



## PENGEMBANGAN *SCREENCAST* SEBAGAI ELECTRONIC PERFORMANCE SUPPORT SYSTEM DALAM PEMANFAATAN SIPEJAR UM

**Benaya Teguh Putra, Sulton, Yerry Soepriyanto**

*Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang*

*Jalan Semarang No.5 Malang Jawa Timur Indonesia*

*Email: benaya313@gmail.com*

<b>Article History</b>	<b>Abstrak</b>
<p><i>Received: August 19<sup>th</sup> 2019</i></p> <p><i>Accepted: Oct 21<sup>st</sup> 2019</i></p> <p><i>Published: Nov 30<sup>th</sup> 2019</i></p> <hr/> <p><b>Keywords</b></p> <hr/> <p><i>Pengembangan, Screencast, SIPEJAR</i></p>	<p><i>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk Screencast untuk membantu dan memaksimalkan penggunaan SIPEJAR UM bagi dosen Fakultas Ilmu Pendidikan yang ada di Universitas Negeri Malang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Arif Sadiman. Alasan pengembang menggunakan metode pengembangan tersebut dikarenakan memiliki kesesuaian berupa urutan langkah dan tahapan penulisan naskah sangat diperlukan bagi pembuatan sebuah media, terutama yang berbasis video. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Screencast pemanfaatan SIPEJAR UM bagi dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dinyatakan valid/layak digunakan untuk membantu dosen dalam menggunakan SIPEJAR UM dengan maksimal. Aspek-aspek yang meliputi isi dari angket ialah kesesuaian materi, tingkal efektifitas media, kemudahan dalam penggunaan media. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan angket ahli materi 100%, ahli media 100%, dan juga dosen 93,3%.</i></p> <p><b>Abstract</b></p> <p><i>The purpose of this research is to produce Screencast products to help and maximize the use of SIPEJAR UM for lecturers of the Faculty of Education at the State University of Malang. This research uses the Arif Sadiman development model. The reason the developer uses the development method is because it has a suitability in the form of steps and stages of writing the script is very necessary for making a media, especially those based on video. The results of this study indicate that the Screencast utilization of SIPEJAR UM for lecturers of the Faculty of Education is declared valid / feasible to be used to assist lecturers in using SIPEJAR UM to the maximum. Aspects which include the contents of the questionnaire are the suitability of the material, the level of media effectiveness, ease of use of the media. This is indicated by the results of the calculation of the material expert questionnaire 100%, media expert 100%, and also lecturers 93.3%..</i></p>

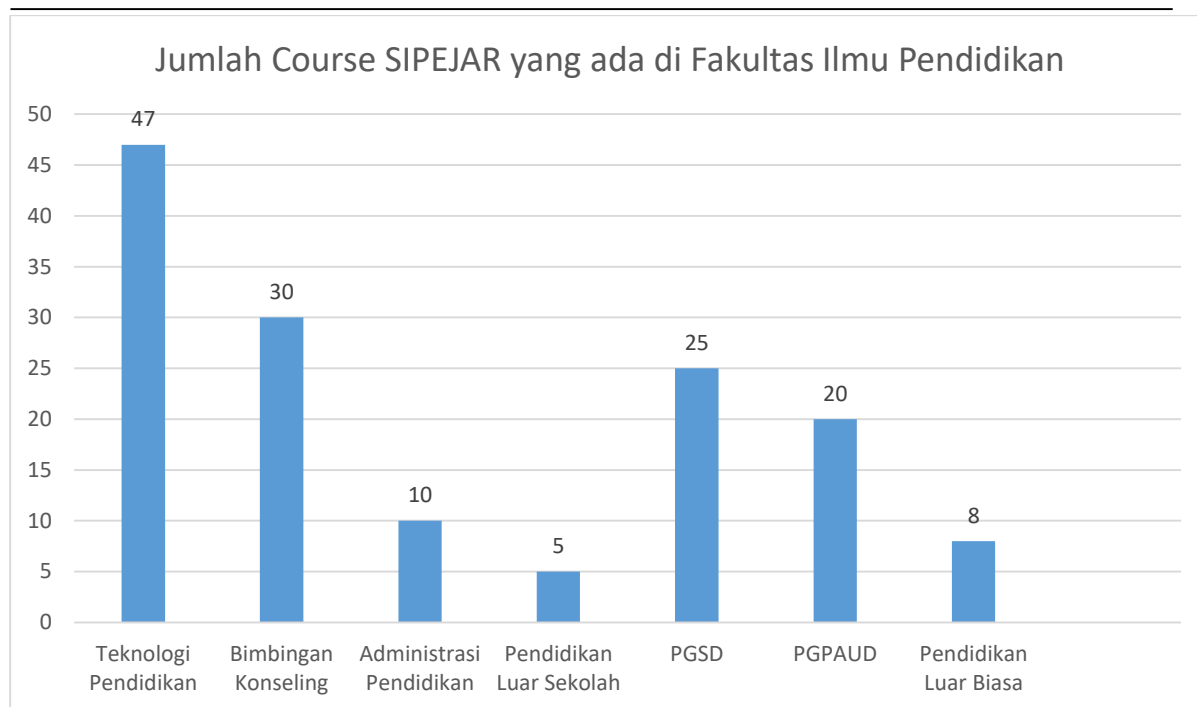
## PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan mengalami banyak inovasi seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pebelajar dapat mengakses informasi dalam berbagai bidang dengan begitu mudah melalui internet. Hal ini menjadikan keberadaan internet pada masa kini sebagai satu kebutuhan pokok pebelajar modern dalam menghadapi berbagai tantangan global. Hal ini berpengaruh juga terhadap metode pembelajaran yang juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Pelaksanakan pembelajaran yang efektif dan menarik memerlukan model pembelajaran dengan bantuan media yang sesuai agar dapat mendukung kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran dan dapat menerima ilmu yang disampaikan oleh guru.

Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *E-Learning*. *E-Learning* merupakan pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Allen & Michael, 2013). Secara historis, ada dua mode *E-learning* yang umum: *distance learning* dan *computer-assisted instruction*. *distance learning* menggunakan teknologi informasi untuk menyampaikan instruksi kepada peserta didik yang berada di lokasi terpencil dari pusat. *Computer-assisted instruction* (atau *computer-based learning*) menggunakan komputer untuk membantu pengiriman paket multimedia yang berdiri sendiri untuk pembelajaran dan pengajaran (Jorge G. Ruiz, 2006). Dalam (Sihkabuden, 2011) media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan). Sedangkan pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Jadi media pembelajaran merupakan sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran yang terdapat di Universitas Negeri Malang adalah *Learning Management Sistem (LMS)* dengan Platform *Moodle*. *Moodle* adalah contoh dari lingkungan pembelajaran virtual atau *Virtual Learning Environment* dan merupakan singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* (Josemari V. Cordova, 2018). *Moodle* sangat efektif untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah-sekolah dan universitas. Dengan *moodle*, seorang guru dapat memberikan materi berupa teks, website, animasi, multimedia, ebook, presentasi, diskusi, ujian, dan belajar online (Moh. Ismail, 2018). Sistem *Moodle* yang dijalankan di Universitas Negeri Malang diberi nama SIPEJAR UM yaitu singkatan dari sistem pengelolaan pembelajaran baru dijalankan di tahun 2018 ini. Untuk mengakses SIPEJAR UM baik dosen maupun mahasiswa dapat masuk melalui SIAKAD UM yang sudah terlebih dulu ada dengan menyertakan NIP untuk dosen dan NIM untuk mahasiswa untuk masuk ke sistem SIPEJAR UM.

Dosen profesional harus mempunyai kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Agar menjadi inspiratif, dosen harus mempunyai sifat haus ilmu sehingga terus-menerus belajar, terus belajar, kompeten, ikhlas, Spiritualis, Totalitas, motivator dan kreatif, pendorong perubahan, dan disiplin (Ahmad, 2016). (Sinambela, 2017) juga mengatakan bahwa dosen merupakan sosok manusia yang menjadi panutan bagi anak didiknya dan juga merupakan sebagai penentu arah bagi kemajuan suatu bangsa. Dosen adalah peneliti yang membaktikan diri pada pencarian kebenaran ilmiah untuk memajukan ilmu pengetahuan, menemukan teknologi, dan menghasilkan inovasi bagi peningkatan peradaban dan kesejahteraan manusia (Chang, 2012). Dalam proses belajar mengajar, hal yang paling berperan adalah cara dosen menyampaikan materi dan mendapat perhatian mahasiswa. Baik metode maupun media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan harus bisa mempermudah mahasiswa dalam memahami materi sehingga mahasiswa bisa menyukai mata kuliah tersebut. Dengan adanya *screencast* pemanfaatan SIPEJAR ini diharapkan mampu memberikan inovasi dan meningkatkan kreativitas dosen dalam menyampaikan materi sehingga mahasiswa dapat memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan.



