

**IPTEKS TEPAT GUNA BAGI MASYARAKAT (ITG_bM)
WORKSHOP MEDIA *SCREENCAST-O-MATIC* GURU MGMP MATEMATIKA
SMP SE-KOTA TASIKMALAYA**

Dian Kurniawan¹, Sinta Verawati Dewi², dan Elis Nurhayati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi
e-mail: dian.kurniawan27@gmail.com¹, arsinta.vd@gmail.com², elisummualfar@gmail.com³

Abstrak

Kemajuan perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut kalangan perguruan tinggi untuk dapat serta menciptakan dan meningkatkan penguasaan teknologi pada masyarakat terutama teknologi tepat guna. Upaya peningkatan mutu pendidikan sangat tergantung kepada guru dan pembelajarannya. Kehadiran media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam penyampaian materi pelajaran. Salah satu produk yang dapat dirancang untuk mengembangkan pembelajaran matematika adalah media *Screencast o matic*. *Screencast o matic* merupakan software yang dapat merekam semua media pembelajaran *e-learning* menjadi sebuah video tutorial. *Screencast o matic* adalah salah satu media yang inovatif yang dikembangkan salah satunya untuk memperbaiki pembelajaran matematika di sekolah menengah. Tujuan pelaksanaan program IBM ini adalah: (a) meningkatkan kinerja guru dalam memilih media pembelajaran, (b) mengenalkan media *Screencast O Matic* sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, (c) mengenalkan media pembelajaran lain yang inovatif yang dibutuhkan dalam pembelajaran matematika, (d) melatih pembuatan media *Screencast O Matic* agar mampu menerapkannya dalam pembelajaran di kelas. Metode pelaksanaan kegiatan ini mengacu kepada metode penyuluhan dan pelatihan yang terdiri dari tahap persiapan dan pelaksanaan. Metode yang dilakukan diharapkan dapat menghasilkan target luaran untuk menghasilkan produk berupa Buku Media pembelajaran matematika dengan menggunakan *screencast-o-matic* dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya, serta menghasilkan publikasi ilmiah yang dapat diterbitkan pada jurnal Nasional Terakreditasi.

Kata Kunci : ItG_bM, Media Pembelajaran, *Screencast-o-matic*.

Abstract

The progress of the world of science and technology requires universities to be able to create and improve the mastery of technology in the community, especially appropriate technology. Efforts to improve the quality of education are highly dependent on teachers and their learning. The presence of instructional media is a tool for teachers in the delivery of subject matter. One product that can be designed to develop mathematics learning is Screencast o matic media. Screencast o matic is a software that can record all learning media e-learning into a video tutorial. Screencast o matic is one of the innovative media developed to improve mathematics learning in high school. The objectives of this program are: (a) improving teacher performance in choosing instructional media, (b) introducing Screencast O Matic media as a medium that can be used in learning mathematics, (c) introducing other innovative learning media needed in learning mathematics, (D) train the creation of Screencast O Matic media in order to be able to apply it in classroom learning. Method of implementation of this activity refers to the method of counseling and training which consists of the preparation and implementation phase. The method is expected to produce output targets to produce products in the form of Media Books learning mathematics by using screencast-o-matic equipped with instructions for its use, and produce scientific publications that can be published in the journal National Accredited.

Keywords: ItG_bM, Learning Media, *Screencast-o-matic*.

I. PENDAHULUAN

Kota Tasikmalaya merupakan Kota Pendidikan terbesar ketiga di Jawa Barat setelah Bandung dan Bogor, Pemerintahan Kota Tasikmalaya berdiri pada tahun 2001. Kota Tasikmalaya terdiri 8 kecamatan

dan 69 kelurahan dengan luas wilayah 184.38 km² dan jumlah penduduk 697.550 orang (<http://wikipedia>, 2015). Berdasarkan data Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah terdapat 457 SMP di Kota Tasikmalaya yang beberapa

diantaranya terletak di daerah agak terpencil yang mengakibatkan para guru matematika jarang terlibat dalam kegiatan ilmiah, sebagai dampaknya pengetahuan dan pemahaman para guru matematika khususnya masih sangat kurang terkait dengan media pembelajaran berbasis internet diantaranya adalah media *Screencast o matic*.

