

Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan
23 Oktober 2021, Hal. 1303-1306
e-ISSN: 2686-2964

Pemanfaatan screencast-o-matic dalam pengembangan video pembelajaran

Aan Hendroanto¹, Vita Istihapsari¹

Universitas Ahmad Dahlan, Jln Ringroad Selatan Tamanan Bantul Yogyakarta¹
Email: aan.hendroanto@pmat.uad.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran daring saat ini menjadi suatu kebutuhan dalam dunia pendidikan di Indonesia, salah satunya di Muhammadiyah Boarding School Pleret Bantul. Pandemi Covid-19 memaksa guru untuk bisa melaksanakan pembelajaran daring agar siswa tetap bisa belajar meskipun dari rumah masing-masing. Saat ini pembelajaran daring dilaksanakan dengan kualitas seadanya mengingat kompetensi guru belum dipersiapkan untuk pembelajaran daring. Oleh karena itu perlu suatu pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain pembelajaran daring. Salah satu kompetensi tersebut yaitu pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi ScreenCast-O-Matic. Tujuan kegiatan ini yaitu memberikan guru bekal dalam membuat video pembelajaran dengan mudah tanpa memerlukan banyak pelatihan. Kegiatan dilakukan selama 2 hari pelatihan pada tanggal 16 dan 17 Juni 2021 dengan peserta sebanyak kurang lebih 40 orang guru. Metode yang digunakan yaitu seminar dan pelatihan secara online melalui media google meet. Dampak dari kegiatan ini yaitu banyak guru yang sebelumnya belum mengenal ScreenCast-O-Matic menjadi paham dan tertarik untuk kembali mengembangkan video pembelajaran.

Kata kunci: Pelatihan, Video Pembelajaran, ScreenCast-O-Matic

ABSTRACT

Online learning is now a necessity in the world of education in Indonesia, one of which is Muhammadiyah Boarding School Pleret Bantul. The Covid-19 pandemic has forced teachers to be able to carry out online learning so that students can still study even from their respective homes. Currently online learning is carried out with modest quality considering that teacher competencies have not been prepared for online learning. Therefore we need a training that can improve teacher competence in designing online learning. One of these competencies is making learning videos through the ScreenCast-O-Matic application. The purpose of this activity is to provide teachers with provisions in making learning videos easily without requiring a lot of training. The activity was carried out for 2 days of training on 16 and 17 June 2021 with approximately 40 teachers participating. The method used is online seminars and training through google meet media. The impact of this activity is that many teachers who were previously unfamiliar with ScreenCast-O-Matic understand and are interested in developing learning videos again.

Keywords : Workshop, Learning Video, ScreenCast-O-Matic

PENDAHULUAN

Pandemi Corona saat ini makin meluas di wilayah Indonesia termasuk Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini memaksa kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah menjadi pembelajaran dengan sistem daring atau online. Matematika yang biasanya sudah sulit di kelas, sekarang menjadi makin rumit karena pelaksanaannya yang jarak jauh (Giantara & Astuti, 2020). Banyak siswa yang kurang paham bahkan bosan dengan sistem ini (Purwanto, Pramono, Asbari, Hyun, Wijayanti, & Putri, 2020). Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan pembelajaran matematika online yang menarik sehingga siswa tetap termotivasi untuk belajar meskipun harus jarak jauh.

Muhammadiyah Boarding School Pleret Bantul menjadi salah satu sekolah yang terdampak dimana sampai saat ini masih menerapkan pembelajaran matematika online karena pandemi Covid 19 yang masih belum terkendali di wilayah Bantul Yogyakarta. Pembelajaran online biasanya dilakukan melalui berbagai platform agar siswa mudah dalam mengikuti pembelajaran online. Namun, dampak yang terjadi siswa merasa bosan dan pemahamannya rendah. Padahal, kegiatan pembelajaran yang baik berarti harus memuat keenam level kompetensi pada taxonomi Bloom (Bloom, Krathwohl, & Masia, 1984). Kompetensi ini dapat dimunculkan dalam berbagai jenis kegiatan seperti tugas, diskusi, presentasi, ataupun tugas berbasis proyek. Untuk mengintegrasikan taxonomi Bloom ke dalam kegiatan pembelajaran online maka dibutuhkan suatu media yang memberikan kesempatan bagi para siswa untuk melalui semua level kompetensi. Salah satu media pembelajaran yang mungkin digunakan adalah video pembelajaran interaktif (Akbar, 2018; Astusi & Febrian, 2019).