Gambar 1. Jumlah kelas SIPEJAR FIP per 2 Jan 2019

Berdasarkan *survey* yang telah dilakukan, jumlah *course* SIPEJAR yang ada di Fakultas Ilmu Pendidikan berjumlah 145 *course* per 2 Januari 2019 yang terdiri dari jurusan Teknologi Pendidikan berjumlah 47 *course*, Bimbingan Konseling berjumlah 30 *course*, Administrasi Pendidikan berjumlah 10 *course*, Pendidikan Luar Sekolah berjumlah 5 *course*, Pendidikan Guru Sekolah Dasar berjumlah 25 *course*, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dasar berjumlah 20 *course*, dan Pendidikan Luar Biasa berjumlah 8 *course*. Dari data diatas masih sedikit *course* yang ada di Fakultas Ilmu Pendidikan. Berdasarkan *survey online* yang dilakukan ke beberapa dosen yang ada di Fakultas Ilmu Pendidikan terdapat beberapa dosen sudah menggunakan *course* SIPEJAR namun belum sepenuhnya menggunakan fitur-fitur yang ada di dalam SIPEJAR, salah satu dosen mengatakan bahwa fitur – fitur yang telah digunakannya dalam *course* SIPEJAR hanya *upload file* dan memasukkan *link video* saja.

### Screencast

*screencast* adalah perekaman digital keluaran (output) layar komputer, dikenal pula sebagai *screen capture video*, memuat narasi audio. Sedangkan *screencasting* dapat dikatakan sebagai sebuah alat, teknik atau media yang digunakan untuk merekam aktifitas yang ada pada layar monitor dengan tujuan untuk ditayangkan kembali dan ditonton sesuai fungsinya.. *Screencast* merupakan istilah Udell dalam memperkenalkan dan menjelaskannya dalam sebuah entri blog (Udell, 2004), sedangkan *screencasting* adalah tentang alat (*tool*) dan teknik (*techniques*).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Veronika, 2017) menunjukkan bahwa mengajar menulis teks recount dengan menggunakan screencasting telah memotivasi siswa sekolah menengah pertama untuk belajar dan menulis jenis teks naratif. (Jhon West, 2016) juga melaporkan bahwa video *screencast* dapat membantu guru meningkatkan penilaian siswa mereka. Selain itu, video screencast juga membuat mahasiswa untuk memahami materi kuliah di berbagai bidang (Craig, 2013) *Video Screencast* juga mampu membantu pengguna dalam sistem pembelajaran atau situs web seperti instruksi perpustakaan online (Cindy L. Craig, 2013)

Rekaman hasil screencast menjadi tutorial oleh dosen dalam mengikuti langkah-langkah memanfaatkan fitur SIPEJAR sehingga seperti pembelajaran dalam sebuah pelatihan. Ada beberapa alasan lain yang membuat *screencast* pemanfaatan SIPEJAR dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, diantaranya: (1) Dosen bisa lebih leluasa meluangkan waktu dan tempat yang mana bisa diakses kapan saja dan dimana saja; (2) Dapat mengurangi biaya; (3) Dapat didit (diperbaiki) setiap saat; (4) Dosen dapat mengulangi video.

## Electronic Performance Support System

Sistem elektronik pendukung kinerja (*Electronic Performance Support System*) merupakan sebuah sistem elektronik terintegrasi atau infrastruktur yang menyediakan akses informasi dan peralatan yang dikembangkan untuk meningkatkan kinerja sebuah pekerjaan dalam waktu yang singkat dan dukungan minimum dari orang lain (Soepriyanto, 2019) Pertama kali diperkenalkan oleh Gery tahun 1989 yang merupakan istilah baru dalam bidang pelatihan dan desain pembelajaran di perusahaan. Pada awalnya EPSS adalah sebuah perangkat lunak program komputer atau komponen yang yang memperbaiki kinerja pekerja. Caranya adalah dengan mengurangi kekompleksan atau sejumlah langkah-langkah yang diperlukan untuk melaksanakan sebuah tugas, menyediakan informasi kinerja yang dibutuhkan pekerja untuk melaksanakan tugas, dan menyediakan sistem pendukung keputusan yang membolehkan pekerja mengidentifikasi tindakan yang sesuai untuk seperangkat kondisi tertentu.

