

Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan  
23 Oktober 2021, Hal. 1379-1387  
e-ISSN: 2686-2964

## Pelatihan Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *Screencast-O-Matic* Bagi Guru SMP Muhammadiyah 1 Pundong

Dwi Astuti, Harina Fitriyani

Universitas Ahmad Dahlan, Jalan Ringroad Selatan Tamanan Bantul Yogyakarta  
Email: dwi.astuti@pmat.uad.ac.id

### ABSTRAK

Pembelajaran daring menuntut guru untuk dapat mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif supaya siswa tetap bersemangat belajar. Namun kondisi di lapangan masih dijumpai belum meratanya keterampilan profesional guru terutama dalam mengembangkan video pembelajaran interaktif untuk menghadirkan pembelajaran menarik bagi siswa. Oleh karena itu perlu adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bagi guru. Adapun tujuan pelatihan adalah untuk melatih guru-guru SMP Muhammadiyah 1 Pundong supaya terampil mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran daring. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara polisinkron dengan mengkombinasikan pelatihan tatap muka, pelatihan sinkron menggunakan *Google Meeting*, dan pelatihan asinkron menggunakan *Google Classroom*. Sebanyak 18 guru di SMP Muhammadiyah 1 Pundong mengikuti pelatihan ini. Adapun metode kegiatan pelatihan berupa ceramah, praktik, dan tanya jawab. Hasil kegiatan pelatihan ini yaitu peserta telah memahami penggunaan *tools* pada aplikasi *Screencast-O-Matic* untuk mengembangkan sendiri video pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selain itu juga peserta mendapatkan pengalaman langsung praktik menyusun video pembelajaran dan dimahirkan lagi melalui penugasan. Peserta sangat antusias mengikuti pelatihan dan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa video dengan aplikasi *Screencast-O-Matic*.

**Kata kunci :** Video Pembelajaran, *Screencast-O-Matic*, Polisinkron

### ABSTRACT

*Online learning requires teachers to be able to develop interactive multimedia learning so that students remain enthusiastic about learning. However, conditions in the field are still found to be uneven in the professional skills of teachers, especially in developing interactive learning videos to present interesting learning for students. Therefore, there is a need for community service activities in the form of interactive multimedia learning development training for teachers. The purpose of the training is to train teachers of SMP Muhammadiyah 1 Pundong to be skilled in developing interactive learning media in the form of learning videos to support the implementation of online learning. Community service activities are carried out in a polysynchronous mode by combining face-to-face training, synchronous training using Zoom Meeting, and asynchronous training using Google Classroom. A total of 18 teachers at SMP*

*Muhammadiyah 1 Pundong participated in this training. The method of training activities in the form of lectures, practice, and question and answer. The result of this training activity is that participants have understood the use of tools in the Screencast-O-Matic application to develop their own learning videos according to the subjects taught. In addition, participants also get hands-on experience in the practice of compiling learning videos and are proficient again through assignments. Participants were very enthusiastic about participating in the training and demonstrated an increase in knowledge in developing learning media in the form of videos with the Screencast-O-Matic application.*

**Keywords :** *Learning Video, Screencast-O-Matic, Polysynchronous*

## PENDAHULUAN

Di masa pandemic saat ini, pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara online. Pembelajaran dalam jaringan (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 SMP Muhammadiyah 1 Pundong. 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 pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi SOM bagi guru SMP dari berbagai bidang studi menjadi menarik untuk dipilih.

Berdasarkan deskripsi di atas, perlu kiranya dilaksanakan pelatihan pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi SOM bagi guru. Tujuan pelatihan ini adalah melatih guru-guru SMP Muhammadiyah 1 Pundong supaya terampil mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran daring. Hasil pelatihan ini diharapkan guru dapat menguasai konsep pengembangan video pembelajaran menggunakan Aplikasi *Screen-O-Matic* serta mengembangkannya sendiri.

