

**LAPORAN**  
**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCREEN O MATICK* PADA MASA  
PEMBELAJARAN DARING DI SMA N 2 DAYUN, KAB. SIAK**

oleh:

Ketua	: Iska Noviardila, M.Pd
Anggota 1	: Susi Irma Yanti, M.Pd
Anggota Mahasisiwa	: Kospan Dore
Anggota Mahasisiwa	: Enna Anggela marsid

**UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**BANGKINANG**  
**2021**

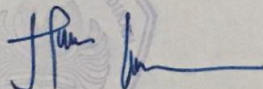
**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul : **PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN *SCREEN*  
*OMETICK* PADA MASA PEMBELAJARAN DARING DI SMA  
N 2 DAYUN, KAB. SIAK**

Peneliti/Pelaksana

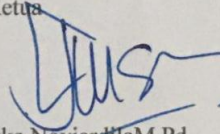
Nama Lengkap : Iska Noviardila, M.Pd.  
Perguruan Tinggi : Universitas pahlawan Tuanku Tambusai  
NIDN : 1021119101  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli  
Program Studi : Penjaskesrek  
Nomor HP : 085271613549  
Alamat Surel : noviardila92@gmail.com  
Institusi Mitra (jika ada)  
Nama Institusi Mitra : SMA N 2 DAYUN, Kab. Siak  
Alamat :  
Penanggung Jawab : Suharning, S.Pd  
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 1 Tahun  
Biaya Tahun Berjalan : 3.000.000

Mengetahui  
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Dr. Nurmalina, M.Pd  
NIP.TT 096.542.104

Bangkinang, 24 Juli 2021  
Ketua



Iska Noviardila, M.Pd  
NIP.TT 096.542.166

Mengetahui  
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat,



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT  
UNIVERSITAS PAHLAWAN

Ns. Hj. Apriza, M.Kep  
NIP TT. 096.654.024

## DAFTAR ISI

	Halaman
Cover.....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Daftar Isi .....	iii
Ringkasan.....	iv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Analisis Situasi .....	1
1.2 Permasalahan Mitra .....	2
BAB 2 SOLUSI DAN TARGET LUARAN .....	3
2.1 Solusi yang Ditawarkan.....	3
2.2 Luaran .....	3
BAB 3 METODE PENELITIAN .....	5
3.1 Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan .....	5
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....	7
BAB 5 PENUTUP .....	8
5.1 Simpulan .....	8
5.2 Saran .....	8
DAFTAR PUSTAKA .....	9
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	10

## RINGKASAN

Kemajuan teknologi Indonesia berkembang pesat setiap tahunnya. Kemajuan teknologi tidak dapat kita hindari dan sangat berpengaruh secara tidak langsung dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi dalam bidang Pendidikan yaitu dengan menggunakan gadget atau juga sering disebut dengan smartphone dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran screen ometik. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan yaitu untuk memberikan pengetahuan bagi pada guru dalam menerapkan dan menggunakan media pembelajaran screen ometik melalui pelatihan yang pada akhirnya nanti kegiatan ini akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun permasalahan yang melatarbelakangi pelatihan ini yaitu guru belum bisa memanfaatkan aplikasi screen o matik ini secara optimal. Metode dalam kegiatan pengabdian ini adalah penjelasan, diskusi dan praktek langsung dengan output akhir peserta sudah dapat membuat dan menggunakan fitur-fitur yang ada pada moddle dalam proses pembelajaran serta adanya media pembelajaran google moddle pada setiap mata pelajaran.

