

# PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN SCREENCAST O-MATIC

Enny Listiawati<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Bangkalan

\*Penulis Korespondensi : [ennylistiawati@stkippgri-bkl.ac.id](mailto:ennylistiawati@stkippgri-bkl.ac.id)

## Abstrak

*Kualitas siswa sangat didukung oleh kompetensi guru dalam mengajar baik itu pemahaman materi ajar, metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, dan penerapan iptek dalam pembelajaran. Hasil analisis situasi menunjukkan bahwa guru-guru yang mengajar di Sekolah Dasar di Kecamatan Tanah Merah dalam mengajar belum menggunakan media pembelajaran interaktif. Sehubungan dengan hal tersebut, program ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru pengajar di Sekolah Dasar yang tergabung dalam KKG Guslah 5 Kecamatan tanah Merah di Kabupaten Bangkalan tentang penggunaan dan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan software Screecast O-Matic dalam kegiatan pembelajaran. Target capaian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa (1) peningkatan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Software Screecast O-Matic (2) peningkatan pemahaman guru dalam penggunaan media pembelajaran menggunakan Software Screecast O-Matic.*

*Desain pelaksanaan PKM ini dibagi menjadi tahapan analisis situasi dan observasi pendahuluan, pelatihan media pembelajaran dengan menggunakan menggunakan Software Screecast O-Matic, pembimbingan dan pendampingan, penentuan ketercapaian indikator kegiatan, dan permasalahan yang timbul. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah adanya peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media interaktif dengan menggunakan software Screecast O-Matic yang ditandai dengan guru-guru peserta workshop berhasil membuat media pembelajaran.*

**Kata Kunci :** Media Interaktif, Screecast O-Matic

## Abstract

*The quality of students is strongly supported by teacher competence in teaching both the understanding of teaching material, learning methods, the use of instructional media, and the application of science and technology in learning. The results of the situation analysis show that the teachers who teach at the Elementary School in Tanah Merah District in teaching have not used interactive learning media. In connection with this, the program aims to provide training to teaching teachers in Elementary Schools who are members of the Guslah KKG 5 Tanah Merah Subdistrict in Bangkalan District about the use and manufacture of instructional media using Screecast O-Matic software in learning activities. The achievement target of community service activities is in the form of (1) improving teacher skills in making instructional media using Screecast O-Matic Software (2) increasing teacher understanding in the use of instructional media using Screecast O-Matic Software.*

*The design of the PKM implementation is divided into stages of situation analysis and preliminary observation, training in learning media using Screecast O-Matic Software, mentoring and mentoring, determining achievement of activity indicators, and problems that arise. The results obtained from the community service activities were an increase in teacher competency in making interactive media using Screecast O-Matic software which was marked by the workshop participants' teachers who succeeded in creating learning media.*

**Keywords:** Interactive Media, Screecast O-Matic

## 1. PENDAHULUAN

Bangkalan merupakan salah satu Kabupaten di pulau Madura yang terhubung langsung dengan jembatan suramadu yang menghubungkan pulau Madura dan pulau Jawa. Pada setiap kecamatan terdapat Sekolah Dasar dimana guru-guru di Sekolah dasar mempunyai wadah organisasi guru yang dinamakan Kelompok Kerja Guru yang terbagi menjadi beberapa Guslah.

Yang dipilih dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Kelompok Kerja Guru (KKG) Guslah 5 di Kecamatan Tanah Merah Kabupaten Bangkalan yang mempunyai permasalahan mengenai kompetensi guru dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ketua KKG Guslah 5 di kecamatan Tanah Merah diperoleh data bahwa ketika pembelajaran guru belum pernah menggunakan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Demikian pula ketika kegiatan pembelajaran guru juga tidak pernah menggunakan pembelajaran berbasis IT seperti laptop maupun software. Ketika di tanyakan mengenai peningkatan kompetensi guru, maka diperoleh informasi bahwa belum pernah diadakan pelatihan guru dan belum pernah ada guru yang dikirim untuk mengikuti pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.

Padahal penguasaan teknologi informasi saat ini sangat diperlukan karena mempengaruhi semua aspek kehidupan termasuk dibidang pendidikan ( (Qamar, Riyadi, & Ardian, 2018). Salah satu teknologi yang dapat diterapkan dalam pendidikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat dibuat adalah dengan menggunakan *Software Screencast O-matic*. Menurut Tim LPPI Unipa Surabaya (2018) SOM secara garis besar merupakan software yang pada umumnya digunakan untuk pembuatan video pemaparan atau penjelasan materi pembelajaran.