## METODE

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dipaparkan di atas dicapai dengan metode pelatihan. Mengingat situasi masih Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) maka pelatihan dan pendampingan dilakukan secara polisinkron, yaitu kombinasi pelatihan tatap muka, pelatihan sinkron menggunakan *Google Meeting*, dan pendampingan asinkron menggunakan *Google Classroom*. Pelatihan diikuti oleh 18 guru di SMP Muhammadiyah 1 Pundong dari berbagai guru mata pelajaran. Adapun metode kegiatan pelatihan berupa ceramah, praktik, dan tanya jawab. Waktu pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pada tanggal 26 Juni – 19 Juli 2021. Pelatihan dan workshop dilakukan sehari melalui mode daring dan luring di laboratorium sekolah pada tanggal 26 Juni 2021. Sisa waktunya digunakan untuk pendampingan mengerjakan tugas.

Selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini penulis melibatkan dua orang mahasiswa semester 6 program studi Pendidikan Matematika FKIP UAD. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini sebagai tenaga teknis selama pelaksanaan pelatihan dan workshop baik luring maupun daring menggunakan *Google Meeting*. Diantara tugas mahasiswa adalah sebagai *cohost Google Meeting* yang bertugas mengadmit peserta dan operator. Kedua, mahasiswa menjadi *master of ceremony* (MC) selama pelatihan. Ketiga, mahasiswa bertugas membaca Ayat Suci Alqur'an. Keempat, mahasiswa bertugas mendokumentasikan kegiatan baik berupa foto maupun video. Kelima, mahasiswa menjadi tenaga teknis operator materi yang ditayangkan di ruang virtual *Google meeting*. Terakhir, mahasiswa membantu mendampingi selama kegiatan workshop menyusun media pembelajaran dengan aplikasi SOM.

## HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pelatihan dan pendampingan pengembangan video pembelajaran menggunakan *Screen-O-Matic* bagi guru SMP Muhammadiyah 1 Pundong dilaksanakan 26 Juni – 19 Juli 2021. Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 26 Juni 2021 secara polisinkron. Semua peserta, satu pemateri dan 2 mahasiswa mengikuti kegiatan di Laboratorium SMP Muhammadiyah 1 Pundong, sedangkan 1 pemateri mengikuti kegiatan secara daring melalui *google meeting*. Delapan belas peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan terdiri atas guru Matematika, guru Bahasa Inggris, guru Al Islam Kemuhammadiyah, guru Bahasa Indonesia, guru IPA, guru Penjaskor, guru PPKN, dan guru muatan lokal Bahasa Jawa. Secara umum kegiatan dilaksanakan dalam 2 tahap yaitu pelatihan pada tanggal 26 Juni 2021 dan pendampingan mulai tanggal 28 Juni – 19 Juli 2021.

Sebelum kegiatan dilaksanakan tim pengabdian memberikan kuesioner pra pelatihan tentang penggunaan aplikasi *Screen-O-Matic*. Kuesioner terdiri atas 4 pernyataan tentang penggunaan *Screen-O-Matic*. Kuesioner dikembangkan menggunakan skala 1-4. Ada 16 peserta yang mengisi kuesioner dengan hasil disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekap skor kuesioner pra pelatihan

Pertanyaan	Skor
Saya mengetahui aplikasi Screen O Matic	26
Saya mengetahui fitur-fitur pada aplikasi Screen O Matic	26
Saya bisa menggunakan fitur-fitur pada aplikasi Screen O Matic	27
Saya bisa membuat video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Screen O Matic	26
Total	105

Data skor kuesioner dianalisis dengan menggunakan tabel kriteria seperti yang disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria kategori pengetahuan peserta tentang *Screen-O-Matic*

Interval Total	Interval pertanyaan	Kategori Pengetahuan
$60 \leq x < 104,5$	$15 \leq x < 25,75$	Sangat rendah
$104,5 \leq x < 150$	$25,75 \leq x < 37,5$	Rendah
$150 \leq x < 195,5$	$37,5 \leq x < 49,25$	Tinggi
$195,5 \leq 240$	$49,25 \leq 46$	Sangat tinggi

Berdasarkan kriteria di atas diketahui bahwa pengetahuan peserta tentang *Screen-O-Matic* berada pada kategori rendah.

