Adapun saran dari ahli materi untuk penyempurnakan media pembelajaran maharah kalam dengan menggunakan multimedia *Camtasia Studio* adalah dibutuhkannya sintaks pembelajaran, Jenis soal masih terlalu dangkal, harus berbasis HOTS, durasi video terlalu pendek, harus disesuaikan dengan alokasi waktu dalam RPS. Adapun saran dari ahli media untuk menyempurnakan media pembelajaran maharah kalam dengan menggunakan multimedia *Camtasia Studio* adalah Suara background terlalu keras, sehingga suara karakter kurang jelas, tulisan dalam layar masih kurang menarik.

Setelah melalui tahap uji coba kemudian diketahui kelemahan produk lalu direvisi, selanjutnya produk di uji cobakan kembali pada ruang lingkup yang kelas ST 11 muftadi fakultas saitek 4 dengan jumlah 38 mahasiawa. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran “*Camtasia Studio*” untuk Maharotul Kalam Di PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang selama Pandemi Covid-19 dalam uji coba pemakaian adalah sebagai berikut dosen membuka pelajaran dan menjelaskan tujuan pembelajaran yakni belajar Bahasa Arab dengan tema الهواية (Hobi) menggunakan media Pembelajaran “*Camtasia Studio*” Dosen memulai pembelajaran dengan memberikan video sesuai dengan tema materi yang akan di sampaikan. Dosen menunjukkan video tersebut kepada para mahasiswa dengan menayangkan

lewat Zoom. Dosen mengantarkan siswa kepada suatu permasalahan yang di hadapi kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. dosen menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas tentang alkalam (berbicara) tema yang terdapat dalam layar Zoom. Menutup pembelajaran dengan do'a dan salam.

Analisis kelayakan media dari aspek kenyamanan mahasiswa

Yaitu menggunakan rumus Rumus korelasi *product moment* kemudian dijabarkan melalui langkah-langkah sebagaimana di bawah ini.

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

di mana:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y,
dua variable yang dikorelasikan ($x = X - \bar{X}$ dan $y = Y - \bar{Y}$).

$\sum xy$ = jumlah perkalian x dengan y kuadrat dari y

X^2 = kuadrat dari x

Y^2 = kuadrat dari y

Makna Koefisiensi Korelasi Product Moment

Angka Korelasi	Makna
0,800 - 1,000	sangat tinggi
0,600 - 0,800	Tinggi
0,400 - 0,600	Cukup
0,200 - 0,400	rendah
0,00 - 0,200	sangat rendah

Dari analisis kelayakan media dari aspek nyaman mahasiswa dalam menggunakan produk video pembelajaran diperoleh 0.6731 berdasarkan Makna Koefisiensi Korelasi Product maka dapat dikategorikan cukup layak.

D. Simpulan

Hasil dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran video dengan menggunakan “Camtasia Studio” untuk Maharotul Kalam Di PKPBA UIN Maulana Malik Ibrahim Malang selama Pandemi Covid-19. Produk tersebut layak dijadikan media pembelajaran berdasarkan penilaian dari 1) Dari Ahli materi memperoleh persentase kelayakan media sebesar 80% termasuk dalam kategori **valid/layak**. 2) Dari ahli media/desain memperoleh persentase kelayakan media sebesar 96,5% termasuk dalam kategori **valid/layak** dan 3) Dari ahli

Pembelajaran/Dosen memperoleh persentase kelayakan media sebesar 92,7% termasuk dalam kategori **valid/layak**.

Selain itu media yang dihasilkan juga mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik/mahasiswa dari aspek kenyamanan mahasiswa dalam menggunakan produk video pembelajaran diperoleh 0.6731 berdasarkan Makna Koefisiensi Korelasi Product maka dapat dikategorikan **cukup layak**.

Daftar Pustaka

- Arsyad Azhar. M.A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Aripin. 2009. *Step by Step Membuat Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio*. Bandung: Oase Media.
- Ashar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Asrori, Imam dan Ahsanuddin, Moh. 2015. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV Bintang Sejahtera.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*), Jakarta: Bumi Aksara.
- Asnawir & Bayiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Amalia, Kiswah. 2013. *Analisis Dampak Negatif Camtasia Studio Sebagai Media Pembelajaran*, Jurnal Ilmiah,
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Dariyadi, Moh Wahib (2016). *Penggunaan Software “Camtasia Studio” sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT*. Proseding Konferensi Nasional Bahasa Arab II.
- Iskandar Putra¹, dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video CD Interaktif Multimedia untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web di Jurusan Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha. Vol. 6 No. 1.
- Fauzi, Ahmad. 2019. *Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi “Camtasia Studio” Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan*

Bahasa Arab UIN Sunan Ampel Surabaya. Jurnal Alfauzana: Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban. UIN SBY. Vol. 3. No.2.

Munadi, Yuhdi. 2013. Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. (Jakarta: GP Press.

Setyosari, Punaji. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.

Sudjana, Nana dan A. Rivai, 2002. Media Pengajaran. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta: Bandung.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Winkel. 1997. Psikologi Pengajaran. Jakarta: Grasindo.

Achsin. 1986. Media Belajar. Jakarta: Rineka Cipta