
Penggunaan Aplikasi *Screen Recording* Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis IT

Ria Asep Sumarni^{1*}, Fita Widiyatun², Siti Ayu Kumala³, Lin Suciani⁴, Febri Rismaningsih⁵
^{1,2,3,4} Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI
⁵ Universitas Islam Syekh Yusuf

* E-mail: riaasepsumarni@mail.com

Abstrak

Sejarah Artikel

Diterima :03 November 2023

Disetujui :11 Desember 2023

Dipublikasikan : 15 Desember 2023

Kata kunci: Rekam , *screen recording*, media pembelajaran

Kegiatan PKM Penggunaan Aplikasi *Screen Recording* Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis IT bagi Guru-guru fisika MGMP Kabupaten Karawang pelatihan ini dapat dilaksanakan dengan baik meskipun secara daring. Bahkan guru-gurunya sangat antusias dalam mempraktekan langsung materi yang telah didapatkan. Hal ini dikarenakan ilmu yang mereka sudah didapatkan tidak sia-sia dan langsung dipraktekan di sekolah, Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengembangkan skill para guru dan memberikan kesempatan berkegiatan bagi guru. Dengan mengembangkan skill para guru di sekolah tidak hanya bisa mengajar seperti biasa tapi juga bisa membuat siswa lebih tertarik dan tidak membosankan dengan berbagai variasi media pembelajaran dan permainan edukatif. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah *workshop*. Dari hasil evaluasi akhir, dapat diambil simpulan bahwa peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan mendapatkan pembekalan berupa ilmu komputer yang sangat bermanfaat bagi mereka serta agar lebih banyak lagi kegiatan serupa dengan materi lain untuk meningkatkan skill para guru.

Abstract

Keywords: *record, screen recording, learning media*

The PKM activity Using Screen Recording Applications in Making IT-Based Learning Media for MGMP physics teachers in Karawang Regency this training can be carried out well even though it is online. Even the teachers were very enthusiastic and wanted to try what the speaker had said. This is because the knowledge they have acquired is not in vain and is immediately put into practice at school, although it is still in the process if it is done every time it will get used to it. The aim of this activity is to develop the skills of teachers and provide opportunities for creativity for teachers. With skills, teachers at schools can not only teach as usual but can also make students more interested and less boring by developing various variations of learning media and educational games. The method used in this activity is a workshop. From the results of the final evaluation, it can be concluded that the participants were able to take part in the activities well and received training in the form of computer science which was very useful for them and that there could be more similar activities with other materials to improve the skills of the teachers.

PENDAHULUAN

Sejak bulan Maret 2020, Indonesia mengalami pandemi yang diakibatkan karena Corona Viruse 2019 atau Covid19. Semenjak itu, proses belajar mengajar baik mulai taman kanak-kanak sampai dengan perkuliahan dialihkan secara daring atau online (Noviati, 2020; Sari, 2019;

Windarsih, 2021). Hal tersebut tentunya berdampak sangat signifikan baik untuk pengajar maupun peserta didiknya. Pengajar dan peserta didik dipaksa untuk melek akan teknologi. Yang awal mulanya, proses belajar mengajar dilakukan di dalam kelas secara *offline*, sekarang harus menguasai beberapa *software* atau aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi.

Hal tersebut di atas, tentunya menjadi PR yang sangat besar untuk pengajar agar informasi yang disampaikan ke siswa dapat diterima secara baik. Berbagai aplikasi atau *software* yang menarik bermunculan dimasa pandemik covid ini, sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan oleh guru untuk membuat bahan ajar. Media untuk merekam layar, media untuk mengedit video, media untuk membuat praktikum *online*, media untuk membuat buku digital, media untuk tugas *online*, dan lain-lainnya (Djafar, 2021; Mendrofa, 2020; Nahdi. 2020; Septianingrum, 2021).

Menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar-mengajar fisika secara dari juga dialami oleh guru-guru yang tergabung di dalam MGMP Fisika Kabupaten Kota Karawang. Berbagai aplikasi digunakan untuk membuat bahan ajar yang akan diberikan ke siswa menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Apalagi, pelajaran fisika merupakan materi yang membutuhkan pemahaman baik teori maupun praktek.