Penggunaan EPSS dapat dianggap sebagai masa depan sistem pelatihan. Sistem ini dapat dengan mudah menggantikan sistem pelatihan tradisional organisasi karena jauh lebih murah dan lebih intuitif serta ramah pelajar (techopedia, n.d.). Sistem ini memungkinkan peserta pelatihan untuk dengan mudah melakukan tugas yang diberikan dalam waktu singkat, sambil belajar banyak tentang sistem yang sebenarnya dalam proses bekerja. Jadi, ini adalah metode yang menguntungkan untuk proses belajar dan bekerja yang lebih cepat. Ini sangat berguna di perusahaan-perusahaan kecil, di mana individu yang lebih berpengalaman harus menghabiskan banyak waktu mengajar karyawan baru dan mengawasi pekerjaan mereka. Ini menghasilkan banyak produktivitas terbuang. Kasus lain adalah bahwa mereka mungkin harus menyewa pelatih mahal dari luar perusahaan untuk melatih karyawan baru mereka. Namun, EPSS meniadakan semua masalah ini dengan memberikan ukuran biaya rendah untuk kinerja yang lebih baik.

## SIPEJAR UM

Universitas Negeri Malang telah memiliki *Learning Management System (LMS)* dengan *Platform Moodle*. *Moodle* adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi berbasis web untuk mengelola pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan pebelajar untuk masuk kedalam "ruang kelas" digital untuk mengakses materi-materi. Dengan menggunakan *Moodle*, dosen dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain.

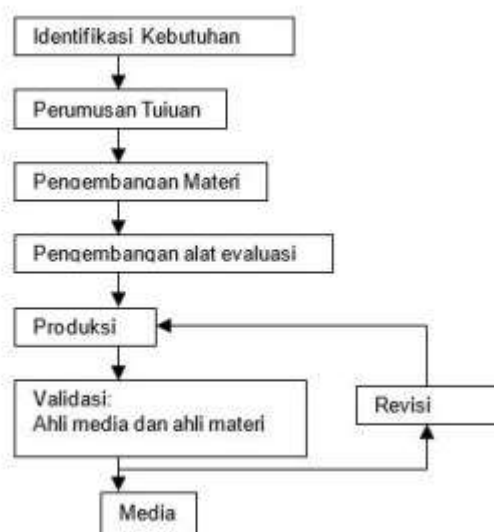
Universitas Negeri Malang menggunakan platform *Moodle* untuk membangun sistem dengan konsep berdasarkan *E-Learning* (pembelajaran secara elektronik) ataupun *Distance Learning* (Pembelajaran Jarak Jauh). Dengan konsep ini sistem belajar mengajar akan tidak terbatas ruang dan waktu. Seorang pengajar dapat memberikan materi kuliah dari mana saja. Tujuannya adalah agar seorang pebelajar dapat mengikuti kuliah dari mana saja dan kapan saja.

Sistem *Moodle* yang dijalankan di universitas diberi nama SIPEJAR yaitu singkatan dari sistem pengelolaan pembelajaran baru dijalankan di tahun ajaran 2018 ini untuk mengakses SIPEJAR baik dosen maupun mahasiswa dapat masuk melalui SIAKAD UM yang sudah terlebih dulu ada dengan menyertakan NIP untuk dosen dan NIM untuk mahasiswa untuk masuk ke sistem SIPEJAR namun karena sistem ini baru saja terbentuk masih banyak dosen maupun mahasiswa yang belum mengetahui SIPEJAR dan yang sudah mengetahui pun masih belum sepenuhnya bisa menggunakan dengan maksimal sistem SIPEJAR tersebut.

## METODE

Untuk dapat mencapai tujuan pengembangan perlu ditetapkan suatu model pengembangan. Dalam proses pengembangan media *Screen Cast* SIPEJAR ini pengembang menggunakan model dari pengembangan Arif S. Sadiman agar mempermudah proses pembuatan media. Alasan pengembang menggunakan metode pengembangan Arif S. Sadiman adalah karena pada metode pengembangan Arif S. Sadiman dijelaskan bahwa urutan mengenai penulisan naskah sangat diperlukan bagi pembuatan sebuah media, terutama yang berbasis video.

Menurut (Sadiman, 2010) pengembangan media terdiri dari beberapa tahapan, yaitu : (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) merumuskan materi secara terperinci, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, (6) produksi, (7) mengadakan tes/uji coba, (8) revisi, (9) produk siap dimanfaatkan



Gambar 2. Model Pengembangan Sadiman

#### *Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik*

Setelah melakukan observasi keadaan di lapangan, kegiatan selanjutnya yang dilakukan dalam pengembangan media *Screen Cast* pemanfaatan SIPEJAR UM bagi dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang adalah mewawancarai subjek penelitian dalam hal ini adalah dosen – dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan. dari hasil wawancara didapati bahwa masih belum mengetahui dan menggunakan fitur-fitur yang ada di SIPEJAR UM.