Kata Kunci: Media Screen O Matik, Pembelajaran pada masa pandemi

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1. Analisis Situasi

Kemajuan teknologi Indonesia berkembang sangat pesat setiap tahunnya. Kemajuan teknologi tidak bisa dihindari dan berpengaruh secara tidak langsung dalam segala bidang baik dalam bidang ekonomi, politik, dan juga dalam bidang pendidikan. Salah satunya dengan adanya pemanfaatan smartphone atau gadget. Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer dan bisa dimanfaatkan dalam menerapkan pembelajaran online seperti pada saat ini. Permana, 2009 pembelajaran online adalah bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan sumber daya internet, intranet, dan extranet. Berkaitan dengan pembelajaran online tentunya ada hal positif dan negative yang kita rasakan sebagai pengguna. Menurut Waryanto (2006) keuntungan pembelajaran online adalah dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu, dapat menggunakan berbagai sumber yang sudah tersedia di internet, bahan ajar relatif mudah untuk diperbaharui. Selain itu, dapat untuk lebih meningkatkan kemandirian siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Salah satu pembelajaran online yang dilakukan pada saat ini adalah menggunakan Screen ometik . Screen ometik ini dapat diakses melalui computer. Pada tahap awal di tahun 2014-2016 pengembangan Screen o matik tidak diperuntukan untuk semua orang hanya sekolah yang berkerjasama dengan google, namun di bulan Maret 2017 Screen o matik dapat diakses oleh seluruh orang dengan menggunakan google pribadi. Hal ini yang dapat dimanfaatkan oleh guru, siswa dan wali murid dalam pembelajaran, sehingga tidak diperlukan kerjasama dengan google. Pemanfaatan secara terbuka dapat memberikan keuntungan bagi pengguna Screen ometik . Penelitian yang dilakukan oleh Shampa Iftakhar (2016) dengan judul Screen ometik : *What Works and How?* berisi mengenai bahwa Screen ometik membantu guru dalam memaksimalkan pembelajaran dengan merekam penjelasan yang di lakukan guru sehingga tidak selalu memberikan tugas dan hanya menerima tugas saja yang di lakukan selama pembelajaran daring. Adapun fitur yang dimiliki oleh Screen o matik menurut Wikipedia (2017) : Screencast O Matic adalah sebuah aplikasi berbasis Java yang digunakan untuk membuat

screencasts pada sistem operasi Windows, Mac, dan Linux. Screencast O Matic memberikan layanan software gratis 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. Software dapat didownload di: <http://www.screencast-o-matic.com/> atau langsung merekam secara online di halaman tersebut, dengan mengklik record, menyesuaikan daerah yang akan direkam dan mengaktifkan audio untuk merekam, Jika computer 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. Video dapat disimpan dalam format MP4, AVI, FLV, atau dan kemudian upload ke ScreencastOMatic ,webspaces atau YouTube. Screen ometik mempunyai banyak manfaat untuk pembelajaran tetapi belum banyak guru di SMA N 2 Dayun, Kab. Siak yang memahami dan menggunakannya. Oleh karena itu perlu adanya kegiatan pengabdian **“PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN SCREEN O METICK PADA MASA PEMBELAJARAN DARING DI SMA N 2 DAYUN, KAB. SIAK”**. Tujuan pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan bagaimana cara membuat Screen o matik dan melatih peserta menggunakan Screen o matik untuk mengoptimalkan waktu proses pembelajaran.

## 1.2. Permasalahan Mitra

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan masalah yang berkaitan dengan kegiatan pengabdian ini yaitu guru belum memanfaatkan aplikasi pembelajaran secara online yaitu google classroom untuk optimalisasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, waktu proses pembelajaran yang dipergunakan dirasakurang optimal.

## BAB 2

### TARGET DAN LUARAN

#### 2.1. Target

Target dalam kegiatan ini adalah:

2.1.1 Peningkatan pemahaman guru terhadap pembelajaran daring melalui Screen o matik.

#### 2.2. Luaran

Luaran pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat di SMA N 2 Dayun, Kab. Siak Luaran yang diharapkan melalui kegiatan ini adalah sebagai berikut:

##### 2.2.1. Luaran Wajib

a. Menerbitkan publikasi pada media online perguruan tinggi.

