

Pengenalan Aplikasi Screencast O Matic Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Di SMP Negeri Neonbat

Yunawati Sele^{1*}, Maria Paulin Saridewi², Kamaluddin³

Universitas Timor^{1, 2, 3)}

yunawatisele@gmail.com¹, dewiarkian8@gmail.com²

*Penulis korespondensi

Informasi Artikel

Revisi:
10 Mei 2022

Diterima:
23 Mei 2022

Diterbitkan:
30 Mei 2022

Kata Kunci

Aplikasi *Screencast O Matic*
Media Pembelajaran

Abstrak

Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses yang dilakukan untuk mendukung proses belajar siswa sehingga siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Guna meningkatkan pencapaian tujuan pendidikan maka salah satu upaya yang harus dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang menarik yang dapat mendukung proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tujuan untuk melatih guru-guru SMP Neonbat Kefamenanu dalam menggunakan aplikasi *screencast o matic* sehingga dapat dihasilkan media pembelajaran dalam bentuk video. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa para guru SMP Negeri Neonbat sangat antusias untuk mempelajari penggunaan aplikasi *screencast o matic* dan para guru berharap kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pengenalan berbagai aplikasi pembelajaran dapat dilakukan secara rutin di SMP Negeri Neonbat.

Abstract

Education can be interpreted as a process carried out to support the student learning process so that students are able to develop their potential. In order to improve the achievement of educational goals, one of the efforts that must be made is to develop interesting learning media that can support the learning process. This service activity is carried out with the aim of training teachers of SMP Neonbat Kefamenanu in using the automatic screencast application so that learning media can be produced in the form of videos. The results of the service activities show that the Neonbat State Junior High School teachers are very enthusiastic to learn the use of automatic screencast applications and the teachers hope that community service activities in the form of introducing various learning applications can be carried out routinely at Neonbat State Junior High Schools.

How to Cite: Sele, Y., Saridewi, M. P. & Kamaluddin. (2022). Pengenalan Aplikasi Screencast O Matic Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Di SMP Negeri Neonbat. *Jurnal Pengabdian Sains dan Humaniora*, 1 (1), 25-33.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan anak agar mampu mendayagunakan seluruh potensi yang dimilikinya sesuai dengan nilai-nilai budaya dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Sebagaimana diuraikan secara jelas dalam UU RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan menjadi proses yang sangat penting diperoleh oleh seluruh anak Indonesia sebab pelaksanaan pendidikan akan memungkinkan anak untuk mengembangkan potensi dirinya menjadi bekal untuk hidup dan berkembang dalam masyarakat. Pendidikan yang baik akan membantu meningkatkan kemampuan anak untuk membangun kekuatan spiritual keagamaannya yang terkait dengan relasinya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan juga akan mendasari

perkembangan kepribadian dan akhlak mulia, kemampuan mengendalikan diri, kecerdasan dan keterampilan lainnya yang berguna bagi anak dalam membangun relasi dengan anggota masyarakat lainnya.

Guna memastikan bahwa tujuan proses pembelajaran sebagaimana yang diuraikan dalam Depdiknas (2003) dapat tercapai maka salah satu hal yang penting diperhatikan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sesuai dengan tuntutan pembelajaran saat ini, media pembelajaran yang baik untuk digunakan adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi dengan tampilan-tampilan yang menarik yang mendorong keinginan siswa untuk belajar (Arief, 2002; Arsyad, 2013; Sutikno, 2009).

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, saat ini terdapat berbagai pilihan aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Contoh aplikasi pembuat media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu aplikasi *Screencast O Matic*. *Screencast O Matic* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk merekam semua tampilan dan gerakan dari layar monitor sehingga pendidik dapat membuat video pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang lebih interaktif. *Screencast o matic* baik digunakan dalam pembelajaran sebab mudah untuk digunakan baik saat *online* maupun *offline* (Hasanudin & Fitriyaningsih, 2018).