#### *Merumuskan Tujuan Instruksional*

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan *Screen Cast* adalah Membantu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dalam memanfaatkan SIPEJAR UM

#### *Rumusan Materi*

Materi *Screen Cast* dikembangkan dari hasil analisis kebutuhan dosen sebagai panduan/*tutorial* dalam pembuatan *Screen Cast* SIPEJAR UM. Setiap kebutuhan dosen dianalisis dan setiap pertanyaan yang sama harus diajukan, seperti kemampuan apa yang harus dimiliki tenaga pengajar atau guru sebelum guru memiliki kemampuan yang dituntut. Dengan cara ini akan didapatkan sub kemampuan dan sub keterampilan.

#### *Pengembangan Alat Ukur*

Tujuan pengembangan dari alat evaluasi adalah untuk mengukur tingkat pemahaman guru terhadap *Screen Cast* yang dilihatnya. Alat evaluasi ini disusun berdasarkan materi yang dikembangkan.

#### *Storyboard dan Naskah Media*

Dalam pengembangan *Screen Cast* ini diperlukan storyboard dan naskah agar pada saat proses pembuatan video penulis dapat memiliki penuntun yang jelas. Storyboard berisi gambar-gambar yang menjelaskan langkah-langkah pengembangan *Screen Cast* ini. Sedangkan naskah berisi deskripsi audio dan visual pada tampilan video.

#### *Produksi*

Produksi yang dimaksud pada tahap ini adalah proses mewujudkan naskah yang telah dibuat pada fase sebelumnya menjadi kenyataan dan selanjutnya ada evaluasi dari ahli media sebelumnya melanjutkan ke fase implementasi.

#### *Validasi*

Validasi yang dimaksud pada tahap ini adalah fase nyata untuk menerapkan atau menguji coba media *Screen Cast* yang dibuat. Kegiatan uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk menentukan tingkatan kevalidan media sehingga dapat digunakan sebagai dasar

menetapkan keefektifan serta efisiensinya, serta kemudahan penggunaan media. Pengujian dilakukan pada ahli materi, ahli media dan audien yang terdiri dari dosen.

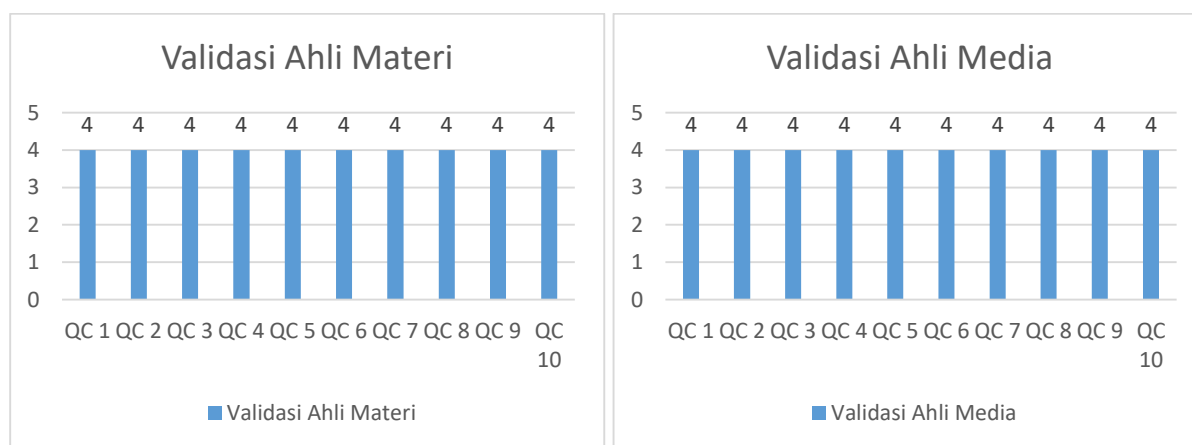
Revisi

Revisi adalah perbaikan sebagai penyempurnaan dari media *Screen Cast* setelah dilakukan validasi kepada ahli materi, ahli media, dan audien (dosen). Apabila hasil angket yang sudah diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan audien (dosen) kurang begitu memenuhi kriteria dari ketentuan nilai yang telah dibuat dan ditentukan sebagai patokan. Maka, media *Screen Cast* tersebut belum dikatakan valid atau sempurna dan perlu dilakukan revisi