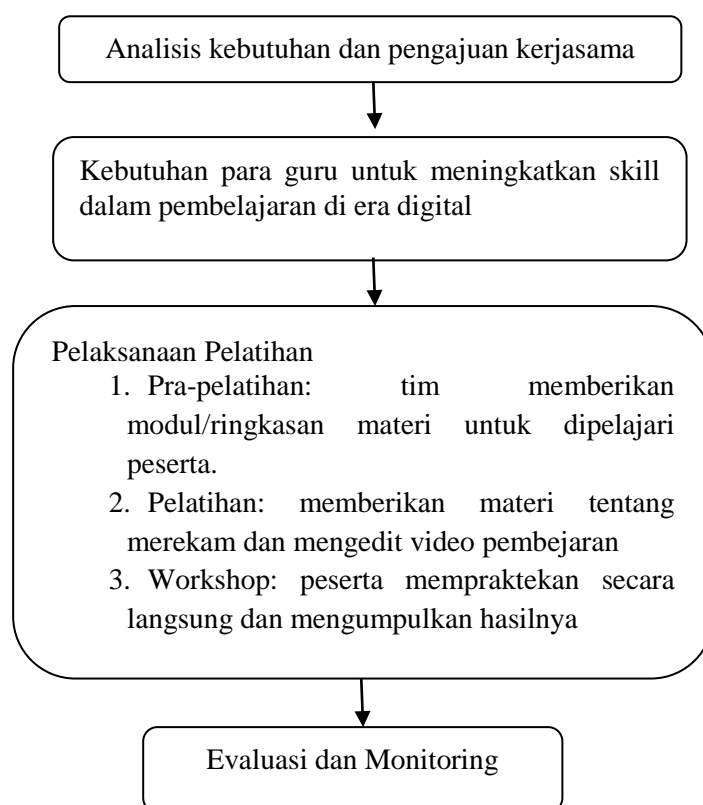
Salah satu media yang sering digunakan untuk menjelaskan materi adalah dalam bentuk video. Pada umumnya, guru mempersiapkan materi kemudian menjelaskan dengan cara merekam layar pada laptop/PC dan ditampilkan juga wajah guru tersebut. Setelah selesai merekam, kemudian video tersebut diupload pada media youtube agar dapat disimak dan dilihat oleh semua peserta didik. Kemudian, apabila ingin mengulang dalam menonton video tersebut, peserta didik dapat melakukannya kapan saja dan dimana saja. Banyak *software* atau aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu pengajar dalam merekam layar laptop/PC. Mulai dari media yang *free* sampai dengan yang berbayar.

Tujuan dari diadakannya kegiatan ini adalah untuk membantu guru-guru yang tergabung di dalam MGMP Fisika Kabupaten Karawang untuk lebih mengetahui tentang beberapa aplikasi perekam layar. Aplikasi-aplikasi tersebut diantaranya adalah *Wondershare Filmora*, *PowerPoint*, *ActivePresenter*, maupun rekam layar yang merupakan bawaan laptop/PC.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 10 Januari secara daring dari pukul 08.00-12.00 WIB. Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang dirumuskan tersebut adalah metode *workshop* yaitu pelatihan dan pendampingan serta diskusi secara *daring* dengan aplikasi *Zoom*. Pelatihan dilakukan dengan cara memperkenalkan dan beberapa aplikasi dan *software* yang dapat digunakan untuk melakukan perekaman layar, guna pembuatan video media pembelajaran. Materi

yang diberikan saat pelatihan meliputi contoh aplikasi dan *software* yang dapat digunakan untuk melakukan perekaman layar. Dengan menggunakan video tutorial dan aplikasi *zoom* yang dilakukan bersama guru-guru MGMP Fisika Kabupaten Karawang. Tim mempraktekkan terlebih dahulu, menjelaskan beberapa aplikasi perekam layar, kemudian mempraktekkan cara merekam layar untuk membuat media pembelajaran. Dengan adanya ketrampilan merekam dan mengedit video rekaman layar ini diharapkan para guru bisa lebih kreatif lagi mengembangkan media pembelajaran dengan materi-materi lain agar materi bisa tersampaikan dengan mudah dan menarik. Secara umum alur pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat diperlihatkan oleh gambar 1.



