

## Pelatihan Pengembangan Desain Video Pembelajaran Interaktif

Abd. Ghofur<sup>a</sup>, Durrotun Nafisah<sup>b</sup>, Ninies Eryadini<sup>a</sup>, Nur Fitria Wiji Astutik<sup>b</sup>, Hadi Suryantob<sup>\*</sup>

<sup>a</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas PGRI Adi Buana Kampus Lamongan, Jln. Sunan Giri No.35 Lamongan, 62214 Jawa Timur, Indonesia

<sup>b</sup>Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Adi Buana Kampus Lamongan, Jln. Sunan Giri No.35 Lamongan 62214 Jawa Timur, Indonesia

---

### Abstract

Permasalahan mitra adalah bagaimana mengembangkan desain media pembelajaran berbasis multimedia, terutama video pembelajaran interaktif. Tujuan diadakannya pendidikan dan pelatihan ini adalah 1) Meningkatkan pemahaman guru dalam membuat dan mengembangkan desain video pembelajaran yang menarik dan 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam merancang, membuat dan mengembangkan desain video pembelajaran yang interaktif dan menarik. Mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru SMA Negeri Kembangbahu. Metode yang digunakan adalah Pelatihan, yaitu kegiatan yang disertai dengan demonstrasi atau percontohan untuk menghasilkan keterampilan tertentu. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan antusias yang baik oleh mitra karena tidak banyak memerlukan keterampilan yang tinggi akan teknologi dan tidak memerlukan jaringan internet yang kuat. Pentingnya pengabdian ini dilakukan karena terdapat hasil karya guru berupa video pembelajaran atau presentasi guru yang dibuat dengan aplikasi Screencast O Matic.

*Keywords:* Video Pembelajaran; Screencast O Matic; Pembelajaran Online

---

### 1. Pendahuluan

Berisi Indonesia menjadi salah satu negara yang meningkatkan kewaspadaan terhadap penyebaran covid-19 melalui pembatasan mobilitas orang lain dari satu tempat ke tempat lain, mengurangi kerumunan dan menjaga jarak. Menindaklanjuti kebijakan pemerintah melalui Surat Edaran (SE) Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid 19 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengkoordinasikan pembelajaran secara online atau daring. Ketentuan proses belajar dari rumah diantaranya pembelajaran dilakukan secara daring tanpa terbebani menuntaskan capaian kurikulum untuk kelulusan, aktivitas pembelajaran disesuaikan dengan kondisi siswa termasuk mempertimbangkan kesenjangan fasilitas/ akses belajar dirumah. Pemanfaatan teknologi informasi memiliki peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran online agar dapat berjalan dengan baik (Pakpahan & Fitriani, 2020). Guru di harapkan mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efisien dan efektif sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran mendorong kreativitas siswa selama proses pembelajaran (Cholik, 2017). Tersedianya perangkat lunak dapat dimanfaatkan oleh guru dimasa pandemic untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat belajar peserta didik (Riskiawan et al., 2016).

Guru memiliki peran penting dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kurang optimalnya guru dalam mempersiapkan desain pembelajaran menyebabkan tujuan pembelajaran sulit tercapai. Pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar ditengah pandemic masih belum optimal. Dalam pembelajaran informasi dan teknologi komunikasi (ICT) menjadi alat yang sangat diperlukan oleh guru, khususnya sumber daya internet dan multimedia computer (Sumintono et al., 2012). Metode penyampaian materi yang dilakukan guru masih sangat monoton sehingga membuat para siswa malas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

---

Corresponding author:

E-mail address: [hsuryanto3@gmail.com](mailto:hsuryanto3@gmail.com)



Dimasa pandemic seperti ini, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Terjadi perubahan pola pembelajaran tatap muka dikelas menjadi pembelajaran virtual (online) (Nurvitarsi & Poerwandar Asmaningrum, 2018). Pandemi covid-19 menyebabkan perubahan pada system Pendidikan, perubahan ini menyebabkan peserta didik sulit dalam menerima atau memahami materi karena pembelajaran yang tidak bisa lepas dari pemanfaatan teknologi informasi (Hanifah Salsabila et al., 2020). Teknologi memiliki peran sebagai media interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, teknologi juga memiliki peran dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran ditengah pandemic covid-19 tetap dapat berjalan dengan baik.