**HASIL**

Dalam implementasi produk media *screencast* pemanfaatan sipejar ini di peroleh beberapa hasil :

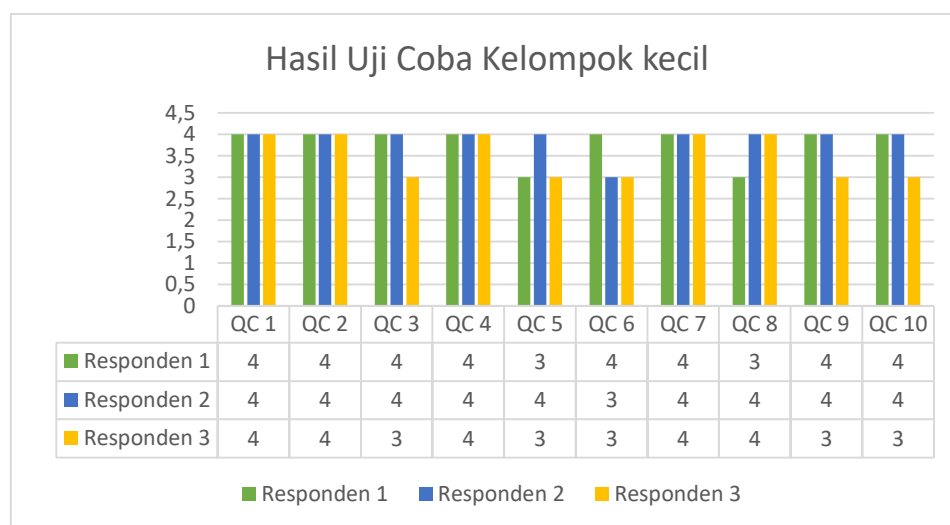
Validasi Ahli



Gambar 3. Data hasil validasi ahli media dan ahli materi

Berdasarkan hasil dari ahli media. Nilai rata-rata jawaban berjumlah 40 dari total rata-rata jawaban yang di harapkan 40. sehingga diperoleh hasil valid dan layak digunakan. Sementara berdasarkan hasil dari ahli materi Nilai rata-rata jawaban berjumlah 40 dari total rata-rata jawaban yang di harapkan 40. sehingga diperoleh hasil valid dan layak digunakan.

Uji Coba



Gambar 4. Data hasil validasi pengguna kelompok kecil

Uji Coba dilakukan pada tiga dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan yang juga sebagai pengajar SIPEJAR pada dosen lainnya. Pada uji coba diperoleh rata-rata keseluruhan jawaban audien berjumlah 112 dari total rata-rata jawaban yang diharapkan 120

Selain dari pernyataan, juga diperoleh komentar dan saran dari responden mengenai Pengembangan *Screencast* pemanfaatan SIPEJAR. Dari beberapa komentar dan saran yang diperoleh diantaranya : akan lebih baik jika *creator* (nama pembuat) dicantumkan dan *credit title* untuk software pendukung dan file pendukung yang digunakan, Media videonya sudah bagus, sederhana namun sesuai dengan materi. Tinggal dipikirkan cara mendistribusikan video ke dosen.

## PEMBAHASAN

Penggunaan *screencast* Pemanfaatan SIPEJAR UM ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Pengembangan ini diujikan validitasnya ke ahli materi dan ahli media Ada 10 aspek pernyataan yang berkenaan dengan materi yang terdapat dalam pemanfaatan SIPEJAR UM. Bagian pembahasan penelitian berisi diskusi hasil penelitian dan perbandingan dengan teori dan atau penelitian sejenis.

Pada angket Ahli Media dalam skala 1-4, Ahli media memberikan nilai 4 di QC 1 – QC 10 yaitu tentang tingkat kemudahan video , tingkat kejelasan materi, kualitas video, waktu yang dibutuhkan untuk menyampaikan sub-sub materi, volume dan kejelasan suara dalam video, penggunaan suara dalam video, Bahasa yang dipakai dalam video, tingkat kesulitan materi yang disajikan, Kejelasan tampilan judul dalam setiap pokok bahasan, dan keserasian tata letak tulisan.

Pada angket Ahli Media juga terdapat catatan dari Ahli Media yaitu secara umum cukup baik. Seluruh aspek dari ahli media diakumulasi dan diolah datanya dengan perolehan hasil 100%. Hasil tersebut dapat diinterpretasikan bahwa media yang terdapat *screencast* pemanfaatan SIPEJAR ini termasuk dalam kategori valid.

