

Sosialisasi dan Pendampingan Pembelajaran Berbasis Video dengan Aplikasi 'Screen O-Matic' Bagi Guru Sekolah Dasar Kartika IV-6 Malang

Titik Purwati^{1*}, Suhartatik², Wilyanti Agustina³

¹Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo

²Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Budi Utomo

³Pendidikan Biologi, IKIP Budi Utomo

e-mail: titikpurwati62@gmail.com , suhartatiksih@gmail.com , wilyanti310875@gmail.com

Abstract

The aim of the activity is providing socialization and video-based learning assistance with "Screen O-Matic" application for teachers at SD Kartika IV-6 Malang. The agenda is presented in three stages, namely preparation, implementation, and evaluation. By implementing this stages, the teachers can develop online-based learning models and media using a variety of applications, including using the "Screen O-Matic" video application. The output targets achieved through this Community Service activity include: 1) increasing knowledge about video-based learning models and media for teaching at SD Kartika IV-6 Malang; 2) increasing learning innovation by developing video-based applications "Screen O-Matic". In conclusion by using "Screen O-Matic" video application, teaching learning process can be delivered in joyful learning, creative and innovative. Digital Literate is a must for Nowadays teachers.

Keywords: Video-based learning, 'Screen O-Matic application

Abstrak

Tujuan kegiatan untuk memberikan sosialisasi dan pendampingan pembelajaran berbasis video dengan aplikasi "Screen O-Matic" kepada guru-guru. Kegiatan disajikan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dari agenda kegiatan ini diharapkan guru dapat mengembangkan model dan media pembelajaran berbasis online dengan menggunakan berbagai macam aplikasi, termasuk menggunakan aplikasi video "Screen O-Matic". Luaran yang dicapai dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini antara lain: 1) peningkatan pengetahuan guru-guru tentang model dan media pembelajaran berbasis video di SD Kartika IV-6 Malang; 2) peningkatan inovasi pembelajaran guru-guru dengan mengembangkan aplikasi berbasis video "Screen O-Matic". Kesimpulannya dengan menggunakan aplikasi video "Screen O-Matic", proses belajar mengajar lebih menyenangkan, kreatif dan inovatif. 'Melek teknologi' adalah keharusan bagi guru-guru zaman sekarang.

Kata kunci : Pembelajaran berbasis video, aplikasi 'Screen O-Matic'

ANALISIS SITUASI

Dampak dari revolusi pendidikan adalah implementasi pembelajaran berbasis online yang diterapkan di sekolah-sekolah mulai dari tingkat PAUD sampai Perguruan Tinggi. Berbagai cara ditempuh agar pembelajaran tetap berlangsung dengan menggunakan berbagai aplikasi digital. Menurut Yanti, Minanti, dkk (2020), menyatakan bahwa pembelajaran daring adalah suatu proses pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan internet, intranet dan ekstranet atau komputer yang terhubung langsung dan cakupannya global (mendunia).

Dampak perkembangan teknologi dalam pembelajaran memberikan nilai tinggi untuk menciptakan situasi pembelajaran yang inovatif interaktif dan komunikasi yang baik (Bangun & Naphiah, 2021). Pembelajaran yang inovatif ditandai dengan media, media digunakan sebagai perantara penyelesaian masalah (Demir & Önal, 2021). Pembelajaran yang inovatif akan memberikan motivasi dan dorongan kepada mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif (Patel, Chirag. 2013). Pembelajaran berbasis teknologi bisa diadaptasi dengan pembelajaran online, daring dan hybrid.

Dewi (2020) menambahkan bahwa dengan adanya pembelajaran daring atau kegiatan belajar yang dilaksanakan di rumah secara jarak jauh bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (meaningful learning).

Berkiblat pada situasi dan kondisi tersebut diatas, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendukung program Pemerintah/ Kemendikbud dalam upaya mengembangkan model dan media pembelajaran berbasis online secara umum. Secara khusus kegiatan ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi dan pendampingan pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi "Screen O-Matic" bagi para guru di SD Kartika IV-6 Malang.

Khalayak sasaran adalah para bapak ibu guru yang mengajar di SD Kartika IV-6 Malang. Hasil analisis studi terdapat berbagai kendala yang dihadapi oleh para guru yaitu :1) Para guru kesulitan dalam memilih jenis-jenis model dan media pembelajaran berbasis online yang tepat, efisien dan sesuai untuk mengajar siswa di tingkat Sekolah Dasar; 2) Para guru kesulitan dalam mempraktekan penggunaan aplikasi "Screen O-Matic" secara langsung dalam PBM.