Gambar 1. Alur pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

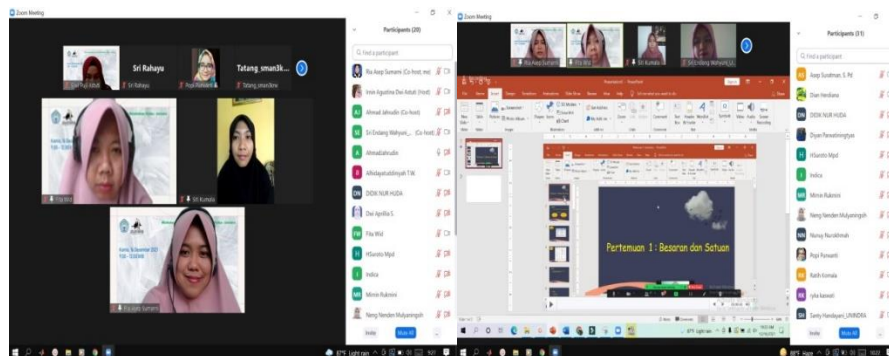
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Bagian Pengembangan dan Pengabdian Masyarakat untuk guru-guru MGMP Fisika Kabupaten Karawang telah selesai dilaksanakan dengan baik meskipun secara virtual. Hasil dari kegiatan ini sebagai berikut:

1. Peserta (guru-guru MGMP Fisika Kabupaten Karawang) memahami dan mengetahui tentang beberapa aplikasi dan *software* yang dapat digunakan untuk melakukan perekaman layar, guna pembuatan video media pembelajaran.

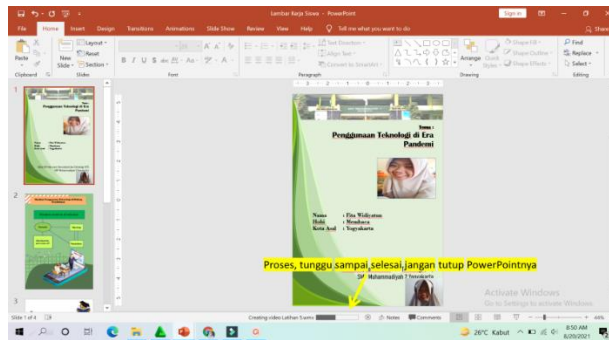
2. Peserta (guru-guru MGMP Fisika Kabupaten Karawang) saling bertukar cerita mengenai permasalahan yang pernah mereka hadapi dan mendiskusikannya untuk mencari solusi terbaik dari permasalahan tersebut.
3. Peserta dapat mengikuti pengenalan dan beberapa aplikasi dan *software* yang dapat digunakan untuk melakukan perekaman layar, guna pembuatan video media pembelajaran.
4. Peserta mampu mengikuti paparan penjelasan melalui video dan penjelasan secara langsung di aplikasi WAG dan *zoom*.
5. Peserta mampu menggunakan beberapa aplikasi dan *software* yang dapat digunakan untuk melakukan perekaman layar, guna pembuatan video media pembelajaran.

Selama hampir dua tahun guru-guru fisika di berbagai daerah melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau daring akibat pandemi Covid 19 yang mengharuskan siswa belajar dari rumah. Siswa dan guru merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang monoton setiap hari. Guru memberi materi dalam bentuk *word* atau pdf kemudian memberi tugas yang harus dikerjakan dan dikirim kembali kepada guru dalam jangka waktu tertentu. Untuk itu guru-guru khususnya guru-guru fisika dituntut untuk selalu berinovasi menciptakan pembelajaran jarak jauh yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, guru harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih tertarik. Para peserta sangat antusias dalam mendengarkan dan bertanya kepada pemateri tentang materi yang diberikan. Berikut adalah beberapa dokumentasi foto kegiatan:



Gambar 2. Screenshoot zoom webinar pengabdian kepada masyarakat.