Dalam pembelajaran daring tentunya banyak ditemukan hambatan yang menjadi tantangan tersendiri terutama bagi guru. penyelenggaraan pelatihan pengembangan desain video pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu solusi dalam menghadapi beberapa tantangan pembelajaran secara online ditengah pandemic covid-19. Siswa akan merasa nyaman menonton video yang dibuat oleh gurunya tersendiri dibandingkan harus melihat video yang berasal dari sumber lain (Apriani Ramadisu; Oktaviani, Wiwin A, 2020). Namun, mayoritas guru di Indonesia terutama guru di daerah-daerah merasakan kesulitan dan kerumitan dalam pembuatan video pembelajaran sendiri karena memerlukan saran prasarana dan waktu yang lama.

Awal mula pelaksanaan kegiatan ini berawal dari banyaknya keluhan yang dialami oleh guru SMA Negeri Kembangbahu tentang pelaksanaan pembelajaran yang efektif di tengah pandemic covid 19. Karena tidak semua siswa memiliki internet jika harus melakukan pembelajaran secara online secara terus menerus. Guru juga memiliki kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya. Keluhan ini ditindaklanjuti oleh tim dengan melakukan observasi dan wawancara kepada sebagian guru agar mengetahui kondisi lapangan sebenarnya. Hasil wawancara dan observasi menjadi bahan diskusi dengan kepala sekolah untuk menentukan metode apa yang dapat digunakan, bentuk dan waktu pelaksanaan kegiatan. Hasil diskusi dengan kepala sekolah dan tim menjadi dasar dalam pemilihan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Kemajuan teknologi memungkinkan para guru untuk membuat video pembelajaran yang interaktif. Salah satunya pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak Screencast O.Matic. Screencast O.Matic v2.0 adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk merekam segala aktivitas yang ada dilayar computer, suara dari microfon computer, dan tangkapan kamera komputer dan menyimpannya dalam format video. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan sederhana, karena tidak membutuhkan keterampilan dan kemampuan teknologi computer yang tinggi namun cukup efektif untuk membuat video pembelajaran interaktif (Sri Panca Setyawati, Vivi Ratnawati, 2021). Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah Meningkatkan keterampilan guru dalam merancang, membuat dan mengembangkan desain video pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui media Screencast-O-Matic.

## 2. Metode

Pengabdian pada masyarakat tentang pengembangan desain video pembelajaran interaktif dengan menggunakan media *Screencast-O-Matic* bagi guru SMA N Kembangbahu dilakukan dengan menggunakan metode Pelatihan, yaitu kegiatan yang disertai dengan demonstrasi atau percontohan untuk menghasilkan keterampilan tertentu. Khalayak sasaran yang dilibatkan untuk menjadi peserta dalam program kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berupa pelatihan pengembangan desain video pembelajaran ini adalah guru-guru SMA Negeri Kembangbahu Lamongan. Lokasi pengabdian masyarakat dilakukan di sekolah SMA Negeri Kembangbahu dan dilaksanakan pada tanggal 11-13 Maret 2021.

Adapun secara rinci metode yang diterapkan selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah dalam bentuk pelatihan yang terbagi atas: (1) Metode ceramah dan diskusi digunakan dalam mentransfer ilmu tentang pemahaman guru dalam hal perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan pengalaman belajar tentang pengembangan desain video pembelajaran; (2) Praktek membuat video pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam membuat skenario dan materi pembelajaran dan presentasi bahan ajar secara lebih menarik untuk memotivasi peserta didik; (3) Evaluasi ini dilaksanakan dengan menggunakan tes. Evaluasi bagian ini meliputi pre test dan post test. Evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan pemahaman penggunaan media Screencast-O-Matic bagi guru SMA Negeri Kembangbahu. Kegiatan tatap muka ini dilakukan dengan memperhatikan protocol kesehatan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pengembangan desain video pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Screencast-O-Matic* pada guru SMA Negeri Kembangbahu Lamongan guna meningkatkan pembelajaran secara daring di masa pandemic covid 19. Seorang guru menggunakan screencasts untuk merekam ceramah pembelajaran, demonstrasi praktek, orientasi untuk kelas online, bercerita secara digital, dan memberikan umpan balik pada tugas-tugas siswa, dan lain sebagainya. Ketika guru melakukan rekaman video pembelajaran guru memiliki kebebasan dalam merefleksikan hal-hal apa saja yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran (Pakpahan & Fitriani, 2020).