Berdasarkan hasil penelusuran yang telah dilakukan oleh pengusul terhadap guru matematika Kota Tasikmalaya diperoleh informasi bahwa pembelajaran matematika yang dilaksanakan selama ini jarang menggunakan media yang inovatif. Peserta didik belajar matematika lebih banyak melalui penjelasan secara langsung oleh guru yang didominasi oleh pemberian ceramah. Hal ini terjadi sebagai akibat dari sarana dan prasarana khususnya yang terkait dengan media pembelajaran diantaranya adalah media *Screencast o matic* yang jarang digunakan serta pemahaman dan keterampilan guru untuk merancang media pembelajaran matematika juga sangat kurang. Akibatnya peserta didik dalam belajar matematika lebih cenderung menghafal konsep sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Mempertimbangkan jumlah guru yang cukup banyak dengan pemahaman yang masih minim dalam memanfaatkan jaringan komputer dengan segala aspek termasuk didalamnya adalah media *Screencast o'matic* maka para guru dan kepala sekolah bersama dengan pelaksana ITG_BM ini memandang perlu untuk mengadakan kegiatan pelatihan penggunaan media *Screencast o matic* dalam pembelajaran matematika yang melibatkan guru matematika di Kota Tasikmalaya agar kemampuan profesionalisme mereka berkembang yang nantinya akan bermuara pada peningkatan kualitas hasil belajar matematika para peserta didik.

Ada beberapa sekolah setingkat SMP Negeri dan Swasta di Kota Tasikmalaya yang akan berpartisipasi dalam program ITG_BM si yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Daftar Peserta ItGbm

No.	Nama Sekolah	Lokasi	Banyaknya Guru Matematika
1.	SMPN 4 Tasikmalaya	Jl. RAA.Wiratuningrat No. 10	1
2.	SMPN 5 Tasikmalaya	Jl. RE. Martadinata No.85	2
3.	SMPN 6 Tasikmalaya	Jl. Cilembang No. 114 Kota Tasikmalaya	1
4.	SMPN 7 Tasikmalaya	Jl. Letnan Dadi Suryatman No. 76, Sukamanah, Cipedes,	1
5.	SMPN 8	Jl. Panututan No. 75,	1

	Tasikmalaya	Tugujaya, Cihideung,	
6.	SMPN 12 Tasikmalaya	Jl.Perintis emerdekaan No. 285	1
7.	SMPN 13 Tasikmalaya	Jl. Letjen H. Ibrahim Adjie km.2 Indihiang	1
8.	SMPN 15 Tasikmalaya	Jl. Tamanjaya, Tamansari,	1
9.	SMPN 17 Tasikmalaya	Sukamenak, Purbaratu, Tasikmalaya	2
10.	SMPN 20 Tasikmalaya	Jl. Air Tanjung, Talagasari, Kawalu,	1
11.	SMP Yayasan Islam Bojong	Jl. K.H. Mamun Sodik/Bojong Kaum No. 50, Panglayungan, Kec. Cipedes,	1
12.	SMP Islam Bahrul Ulum	Jl. Kelurahan Awipari, Kec. Cibeureum,	1
13.	SMP IT Ishlahul Ummah 85	Jl. Cieunteung Blok Meubeul Sakura No. 80, RT 05/ RW 04, Argasari, Kec. Cihideung,	1
14.	SMP Nurul iman	Jl. Sirmagalih, Sirmagalih, Kec. Indihiang	1
15.	SMP Plus Pst. Amanah M	Jl. Sambongjaya, Sambongjaya, Kec. Mangkubumi,	1
16.	SMP PUI Kawalu	Jl. Saguling Panjang, Cilamajang, Kec. Kawalu,	1
17.	SMP Terpadu Riyadhul Ulum	Setianagara, Cibeureum,	1
18.	SMP Muhammadiyah	Jl. Muhammadiyah Cikedokan, Singaparna, Cilembang, Kec. Cihideung,	1
19.	SMP IT Ibadurrohman BS	Jl. Cisumur, Karsamenak, Kawalu,	1

A. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan analisis situasi yang telah diuraikan diketahui beberapa masalah yang berhasil diidentifikasi yang terjadi pada sebagian besar guru matematika Sekolah Menengah Pertama di Kota Tasikmalaya yaitu:

1. Kinerja para guru dalam membuat media *Screencast o'matic* masih kurang.
2. Pengetahuan para guru dalam menggunakan media *Screencast-o-matic* dalam pembelajaran matematika sangat kurang.
3. Tidak mampu menghasilkan Buku Media pembelajaran matematika dengan menggunakan *screencast-o-matic*.
4. Pelibatan para guru dalam kegiatan ilmiah masih sangat kurang sehingga tidak mampu membuat suatu karya ilmiah sendiri yang harus diterbitkan dalam jurnal nasional terakreditasi.

Secara umum masalah yang dapat dirumuskan adalah "Perlunya Workshop dalam Rangka

Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Guru Matematika dalam Mengimplementasikan Media *Screencast O'Matic* pada Sekolah Menengah Pertama di Kota Tasikmalaya”.

B. Target dan Luaran

Target dan luaran yang ingin dicapai melalui kegiatan ITG_BM ini adalah:

1. Dapat memaksimalkan kinerja guru dalam membuat atau merancang media *Screencast O'Matic*.
2. Meningkatkan pengetahuan guru matematika dalam menggunakan media pembelajaran matematika.
3. Menghasilkan produk berupa Buku Media pembelajaran matematika dengan menggunakan *Screencast O'Matic* dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya.
4. Menghasilkan publikasi ilmiah yang dapat diterbitkan pada jurnal Nasional Terakreditasi

II. METODE DAN BAHAN

Metode penerapan ipteks dalam pengabdian ini terdiri dari tahap persiapan dan pelaksanaan (metode penyuluhan dan pelatihan). Setiap tahap dijelaskan sebagai berikut :

A. Persiapan

Persiapan pelaksanaan kegiatan ini tersusun sebagai berikut :

- 1) Meminta Surat Ijin Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat dari Pihak Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi
- 2) Mengadakan koordinasi dengan pihak Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Tasikmalaya untuk mensosialisasikan program kepada pengurus MGMP matematika SMP. Rencana kerja mengadakan pertemuan dengan pengurus MGMP matematika SMP. Acara pokoknya adalah sosialisasi Ipteks tepat Guna bagi Masyarakat (ItG_BM) Workshop Media *Screencast-o-matic* Guru MGMP Matematika SMP Se-Kota Tasikmalaya.
- 3) Kegiatan survey lapangan dalam rangka untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan guru matematika SMP terhadap media *Screencast-o-matic*. Dari data ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang kesediaan guru MGMP matematika SMP untuk mengadakan pelatihan menggunakan media *Screencast-o-*

matic dalam pembelajaran matematika. Data yang diperoleh kemudian diolah untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas.