##### 2.2.2. Luaran Tambahan

Memberikan sertifikat pelatihan Screen o matik untuk mengoptimalisasi pembelajaran daring di SMA N 2 Dayun, Ka. Siak yang ditandatangani oleh Wakil Dekan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Tabel 2.1. Rencana Target Capaian Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1	Publikasi ilmiah pada Jurnal PKM ber ISSN pada jurnal LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai	Tahap persiapan laporan dan pembuatan artikel
2	Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diverifikasi produk, atau sumber daya lainnya)	Penerapan
3	Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen)	Penerapan
4	Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan)	Sudah dilaksanakan
	Luaran Tambahan	
1	Perbaikan di jurnal internasional	Tidak ada

2	Jasa; rekayasa sosial, metode atau sistem, produk/barang	Tidak ada
3	Inovasi baru TTG	Tidak ada
4	Hak kekayaan intelektual (Paten, Paten sederhana, Hak Cipta, Merek dagang, Rahasia dagang, Desain Produk Industri, Perlindungan Varietas Tanaman, Perlindungan Desain Topografi Sirkuit Terpadu)	Tidak ada
5	Buku ber ISBN	Tidak ada



## BAB 3

### METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat terdiri dari persiapan, pelaksanaan pengabdian dan hasil kegiatan.

#### 1. Persiapan

Persiapan dalam kegiatan pengabdian masyarakat meliputi berkoordinasi dengan pimpinan fakultas tentang penggunaan screen o matic dalam proses pembelajaran, menyebarkan undangan melalui grup whatsapp guru di SMA N 2 Dayun, Kab. Siak menyiapkan materi, ruangan serta alat-alat yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan.

#### 2. Pelaksanaan

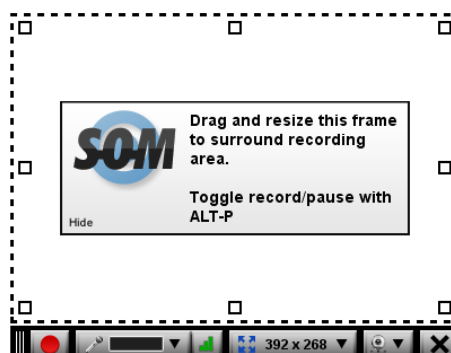
Penyampaian materi Screen o matic terdiri dari pembuatan Screen o matic .

##### A. Instalasi Screencast O Matic

Sebelum dapat menggunakan Screencast O Matic, Anda perlu melakukan instalasi software pada komputer ataupun laptop.



B. Menggunakan Screencast O Matic setelah penginstalan Screencast O Matic, maka software dapat langsung digunakan tanpa harus memerlukan registrasi. Pilih tombol Use free version (tanda kotak merah) untuk ke tampilan awal Screencast O Matic. Setelah itu kita akan masuk ke dalam halaman utama Screencast O Matic



- 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 Screencast O Matic sebelum mulai merekam video
- Tombol Done digunakan untuk menutup program Screencast O Matic setelah proses perekaman selesai.

Untuk memulai proses perekaman presentasi video lakukan langkah-langkah berikut:

1. Tekan atau klik tombol record kemudian tunggu sampai tulisan di layar bertuliskan Go.
2. Mulailah mempresentasikan hasil karya anda
3. Untuk menghentikan proses rekaman sementara tekan tombol (pause), sedangkan untuk mengulang pengambilan video jika dianggap belum sesuai pilih tombol (restart)
4. Setelah proses rekaman selesai pilih tombol done.
5. Untuk melihat hasil rekaman tekan tombol play seperti yang ditunjukkan pada kotak merah diatas. Jika sudah dirasa cukup simpan file sesuai dengan pilihan
  - 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.
  - Publish to Youtube : menyimpan file pada server web youtube, hasil rekaman dapat dilihat atau ditonton oleh pengguna Youtube.
  - Publish to video file : menyimpan pada media penyimpanan lokal, seperti hardisk dan flashdisk.

