
PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI SCREENCAST O MATIC

Oleh

Vara Nina Yulian¹, Yanry Budianingsih²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Subang

E-mail: ¹varanina15@gmail.com

Article History:

Received: 23-12-2022

Revised: 16-01-2023

Accepted: 22-01-2023

Keywords:

Video Pembelajaran,
Screencast O Matic,
Covid-19

Abstract: Masalah utama mitra adalah merancang media pembelajaran daring yang dapat digunakan dengan mudah oleh guru; meningkatkan kreativitas guru; dan menyadarkan para guru akan pentingnya penggunaan teknologi. Tujuan pelatihan ini adalah melatih guru di Kabupaten Subang supaya terampil mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran daring. Metode pelaksanaan kegiatan melalui pelatihan dan pendampingan, peningkatan /keterampilan para guru. Keberlanjutan program setelah program ini selesai sepenuhnya dikembalikan kepada guru yang mengikuti pelatihan untuk melanjutkan implementasi aplikasi pembelajaran ini. Terlihat bahwa terdapat hasil yang positif dalam peningkatan daya saing dan nilai-nilai sektor pendidikan para mitra. Peningkatan kemampuan para guru dalam menggunakan teknologi dan informasi dalam kesehariannya untuk mengajar. Hal ini dibuktikan setelah pemaparan materi, para peserta diberikan kesempatan untuk berlatih membuat video edukasi secara berkelompok maupun individu dengan menggunakan aplikasi Screencast Omatic. Para peserta terlihat sangat antusias mengikuti pelatihan. Ini karena peserta baru dalam penggunaan aplikasi untuk membuat video pembelajaran. 80,5% dari mereka puas dengan kegiatan ini. Peserta mengharapkan ada kegiatan pelatihan kembali.

PENDAHULUAN

Pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) membuat perbedaan besar dalam dunia pendidikan, khususnya bidang pendidikan di Indonesia (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020). Dikarenakan pandemic tersebut, banyak negara di dunia memutuskan untuk sementara waktu memberhentikan sekolah dari tingkat taman kanak-kanak hingga setingkat perguruan tinggi, termasuk di Indonesia (Syah, 2020).

Berdasarkan permasalahan diatas, pemerintah melalui Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 9 Tahun 2020 berusaha untuk meminimalisir penyebaran virus tersebut dengan upaya mengeluarkan larangan untuk berkerumun dan memberlakukan PSBB hampir disetiap daerah di Indonesia. Selain itu, kondisi saat ini mengharuskan warganya untuk beribadah, bekerja dan belajar dari rumah masing-masing (Jamaluddin, Ratnasih, Gunawan,

& Paujiah, 2020). Karena menyebarnya wabah Covid-19 ini menyebabkan kegiatan belajar mengajar tidak bisa diselenggarakan di dalam kelas, sebagaimana yang di ungkapkan Ambiyar, Aziz, & Melisa (2020) mengemukakan “proses pembelajaran menjadi terganggu dan tidak dapat dilakukan secara konvensional karena adanya pandemic Covid-19”. Kondisi ini, menyebabkan para pemangku pendidikan harus merancang alternatif pembelajaran jarak jauh secara daring. Cara tersebut dilakukan supaya pelaksana pembelajaran memiliki berbagai jenis alternatif dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa (Ramanta & Dwi Widayanti, 2020). Hal tersebut diperkuat dengan Surat Edaran (SE) Menteri bidang Pendidikan dan kebudayaan Tahun 2020 Nomor 36962/MPK.A/HK/2020, menginstruksikan agar proses belajar mengajar dilakukan secara daring dalam upaya pencegahan penyebaran COVID-19.

Pembelajaran daring ialah sebuah pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh berbantuan media internet dan perangkat bantu lainnya seperti telepon seluler, laptop dan komputer (Putria, Maula, & Uswatun, 2020). Artinya, bahwa pelaksanaan pembelajaran daring memakai unsur teknologi sebagai sarana dan internet sebagai sistem (Fitriyani, Fauzi, & Sari, 2020). Setyorini (Handayani, 2020) menjelaskan keuntungan dari pembelajaran daring adalah waktu tidak terbatas, masih banyak waktu luang dan menghemat biaya transportasi.

Pembelajaran daring di masa pandemi menuntut guru untuk memiliki inovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan. Untuk mendesain pembelajaran menyenangkan tentu diperlukan media pembelajaran menarik agar siswa tidak merasa bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru (Sudarsono, 2021). Selain itu, pembelajaran daring yang dipadukan dengan media pembelajaran menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Hasan, 2020).