- 4) Kajian penelitian penggunaan media pembelajaran *Screencast-o-matic* untuk dijadikan sebuah buku.
- 5) Kajian literatur dan sumber – sumber inovatif yang bisa digunakan untuk membuat media *Screencast-o-matic* dalam pembelajaran matematika.
- 6) Kajian kebutuhan sumber daya manusia (SDM) yang terdiri dari kelompok MGMP matematika dan Kesiapan SDM untuk menjadi supervisi yang berasal dari Universitas yang sanggup untuk membantu pelaksanaan program ini.
- 7) Kajian sarana dan prasarana pendukung yang didapatkan dari kebutuhan untuk membuat sebuah buku tentang media *Screencast-o-matic* dalam pembelajaran matematika.
- 8) Kajian kebutuhan metode yang efektif untuk mendukung pembelajaran matematika di tingkat sekolah
- 9) Kajian ekonomi atas buku yang dihasilkan dalam rangka meningkatkan minat guru matematika untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran matematika yang lebih efektif.

Tabel 2. Kegiatan ItG_BM

No.	Tujuan	Metode	Bentuk Kegiatan
1.	Pemilihan Media pembelajaran	Ceramah dan demonstrasi	Menentukan format pemilihan media yang akan digunakan
2.	Pengenalan Media <i>Screencast-o-matic</i> sebagai media pembelajaran yang akan digunakan	Ceramah dan demonstrasi	Penggunaan media <i>Screencast-o-matic</i> dalam pembelajaran
3.	Pengenalan media pembelajaran lain yang dibutuhkan	Ceramah dan demonstrasi	Penggunaan media <i>Screencast-o-matic</i> dan media pembelajaran lainnya
4.	Pembuatan media	Ceramah dan demonstrasi	Pembuatan media

	<i>Screencast-o-matic</i> dalam pembelajaran matematika		<i>Screencast-o-matic</i> dalam pembelajaran matematika
5.	Penerapan media <i>Screencast-o-matic</i> dalam pembelajaran	Ceramah dan demonstrasi	Penerapan media <i>Screencast-o-matic</i> dalam pembelajaran (dikaitkan dengan silabus dan rpp yang akan digunakan).

B. Metode penyuluhan dan pelatihan

Penyuluhan dan pelatihan teknik pembuatan media *screencast-o-matic* dalam pembelajaran matematika diberikan kepada guru matematika SMP di Kota Tasikmalaya. Setiap sekolah terdiri dari 2 guru matematika. Dalam pelaksanaan pelatihan, menggunakan metode diskusi dan demonstrasi (*learning by doing*).

C. Kelayakan Perguruan Tinggi

1. Kinerja LP2M-PMP dalam PPM

Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat dan Penjaminan Mutu Pendidikan (LP2M-PMP) sebagai bagian penting dari Universitas Siliwangi yang berkewajiban dalam menjalankan, meningkatkan dan mengembangkan kualitas Tri Dharma perguruan tinggi di bidang penelitian, pengabdian pada masyarakat dan penjaminan mutu pendidikan yang telah dicapai oleh pihak LP2M-PMP Universitas Siliwangi pada satu tahun terakhir mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Dalam bidang pengembangan sumber daya peneliti dan pengabdian pada masyarakat, LP2M-PMP Universitas Siliwangi telah mengelola 19 judul pengabdian pada masyarakat. Ini berarti bahwa pada tahun 2013, LP2M telah membina 57 pengabdian masyarakat jika setiap judul pengabdian masyarakat melibatkan 3 orang pengurus pengabdian masyarakat. Tabel berikut ini akan menunjukkan sebagian kinerja LP2M-PMP Universitas Siliwangi dalam satu tahun terakhir.

Tabel 3. Kinerja LP2M-PMP Universitas Siliwangi

No.	Kinerja	Sumber Dana
1.	Pembentukan desa binaan daerah pesisir pantai Desa Batu Karas Kec. Cijulang Kab. Ciamis	Unsil
2.	Pelatihan Penulisan dan Pembimbingan Penelitian	Unsil