Kegiatan pelatihan diawali dengan sambutan dari kepala SMP Muhammadiyah 1 Pundong. Kepala Sekolah menyampaikan bahwa kegiatan pelatihan ini sangat cocok sebagai bentuk persiapan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran pada semester gasal tahun akademik 2021-2022. Guru dapat mengambil manfaat dari pelatihan untuk dapat mengembangkan video pembelajaran sebagai variasi multimedia pembelajaran.



Gambar 1. Kepala SMP Muhammadiyah 1 Pundong menyampaikan sambutan

Kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan disampaikan oleh pemateri 1 dengan topik Media Pembelajaran. Materi ini disampaikan secara online melalui *google meeting* seperti tampilan pada Gambar 2. Paparan pemateri 1 ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang pentingnya pemanfaatan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran baik pembelajaran secara luring maupun daring. Multimedia pembelajaran dapat mendukung penyampaian materi yang disampaikan oleh guru. Materi 1 meliputi beberapa sub materi yaitu pengertian media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, klasifikasi media pembelajaran, jenis media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, multimedia pembelajaran, keunggulan multimedia pembelajaran, karakteristik multimedia pembelajaran, dan format multimedia pembelajaran.



Gambar 2. Pemateri 1 menyampaikan materi tentang Media Pembelajaran secara online

Pada akhir materi 1 disampaikan bahwa salah satu bentuk multimedia pembelajaran yaitu video pembelajaran. Setelah materi 1 kemudian dilanjutkan dengan paparan materi kedua tentang Produksi Video Pembelajaran (Lihat Gambar 3). Materi kedua bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta untuk mengembangkan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Screencast-O-Matic*. Ada 3 materi pokok pada materi kedua yaitu manfaat video pembelajaran dan tahapan produksi video pembelajaran. Materi kedua dikemas dalam bentuk pelatihan dan praktik pengembangan video pembelajaran. Setelah pemateri menyampaikan materi tahapan produksi video pembelajaran, peserta

kemudian melakukan praktik pengembangan video pembelajaran. Video pembelajaran yang dikembangkan peserta disesuaikan dengan mata pelajaran masing-masing peserta.



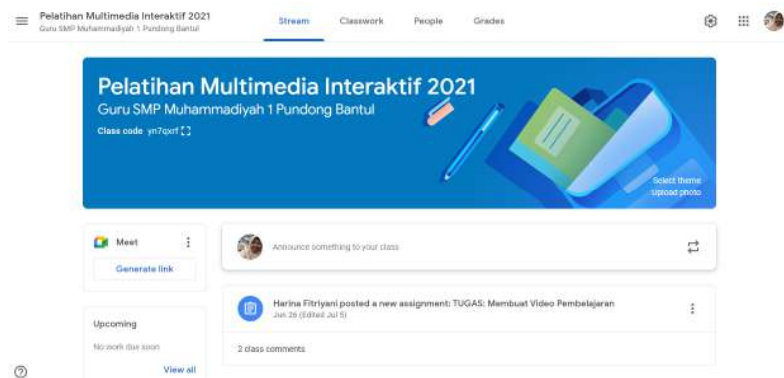
Gambar 3. Pemateri 2 menyampaikan materi tentang Produksi Video Pembelajaran

Kegiatan praktik dilakukan oleh semua guru menggunakan laptop masing-masing peserta. Kegiatan ini didampingi oleh 2 mahasiswa sebagaimana disajikan pada Gambar 4. Guru terlihat antusias untuk melakukan praktik pengembangan video pembelajaran. Setelah materi produksi video pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan bagaimana cara publikasi video melalui link *Youtube*.