- Tentukan tipe file dari video yang akan disimpan (MP4, AVI, FLV dan GIF), disarankan memilih format MP4 untuk hasil yang lebih baik.
- Tentukan ukuran dari file video (size) yang akan disimpan. Ukuran file disesuaikan dengan kebutuhan.
- Berikan catatan seperlunya untuk hasil rekaman dengan memilih Notes dan Captions (optional)
- 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.
- Posisi web cam dapat dipindah ataupun dirubah ukurannya dengan menekan gambar segitiga berwarna merah pada kotak web cam. Bila editing sudah selesai maka dapat menekan tombol “Save Video” pada pojok kanan bawah dari jendela editing.
- Pilih nama dan tempat video yang akan disimpan, misal pada folder My Documents.
- Ketikkan nama file pada file name kemudian tekan tombol save.
- Proses akan berlangsung tergantung dari lama merekam dan kemampuan dari komputer.

Setelah pelaksanaan pelatihan selesai selanjutnya adalah proses tanya jawab pertanyaan lebih kepada masalah pengoperasian Screen o matik pada laptop. Pemateri menjawab pertanyaan dengan langsung mendatangi peserta dan membantu mengoperasikan pada laptop. Peserta sangat antusias selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Antusias peserta selama kegiatan berlangsung terlihat dari, Peserta berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan dan langsung bertanya jika mengalami kesulitan dalam pembuatan Screen o matik, Setiap peserta telah memiliki aplikasi pembelajaran online yaitu Screen o matik yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

### **3. Hasil Kegiatan**

Setelah dilakukan persiapan dan pelaksanaan kegiatan pengabdian, hasil yang didapatkan peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah :

3.1. Guru mempunyai aplikasi pembelajaran online yaitu Screen o matik secara gratis.

- 3.2. Guru mempunyai Screen o matik dengan beberapa mata kuliah sehingga memperlancar komunikasi antara guru dan siswa.
- 3.3. Guru dapat mengirimkan materi yang akan pelajari tugas kepada siswa sehingga waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran akan dapat optimal.

## **BAB 4**

### **KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI**

#### **4.1 Kinerja LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai**

LPPM Univeritas Pahlawan Tuanku Tambusai pada awalnya merupakan LPPM Stikes dan STKIP Pahawan Tuanku Tambusai. Pada tahun 2017 LPPM Stikes dan STKIP berubah menjadi LPM Universitas pahlawan Tuanku Tambusai. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai telah dilakukan sejak Tahun 2010. Pada Tahun 2013 arah pengabdian kepada masyarakat lebih diarahkan kepada pemberdayaan masyarakat yang ada di lingkungan STIKes dan STKIP dengan memanfaatkan, serta menggali potensi yang ada di setiap daerah sesuai dengan keahlian peneliti. Lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai sebagai lembaga tingkat universitas bertugas melaksanakan kegiatan edukatif dibidang pengabdian masyarakat. Sejak awal berdirinya, lembaga ini telah melaksanakan berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat baik yang dilakukan oleh dosen ataupun oleh mahasiswa. Pola program kegiatan masyarakat terdiri atas pelayanan masyarakat, pendidikan dan pelatihan untuk masyarakat, serta forum kajian atau lokakarya.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, telah menghasilkan beberapa karya baik dalam penelitian maupun pengabdian masyarakat. Selama ini kegiatan Pengabdian Masyarakat di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dilakukan dengan dana mandiri dosen serta dana dari Yayasan Pahlawan Tuanku Tambusai. Selama 1 tahun terakhir, LPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai telah berhasil melaksanakan berbagai kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberdayakan potensi dosen dan stakeholder. Berdasarkan data tahun 2014, terdapat 39 kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah berhasil dilaksanakan dengan pendanaan dari DIPA Yayasan dengan besaran dana Rp. 1.500.000,- sampai dengan Rp. 10.000.000,-. Hal ini menunjukkan kinerja yang cukup membanggakan.