	Tindakan Kelas dalam Rangka Peningkatan Karier (Pangkat/Golongan) bagi guru – guru SMP/SMA Se-Kabupaten Tasikmalaya	
3.	Pelatihan Penulisan dan Pembimbingan PTK dalam Rangka Peningkatan Karir Bagi Guru – Guru SMP. Yang diselenggarakan di SMPN 1 Cipatujah Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya oleh Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Unsil
4.	Sosialisasi kurikulum 2013 bagi guru – guru SMP/MTs se-Kecamatan Tamansari kota Tasikmalaya	Unsil
5.	I _b M Workshop Pengembangan Kemampuan Matematis melalui Didactical Design Research	Unsil

2. Kepakaran Pengusul

Ketua dan anggota tim pengusul kegiatan ItG_bM ini berasal dari Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Siliwangi telah memiliki pengalaman dalam kegiatan terkait dengan produksi media *Screencast O Matic* dalam pembelajaran matematika sehingga pelaksanaan kegiatan ItG_bM ini akan bisa berjalan dengan lancar dan mendapat sambutan yang baik oleh para guru mitra. Ketua tim pengusul adalah tenaga pendidik yang profesional dalam bidang Kalkulus diferensial, Belajar dan Pembelajaran Matematika serta Teori Bilangan. Disamping itu, anggota tim ada yang menjadi pengajar mata kuliah Kalkulus Diferensial, Belajar dan Pembelajaran, serta kalkulus integral, dan ada pula yang menjadi pengajar mata kuliah Aljabar Linier dan Geometri Analitik. Dalam perkuliahan, kami lebih banyak menggunakan media *Screencast O Matic* ditambah dengan media lain sebagai penunjang. Dengan demikian, tenaganya dapat diandalkan dalam rangka memberikan pelatihan dan pembinaan kepada guru mitra dalam pembinaan materi dan produksi media *Screencast O Matic* agar terbentuk kelompok kerja guru matematika yang profesional dan produktif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pada awal kegiatan, narasumber 1 (Dian Kurniawan) menyajikan materi pelatihan berupa pengetahuan Media Screencast-o-matic dalam pembelajaran matematika. Perkembangan teknologi saat ini merupakan suatu kebutuhan penting dunia pendidikan yang harus dikelola dengan baik di dalam pembelajaran agar memiliki pola dan struktur yang baik. Dalam dunia pendidikan teknologi digunakan untuk membantu dan memudahkan proses pembelajaran.

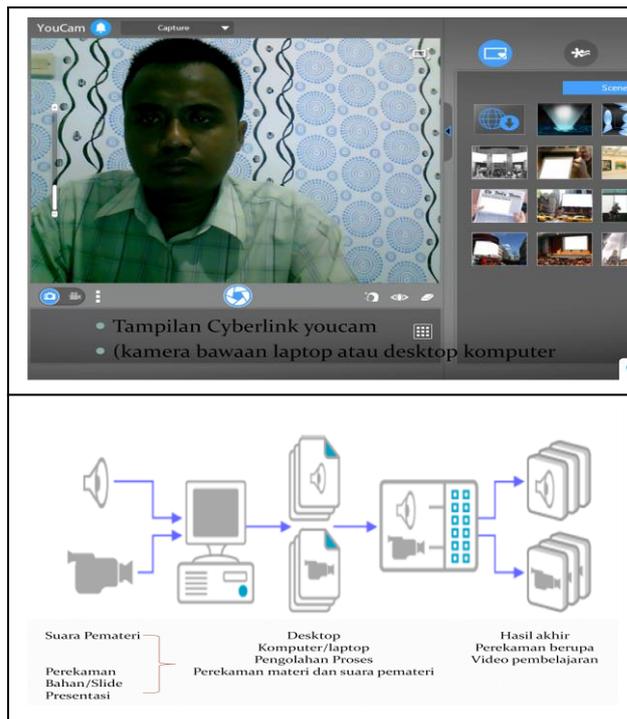
Sebagai salah satu bentuk implementasi teknologi dalam pendidikan yaitu sebagai sarana media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran. Dalam pendidikan matematika penggunaan teknologi sangat penting perannya untuk mempermudah proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dalam pendidikan matematika yang menggunakan aspek teknologi khususnya penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (komputer) yaitu dalam bentuk media terbimbing.