Beberapa pihak terlihat belum siap untuk menyelenggarakan pembelajaran online, tapi proses pembelajaran tetap harus terlaksana tanpa mengabaikan protokol kesehatan untuk menjaga jarak dan menghindari kerumunan. Tak bisa dipungkir ada beragam problematika yang dialami guru, siswa, maupun orang tua selama pembelajaran daring. Diantara permasalahan utama yang dihadapi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara online adalah lemahnya penguasaan IT (Asmuni, 2020) selain jaringan internet dan fasilitas pendukung. Hal ini juga dirasakan oleh guru-guru di Kabupaten Subang. Kondisi geografis sekolah berada di daerah perbukitan dan jauh dari pusat kota menjadikan jaringan sinyal internet menjadi salah satu kendala dalam menyelenggarakan pembelajaran online. Sehingga tak jarang guru harus ke sekolah untuk mendapatkan sinyal lancar ketika melakukan pembelajaran online.

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, dan mengatur ulang gambar bergerak (Syahputra, Aditya & Hafidz, 2021). Dalam mendesain video pembelajaran yang baik, seorang guru hendaknya memiliki ketrampilan mengembangkan media pembelajaran berupa video. Namun dari hasil pengamatan di sekolah menunjukkan masih dijumpai terbatasnya keterampilan guru dalam menyusun video pembelajaran yang menarik untuk mendukung pembelajaran daring supaya siswa tetap bersemangat meski pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka. Apalagi di masa pandemik ini, siswa dituntut untuk mandiri belajar dari rumah. Penggunaan video pembelajaran sebagai salah satu alternatif yang baik bagi guru untuk menyampaikan

materinya supaya mudah dipahami siswa ketika belajar mandiri dari rumah (Jundu et al., 2020).

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok di masa pembelajaran daring saat ini. Ada beragam aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan video pembelajaran yang menarik. Dari aplikasi yang memerlukan tingkat kerumitan yang tinggi hingga yang sederhana. *Screencast* adalah teknik membuat video dengan cara merekam aktifitas di layar computer (Hasan, 2020). Sedangkan *Screencast-O-Matic* (SOM) adalah sebuah aplikasi berbasis Java yang digunakan untuk membuat *screencasts* pada sistem operasi Windows, Mac, dan Linux (Putri & Putri, 2018). Secara sederhana, aplikasi SOM adalah program *screen capture* yang bisa diunduh pada windows atau digunakan langsung pada browser lain (Marlena et al., 2018). Lebih lanjut lagi, Marlena dkk (2018) menyatakan bahwa pada SOM memungkinkan pengguna untuk merekam semua tampilan dan gerakan dari layar monitor, baik itu gerakan kursor dan klik indikator, mudah untuk digunakan, dapat menambahkan keterangan atau komentar dengan mudah. Kelebihan dari SOM adalah 1) fleksibilitas dan akses yang lebih besar, 2) siswa dapat meninjau materi yang sudah diberikan dengan cara memutar dan berhenti sesuai kebutuhannya, 3) siswa akan akrab dengan penggunaan teknologi, 4) peningkatan kinerja siswa, 5) materi dapat digunakan kembali dan dibagikan, 6) siswa dapat mendengarkan guru ketika menjelaskan strategi pemecahan masalah yang digunakan (Lang and Ceccucci, 2014). Selain itu, media pembelajaran menggunakan aplikasi SOM tergolong praktis dan mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa (Tangi, Mamulak and Tinenti, 2020).

Pelatihan pengembangan multimedia pembelajaran bagi guru dengan menggunakan SOM telah banyak dilakukan. Tangi (2020) menggunakan *Screencast-O-matic* untuk pemberdayaan guru SD melalui system *Lesson Study for Learning Community* (LSLC). Selain SOM, Darnawati (2019) juga menggunakan aplikasi *Kinesmaster* untuk melatih dosen mengembangkan video pembelajaran. Lain halnya dengan Marlena (2018) yang menggunakan *Powtoon* dan SOM untuk penyegaran kemampuan guru SMK dalam merancang media pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi SOM bagi guru dari berbagai bidang studi menjadi menarik untuk dipilih.

Berdasarkan deskripsi di atas, perlu kiranya dilaksanakan pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi SOM bagi guru. Tujuan pelatihan ini adalah melatih guru di Kabupaten Subang supaya terampil mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran daring. Hasil pelatihan ini diharapkan guru dapat menguasai pembuatan video pembelajaran menggunakan Aplikasi *Screen-O-Matic* serta mengembangkannya sendiri.

METODE PENELITIAN

Dalam kegiatan ini, partisipasi mitra adalah sebagai pihak yang akan mengimplementasikan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *screencast o matic*. Metode pelaksanaan kegiatan ini yaitu pemberian pelatihan dan penyadaran/peningkatan pemahaman terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Peserta pada pelatihan ini adalah guru di Kabupaten Subang yang berjumlah 30 orang. Materi pelatihan membahas: (1) pentingnya teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan; serta (2) panduan penggunaan aplikasi *screencast o matic*.