## **4.2. Kelayakan Tim Pengusul**

- 4.2.1 Iska Noviardila, M.Pd sebagai ketua tim pengusul merupakan dosen program studi pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Ketua tim memiliki pengalaman penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat.
- 4.2.2 Susi Irma Yanti, M.Pd merupakan anggota tim 1 pengusul. Anggota tim 1 pengusul merupakan dosen program studi Pendidikan Matematika . Anggota tim 1 memiliki pengalaman penelitian, serta pengabdian masyarakat. Anggota Tim 1 berkoordinasi dengan ketua tim dan mitra kegiatan, mendampingi ketua pelaksana dalam melaksanakan kegiatan dan memberikan pelatihan. Anggota tim 1 akan terlibat penuh dalam program kemitraan masyarakat ini.

**BAB 5**  
**BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN**

Total biaya yang diusulkan sebesar Rp. 3.000.000,-. Adapun ringkasan anggaran biaya dalam kegiatan

Tabel 4.1. Ringkasan Anggaran Biaya ini dijelaskan pada table berikut ini:

No	Jenis Pengeluaran	Jumlah barang	Satuan	Jumlah
1	Honor mahasiswa	2 orang	150.000	300.000
2	Spanduk	1 bh	150.000	150.000
3	Bahan habis pakai			1.850.000
4	BBM	4 orang	25.000	100.000
5	Konsumsi snek	10 orang	10.000	200.000
6	Konsumsi nasi	10 orang	10.000	400.000
Total				3.000.000

4.2 Jadwal Pelaksanaan

No	Penerapan	Bulan					
		Agus	Sept	Okt	Nov	Des	Jan
1	Survey lapangan dan pembuatan proposal						
2	Pelaksanaan						
3	Pembuatan laporan hasil						
4	Seminar dan publikasi						

## BAB 6

### HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

#### 6.1 Hasil Kegiatan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada pengabdian masyarakat di SMA Negeri 2 Dayun, Kab Siak adalah sebagai berikut. (1) Pemberitahuan pada sekolah mitra yang akan dijadikan lokasi pengabdian dan Dinas Pendidikan terkait. Pelaksanaan tahap ini didahului dengan mengirim surat pemberitahuan kepada pihak sekolah dan dinas pendidikan terkait. Setelah itu dilakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan. (2) Sosialisasi program pengabdian, sosialisasi dilakukan dengan melakukan koordinasi dan menyampaikan pemberitahuan secara tertulis kepada kelompok kerja guru SMA Negeri 7 Pekanbaru (3) Penyusunan program pelatihan Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan. Pelatihan yang diberikan berupa workshop pembuatan video pembelajaran bagi guru SMA Negeri 2 Dayun, Kab Siak.

Setelah pelatihan penggunaan aplikasi *screencast o matic*, peserta pelatihan diberikan kuesioner dan interview. Hal ini dilakukan untuk mengetahui (1) tanggapan peserta terhadap penggunaan kedua aplikasi tersebut, serta (2) kepuasan peserta (mitra) terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Interview dan kuesioner diberikan kepada peserta pelatihan, dalam hal ini adalah guru SMA Negeri 2 Dayun, Kab Siak. Terlihat bahwa ada hasil positif dalam hal peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan pada binaan mitra. Peningkatan kemampuan para guru dalam menggunakan teknologi dan informasi Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Screencast O Matic semua guru dalam kesehariannya untuk mengajar. Hal ini bisa dibuktikan dengan setelah pemaparan materi, peserta diberikan kesempatan untuk praktik membuat video pembelajaran



secara berkelompok dan individu dengan menggunakan aplikasi screencast o matic. Terlihat peserta sangat antusias mengikuti pelatihan ini. Hal ini disebabkan karena aplikasi ini baru mereka gunakan untuk pembuatan video pembelajaran. Biasanya mereka gunakan aplikasi untuk desain story Whatsapp ataupun Instagram. Berbeda halnya dengan aplikasi screencast o matic masih baru mereka gunakan.