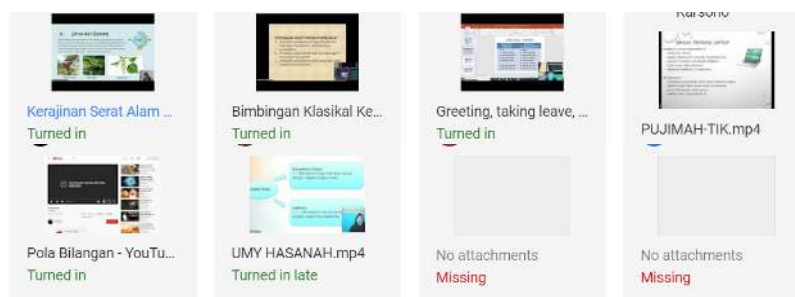
Gambar 4. Mahasiswa mendampingi kegiatan praktik pengembangan video pembelajaran

Kegiatan pelatihan dan praktik dilaksanakan selama 1 hari. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan secara asinkron melalui *google classroom* seperti disajikan pada Gambar 5. Semua peserta bergabung di kelas asinkron untuk diskusi pengembangan video pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.



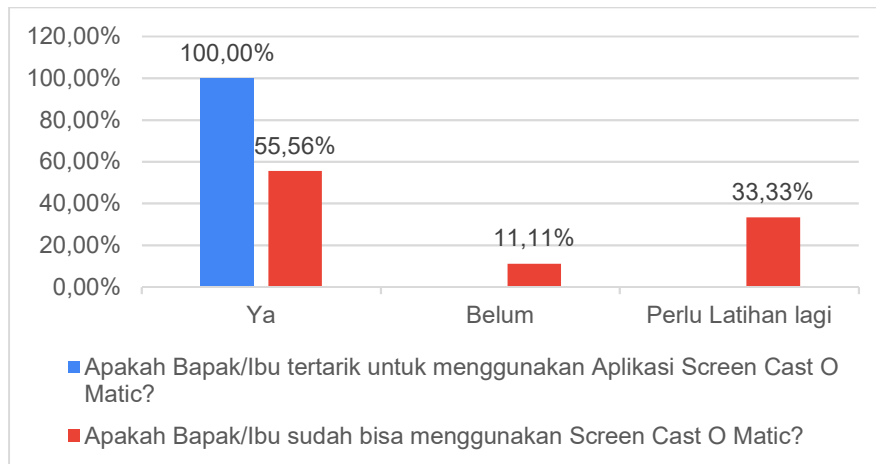
Gambar 5. Google Classroom untuk melakukan pendampingan pengembangan video pembelajaran

Peserta mengembangkan video pembelajaran yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Selama kegiatan pendampingan guru dapat melakukan diskusi melalui *Google Classroom*. Guru mengupload video pembelajaran di link *Youtube* masing-masing peserta. Sampai tanggal 26 Juni 2021, belum semua peserta mengunggah produk video pembelajaran. Ada 6 peserta yang sudah menyelesaikan produksi video dan mempublikasikan melalui *Youtube channel* masing-masing seperti ditunjukkan pada Gambar 6. Tindak lanjut bagi peserta yang belum mengumpulkan video pembelajaran yaitu berkoordinasi dengan Kepala Sekolah terkait kendala yang dihadapi peserta. Guru menyampaikan bahwa peserta memiliki banyak kegiatan yang harus diselesaikan sehingga belum ada waktu untuk mengerjakan video pembelajaran. Oleh karena itu, disepakati bahwa peserta diberi waktu tambahan agar dapat menyelesaikan pembuatan video pembelajaran.



Gambar 6. Video pembelajaran yang dikembangkan oleh peserta dan sudah diupload di *Youtube*

Pada akhir pelatihan dibagikan lagi kuesioner tentang penggunaan *Screencast-O-Matic* dan hasilnya seperti terlihat pada grafik pada Gambar 7. Berdasarkan hasil kuesioner terlihat bahwa semua peserta tertarik untuk menggunakan *Screencast-O-Matic* untuk mengembangkan video pembelajaran. Sebanyak 33,33% peserta menyatakan bahwa perlu dilakukan pelatihan lanjutan untuk pengembangan video pembelajaran.