Disisi lain, guru juga belum memiliki kemampuan dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang interaktif secara online. Oleh karena itu, guru memerlukan pelatihan pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membuat mereka tidak bosan. Video yang dipandang sebagai solusi masih sulit dikembangkan oleh guru-guru karena keterbatasan kemampuan. Apalagi jika harus membuat video yang interaktif.

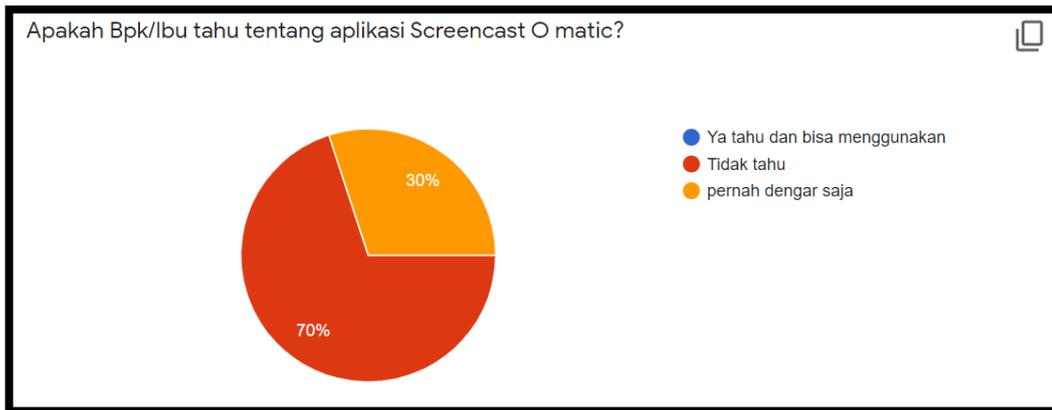
Salah satu alternative pembuatan video dengan mudah adalah dengan aplikasi ScreenCast-O-Matic. Aplikasi ini tidak memerlukan banyak ruang dalam penginstallan dan cukup mudah dioperasikan, sehingga cocok bagi guru yang sibuk dan tidak sempat mengikuti pelatihan untuk pembuatan video (Hasanudin & Fitrianiingsih, 2018). Pembuatan video dalam aplikasi ini ada beberapa pilihan mode yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Oleh karena itu, alternative ini dipandang bisa sebagai solusi bagi guru di Muhammadiyah Boarding School Pleret Bantul.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan menjadi 3 tahapan. Pertama, workshop pelatihan pembuatan video menggunakan aplikasi ScreenCast-O-Matic dan aplikasi editing lainnya. Kedua, pelatihan publikasi video yang telah dibuat pada platform online. Ketiga, implemmentasi produk video pada pembelajaran di kelas. Kegiatan ini diikuti oleh peserta guru di MBS Pleret Bantul sebanyak 40 orang. Pelatihan sendiri menggunakan metode daring melalui platform google meet dari rentang bulan juni sampai Oktober.

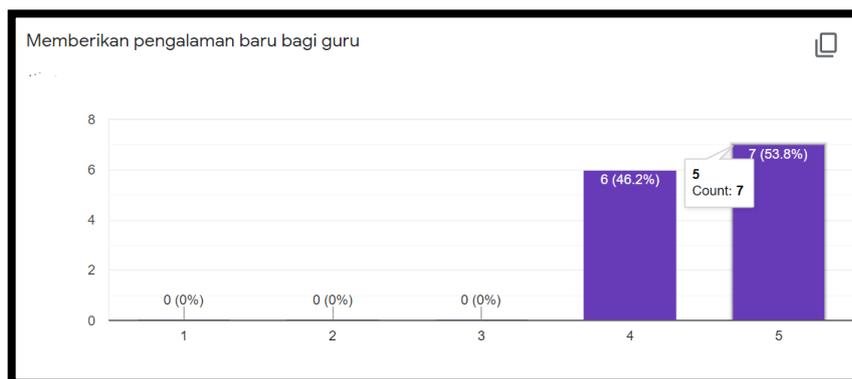
HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan pelatihan tahap pertama dilakukan pada tanggal 16 Juni 2021 dengan peserta sebanyak 40 orang. Materi pada pelatihan ini yaitu mengenal ScreenCast-O-Matic dan fitur yang terdapat di dalamnya. Selain itu, didemonstrasikan pula bagaimana tahapan pembuatan video yang baik. Pada tahap awal pelatihan dilakukan survei dan hasilnya peserta masih awam dengan aplikasi ScreenCast-O-Matic.