Adapun solusi dan target yang diharapkan dari kegiatan ini adalah : 1) mengadakan sosialisasi bagi guru guru di SD Kartika IV-6 Malang bagaimana kiat-kiat memilih jenis-jenis model dan media pembelajaran berbasis online yang tepat, efisien dan sesuai untuk mengajar siswa di tingkat Sekolah Dasar; 2) mengadakan pendampingan kepada guru guru di SD Kartika IV-6 Malang untuk mempraktekan aplikasi "Screen O-Matic" secara langsung dalam PBM.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah : 1) Metode Penelusuran studi pustaka melalui kajian kajian teori dari para pakar yang didatangkan langsung untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang model dan media pembelajaran berbasis online; 2) Metode pendampingan langsung praktek aplikasi “Screen O-Matic” bagi guru-guru di SD Kartika IV-6 Malang.



Gambar 1. Pelaksanaan Sosialisasi di SD Kartika IV-6 Malang

Adapun prosedur pelaksanaan dalam kegiatan pendampingan pembelajaran berbasis video dengan aplikasi “Screen O-Matic” di SD Kartika IV-6 Malang adalah tahap awal perencanaan, tahap inti adalah pelaksanaan dan tahap akhir adalah evaluasi kegiatan. Subyek dari kegiatan ini adalah para guru di lingkungan SD Kartika IV-6 Malang.



Gambar 2. Pemberian materi sosialisasi oleh tim pengabdian kepada para guru

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan yang sudah dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu Kegiatan diawali oleh Pemateri dengan memberikan sosialisasi kepada guru-guru di SD Kartika IV-6 Malang bagaimana kiat-kiat memilih jenis-jenis model dan media pembelajaran berbasis video/online salah satunya adalah aplikasi ‘ScreencastO-Matic’.

Aplikasi 'ScreencastO-Matic' adalah video perekaman digital yang outputnya di layar komputer memuat narasi audio. Software ini dapat merekam semua media pembelajaran e-learning menjadi sebuah video tutorial. Guru dapat melakukan pembelajaran seolah-olah didalam ruang kuliah yang dapat dijadikan video pembelajaran serta dapat di share seperti di youtube. Dengan menggunakan 'Screen O-Matic' guru bisa merekam layar komputer (desktop) sambil menyajikan materi yang diajarkannya.

Selama kegiatan pelatihan guru-guru memberikan respon yang baik dan antusias diskusi dengan banyak pertanyaan yang diajukan, mempraktekan aplikasi "Screen O-Matic". Penggunaan model dan media pembelajaran dapat memberikan interaksi yang maksimal dalam meningkatkan keberhasilan belajar baik interaksi antara guru dan siswa, siswa dan siswa (Agustina, 2022).

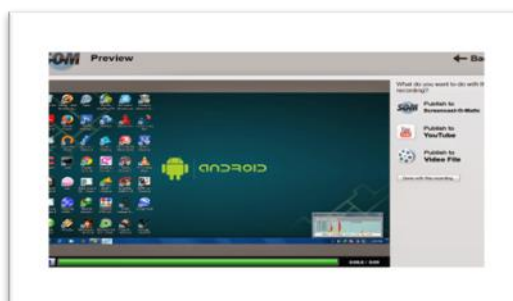
Kegiatan pendampingan kepada guru-guru di SD Kartika IV-6 Malang untuk mempraktekan aplikasi "Screen O-Matic" secara langsung dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Guru diminta untuk menginstall aplikasi SCREENCAST O-MATIC di laptop.
- b. Guru diminta untuk mempersiapkan materi pembelajaran yang dipakai mengajar dalam bentuk PPT (Powerpoint) atau bentuk yang lain. Misalnya materi tentang Makhluk hidup.



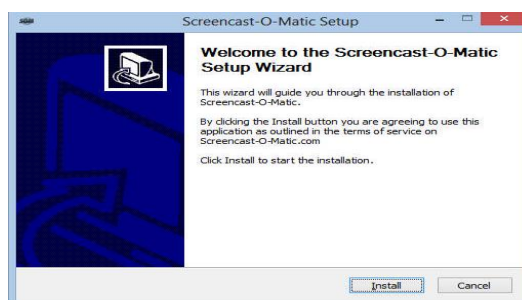
Gambar 3. Salah satu tampilan materi yang diberikan

- c. Pilih software installer Screencast O-Matic pada folder penyimpanan, kemudian klik dua kali atau klik kanan kemudian pilih open.



