

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Screencast-O-Matic* bagi Guru SDN 59 Bengkulu Tengah

Dewi Handayani^{1*}, Wiwit¹, Sura Menda Ginting¹, Muzanip Alperi²

¹Pendidikan Kimia, Universitas Bengkulu. Bengkulu, Indonesia

²BGP Provinsi Bengkulu. Bengkulu, Indonesia

*Korespondensi Penulis: d.handayani@unib.ac.id

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian diantaranya adalah guru SDN 59 Bengkulu Tengah memiliki bekal ilmu khusus tentang media pembelajaran khususnya tentang pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Screencast -O-Matic*. Selanjutnya diharapkan guru dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk di sajikan kepada peserta didik. Metode pengabdian yang digunakan pada kegiatan ini menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktik pembuatan media pembelajaran secara langsung. Pada tahap akhir juga dilakukan kegiatan monitoring dan evaluasi untuk melihat keberhasilan program yang telah dilakukan. Dari kegiatan yang telah dilakukan, respon para peserta sangat bagus. Hal ini dikarenakan aplikasi pembuatan video presentasi *Screencast-O-Matic* ini masih baru dan belum dikembangkan di sekolah. Keingintahuan peserta sangat besar. Untuk penerapan langsung ke materi pelajaran dan dimasukkan kedalam aplikasinya sebagian dikerjakan pada saat praktek penggunaan aplikasi, sebagian lagi dikerjakan di rumah. Secara umum, berdasarkan instrumen hasil yang diperoleh peserta mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai pasca produksi hasilnya Baik.

Kata Kunci: *Screencast-O-Matic*, Media Pembelajaran, Video Presentasi

PENDAHULUAN

SDN 59 Bengkulu Tengah merupakan salah satu sekolah yang ada di Bengkulu Tengah dengan luas 2400 m². Guru berjumlah 9 orang, 8 perempuan dan 1 orang laki-laki. Tenaga kependidikan 1 orang dan guru PTK sebanyak 10 orang. PTK merupakan singkatan dari Guru ditambah Tendik. Penghitungan PTK adalah yang sudah mendapat penugasan, berstatus aktif dan terdaftar di sekolah induk. Serta 118 orang peserta didik. (<http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sekolah/F2DE60D6883F7AFF26DF>).

Berdasarkan informasi dari beberapa orang guru dan mahasiswa yang KKN di sekolah tersebut, pembelajaran di kelas masih menggunakan sistem konvensional. Guru cenderung hanya menggunakan beberapa metode saja dan tanpa memberika variasi yang menarik dalam pembelajaran. Penggunaan media juga sangat jarang dilakukan. LCD di sekolah juga cuma satu dan jarang dimanfaatkan dalam kegiatan

pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya kesadaran dan pengetahuan guru tentang pentingnya media pembelajaran dalam rangka meningkatkan semangat belajar peserta didik. Padahal, di era abad 21 ini guru dituntut tidak hanya mentransfer pengetahuan kepada peserta didik tetapi juga mampu menggunakan dan mengembangkan teknologi yang ada sesuai tuntutan zaman. Pembelajaran abad 21 ini pembelajaran yang berbasis teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) (Handayani, dkk. 2023). Guru harus mampu mengembangkan sumber belajar yang ada, baik berbasis alam maupun berbasis teknologi, sehingga peserta didik tidak tertinggal dengan sekolah lain yang mungkin sarana prasarannya lebih lengkap.

Media merupakan alat untuk menyampaikan informasi, pesan, sarana/ alat bantu mengajar, komunikasi/ perantara antara sumber dengan penerima pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam

kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Wati, 2016; Susilana dan Riyana, 2011; Sudjana, 2015; Heinich, 1996; Daryanto, 2010). Media ini biasanya berupa aplikasi yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media adalah *Screencast -O-Matic*.