Pada Gambar 2. terlihat anggota tim sedang memberikan materi tentang merekam video pembelajaran. Sesi pertama diisi oleh bu Fita Widiyatun dengan materi penggunaan aplikasi *screen recording*. Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini dalam bentuk *power point* yang terlampir dalam lampiran.



Gambar 2. Tampilan Materi Ppt

Pada dasarnya ada banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk merekam layar dan membuat video pembelajaran seperti penelitian terdahulu yang sudah menerapkan yaitu Bandicam dan *Screen O-Matic* (Nubatonis OE, 2021) atau juga *Presenter-view recorder* dan *mentimeter* (Sari R dkk, 2021). Namun tim kami menggunakan aplikasi *Screen recorder* dan *power point* karena lebih mudah digunakan tanpa menggunakan aplikasi tambahan lain yang harus didownload. Dari hasil praktek pembuatan video, guru-guru mengakui bahwa pembuatan video pembelajaran dengan teknik rekam layar (*screen recording*) sangatlah mudah dan sederhana, dan tentunya video pembelajaran tersebut akan sangat bermanfaat dalam pembelajaran jarak jauh (Margaretha dan Panjaitan, 2021).

PENUTUP

Kegiatan PKM yang berjudul "Permainan Edukatif yang Asyik di Masa Pandemi" bagi Guru-guru fisika MGMP Kabupaten Karawang pelatihan ini dapat dilaksanakan dengan baik meskipun secara daring. Bahkan guru-gurunya pun ingin menerapkan media pembelajaran serta permainan yang sudah disampaikan pemateri. Hal ini dikarenakan ilmu yang mereka sudah didapatkan tidak sia-sia dan langsung dipraktikin di sekolah, walau masih dalam proses jika dilakukan setiap saat maka akan semakin terbiasa. Dalam kegiatan ini pemateri berkolaborasi dengan dosen-dosen fisika Universitas Indraprasta PGRI. Peserta yang hadir ada 27 orang yang berasal dari sekolah-sekolah di Kabupaten Karawang. Selain itu, kegiatan ini memberikan kesempatan berkreaitivitas bagi guru-guru lainnya. Dengan mengembangkan skill para guru di sekolah tidak hanya bisa mengajar seperti biasa tapi juga bisa membuat siswa lebih tertarik dan tidak membosankan dengan berbagai variassi media pembelajaran dan permainan edukatif. Dari hasil evaluasi akhir, dapat diambil simpulan bahwa peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan mendapatkan pembekalan berupa ilmu komputer yang sangat bermanfaat bagi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryana, S. ., & Ramdhania, A. (2021). Pelatihan “E-Learning From Home” Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Pada Masa Pandemic Covid19. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 64-73. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i1.79>
- Djafar, S., Novian, D. (2021). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer. *Jambura Journal Of Informatics*. Vol. 3, No. 1.
- Margareta, E., & Panjaitan, Y. (2021). Media Pembelajaran Screen Recording dari Powerpoint dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Abdidas*, 2(5), 1140-1144.
- Mendrofa, I. J., Syah, N., & Putra, R.R. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teknologi Beton Jurusan Teknik Sipil. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 4, No. 1.
- Nahdi, D. S., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2020). Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 1, No. 2.
- Noviati, W. (2020). Kesulitan Pembelajaran Online Mahasiswa Pendidikan Biologi di Tengah Pandemi Covid19. *Jurnal Pendidikan MIPA*. Vol. 10, No. 1.
- Nubatonis, O. E. (2021). Pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi bandicam dan screencast o-matic. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(1).
- Sari, L. P., (2019). Efektivitas Pembelajaran Daring Ditengah Pandemi (Covid)- 19 di Sekolah Dasar. *Equivalent*. Vol. 1, No. 2.
- Sari, R., Khasanah, F. N., & Atika, P. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bentuk Presenter-View-Recorder dan Mentimeter. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 4(3), 265-276.
- Septianingrum, S. dkk. (2021). Technology of Holobox Augmented Reality Grebeg Pancasila rite for Mathematics learning in Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*. Ser. 1869 012119. Windarsih, C. A.,