Pada angket Ahli Materi di dalam skala 1-4, Ahli memberikan nilai 4 di QC 1- QC 10 yaitu inontasi suara yang jelas, kejelasan artikulasi narrator, kejernihan suara narrator, durasi video, penggunaan Bahasa sesuai ejaan, Bahasa yang digunakan komunikatif, kesinambungan Bahasa, materi sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, materi sesuai tujuan pembelajaran dan kemudahan menerapkan materi di kelas.

Pada angket Ahli Materi juga terdapat catatan dari Ahli Materi yaitu secara umum media valid dan dapat dilanjutkan. Seluruh aspek dari ahli materi diakumulasi dan diolah datanya dengan perolehan hasil 100%. Hasil tersebut dapat diinterpretasikan bahwa materi yang terdapat *screencast* pemanfaatan SIPEJAR ini termasuk dalam kategori valid.

Pada angket uji coba ada 10 aspek pernyataan diperoleh rata-rata keseluruhan jawaban audien berjumlah 112 dari total rata-rata jawaban yang diharapkan 120 yakni pada aspek pernyataan : Keluasan materi, Keruntutan materi, Kedalaman materi, Keakuratan konsep dan definisi, Keakuratan data dan fakta, Keakuratan contoh dan kasus, Keakuratan acuan pustaka, Keterkaitan antar kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea, Keutuhan makna dalam kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea, Keruntutan materi, Kesesuaian materi dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan, Ilustrasi dalam kehidupan sehari – hari, Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, Kemutakhiran pustaka.

Dalam 10 aspek tersebut ada 4 pertanyaan yang mendapat nilai sempurna yaitu QC 1, QC 2, QC 4, QC 7 yaitu Materi yang disajikan mudah dipahami, Materi yang disajikan secara runtut, Materi yang disajikan menggunakan istilah yang konsisten dan Materi yang disajikan dapat menambah kemampuan dan pengalaman dosen dalam menggunakan SIPEJAR UM.

Pada angket Uji coba ini juga terdapat catatan yaitu Seluruh aspek dari Uji coba diakumulasi dan diolah datanya dengan perolehan hasil 93,3%. Hasil tersebut dapat diinterpretasikan bahwa *screencast* pemanfaatan SIPEJAR ini termasuk dalam kategori valid.

Pembelajaran melalui media screencast telah terbukti secara nyata dapat meningkatkan penggunaan dan pemahaman dosen. Performa dosen meningkat karena dosen merasa screencast pemanfaatan SIPEJAR mudah untuk digunakan. Penggunaan screencast dalam pemanfaatan SIPEJAR merupakan salah satu alternatif agar dapat meningkatkan performa dosen dalam menggunakan SIPEJAR.

Hasil penelitian dari (Delianti, 2018) mengatakan dengan pemanfaatan gambar, warna, simulasi, suara dan bahkan video, pembelajaran akan membantu peningkatan perkembangan otak yang seimbang. menggambarkan bahwa video screencast pemanfaatan sipejar memberikan manfaat bagi dosen sebagai sumber belajar mandiri. (Riasti, Suyatna, & Wahyudi, 2016) juga mengatakan Media interaktif model screencast sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Ini membuktikan bahwa model screencast menunjukkan hasil positif jika digunakan sesuai prosedur yang tercantum dalam temuan (Putri & Iswari, 2018) dimana prosedur diberikan mulai dari penyampaian informasi, pertanyaan dan respon, penilaian respon, dan umpan balik atau remedial.

Hasil penelitian dari (Pritandhari & Ratnawuri, 2015) memberikan hasil bahwa pembelajaran dengan model screencast dapat mengatasi kurangnya kemandirian belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan didukung oleh adanya gambar-gambar, video, dan musik yang ditampilkan melalui komputer dengan menarik, dan soal kuis yang dapat dikerjakan secara mandiri atau kelompok. (Soepriyanto, 2019) mengatakan bahwa peranan *screencast* dalam memfasilitasi pembelajaran membawa implikasi tersendiri dalam menciptakannya, mendesain pembelajaran yang melibatkan atau mengintegrasikannya. Dengan demikian perlu adanya ketrampilan tambahan bagi instruktur, pembelajar, guru atau pendesain dalam menciptakan maupun mengintegrasikan *screencast* dalam pembelajaran.