Screencast O Matic adalah sebuah aplikasi berbasis Java yang digunakan untuk membuat screencasts pada system operasi *Windows, Mac, dan Linux*. *Screencast O Matic* memberikan layanan software yang 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. Jika komputer memiliki built in kamera (*web cam*) maka dapat digunakan untuk menyertakan video sendiri juga memiliki kemampuan untuk menambahkan sebuah file teks untuk captioning dan berbagi video dengan audiens (Putri & Putri, 2018).

Beberapa penelitian sebelumnya telah melaporkan potensi aplikasi *screencast o matic* dalam meningkatkan kualitas belajar. Hasanudin & Fitriyaningsih (2018) melaporkan bahwa penggunaan aplikasi *Screencast O Matic* memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan efektifitas perkuliahan. Aplikasi tersebut memungkinkan mahasiswa berupaya meningkatkan pemahamannya akan materi yang dipelajari serta meningkatkan motivasi belajarnya. Sejalan dengan itu, Sudharma (2017) melaporkan bahwa dalam upaya pemberdayaan kemampuan berbicara siswa, aplikasi *Screencast O Matic* dapat menjadi salah satu pilihan aplikasi yang dapat digunakan. Lebih lanjut,

Listiawati (2018) menjelaskan pula bahwa aplikasi *Screencast O Matic* terbukti efektif digunakan dalam pemberdayaan aktivitas belajar mahasiswa yang akan berdampak pada pencapaian ketuntasan belajar secara klasikal.

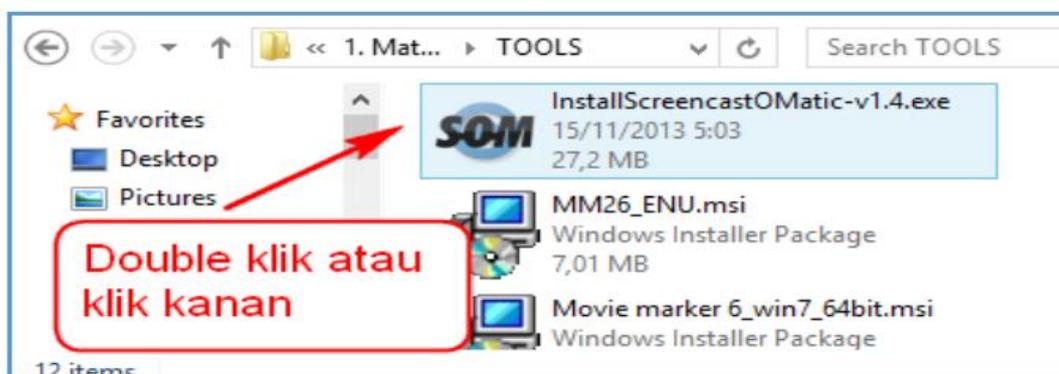
Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SMP Negeri Neonbat dapat diketahui bahwa sebelumnya telah ada pengabdian dari beberapa dosen Universitas Timor yang memperkenalkan aplikasi berbasis digital. Namun sejauh ini, pengenalan dan pelatihan penggunaan aplikasi *Screencast O Matic* dalam pembuatan media pembelajaran belum dilakukan. Karena kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan ini mengambil judul Pengenalan Aplikasi *Screencast O Matic* Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Di SMP Negeri Neonbat, Kefamenanu. Tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengenalkan dan melatih guru-guru SMP Negeri Neonbat dalam menggunakan aplikasi *Screencast O Matic* sehingga para guru dapat membuat media video yang membantu proses pembelajaran.

Metode

Pengabdian ini dilaksanakan hari Sabtu, 14-16 Desember 2019 di SMP Negeri Neonbat. Peserta dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru SMP Negeri Neonbat.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama adalah tahap dimana para personalia pengabdian mempresentasikan materi tentang pentingnya media pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran berbentuk video menggunakan aplikasi *Screencast o matic*. Tahap berikut adalah tahap di mana para peserta diberikan file aplikasi *Screencast O matic* dan diharapkan peserta menginstal aplikasi tersebut di laptop masing-masing. Adapun langkah instalasi sebagai berikut.