Adapun hasil wawancara dengan salah satu peserta yang beranggapan bahwa dengan adanya aplikasi ini, dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian dari Adnyana et al., (2020) yang menyatakan bahwa peningkatan nilai terjadi karena siswa lebih termotivasi dalam belajar dengan menggunakan aplikasi ini. Di samping itu pula, aplikasi ini juga menarik perhatian peserta pelatihan saat praktik pembuatan video pembelajaran. Di samping itu mereka juga beranggapan bahwa penggunaan aplikasi screencast o matic dapat memaksimalkan pembelajaran secara online. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian Dewi (2016) yang mengemukakan bahwa hasil belajar mahasiswa lebih baik jika menggunakan aplikasi screencast o matic dibanding kelas konvensional. Di samping itu pula menurut peserta pelatihan, aplikasi ini lebih mudah digunakan. Mereka hanya perlu menyiapkan bahan ajar baik itu berupa dokumen powerpoint, pdf, dan sebagainya. Selain itu pula diperkuat oleh suara guru sendiri dalam menjelaskan.

**Tanggapan Peserta Terkait Aplikasi Termudah untuk Pembuatan Video Pembelajaran**  
Dengan aplikasi Screencast O Matic, membuat guru lebih kreatif mendesain bahan ajarnya, baik itu berupa video, maupun gabungan audio, video dan dokumen seperti powerpoint dan sebagainya. Hasil interview dengan peserta pelatihan, mereka beranggapan bahwa siswa mereka akan lebih tertarik belajar jikaguru menggabungkan beberapa media pembelajaran di

saat pandemik. Tidak hanya monoton mengirimkan file dokumen, tetapi mereka juga butuh mendengarkan suara langsung dari dosen masing-masing. Disisi lain, para peserta juga merasa kasihan kepada peserta jika harus selalu menggunakan aplikasi Zoom, karena aplikasi ini sangat banyak menggunakan paket internet mahasiswa. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan bisa membantu dosen untuk membuat bahan ajar berupa video 83% 17%.

## **6.2 Kesimpulan**

Simpulan Kegiatan ini telah terlaksana dengan baik dan mendapatkan antusias yang baik oleh mitra. Mitra dalam hal ini adalah semua guru SMA Negeri 2 Dayun, Kab Siak. Adanya peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan pada binaan mitra. Secara umum mereka beranggapan puas terhadap kegiatan ini. Peserta mengharapkan ada kegiatan pelatihan kembali terkait penggunaan aplikasi pembelajaran lainnya. Materi PKM sesuai dengan kebutuhan mitra dan berhasil meningkatkan kesejahteraan/ kecerdasan mitra. Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Screencast O Matic seperti ini dapat dilakukan secara rutin baik di lokasi yang sama, maupun di lokasi yang berbeda dengan sasaran masyarakat yang benar-benar membutuhkan pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran. Sasaran selanjutnya bisa untuk siswa/mahasiswa, dan guru/dosen. Ucapan Terima Kasih Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah Negeri 2 Dayun, Kab Siak karena telah memberikan kesempatan kepada tim pengurus Program Kemitraan Masyarakat untuk mengadakan pelatihan ini.

## REFERENSI

Kitchenham, A. (2011). Models for interdisciplinary mobile learning: delivering information to students. Hersey PA: IGI Global.

Permana, Pepen. (2009). E-Learning, Sistem Manajemen Pembelajaran Online. ([http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEND.\\_BAHASA\\_JERMAN/198002102005011-PEPEN\\_PERMANA/Artikel/PEPENPERMANA-Artikel-Elearning.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_JERMAN/198002102005011-PEPEN_PERMANA/Artikel/PEPENPERMANA-Artikel-Elearning.pdf))

Waryanto, Nur Hadi. (2006) Online Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran. Pythagoras Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 2 (Des), 10-23.