Salah satu media pembelajaran yang saat ini telah berkembang demikian pesat adalah komputer dengan berbagai program-program yang relevan. Salah satu program komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika yaitu media *screencast-o-matic*.



Gambar 1. Screencast-o-matic

Di dalam menggunakan media *Screencast-o-matic* ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya ketersediaan alat dan bahan yang dapat digunakan untuk melaksanakan perekaman dengan media *screencast-o-matic*. Peralatan yang harus disediakan dalam melaksanakan perekaman, yaitu : komputer/laptop, mic (opsional) dan webcam yang berguna untuk merekam mimik muka pemateri.



Gambar 2. Prosedur Penggunaan Webcam

Langkah – langkah perekaman pembelajaran dengan menggunakan media *screencast-o-matic* :

1. Bahan / Slide Presentasi dibuat terlebih dahulu.
2. Bahan presentasi disiapkan didalam desktop komputer/laptop
3. Tampilkan/buka presentasi pembelajaran pada layar monitor komputer/laptop
4. Gunakan media *screencast-o-matic* untuk merekam aktivitas pada desktop komputer/laptop
5. Masukkan suara pemateri menggunakan *mic/microphone*
6. Simpan hasil perekaman dan diberi nama

Screencast-o-matic efektif dalam mendukung pembelajaran diantaranya :

- 1) Waktu belajar yang lebih fleksibel;
- 2) Bisa didukung oleh web 2.0;
- 3) Meningkatkan proses pembelajaran;
- 4) Meningkatkan keterlibatan dalam belajar.
- 5) Dengan memanfaatkan *screencast-o-matic* guru dan pesertadidiknya bisa lebih leluasa meluangkan waktu dan tempat, karena pembelajaran dapat diakses kapan saja

Software *screencast-o-matic* dapat dimanfaatkan oleh pengguna didalam bidang pekerjaan :

1. Pustakawan
2. Guru
3. Dosen

Media *Screencast-o-matic* merupakan sebuah software yang memiliki banyak kegunaan didalam pemanfaatannya didunia pendidikan. Pengajaran, Pembelajaran, Pencarian Bahan Pustaka, guru, dosen dan Pustakawan membutuhkan media *screencast-o-matic* untuk mengefektifkan kinerja , terutama agar pekerjaan lebih efektif dan efisien.

Kegiatan selanjutnya Narasumber 2 Elis Nurhayati, S.Pd, M.Pd. menjelaskan Ipteks tepat Guna bagi Masyarakat (ItG_bM) Workshop Media *Screencast-O-Matic* Guru MGMP Matematika SMP Se-Kota Tasikmalaya. Kota Tasikmalaya merupakan Kota Pendidikan terbesar ketiga di Jawa Barat setelah Bandung dan Bogor, Pemerintahan Kota Tasikmalaya berdiri pada tahun 2001. Kota Tasikmalaya terdiri 8 kecamatan dan 69 kelurahan dengan luas wilayah 184.38 km² dan jumlah penduduk 697.550 orang (<http://wikipedia>, 2015). Berdasarkan data Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah terdapat 457 SMP di Kota Tasikmalaya dan sebagian terletak didaerah terpencil sehingga pengetahuan guru matematika smp terhadap media pembelajaran berbasis internet diantaranya adalah media *Screencast o matic* masih lemah. Berdasarkan hasil penelusuran yang telah dilakukan oleh pengusul terhadap guru matematika smp Kota Tasikmalaya diperoleh informasi bahwa pembelajaran matematika yang dilaksanakan selama ini jarang menggunakan media yang inovatif. Peserta didik belajar matematika lebih banyak melalui penjelasan secara langsung oleh guru yang didominasi oleh pemberian ceramah.