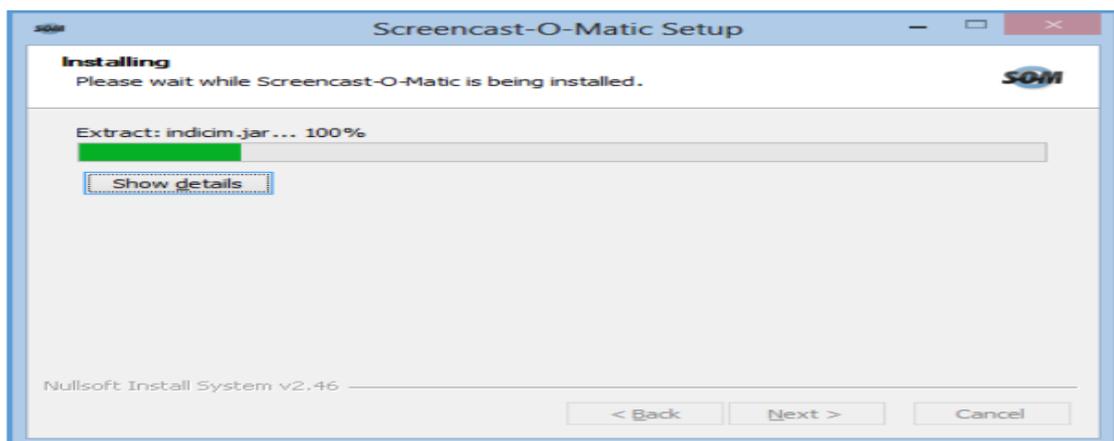
1. Pilih *Software installer Screencast O Matic*, kemudian klik 2 (dua) kali atau klik kanan kemudian pilih *Open*.



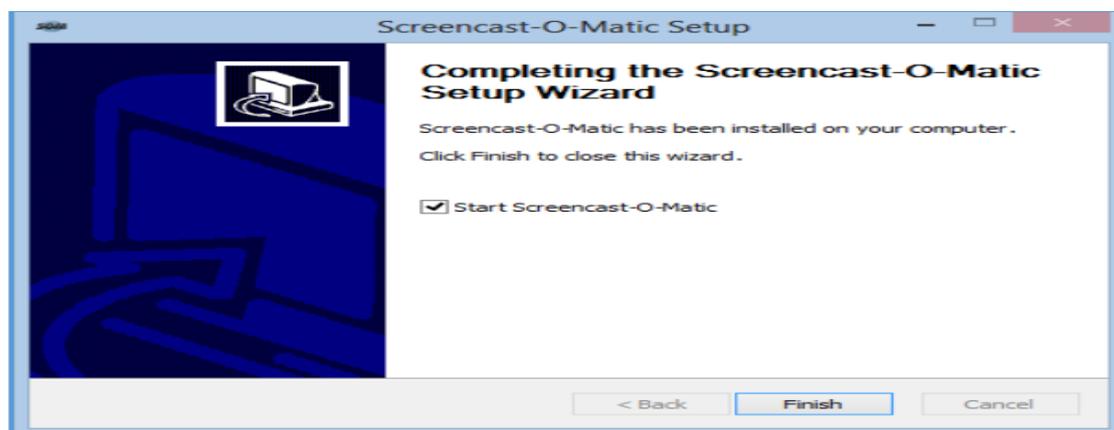
2. Setelah menu *pop-up instalasi (Welcome to the Screencast-o-matic setup wizard)* muncul, pilih tombol *Install* untuk melanjutkan proses instalasi.