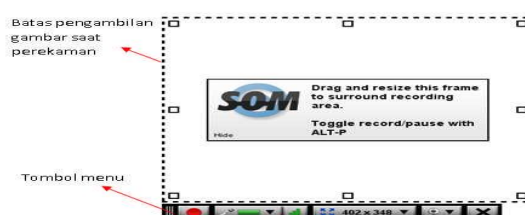
Gambar 4. Tim Pengabdian menjelaskan langkah-langkah penggunaan software

- d. Setelah muncul pop-up instalasi(setup wizard) muncul pilih tombol install dan sesudah di klik biarkan instalasi program selesai berjalan.



Gambar 4. Tim Pengabdi mendampingi cara penginstalan aplikasi

- e. Tahap berikut langsung cara buka software 'Screen O-Matic' langsung tekan tombol use free vision untuk penampilan awal SOM.



Gambar 5. Tampilan yang muncul jika aplikasi sudah bisa digunakan

- f. Proses rekaman video dengan meng-klik tombol record kemudian tunggu sampai tulisan di layar bertuliskan "GO".
- g. Selanjutnya mulailah mempresentasikan materi. setelah proses rekaman selesai pilih tombol done anda akan dihadapkan ke menu penyimpanan file.
- h. Untuk melihat hasil rekaman klik play, jika dirasa sudah cukup simpan file sesuai dengan pilihan: Publish to SOM : menyimpan file di web SOM, youtube atau menyimpan di video file menyimpan pada media penyimpanan.
- i. Pemateri meriew kegiatan praktek langsung penggunaan media 'Screen O-Matic' bagi guru-guru di SD Kartika IV- 6 Malang, kemudian diakhiri dengan Sesi tanya jawab

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pembelajaran berbasis video dengan aplikasi 'Screencast-O-Matic' ini dilaksanakan dengan manfaat agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran diantaranya: (1) guru dapat menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk; 2) siswa dapat melihat wajah guru sekaligus materi yang disampaikan, jadi para siswa serasa mengikuti pelajaran dengan kehadiran guru, ada materi pembelajarannya; 3) lebih menghemat kuota data internet karena guru merekam video pembelajaran; 4) siswa dapat mengulang kembali pelajaran setiap saat karena 'Screen O-Matic' adalah bentuk aplikasi rekaman video; 5) siswa mudah mengakses dimana dan kapan saja.

Pendampingan atau praktek langsung aplikasi “Screen O-Matic” kepada guru-guru di SD Kartika IV- 6 Malang sudah dilaksanakan dan mendapat respon yang luar biasa dari para guru karena adanya inovasi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa Sekolah Dasar dimana para siswa dapat bertatap muka dengan guru melalui video dan siswa dapat melihat materi ajar yang disajikan dalam bentuk PPT, dll.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, W. (2022). *The effect of blended project-based learning for enhancing student's scientific literacy skills: An experimental study in University | Pegem Journal of Education and Instruction*. <https://pegegog.net/index.php/pegegog/article/view/1921>
- Bangun, W. A., & Naphiah, S. (2021). Project Based Learning dengan Desain Flipped Classroom Tipe Peer Instruction Flipped untuk Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Kritis Dan Literasi Sains. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(2). <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i2.8214>
- Demir, C. G., & Önal, N. (2021). The effect of technology-assisted and project-based learning approaches on students' attitudes towards mathematics and their academic achievement. *Education and Information Technologies*, 26(3), 3375–3397. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10398-8>
- Dewi, Wahyu Aji Fatma (2020). *Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan “Edukatif” Vol.2 (No.1) 2020. Faculty of Education University of Pahlawan Tuanku Tambusai Univ. Andalas Sumatera Barat, Indonesia. (<http://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/89> diakses tgl 1 Maret 2021)
- Patel, Chirag. 2013. *Use of Multimedia Technology In Teaching And Learning Comunication Skill ; An Analysis*. *International Journal of Advancement in Research and Technology*, Volume 2, Issue 7, July 2013, ISSN 2278-7763
- Yanti, Minanti Tirta (2020). *Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud sebagai Model Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. Universitas Jambi. (<http://repository.unja.ac.id/11723/> diakses tgl 2 Maret 2021.