Hal ini terjadi sebagai akibat dari sarana dan prasarana khususnya yang terkait dengan media pembelajaran diantaranya adalah media *Screencast-o- matic* yang jarang digunakan serta pemahaman dan keterampilan guru untuk merancang media pembelajaran matematika juga sangat kurang. Akibatnya peserta didik dalam belajar matematika lebih cenderung menghafal konsep sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Mempertimbangkan jumlah guru yang cukup banyak dengan pemahaman yang masih minim dalam memanfaatkan jaringan komputer dengan segala aspek termasuk didalamnya adalah media

Screencast o'matic maka para guru dan kepala sekolah bersama dengan pelaksana ITG_BM ini memandang perlu untuk mengadakan kegiatan pelatihan penggunaan media *Screencast o matic* dalam pembelajaran matematika yang melibatkan guru matematika di Kota Tasikmalaya agar kemampuan profesionalisme mereka berkembang yang nantinya akan bermuara pada peningkatan kualitas hasil belajar matematika para peserta didik.

Berdasarkan analisis situasi yang telah diuraikan diketahui beberapa masalah yang berhasil diidentifikasi yang terjadi pada sebagian besar guru matematika Sekolah Menengah Pertama di Kota Tasikmalaya yaitu:

1. Kinerja para guru dalam membuat media *Screencast- o-matic* masih kurang.
2. Pengetahuan para guru dalam menggunakan media *Screencast-o-matic* dalam pembelajaran matematika sangat kurang.
3. Tidak mampu menghasilkan Buku Media pembelajaran matematika dengan menggunakan *screencast-o-matic*.
4. Pelibatan para guru dalam kegiatan ilmiah masih sangat kurang sehingga tidak mampu membuat suatu karya ilmiah sendiri yang harus diterbitkan dalam jurnal nasional terakreditasi.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka kami mengidentifikasi ”Perlunya Workshop dalam Rangka Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Guru Matematika dalam Mengimplementasikan Media *Screencast O'Matic* pada Sekolah Menengah Pertama di Kota Tasikmalaya”.

Kegiatan terakhir yaitu Narasumber 1 (Dian Kurniawan, S.Pd, M. Pd, menerangkan langkah-langkah Penginstallan Software *Screencast-o-matic*. Proses penginstallan software dapat dilakukan dengan syarat komputer dan laptop terhubung ke internet/connect ke internet. Penginstallan dapat dilakukan dengan menggunakan koneksi wifi atau menggunakan modem (membawa sendiri). Laptop dan komputer harus terhubung ke internet ketika melakukan proses installasi agar penginstallan dapat dilakukan. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan penginstallan software *screencast-o-matic* yaitu:

Buka search engine yang akan digunakan diantaranya, yahoo, google, ask dll. Ketikkan <http://www.screencast-o-matic.com> di

search engine. Selanjutnya akan masuk ke laman <http://www.screencast-o-matic.com>.

Langkah selanjutnya Login dengan menggunakan akun gmail yang dimiliki, misalnya : dian.kurniawan27@gmail.com. Setelah masuk ke akun screencast-o-matic maka nanti kita tinggal mendownload software yang kita butuhkan kemudian install software tersebut dalam laptop atau komputer yang kita gunakan, perlu diingat bahwa ketika melakukan proses instalasi koneksi internet tetap hidup. Hal ini untuk menjaga agar seluruh komponen bawaan dapat terinstallasi dengan sempurna.

B. Pembahasan

Peserta workshop hadir untuk mengikuti workshop media screencast-o-matic dalam pembelajaran matematika sebagian tidak membawa perlengkapan yang dibutuhkan sehingga sedikit menghambat pelaksanaan workshop media screencast-o-matic dalam pembelajaran matematika. Perlengkapan yang sangat dibutuhkan seperti laptop dan modem dipakai secara berduaan sehingga waktu yang dibutuhkan untuk proses penginstallan software dan pengenalan software media screencast-o-matic secara online dan offline menjadi semakin lama. Kekurang pahaman peserta terhadap media screencast-o-matic juga menghambat terhadap proses penyajian workshop.