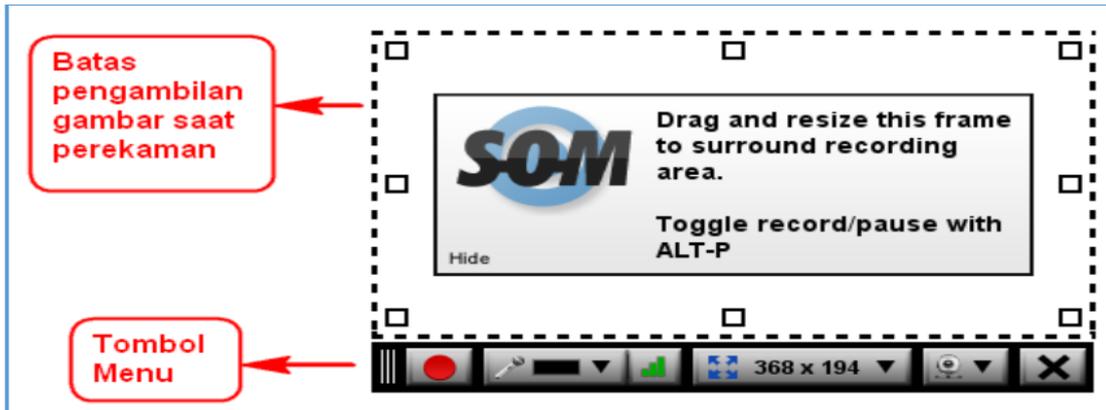
3. Biarkan proses instalasi program selesai dijalankan, sehingga akan muncul menu pop-up berikutnya.



4. Centang *check box* jika ingin memulai program dan tekan tombol *finish*, atau sebaliknya jangan pilih *check box* jika tidak ingin menjalankan *Software*.



Setelah aplikasi selesai diinstal maka peserta dilatih untuk menggunakan aplikasi tersebut sehingga dapat dihasilkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Berikut adalah tampilan fitur aplikasi dan fungsinya.



Objek	Nama Objek	Keterangan
	Tombol record	Berfungsi untuk mulai merekam dan membuat video
	Tombol Pause	Berguna untuk menghentikan perekaman sementara dan dapat melanjutkan merekam video yang sedang berlangsung.
	Tombol suara (sound)	Digunakan untuk mengaktifkan MIC pada Screencast O Matic. Bila suara sudah masuk indikator suara akan bergerak maju mundur.
	Tombol ukuran layar	Berguna untuk mengatur ukuran layar pada saat merekam video.
	Tombol web cam	Berfungsi untuk mengaktifkan web cam yang ada pada komputer/laptop.
	Tombol Restart	Berfungsi untuk mengulang proses merekam video bila merasa video yang direkam sebelumnya kurang memuaskan.
	Tombol Close	Berguna untuk menutup program <i>Screencast O Matic</i> sebelum mulai merekam video.
	Tombol Done	Digunakan untuk menutup program <i>Screencast O Matic</i> setelah proses perekaman selesai.

Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *Screencast-O-Matic* yang memiliki kelebihan dibandingkan media pembelajaran lainnya. Kelebihan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Screencast-O-Matic* adalah dapat menyisipkan penjelasan berupa suara pada setiap media pembelajaran yang kemudian disimpan dalam bentuk video. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat dimanfaatkan Guru SMP N Neonbat dari kelas 1-3, Selain keunggulan ini aplikasi ini juga cukup mudah digunakan karena dapat digunakan pada laptop dan *Smartphone*.

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan ini secara umum terdiri atas dua tahap yaitu tahap penjelasan mengenai penggunaan aplikasi *Screencast o matic* dalam pembuatan media pembelajaran

dalam bentuk video dan tahap kedua yaitu tahap pelatihan penggunaan aplikasi oleh masing-masing peserta pengabdian yaitu para guru SMP Negeri Neonbat. Pada tahap pertama, para guru disajikan materi pengabdian yang disusun dalam bentuk power point serta dilakukan diskusi mengenai media apa saja yang selama ini digunakan dalam pembelajaran di SMP Negeri Neonbat. Informasi yang didapat yaitu media video hanya digunakan oleh beberapa guru dan media tersebut tidak dikembangkan sendiri tetapi didownload dari internet. Saat penjelasan materi pada tahap awal, para guru menunjukkan ketertarikan terhadap aplikasi *screencast o matic* dan berharap aplikasi tersebut dapat dikuasai sehingga setiap guru dapat membuat video pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran setiap mata pelajaran.