Screencast -O-Matic adalah aplikasi gratis berupa audio visual berbasis Java dengan tampilan *screencasts* pada sistem operasi Windows, Mac, dan Linux. Pada aplikasi ini, pengguna dapat merekam semua aktivitas yang muncul di monitor dengan mudah dan terus menerus serta tampilan dapat diberi keterangan/ informasi. Suara juga bisa direkam bersamaan dengan perekaman gambar pada layar (Sugar, Brown, & Luterbach, 2010). Tampilan media yang disajikan menggunakan aplikasi ini berupa video pembelajaran. Media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan berupa penyajian pesan dalam bentuk fakta, fiktif maupun bersifat informatif, edukatif maupun instruksional yang mengajarkan keterampilan dan mempengaruhi sikap, meningkatkan motivasi serta membuat peserta didik lebih tertarik dan senang belajar (Sukiman, 2012; Sadiman dkk, 2018; Cecep Kustandi, 2013; Azhar Arsyad, 2011; Handayani dkk, 2021).

Berdasarkan informasi diatas, mengingat pentingnya penerapan media pembelajaran ini di kelas, maka tim menawarkan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Screencast -O-Matic* bagi guru di SDN 59 Bengkulu Tengah. Karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru di SDN 59 ini maka kegiatan pengabdian ini menjadi penting dan bermanfaat.

METODE

Metode pengabdian yang digunakan pada kegiatan ini menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktik pembuatan media pembelajaran secara langsung menggunakan aplikasi *Screencast -O-Matic* yang telah disepakati dengan tim pengabdian.

Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam kegiatan ini, maka peserta diberikan materi pelatihan yaitu tentang (a) Hakikat dan macam-macam media pembelajaran, (b) Peranan penting media dalam pembelajaran, (c) Aplikasi *Screencast -O-Matic*. Setelah mendapatkan materi pokok, peserta dibimbing secara langsung oleh tim yang terdiri dari dosen dibantu dengan mahasiswa. Peserta diberikan waktu beberapa minggu untuk membuat dan mengembangkan media secara mandiri. Selanjutnya dilakukan monitoring dan evaluasi untuk melihat produk yang telah dibuat oleh peserta serta memberikan masukan apabila ada hal-hal yang harus diperbaiki. Keberhasilan kegiatan ini yaitu apabila minimal 70% peserta berhasil membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Screencast -O-Matic*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian ini telah dilakukan di SDN 59 Kabupaten Bengkulu Tengah yang diikuti oleh 10 orang guru SDN 59. Kegiatan ini disambut baik oleh kepala sekolah, guru maupun staf administrasi di SDN 59 Kabupaten Bengkulu Tengah. Hal ini dikarenakan, masih banyak guru-guru SDN 59 Bengkulu Tengah yang belum mengembangkan media pembelajaran secara mandiri karena selama ini baru menggunakan video pembelajaran dari youtube atau sumber belajar lainnya. Selama ini, pembelajaran di kelas masih bersifat monoton, metode yang digunakan selain

ceramah juga diterapkan metode diskusi dan pemberian tugas ke siswa. Akan tetapi, penggunaan media dalam pembelajaran belum diterapkan. Bahkan berdasarkan wawancara dan observasi langsung ke sekolah, guru-guru belum bisa membuat media pembelajaran dengan baik. Selain karena keterbatasan pengetahuan, juga disebabkan karena jarang guru diikuti dalam kegiatan pelatihan atau workshop tentang pembuatan dan pengembangan media pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, masih mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar sehingga peserta didik menjadi bosan dan tidak tertantang untuk mencoba hal-hal baru. Sehingga, kegiatan pengabdian dari Universitas Bengkulu ini sangat baik dilakukan.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Dari tahapan metode yang direncanakan, telah berhasil dilakukan semua tahapannya. Materi yang diberikan sudah dipahami oleh peserta yaitu materi tentang media pembelajaran berikut penjelasan tentang penggunaan dan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Screencast -O-Matic*. Setelah peserta diberikan materi tentang media pembelajaran dan *Screencast -O-Matic*, dilakukan praktek pembuatan media dengan *Screencast -O-Matic* serta produksi video pembelajarannya.

Dalam kegiatan pengabdian ini, seluruh peserta sangat antusias dan tertarik terhadap aplikasinya. Karena masih baru mengenal, terdapat beberapa kesulitan dalam praktek pembuatan media. Kesulitan lainnya adalah masih kakunya peserta dalam menggunakan laptop/ komputer. Karena jumlahnya terbatas di sekolah atau yang mempunyai laptop pribadi. Keuntungan aplikasi ini diantaranya tidak perlu menggunakan jaringan WIFI, sehingga sangat praktis dan cocok diterapkan di SDN 59 Bengkulu Tengah.