Wikipedia. (2017). Screen ometik . ([https://en.wikipedia.org/wiki/Google\\_Classroom](https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom)). ([https://edu.google.com/intl/id\\_ALL/?modal\\_active=none](https://edu.google.com/intl/id_ALL/?modal_active=none))

Lampiran 1

Biodata Ketua Pengusul

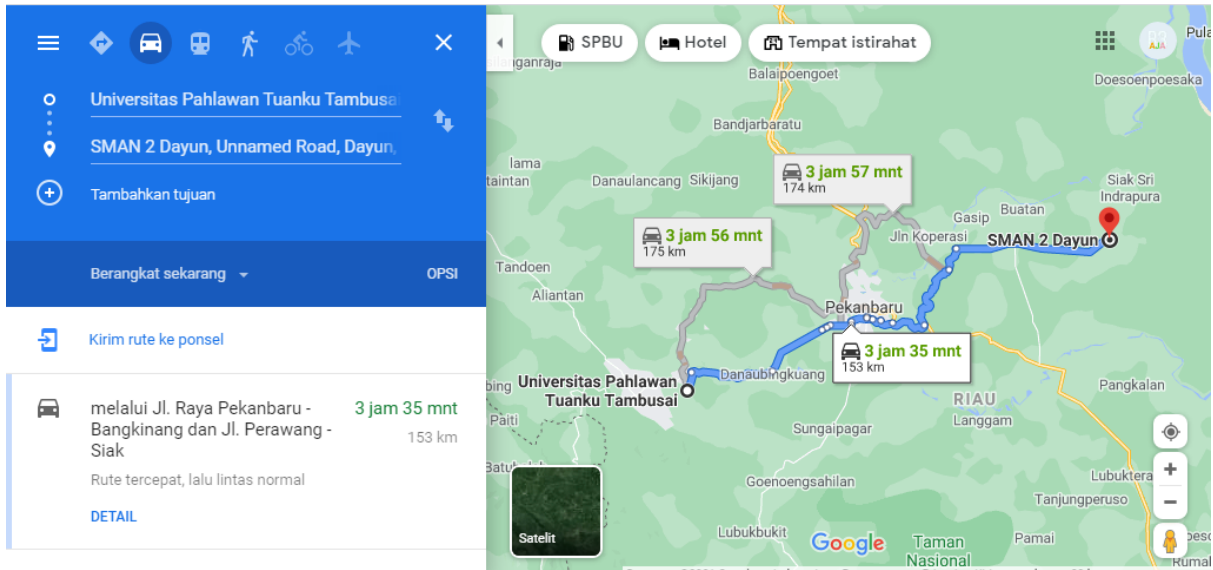
**A. Identitas**

1.	Nama Lengkap	Iska Noviardila, M.Pd
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Lektor
4.	NIP	-
5.	NIDN	1021119101
6.	TempatTanggalLahir	Siak, 21 November 1991
7.	E-mail	<a href="mailto:Noviardila92@gmail.com">Noviardila92@gmail.com</a>
8.	No. Telepon/Hp	085271613549
9.	Alamat Kantor	Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang Kampar-Riau
10.	No. Telepon/Faks	(0762) 21677, Fax (0762) 21677
11.	Lulusan yang Telah Dihilangkan	S1 = - orang, S2 = - orang
12.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Teori/ Praktik Bola Voli 1 2. Anatomi/ Ilmu Faal Olahraga

**B. Riwayat Pendidikan**

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Riau	Unversitas Negeri Padang	
Bidang Ilmu	Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi	Pendidikan Olahraga	
Tahun Masuk-Lulus	2009-2013	2014-2016	
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi	Hubungan kekuatan otot lengan bahu terhadap accuracy smash bola voli tim pendor Universitas Riau	Penerapan pembelajaran berbasis aktivitas siswa terhadap kemampuan motorik kasar siswa SD Negeri 007 dan OO8 Kampung Teluk Merbau, Kec. Dayun Kab. Siak	
Nama Pembimbing	Drs. Ramadi, M.Pd Yuherdi, M.Pd	Dr. Wilda Welis, M.P	

## GAMBAR LOKASI KEDUA MITRA



Gambar 3. Lokasi

DOKUMENTASI