Sesi pertama pemaparan mengenai materi *Screencast-O-Matic* oleh Durrotun Nafisah, S.Pd, M.Pd mulai dari pengenalan aplikasi *Screencast-O-Matic* kegunaan dan kebermanfaatannya dalam proses pembelajaran. Materi dibagi menjadi tiga sub materi yaitu 1) Mengakses *ScreencastOMatic* Langsung dari Web Site; 2) Instalasi *Screencast O Matic* ke computer/ laptop; 3) Penggunaan *Screencast O Matic*. Selanjutnya praktik langsung membuat video pembelajaran yang dilakukan oleh semua guru dengan pantauan Dra. Ninies Eryadini, M.Pd dan Nur Fithria Wiji Astutik, S.Pd, M.Pd. kegiatan praktek digunakan untuk memberikan pengalaman secara langsung kepada para guru untuk membuat video pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Screencast O Matic*.

Kegiatan dapat menarik minat semua guru karena temanya sangat bermanfaat untuk pembelajaran pandemic, cukup kekinian, ilmiah dan dapat dilakukan dengan mudah tanpa harus memiliki keterampilan yang tinggi dibidang teknologi. Penjelasan juga disampaikan dengan komunikatif dan sangat jelas. Apabila peserta mengalami kebingungan mereka dapat berkomunikasi langsung dengan para pemateri. Pelaksanaan terakhir adalah evaluasi melalui post test yang sebelumnya sudah dilakukan pre test. Pelaksanaan evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui apakah dalam memanfaatkan produk media berbasis teknologi informasi ini sudah faham atau masih terdapat kendala sehingga diketahui bahwa pelaksanaan pelatihan pengembangan desain video pembelajaran interaktif berjalan sesuai dengan tujuan pengabdian masyarakat.

Langkah-langkah dalam pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Screencast-O-Matic* sebagai berikut:

#### 3.1. Instalasi *Screencast O Matic*

Para guru memilih software installer *Screencast O Matic* yang sudah dibagikan sebelumnya pada

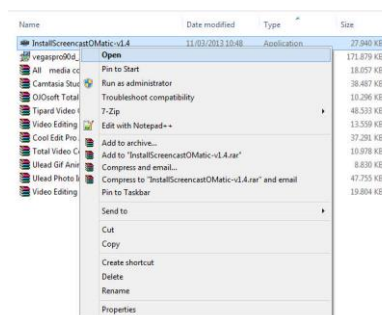


Fig. 1 Installer *Screencast O Matic*

folder penyimpanan, kemudian klik dua) kali atau klik kanan kemudian pilih open.

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

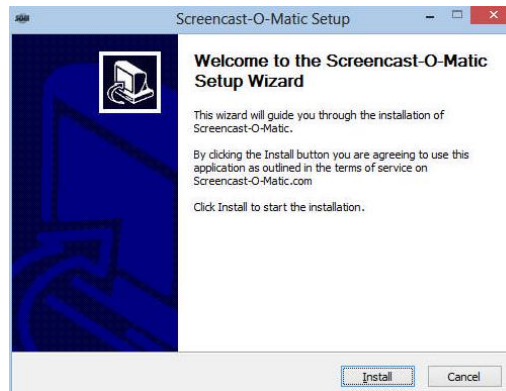


Fig. 2 Pop-up instalasi(setup wizard)

Bila sudah,centang checkbox jika ingin memulai program dan tekan tombol finish/jangan klik checkbox jia tidak ingin menjalankan software