Pada tahap pengerjaan tugas terbimbing, peserta dibimbing langsung dalam proses pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Screencast -O-Matic*. Tahap-tahap pembuatan video pembelajaran menggunakan *Screencast -O-Matic*, yaitu:

1. *Screencast -O-Matic*, yang merupakan salah satu software untuk screencast yang dapat digunakan secara online atau *offline*. Akses ke software ini dapat melalui: <http://www.screencast-o-matic.com>
2. Dalam aplikasi dipilih menu *record/* merekam. Ditunggu sampai muncul menu perekaman. Komputer/ laptop sebelumnya pastikan sudah menginstall Java JRE. Diperlukan koneksi internet yang baik dalam proses ini karena diproduksi secara online.
3. Apabila tidak mau menggunakan internet,

dapat menggunakan *Screencast -O-Matic* versi *offline*. File installer dapat diperoleh melalui <http://www.screencast-o-matic.com/download>

4. Pembuatan/ perekaman dilakukan sesuai panduan yang diberikan ke peserta.
 - a. Apabila ingin merekam seluruh layar dapat menggunakan *Windows+Alt+R* atau *Start Recording*
 - b. Apabila ingin merekam aplikasi menggunakan *Start Recording Application*
 - c. Apabila ingin merekam area yang terpilih dapat menggunakan *Start Recording Region*
5. Proses perekaman dilakukan sampai selesai. *Media Player* dan video hasil rekaman akan ditayangkan apabila rekaman selesai seluruhnya. Sampai tahapan ini file video belum tersimpan ke komputer. Video dapat disimpan dengan memilih menu *Save* dan ditentukan lokasi penyimpanannya. Format dari video ini adalah WMV (Windows Media Video).
6. Publikasi Video
7. *Windows Media Player*, *VLC Player*, merupakan video player yang dapat memutar video pembelajaran yang telah direkam.
8. Penyebarluasan video dapat melalui media *flashdisk/CD, hard disc eksternal* atau melalui internet dimana video diunggah ke website atau situs layanan video *online*. Untuk video format AVI, MPG, FLV dan beberapa format video lain dapat diunggah ke Youtube ([youtube.com](https://www.youtube.com)), blog ([blogger.com](https://www.blogger.com)), Facebook. Atau video sharing yang lain. Apabila video pembelajaran ingin ditampilkan di ponsel maka file harus dikonversi ke format yang mendukung untuk video di perangkat ponsel, misalnya 3GP, MP4, dll. Dalam mengkonversi antar file dapat memanfaatkan *software video converter* diantaranya yaitu *software super video*

converter, yang dapat mengkonversi video ke berbagai format.

Screencast-O-Matic ini merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual merupakan media yang menampilkan unsur suara dan gambar secara bersamaan. Dengan menggunakan media video pembelajaran, diharapkan siswa tidak bosan dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran sehingga materi dapat terserap dengan baik. Motivasi belajar yang baik dari siswa akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa kelebihan dari aplikasi *Screencast -O-Matic* adalah:

- 1) Aksesnya lancar dan fleksibel
- 2) Materi yang disajikan dapat diputar dan diberhentikan sesuai kebutuhan
- 3) Peserta didik semakin aktif dan dekat dengan teknologi,
- 4) Materi pembelajaran dapat dibuka kembali dimana dan kapan saja
- 5) Peserta didik bisa langsung mendengarkan petunjuk dari guru melalui video pembelajaran yang disajikan

(Lang & Ceccucci dalam Marlina, dkk. 2018).

Sedangkan keuntungan lain dari penggunaan *Screencast -O-Matic* adalah:

- 1) Tampilan layar menampilkan materi secara visual dan terdapat tombol untuk menjalankan medianya
- 2) *Screencast* mudah untuk diperbarui, diubah dengan cepat
- 3) *Screencasts* bisa menampilkan suara bersama dengan tampilan video, dan fitur interaktif dapat membantu mempertahankan minat peserta didik.