Pada saat presentasi penggunaan media screencast-o-matic dalam pembelajaran matematika peserta terlihat kesulitan dalam melakukan perekaman pembelajaran matematika menggunakan media screencast-o-matic, hal ini karena sebagian peserta melakukan kesalahan dalam prosedur penginstallan software media screencast-o-matic, kesalahan tersebut berupa tidak menghidupkan koneksi internet ketika melakukan penginstallan software media screencast-o-matic, sehingga ada beberapa fitur yang tidak aktif ketika melakukan perekaman, maupun pembuatan video pembelajaran.

Dengan diberikan modul penggunaan media screencast-o-matic dalam pembelajaran matematika dan diberikannya pendampingan secara intensif maka seluruh peserta mampu membuat sebuah video pembelajaran matematika yang sederhana menggunakan media screencast-o-matic.



Gambar 3. Kegiatan ItGbm

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan workshop media screencast-o-matic dalam pembelajaran matematika ditemukan bahwa peserta workshop belum mengenal media screencast-o-matic dalam pembelajaran matematika.
2. Peserta workshop sangat bersemangat dalam mengikuti pemberian materi sehingga memberi kesan tersendiri bagi pemateri, karena begitu banyak masalah yang muncul selama penyampaian materi.
3. Seluruh peserta berhasil membuat sebuah video pembelajaran menggunakan media screencast-o-matic dalam pembelajaran matematika.

B. Saran

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan maka media screencast-o-matic dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Dosen, guru dan pustakawan sangat membutuhkan media screencast-o-matic untuk mengefektifkan kinerja sehari-hari. Oleh karena itu penggunaan media screencast-o-matic dapat lebih diperluas lagi jangkauannya tidak terbatas pada civitas akademik saja, sehingga mahasiswa dan peserta didik pun dapat menggunakan media screencast-o-matic dalam pembelajaran matematika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan artikel ini. Semua ini terlaksana karena bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis menghaturkan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada seluruh civitas akademika Universitas Siliwangi, yang berperan serta dalam proses pengabdian pada masyarakat sampai penulisan artikel,

1. Rektor Universitas Siliwangi
2. Ketua LP2M-PMP Universitas Siliwangi
3. Staff LP2M-PMP Universitas Siliwangi
4. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi
5. Ketua MGMP Matematika SMP Kota Tasikmalaya
6. Staff MGMP Matematika SMP Kota Tasikmalaya
7. Kepala SMPN 5 Kota Tasikmalaya
8. Staff SMPN 5 Kota Tasikmalaya
9. Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Siliwangi
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat ini.

yang telah bekerja sama dengan baik selama pengumpulan data di lapangan. Semoga Allah SWT memberikan keberkahan rahmat dan balasan yang setimpal.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwiyogo, W. D. (2013). *Pembelajaran Berbasis Blanded Learning*. [online]. Tersedia: <http://id.wikibooks.org/wiki/Pembelajaran-Berbasis-Blanded-Learning>. [01 Januari 2017].
- Hidayat, Edi, Kurniawan, D dan Mulyani, E. *IbM Workshop Pengembangan Penilaian Kemampuan Matematis Guru Matematika Melalui Didactical Design Research (DDR)*. Jurnal Siliwangi Seri Pengabdian Pada Masyarakat Vol. 2 No. 1 Mei 2016. ISSN 2477-6629.

<http://www.screencast-o-matic.com>

<http://wikipedia>, 2015. Pemerintah Kota Tasikmalaya.

Kurniawan, D., dan Dewi, S. V. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan*. Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan. Vol. 3. No.1, 2017. ISSN 2476-9312.

Sadiman, A.S dkk. 2009. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.