Bentuk evaluasi untuk melihat tingkat keberhasilan pembuatan video pembelajaran dan kepuasan peserta selama mengikuti pelatihan ini adalah berdasarkan hasil kuesioner yang nantinya diberikan kepada peserta pelatihan. Keberlanjutan program setelah PKM selesai sepenuhnya dikembalikan kepada peserta pelatihan untuk melanjutkan implementasi media video pembelajaran ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pelatihan penggunaan aplikasi *screencast o matic*, peserta pelatihan diberikan kuesioner dan interview. Hal ini dilakukan untuk mengetahui (1) tanggapan peserta terhadap penggunaan aplikasi tersebut, serta (2) kepuasan peserta (mitra) terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Interview dan kuesioner diberikan kepada peserta pelatihan, dalam hal ini adalah guru-guru di Kabupaten Subang.

Terlihat bahwa ada hasil positif dalam hal peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan pada binaan mitra. Peningkatan kemampuan para guru dalam menggunakan teknologi dan informasi dalam kesehariannya untuk mengajar. Hal ini bisa dibuktikan dengan setelah pemaparan materi, peserta diberikan kesempatan untuk praktik membuat video pembelajaran secara berkelompok dan individu dengan menggunakan aplikasi *screencast o matic*. Terlihat peserta sangat antusias mengikuti pelatihan ini. Hal ini disebabkan karena aplikasi ini baru mereka gunakan untuk pembuatan video pembelajaran. Tanggapan ini didukung dengan diagram pada Gambar 1.



Gambar 1. Tanggapan Peserta Terkait Pengalaman Penggunaan Aplikasi *Screencast O Matic*

Berdasarkan Gambar 1, menunjukkan bahwa 97% guru tidak menggunakan aplikasi *Screencast O Matic* untuk membuat video pembelajaran sebelum pelatihan. Aplikasi *Screencast O Matic* menarik perhatian peserta pelatihan saat praktik pembuatan video pembelajaran. Di samping itu mereka juga beranggapan bahwa penggunaan aplikasi *screencast o matic* dapat memaksimalkan pembelajaran secara online. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian Dewi (2016) yang mengemukakan bahwa hasil belajar mahasiswa lebih baik jika menggunakan aplikasi *screencast o matic* dibanding kelas konvensional. Di samping itu pula menurut peserta pelatihan, aplikasi ini lebih mudah digunakan. Mereka hanya perlu menyiapkan bahan ajar baik itu berupa dokumen powerpoint, pdf, dan sebagainya. Selain itu pula diperkuat oleh suara guru sendiri dalam menjelaskan. Hal ini dibuktikan dengan diagram pada Gambar 2 yang menunjukkan bahwa 61% peserta pelatihan beranggapan bahwa, *Sreencast O Matic* mudah digunakan.



Gambar 2. Tanggapan Peserta Terkait Aplikasi *Sreencast O Matic*

Dengan aplikasi *Screencast O Matic*, membuat guru lebih kreatif mendesain bahan ajarnya, baik itu berupa video, maupun gabungan audio, video dan dokumen seperti powerpoint dan sebagainya. Hasil interview dengan peserta pelatihan, mereka beranggapan bahwa siswa mereka akan lebih tertarik belajar jika guru menggabungkan beberapa media pembelajaran di saat pandemik. Tidak hanya monoton mengirimkan file dokumen, tetapi mereka juga butuh mendengarkan suara langsung dari guru masing-masing. Disisi lain, para peserta juga merasa kasihan kepada peserta jika harus selalu menggunakan aplikasi Zoom, karena aplikasi ini sangat banyak menggunakan paket internet mahasiswa. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan bisa membantu guru untuk membuat bahan ajar berupa video pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa.

Hasil kuesioner bagian ke-2 yaitu mengenai kepuasan mitra terhadap kegiatan pelatihan dilaksanakan. Hal ini sangat penting bagi para pengusul agar dapat introspeksi diri dan belajar dari kegiatan ini, agar selanjutnya lebih baik. Adapun hasil kuesioner terhadap kepuasan mitra tersaji pada Gambar 3 yang menunjukkan bahwa 87% mitra beranggapan bahwa materi pelatihan yang diberikan oleh pengusul sesuai dengan kebutuhan mitra saat pandemik ini. Sehingga setelah pelatihan ini, peserta diharapkan dapat langsung memanfaatkan pengetahuan teknologi ini dalam mengajar dan bisa memberikan informasi penggunaan aplikasi ini ke teman guru yang lain.