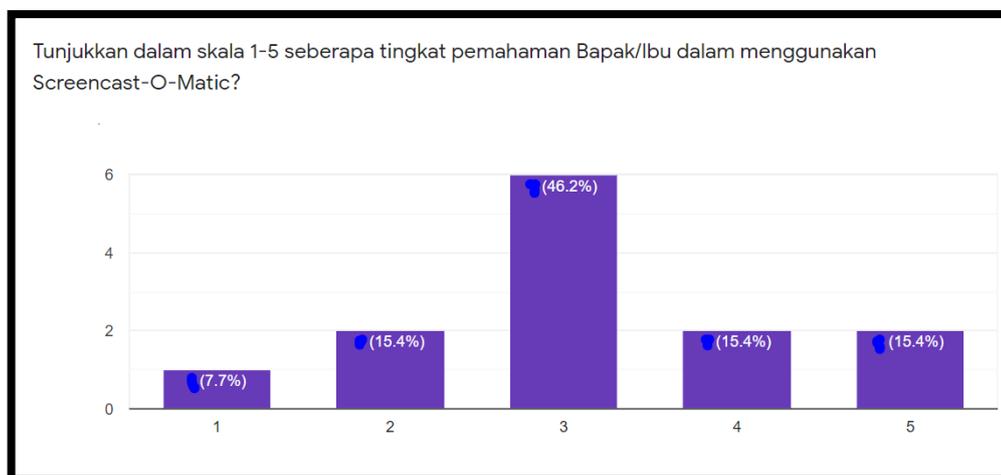


Gambar 1. Hasil survei guru tentang penggunaan screencast-o-matic

Dari gambar 1 dapat dilihat bahwa sebanyak 70% guru tidak tahu tentang aplikasi ini yang mengindikasikan bahwa guru masih sangat awam dalam pembuatan video. Sedangkan 30% sisany, mereka hanya pernah dengar saja tanpa bisa menggunakan untuk pembuatan video. Sehingga pelatihan ini dapat dikatakan sangat bermanfaat dalam menambah wawasan serta ketrampilan guru dalam pembuatan dan pengembangan video pembelajaran. Respon guru dapat dilihat pada gambar 2 yang menunjukkan bahwa mereka mendapatkan pengalaman yang baru selama kegiatan pelatihan.



Gambar 2. Respon guru terhadap pelatihan yang dilakukan



Gambar 3. Pemahaman peserta pelatihan terhadap penggunaan ScreenCast O Matic

Selama kegiatan pelatihan guru terlihat antusias dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan diskusi. Peserta sangat tertarik untuk menggunakan ScreenCast O Matic ini dan membuat video pembelajaran. Hal ini senada dengan pernyataan Hasanudin & Fitriainingsih (2018) bahwa aplikasi ScreenCast O Matic sangat cocok untuk peserta pemula.

Pelatihan yang dilakukan memberikan kontribusi pada ketrampilan dan pemahaman peserta di MBS Pleret Bantu. Gambar 3 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta sudah cukup dan baik dalam memahami penggunaan ScreenCast O Matic untuk mengembangkan video. Namun, peserta juga menuturkan bahwa pelatihan selanjutnya sangat diperlukan untuk memahami bagian-bagian lain dari proses pengembangan video pembelajaran menggunakan ScreenCast O Matic ini.

SIMPULAN

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar dan antusiasme yang tinggi. Guru-guru di MBS Pleret Bantul mendapat banyak pengalaman baru dalam pengembangan video pembelajaran menggunakan ScreenCast O Matic. Pemahaman peserta juga sudah masuk dalam kategori cukup dan baik. Namun tentunya perlu dilakukan pelatihan lanjutan agar guru semakin terampil.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada pihak LPPM UAD yang telah membiayai pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih pula kepada mitra pelaksanaan kegiatan pelatihan ini yaitu MBS Pleret Bantul yang aktif dalam mengkoordinasikan peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. R. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Diseminasi online multimedia pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan videoscribe. *Jurnal Anugerah*, 1(1), 19-24.
- Bloom, B. S., Krathwohl, D. R., & Masia, B. B. (1984). *Bloom taxonomy of educational objectives*. Allyn and Bacon, Boston, MA. Copyright (c) by Pearson Education. <<http://www.coun.uvic.ca/learn/program/hndouts/bloom.html>.
- Giantara, F., & Astuti, A. (2020). Kemampuan Guru Matematika Mempertahankan Substansi Materi Melalui Proses Pembelajaran Online. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 787-796.
- Hasanudin, C., & Fitriainingsih, A. (2018). Flipped classroom using screencast-o-matic apps in teaching reading skill in indonesian language. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 2, 16-151.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12.