### a. Permasalahan Mitra

Berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan yaitu KKG Guslah 5 Kecamatan Tanah Merah mempunyai permasalahan, yaitu:

1. Belum pernah menggunakan media pembelajaran maupun software dalam kegiatan belajar mengajar
2. Belum pernah diadakan pelatihan bagi guru dalam peningkatan kompetensi guru utamanya dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran dan pembelajaran berbasis software di sekolah
3. Sekolah belum pernah mengirimkan guru untuk mengikuti pelatihan untuk peningkatan kompetensi guru dalam hal

penggunaan media berbasis software dalam pembelajaran

#### **b. Solusi Yang Ditawarkan**

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka program pengabdian kepada masyarakat ini menawarkan solusi dengan mengadakan pelatihan dan pembinaan bagi guru-guru yang tergabung dalam KKG Guslah 5 di Kecamatan Bangkalan tentang pembuatan dan penggunaan media pembelajaran interkatif dengan menggunakan software *Screencast O-Matic*. Sehingga dengan diadakan kegiatan ini maka diharapkan kompetensi guru akan meningkat sehingga dapat mencetak siswa yang berprestasi

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Pelatihan peningkatan kompetensi guru dengan media pembelajaran inovatif dan pembelajaran berbasis software matematika dalam hal ini yang digunakan adalah aplikasi *Screencast O-Matic* dilaksanakan di SDN Mrecah 1 Kecamatan Tanahmerah Kabupaten Bangkalan dan diikuti oleh para guru Sekolah Dasar yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Guslah 5.

Langkah-langkah solusi atas permasalahan mitra adalah sebagai berikut :

#### **a. Tahap Persiapan**

- 1) Menemui Ketua KKG Guslah 5 Kecamatan Tanahmerah sehubungan dengan diadakan acara pelatihan ini.
- 2) Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan pelatihan yaitu di SDN Mrecah 1 Kecamatan Tanah Merah
- 3) Menyiapkan materi pelatihan.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

- 1) Memberikan pelatihan tentang penggunaan media pembelajaran menggunakan software *Screencast O-Matic* kepada peserta guru-guru pada KKG Gulah 5 Kecamatan Tanah Merah.
- 2) Melakukan pendampingan kepada peserta pelatihan.
- 3) Meminta peserta untuk membuat media pembelajaran menggunakan software *Screencast O-Matic* dalam pembelajaran.

#### **c. Tahap Penyelesaian**

Pada tahap ini, fokus pada proses penyusunan laporan dan penulisan artikel publikasi. Untuk publikasi artikel diterbitkan pada Jurnal Nasional Pengabdian.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dilaksanakan, dengan tahapan pertama adalah memberikan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *Screencast O-Matic* kepada

guru-guru KKG Guslah 5 Kecamatan Tanah Merah yang dilaksanakan di SDN Mrecah 1 Tanah Merah.



Gambar 1. Pelaksanaan Workshop

Setelah disajikan materi, maka dilanjutkan dengan diskusi dan praktek yang dilakukan oleh para peserta workshop untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan Screencast O-Matic.



Gambar 2. Hasil Latihan Media Pembelajaran

Pada bagian akhir workshop, peserta diharapkan dapat membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Screencast O-Matic* sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas masing-masing.

Bentuk tagihan karya peserta berupa pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *Screencast O-Matic* dalam bentuk *softfile*. Dengan berdasarkan pada hasil karya peserta, maka dapat disimpulkan bahwa peserta sudah mampu dalam

menggunakan *software Screencast O-Matic* untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil monitoring dan wawancara dengan para peserta, diperoleh informasi bahwa guru-guru peserta menginginkan adanya pembinaan dan bimbingan lanjutan dalam pembuatan media pembelajaran ini.

#### 4. KESIMPULAN

Dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kompetensi guru KKG Guslah 5 Kecamatan Tanah Merah dalam pembuatan media pembelajaran interatif dengan menggunakan *software Screencast O-Matic*

#### DAFTAR PUSTAKA

- Qamar, K., Riyadi, S., & Ardian, Y. (2018). PKM Guru Matematika MTs Swasta Kecamatan Jabung Kabupaten Malang Jawa Timur. *JAST: Jurnal Aplikasi Sains dan Teknologi*, 2(2), 43-49.
- Surabaya, T. L. (2018). *E-Learning*. Surabaya: LPPI Unipa Surabaya.