Gambar 7. Grafik respon peserta terhadap penggunaan *Screencast-O-Matic*

Pada akhir kegiatan pelatihan pendampingan dilakukan evaluasi kegiatan. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada peserta. Kuesioner berisi tentang kesesuaian tema pelatihan, ketepatan waktu, materi, dan kompetensi narasumber. Kuesioner terdiri atas 7 pernyataan dengan skala 1-5 untuk masing-masing butir. Ada 10 peserta yang mengisi kuesioner dengan hasil disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi evaluasi peserta

Aspek	Skor	Kriteria
Kesesuaian tema dan tujuan dengan pelatihan yang diberikan	44	Sangat baik
Ketepatan waktu selama kegiatan berlangsung	39	Sangat baik
Suasana pelatihan kondusif dan menyenangkan	41	Sangat baik
Memberikan pengalaman baru bagi guru	43	Sangat baik
Penguasaan Materi Narasumber	42	Sangat baik
Kemampuan Mengajar Narasumber	41	Sangat baik
Materi yang disajikan	43	Sangat baik

Berdasarkan hasil kuesioner pada Tabel 3 diketahui bahwa kegiatan berjalan dengan baik, hal itu terlihat dari kesesuaian tema dengan tujuan, ketepatan waktu pelaksanaan, suasana pelatihan, dan materi pelatihan. Selain itu terlihat juga bahwa narasumber memiliki kompetensi yang memadai dalam melaksanakan pelatihan dan pendampingan pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan *Screencast-O-Matic*.

Dari hasil kegiatan pengabdian yang dipaparkan di atas menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi SOM berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan produk yang dihasilkan peserta berupa video pembelajaran dengan aplikasi SOM. Hasil ini selaras dengan hasil pelatihan yang dilakukan oleh Nubatonis (2021). Respon peserta terhadap penggunaan aplikasi SOM menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi SOM telah memberikan pengalaman baru bagi guru. Selain itu, penggunaan aplikasi SOM yang relative mudah dan menyenangkan sebagaimana hasil pelatihan Syahputra dkk (2021).



## SIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk guru di SMP Muhammadiyah 1 Pundong Bantul terlaksana dengan baik. Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 26 Juni – 19 Juli 2021. Pengetahuan calon peserta terhadap aplikasi yang akan diberikan pada pelatihan masih termasuk kurang, sementara multimedia pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam pembelajaran biasa apalagi daring. Ada peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta dalam mengembangkan video pembelajaran interaktif setelah kegiatan.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada LPPM UAD yang telah mendanai Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) untuk tahun anggaran 2021. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah SMP Muhammadiyah 1 Pundong Bantul yang telah memberikan ijin bagi bapak ibu guru peserta untuk berpartisipasi dalam kegiatan PKM ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Darnawati *et al.* (2019) 'Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), pp. 8–16.
- Hasan, B. (2020) 'Pemanfaatan google classroom dalam matakuliah menggunakan media video Screencast O-Matic', *Widya Wacana : Jurnal Ilmiah*, XV(1), pp. 9–15.
- 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.
- 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.
- Marlena, 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.
- Nubatonis, O. E. (2021) 'Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Bandicam dan Screencast O-Matic', *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(1), pp. 11–20. doi: 10.47747/pengabdiankepadamasyarakat.v2i1.255.
- Putri, Rini Fadhillah and Putri, Rizqy Fadhlina (2018) 'Keterampilan Berbicara Mahasiswa dengan Integrasi Media Screencast O Matic dengan Pembelajaran Inkuiri', *Wahana Inovasi*, 7(2), pp. 15–22.
- 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.
- 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.
- 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.