Selanjutnya pada tahap kedua setiap guru dibagikan file aplikasi *screencast o matic* dan diminta untuk menginstal aplikasi tersebut dan diminta untuk mengikuti langkah-langkah pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi tersebut. Adapun langkah-langkah yang dimaksud yaitu:

1. Pilih tombol *Use free version* (tanda kotak merah) untuk ke tampilan awal *Screencas O Matic*. Dan setelah itu kita akan masuk ke dalam halaman utama *Screencast O Matic*. Pada halaman utama ini akan tampak beberapa tombol. Nama tombol dan fungsinya akan diuraikan sebagai berikut.
 - a. Tombol *record* yang berfungsi untuk mulai merekam dan membuat video
 - b. Tombol *Pause* yang berfungsi untuk menghentikan perekaman sementara dan dapat melanjutkan merekam video yang sedang berlangsung.
 - c. Tombol suara (*sound*) yang berfungsi untuk mengaktifkan MIC pada *Screencast O Matik*. Bila suara sudah masuk indicator suara akan bergerak maju mundur.
 - d. Tombol ukuran layar yang berfungsi untuk mengatur ukuran layar pada saat merekam video. Tombol web cam yang berfungsi untuk mengaktifkan web cam yang ada pada komputer/laptop.
 - e. Tombol restart yang berfungsi untuk mengulang proses merekam video bila merasa video yang direkam sebelumnya kurang memuaskan.
 - f. Tombol close yang berfungsi untuk menutup program *Screencast O Matic* sebelum mulai merekam video.
 - g. Tombol *done* yang berfungsi menutup program *Screencast O Matic* setelah proses perekaman selesai.
2. Selanjutnya untuk memulai proses perekaman presentasi maka langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu:
 - a. Tekan atau klik tombol record kemudian tunggu sampai tulisan dilayar bertuliskan *Go*.
 - b. Mulailah mempresentasikan power point atau materi ysng telah disiapkan

- c. Untuk menghentikan proses rekaman sementara tekan tombol (*pause*), sedangkan untuk mengulang pengambilan video jika dianggap belum sesuai pilih tombol (*restart*).
- d. Setelah proses rekaman selesai pilih tombol *done*.
- e. Untuk melihat hasil rekaman tekan tombol play seperti yang ditunjukkan pada kotak merah diatas. Jika sudah dirasa cukup simpan file sesuai dengan pilihan: 1) *Publish to Screencast O Matic*: menyimpan file pada *web Screencast O Matic*, dimana hasilnya dapat dilihat oleh masyarakat umum dan komputer anda terhubung dengan internet; 2) *Publish to Youtube*: menyimpan file pada *server web youtube*, hasil rekaman dapat dilihat atau ditonton oleh pengguna Youtube; 3) *Publish to video file*: menyimpan pada media penyimpanan lokal, seperti *hardisk* dan *flashdisk*.
- f. Tentukan tipe file dari video yang akan disimpan (MP4, AVI, FLV dan GIF), disarankan memilih format MP4 untuk hasil yang lebih baik.
- g. Tentukan ukuran dari file video (*size*) yang akan disimpan. Ukuran file disesuaikan dengan kebutuhan.
- h. Berikan catatan seperlunya untuk hasil rekaman dengan memilih *Notes* dan *Captions* (optional).
- i. Pada pilihan menu *Options* dapat dipilih jika menginginkan hasil rekaman di simpan dengan menghilangkan text tambahan, gerakan mouse, suara dari mic dan gambar dari *webcam*.
- j. Posisi *webcam* dapat dipindah ataupun dirubah ukurannya dengan menekan gambar segitiga berwarna merah pada kotak *webcam*. Bila editing sudah selesai maka dapat menekan tombol “*Save Video*” pada pojok kanan bawah dari jendela editing.
- k. Pilih nama dan tempat video yang akan disimpan
- l. Ketikkan nama file pada file name kemudian tekan tombol *save*.
- m. Proses akan berlangsung tergantung dari lama merekam dan kemampuan dari komputer.