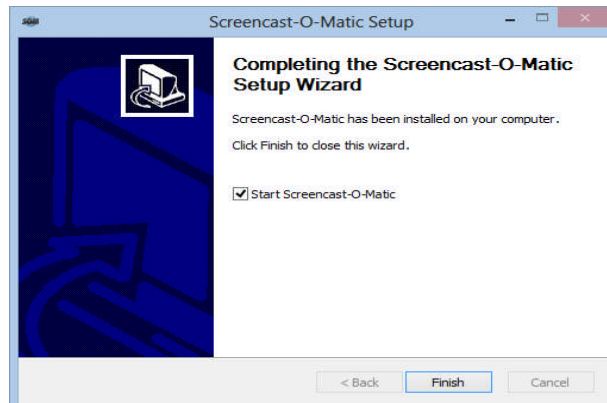


Fig. 3 Checkbox

### 3.2. Pembuatan modul ajar dengan perekaman file presentasi

Adapun Langkah langkahnya sebagai berikut:

- a. Buka file presentasi ppt yang akan dijadikan modul ajar

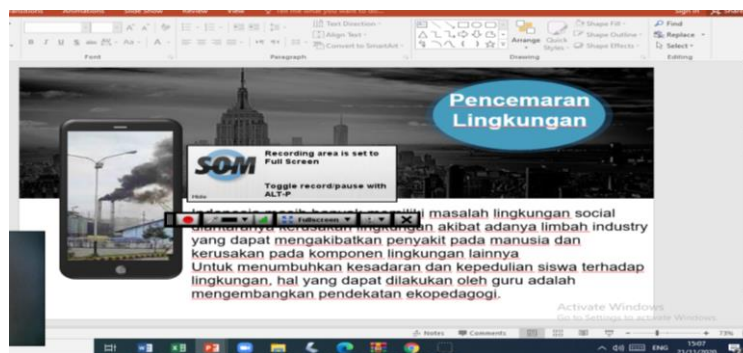


Fig. 4 File presentasi ppt

b. Klik tombol record

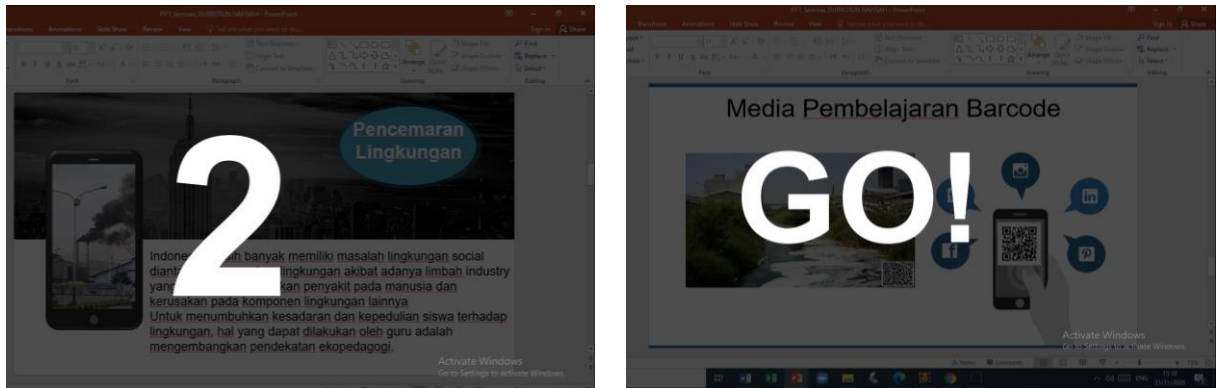


Fig. 5 Tombol record

- c. Dan mulailah menjelaskan presentasi anda, anda telah direkam. Yang direkam adalah apa apa yang ada dilayar, suara anda, dan apa yang ditangkap oleh webcam (jika dipilih both).
- d. Untuk mengubah halaman layar ke layar berikutnya, pindahlah dengan tanda panah bawah di Powerpoint seperti biasa.
- e. Ketika file yang terekam tidak sesuai dengan keinginan, kita bisa membuangnya dan kembali ke awal dengan menggunakan tombol berikut