(Peterson dalam Marlina, dkk. 2018)

Tahapan selanjutnya adalah kegiatan monitoring dan evaluasi. Monitoring dilaksanakan untuk melihat keberhasilan kegiatan setelah beberapa tahapan di atas dilaksanakan terutama setelah tahap penerapan oleh guru. Evaluasi yang akan

dilakukan untuk menilai keberhasilan kegiatan pengabdian ini adalah dengan cara melihat respon yang diberikan oleh peserta kegiatan terhadap pembuatan video presentasi *Screencast -O-Matic*. Dari kegiatan yang telah dilakukan, respon para peserta sangat bagus. Hal ini dikarenakan aplikasi pembuatan video presentasi *Screencast -O-Matic* ini masih baru dan belum dikembangkan di sekolah. Keingintahuan

peserta sangat besar. Untuk penerapan langsung ke materi pelajaran dan dimasukkan kedalam aplikasinya sebagian dikerjakan pada saat praktek penggunaan aplikasi, sebagian lagi dikerjakan di rumah.

Berdasarkan instrumen yang dibagikan tim ke peserta hasil yang diperoleh diantaranya:

Tabel 1. Hasil Pengamatan berdasarkan instrumen Pengabdian

	Keterangan
Ketersediaan Alat dan Bahan sesuai Panduan	100% alat dan bahan sesuai dengan panduan
Pemahaman awal tentang aplikasi pembuatan video	Pemahaman peserta 20% sangat baik, 50% Baik, 30% Cukup.
Kelengkapan calon peserta sejumlah 10 orang	Kelengkapan peserta misanya berupa laptop/ kamera yang digunakan 30% sangat baik, 40% Baik. 30 % Cukup.
Pemahaman materi pengenalan aplikasi	Pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan 65% sangat baik, 35% baik
Kemampuan peserta dalam latihan pembuatan media	60% sangat baik, 40% baik
Kemampuan berkreasi sesuai bidang keilmuan	30% sangat baik, 70 % baik
Kemampuan membuat media sesuai panduan	25% sangat baik, 75% baik
Kemampuan menerapkan media pada pembelajaran di kelas	70% baik, 30 % Cukup
Kemampuan merevisi untuk perbaikan	30% sangat baik, 70% baik
Melakukan pengembangan	30% sangat baik, 70 % baik
Melakukan difusi dengan teman sejawat melalui MGMP	30% baik, 70% cukup

Secara umum, berdasarkan instrumen hasil yang diperoleh peserta mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai pasca produksi hasilnya **Baik**.

SIMPULAN

Dari kegiatan, dapat disimpulkan bahwa guru SDN 59 Bengkulu Tengah telah

memiliki bekal ilmu khusus tentang media pembelajaran khususnya tentang pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berupa video menggunakan *Screencast -O-Matic*. Dari kegiatan yang telah dilakukan, guru telah mampu membuat dan memproduksi video pembelajaran yang tepat untuk disajikan kepada peserta didik

nantinya. Keterampilan dan pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran meningkat, motivasi belajar siswa meningkat dan mutu pendidikan semakin berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Edisi Kedua. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Handayani, D., Ginting, S. M., & Alperi, M. (2023). The Development of Android-Based Learning Media for Organic Chemistry I. In *Mathematics and Science Education International Seminar 2021 (MASEIS 2021)* (pp. 53-60). Atlantis Press.
- Handayani, D., Elvia, R., Aditia, M. M., & Alperi, M. (2021). Pengembangan Video Asam Basa Berbasis Lingkungan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas XI. *Jurnal Teknodik*, 95-106.
- Heinich, R., Molenda., & Russel, J.D. (1996). (3rdED). *Instructional technology for teaching and learning: Designing instruction, integrating computers and using media*. Upper Saddle River, NJ. : Merrill Pretince Hall.
- <http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sekolah/F2DE60D6883F7AFF26DF>.
- <http://www.screencast-o-matic.com>
- Merancang Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Powtoon dan Screencast O Matic. (2018). *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 2(2), 204-223. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPMM.002.2.04>.
- Merancang Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Powtoon dan Screencast O Matic. (2018). *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 2(2), 204-223. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPMM.002.2.04>.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Sadiman, Rahardjo, Haryono dan Harjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugar, W., Brown, A., & Luterbach, K. (2010). Examining the anatomy of a screencast: Uncovering common elements and instructional strategies. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 11(3), 1-20. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v11i3.851>.
- Susilana dan Riyana. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV. Wahana Prima.
- Sudjana, N. (2015). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Marlena, N., Dwijayanti, R., Patrikha, F., parjono, P., & Sudarwanto, T. Penyegaran Ke-mampuan Guru dalam