Uraian langkah-langkah penggunaan aplikasi *screencast o matic* diatas menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah. Kemudahan tersebut membuat para guru sangat antusias untuk mempelajari penggunaan aplikasi ini. Para guru berharap kegiatan pengenalan aplikasi pembelajaran dapat dilakukan secara rutin di SMP Negeri Neonbat. Dokumentasi selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Screencast-O-Matic merupakan aplikasi yang mudah digunakan untuk mengembangkan media dan sekaligus juga bisa dijadikan bahan pembelajaran. Melalui pemanfaatan aplikasi *Screencast-O-Matic*, guru dapat mengembangkan media pembelajaran untuk setiap materi pertemuan dan semua materi mata pelajaran. Guru dapat membuat bank bahan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi tersebut sehingga guru lebih siap dalam melaksanakan pembelajaran kapan saja secara *online*. *Screencast* adalah perekaman digital keluaran (output) layar komputer, dikenal pula sebagai *screen capture video*, memuat narasi audio (Dewi, 2016). *Screencast-o-matic* yang penggunaannya merupakan aktivitas *windows* dan rekaman suara yang juga dapat mengganti pengalaman langsung dalam pembelajaran (Kurniawan & Dewi, 2017).

Hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Screen-O-Matic* adalah video yang dikirimkan oleh guru melalui whatsapp group belajar online. Menonton video pembelajaran yang dikembangkan oleh guru, seolah-olah siswa mendengarkan penjelasan guru secara langsung. Jika siswa mengalami kesulitan dengan penjelasan guru di dalam video pembelajaran, siswa dapat memutar berulang-ulang sampai paham atau dapat menanyakan secara online kepada guru melalui group belajar whatsapp. Kelebihan media pembelajaran yang dikembangkan guru menggunakan aplikasi *Screen-O-Matic* adalah terdapat penjelasan secara langsung dari guru terhadap materi yang disampaikan secara online sehingga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Siswa menjadi semangat belajar dan akhirnya mampu mencapai hasil belajar yang diharapkan. Dengan adanya media screencast ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, meningkatkan minat belajar, serta dapat mempertinggi proses belajar dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Dewi, 2016). Hal ini selaras dengan hasil penelitian (Sudarsono, 2021) yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pembelajaran materi pokok keseimbangan kimia melalui media pembelajaran *Screencast-O-Matic*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa para guru SMP Negeri Neonbat sangat antusias untuk mempelajari penggunaan aplikasi *screencast o matic* sebab penggunaannya cukup mudah dan dapat dihasilkan media pembelajaran berbentuk video untuk setiap mata pelajaran. Guru SMP Negeri Neobat juga berharap kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pengenalan berbagai aplikasi pembelajaran dapat dilakukan secara rutin di SMP Negeri Neonbat.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih Tim Pengabdian kepada Masyarakat ucapkan kepada Kepala Sekolah SMPN Neonbat yang sudah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini serta kepada Bapak/Ibu Guru SMPN Neonbat atas kesediaan dan antusiasmenya dalam mengikuti kegiatan ini. Selain itu, ucapan terima kasih juga kepada pihak LPPM Unimor dan Bapak Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang sudah memberikan ijin dan dukungan kepada kami Tim Pengabdian kepada Masyarakat sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Arief, S. S. (2002). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- 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), 61–66.
- 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 (IJPTE)*. Vol. 2 | Focus Issue-July 2018.
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1), 214–219.
- Putri, R. F., & Putri, R.F. (2018). Keterampilan Berbicara Mahasiswa Dengan Integrasi Media Screencast O Matic Dengan Pembelajaran Inkuiri. *Wahana Inovasi*, 7 (2), 2089-8592.
- Sudarsono, S. (2021). Peningkatan Efektivitas Pengajaran Kimia Di Masa Pandemi Dengan Media Screencast O Matic. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 31. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.9653>.
- Suryanto, H. (2014). Pengembangan Multimedia E-Learning Berbasis Screencast O-Matic dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(1), 15–20.
- Sutikno, S. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Wisnubhadra, I. (2018). *Panduan Penggunaan Screencast O Matic v2.0*. Retrieved from : <https://kp2ma.uajy.ac.id/wp-content/uploads/2018/09/Tutorial-ScreencastOMatic-v2-converted.pdf>.