Fig. 6 Kembali merekam

f. Jika perekaman telah selesai maka pilih tombol Done, yang tampak seperti gambar berikut :

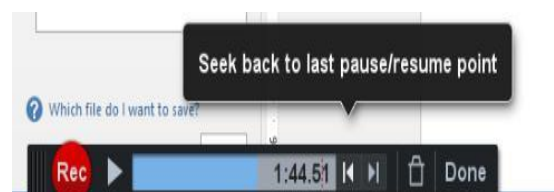


Fig. 7 Tombol done

Sehingga tertampil seperti tampak pada gambar berikut :

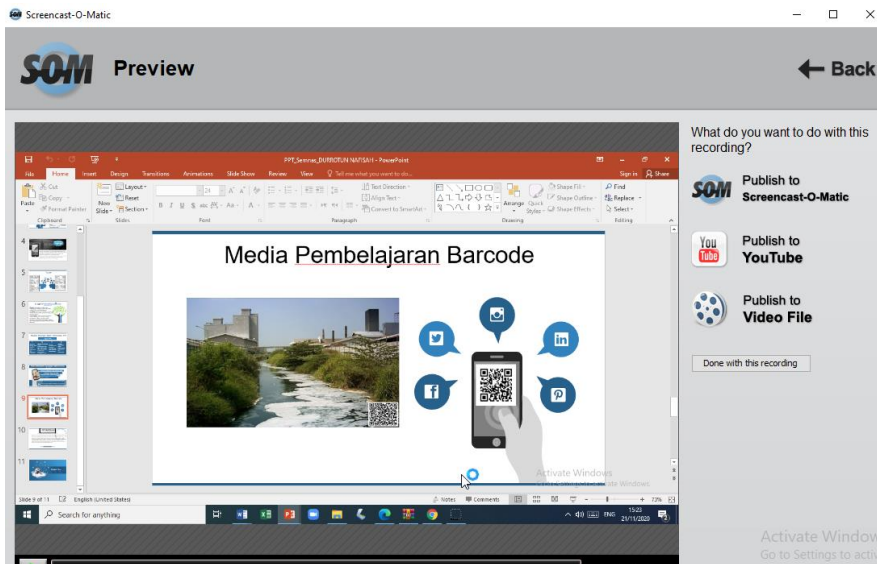


Fig. 8 Selesai

Perekaman bisa disimpan dengan 3 pilihan, yaitu publish to screencast O-Matic, Youtube, video file. File video bisa disimpan dalam 3 jenis ekstensi file yaitu mp4, avi, dan flv.