Gambar 3. Kepuasan Mitra

Selain itu pula yang tidak kalah pentingnya adalah setelah pelatihan ini diharapkan adanya peningkatan kesejahteraan/ kecerdasan mitra. 91% peserta sangat setuju terhadap hal tersebut. Mereka merasa sangat memanfaatkan waktunya selama dua hari mengikuti kegiatan ini. Mereka jadi tahu bagaimana membuat video pembelajaran dengan mudah dan aplikasinya gratis. Secara umum 80,5% mereka beranggapan puas terhadap pelatihan ini. Di samping itu pula, pelatihan pembuatan media pembelajaran bisa memotivasi pendidik baik

itu dosen ataupun guru untuk membuat media pembelajarannya sendiri (Hakim et al., 2020). Adapun dokumentasi kegiatan selama pelatihan tersaji pada Gambar 5.



Gambar 4. Peningkatan Kesejahteraan/Kecerdasan Mitra



Gambar 5. Penyampaian Materi Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dengan *Screencast O Matic*

PENUTUP

Kesimpulan

Kegiatan ini telah terlaksana dengan baik dan mendapatkan antusias yang baik oleh mitra. Mitra dalam hal ini adalah guru-guru di Kabupaten Subang. Adanya peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan pada binaan mitra. Secara umum 80,5% mereka beranggapan puas terhadap kegiatan ini. Peserta mengharapkan ada kegiatan pelatihan kembali terkait penggunaan aplikasi pembelajaran lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Subang karena telah memberikan kesempatan kepada tim pengusul Program Kemitraan Masyarakat untuk mengadakan pelatihan ini, serta pemberian dana hibah internal melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Ambiyar, A., Aziz, I., & Melisa, M. (2020). Perbedaan Kemandirian Belajar Siswa Pada Masa Pandemi di SMAN 1 Lembah Melintang dan SMAN 1 Lembah Gumanti. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 4(2), 1246-1258.
- [2] Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan

- Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), p. 281. doi: 10.33394/jp.v7i4.2941.
- [3] Darnawati *et al.* (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), pp. 8–16.
- [4] Dewi, S. V. (2016). Efektivitas penggunaan media Screencast O-Matic pada mata kuliah kalkulus integral terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 2(1), pp. 61–66. Available at: <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/article/view/Sin21>.
- [5] Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), pp. 55–61.
- [6] Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 6(2), 161–175. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- [7] Hakim, L. et al. (2020). Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(1), p. 38. doi: 10.26877/edimas.v11i1.4295.
- [8] Handayani, L. (2020). Keuntungan, Kendala dan Solusi Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19: Studi Ekploratif di SMPN 3 Bae Kudus. *Journal Industrial Engineering & Management Research (JIEMAR)*, 1(Juli), 15–23. Retrieved from <https://www.jiemar.org/index.php/jiemar/article/view/36/24>
- [9] Hasan, B. (2020). Pemanfaatan google classroom dalam matakuliah menggunakan media video Screencast O-Matic. *Widya Wacana : Jurnal Ilmiah*, XV(1), pp. 9–15.
- [10] Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- [11] Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah, Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 2020, 1–10. Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>
- [12] Jundu, R. et al. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemic Covid-19. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), pp. 63–73. doi: 10.24929/lensa.v10i2.112.
- [13] Lang, G. and Ceccucci, W. (2014). Clone yourself: Using Screencasts in the classroom to work with students one-on-one. *Information Systems Education Journal (ISEDJ)*, 12(6), p. 6.
- [14] Marlina, N. et al. (2018). Penyegaran Kemampuan Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Powtoon dan Screencast O Matic. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 2(2), pp. 204–223. doi: 10.21009/jpmm.002.2.04.
- [15] Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 4(4), 861–872. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- [16] Putri, Rini Fadhilah and Putri, Rizqy Fadhilina (2018). Keterampilan Berbicara Mahasiswa dengan Integrasi Media Screencast O Matic dengan Pembelajaran Inkuiri. *Wahana Inovasi*, 7(2), pp. 15–22.
- [17] Ramanta, D., & Dwi Widayanti, F. (2020). Pembelajaran Daring di Sekolah Menengah

-
- Kejuruan Putra Indonesia Malang pada Masa Pandemi COVID-19. Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling, 0(0), 61–67. Retrieved from <http://conference.um.ac.id/index.php/bk2/article/view/81>
- [18] Sudarsono. (2021). Peningkatan efektivitas pengajaran kimia di masa pandemi dengan media screencast o matic. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), pp. 32–40. doi:10.30595/jkp.v15i1.9653.
- [19] Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5), 395–402. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- [20] Syahputra, D. K., Aditya, M. Y. and Hafidz, M. (2021). The Implementation of Screencast O' Matic Video in Teaching Listening Skill. *SELL Journal*, 6(2), pp. 172–181.
- [21] Tangi, H., Mamulak, N. M. and Tinenti, Y. R. (2020). Pemberdayaan Guru Dalam Mengembangkan Perangkat Media Screencast Omatic Melalui Sistem LSLC. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(2), pp. 146–152. doi: 10.37859/jpumri.v4i2.2039.