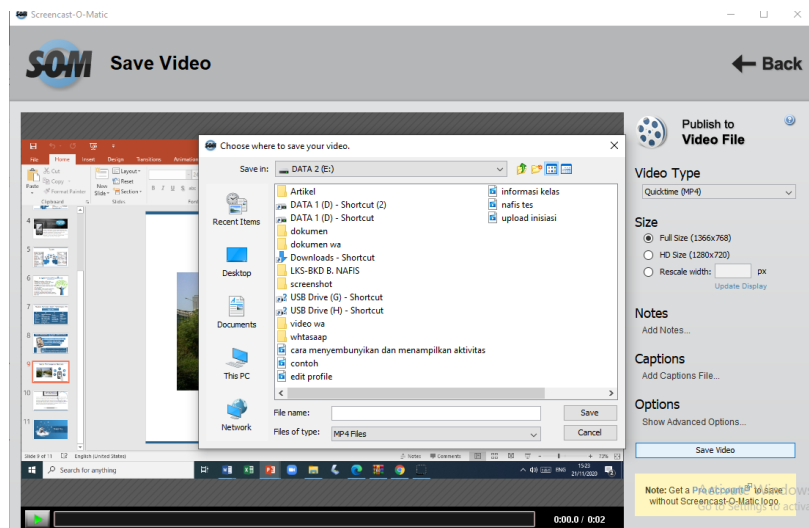


Fig. 9 Menyimpan file

Setelah selesai menyimpan, bisa langsung disahare ke siswa bisa melalui email, whatsapp dan lain sebagainya. Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sangat bermanfaat bagi guru yang sedang melaksanakan pembelajaran daring ditengah pandemic covid-19. Pengabdian masyarakat ini dapat menjadi solusi dalam setiap problematika pembelajaran secara daring. pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 memiliki beragam. Salah satu problematika yang dialami guru berupa lemahnya penguasaan IT dan terbatasnya akses pengawasan peserta didik. Sedangkan problematika dari peserta didik berupa kekurangaktifan mengikuti pembelajaran, keterbatasan fasilitas pendukung dan akses jaringan internet (Asmuni, 2020). Pengabdian masyarakat

dengan menggunakan Aplikasi screencast O-Matic ini mampu meningkatkan penguasaan IT guru serta tidak perlu memerlukan jaringan internet yang kuat sehingga sesuai dengan kondisi geografi di Kembangbahu.

Hasil penelitian (Sudrajat, 2020) bahwa Kompetensi guru dalam keterampilan pengelolaan kelas dan kompetensi komunikasi dan sosial, belum optimal. Sehingga diperlukan pelatihan untuk mengembangkan kompetensi-kompetensi tersebut agar proses pembelajaran di tengah pandemic tetap berjalan dengan lancar. Oleh sebab itu, pelatihan ini memiliki peran penting bagi guru SMA Negeri Kembangbahu agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui video pembelajaran yang menarik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Sudarsono, 2021) terjadi peningkatan hasil belajar siswa pembelajaran materi pokok keseimbangan kimia melalui media pembelajaran *Screencast-O-Matic*.

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan antusias yang baik oleh mitra. Mitra disini adalah guru-guru SMA Negeri Kembangbahu Lamongan. Secara umum mereka puas dengan pelatihan pengembangan video pembelajaran interaktif karena sangat bermanfaat bagi mereka yang melakukan pembelajaran secara daring. Aplikasi *Screencast-O-Matic* sangat mudah diaplikasikan dan tidak memerlukan jaringan internet yang kuat sehingga mudah diterima oleh semua guru yang mengikuti pelatihan. Penggunaan aplikasi *Screencast-O-Matic* menjadi solusi dari beberapa permasalahan yang ada pada proses pembelajaran daring dimasa pandemic covid-19. Para guru dapat menggunakan aplikasi *Screencast-O-Matic* untuk merekam ceramah pembelajaran, demonstrasi praktek, orientasi untuk kelas online, bercerita secara digital, dan memberikan umpan balik pada tugas-tugas siswa, dan lain sebagainya. Sehingga memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

#### References

- Apriani Ramadis; Oktaviani, Wiwin A, Y. M. (2020). Pembuatan Video Metode Tangkap Layar Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, Vol 4, No 6 (2020): DESEMBER, 1049–1057. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/2710/pdf>
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(6), 21-30.
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Nurvitasari, E., & Poerwandar Asmaningrum, H. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Oleh Guru Dalam Pembelajaran Kimia Sma Di Distrik Merauke. *Jurnal Magistra*, 5(1), 48–061. <http://ejournal.unmus.ac.id/index.php/magistra>
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(2), 30-36., 4(2), 30–36.
- Riskiawan, H. Y., Sarwo Setyohadi, D. P., & Arifianto, A. S. (2016). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Dan Kreativitas Guru Sma. *J-Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 48–52. <https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v1i1.134>
- Sri Panca Setyawati, Vivi Ratnawati, A. A. (2021). Pengabdian Kepada Masyarakat Penggunaan Media Screencast-O-Matic bagi Guru Bimbingan Konseling guna Peningkatan Layanan BK pada Siswa SMK. *Journal of Community Engagement*, 2, 9–18.
- 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>

Sudrajat, J. (2020). Kompetensi Guru Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis*, 13(2), 100. <https://doi.org/10.26623/jreb.v13i2.2434>

Sumintono, B., Wibowo, S., Mislan, N., & Tiawa, D. (2012). Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pengajaran: Survei Pada Guru-Guru Sains SMP Di Indonesia. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 17(1), 122–131.