## SIMPULAN

Screencast pemanfaatan SIPEJAR UM bagi dosen Fakultas Ilmu Pendidikan ini merupakan solusi untuk memberikan kemudahan dalam memanfaatkan SIPEJAR UM. Screencast pemanfaatan SIPEJAR UM ini memiliki kelebihan dapat diakses dosen kapan saja dan dimana saja. Selain itu dapat mengurangi biaya produksi dan dapat diedit (diperbaiki) setiap saat kemudian dosen dapat mengulangi video ketika belum memahami isinya. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi screencast pemanfaatan SIPEJAR UM dikatakan valid dan layak digunakan. Kemudian berdasarkan hasil penilaian ahli media Screencast pemanfaatan SIPEJAR UM dinyatakan valid dan layak digunakan. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil valid dan layak digunakan. Namun terdapat beberapa kelemahan yang berhubungan dengan penambahan nama *creator* dan mencantumkan *credit title* di akhir video. Sehingga Screencast pemanfaatan SIPEJAR UM ini mampu menghantarkan pesan kepada dosen dalam memanfaatkan SIPEJAR UM.

## REFERENSI

- Ahmad, S. (2016). Menjadi Dosen Profesional Dan Inspiratif. *Journal Salam*, 3(1).
- Allen, & Michael. (2013). *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada: John Wiley & Sons.
- Chang, A. (2012). Utaut and Utaut 2: a Review and Agenda for Future Research. *Journal The Winners*, 13(2), 106–114. retrieved from <https://journal.binus.ac.id/index.php/winners/article/view/656>.
- Cindy L. Craig, a. C. (2013). Video and HTML: Testing Online Tutorial Formats with Biology Students. *Journal of Web Librarianship*, 7(3), 292-304 retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/19322909.2013.815112>.
- Craig, C. a. (2013). and HTML: Testing Online Tutorial Formats with Biology Students. *Journal of Web Librarianship*, 7(3), 292-304.

- Delianti, V. I. (2018). Perancangan dan Implementasi Multimedia Interaktif dengan Metode Exploratory Tutorial Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan* , 11 (1) 69-70 retrieved from <http://tip.ppj.unp.ac.id/index.php/tip/article/view/98>.
- Jhon West, W. T. (2016). Enhancing the assessment experience: improving student perceptions, engagement and understanding using online video feedback. *Innovations in Education and Teaching International* , 53(4) 400-410 retrieved from <https://srhe.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14703297.2014.1003954#.XV4wOegzbIU>.
- Jorge G. Ruiz, M. M. (2006). *The Impact of E-Learning in Medical*. Amerika: American medical collage.
- Josemari V. Cordova, P. T. (2018). Using Moodle in Improving Listening Abilities in English. *Faculty of Humanities & Social Sciences*, 6(1) 524-525 retrieved from <http://aasic.org/proc/aasic/article/view/398/395>.
- Moh. Ismail, A. A. (2018). Pengembangan Materi Tes Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Menggunakan Moodle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa Universitas Darussalam Gontor. *Journal of pesantren education*, 13(2) 34-35 retrieved from <https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/tadib/article/view/2467>.
- Pritandhari, M., & Ratnawuri, T. (2015). Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester Iv Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 3 (2) 11-12 retrieved from <http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/329/286>.
- Putri, R. E., & Iswari, M. (2018). Media Video Tutorial dalam Keterampilan Membuat Boneka dari Kaus Kaki Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 6 (2) 178-179 retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/101689/100643>.
- riasti, M. f., Suyatna, A., & Wahyudi, I. (2016). Pengembangan Media Interaktif Model Tutorial Pada Materi Impuls Dan Momentum. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(1) retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/10871>.
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sihkabuden. (2011). *Media Pembelajaran*. Malang: FIP-UM.
- Sinambela, L. P. (2017). Profesionalisme Dosen Dan Kualitas Pendidikan Tinggi. *Jurnal Populis*, 2(4) 583-585 retrieved from <http://journal.unas.ac.id/populis/article/view/347>.
- Soepriyanto, Y. (2019). Peran Screencast dalam Memfasilitasi Pembelajaran. *Edcomtech*, 4(1) 68-70 retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/6893/3895>.
- techopedia. (t.thn.). *Techopedia explains Electronic Performance Support System (EPSS)*. Diambil kembali dari <https://www.techopedia.com/definition/19113/electronic-performance-support-system-epss>
- Udell, J. (2004). *More on screen videos and dynamic categories*. Diambil kembali dari <http://jonudell.net/udell/2004-01-18-more-on-screen-videos-and-dynamic-categories.html>
- Veronika, C. (2017). *Developing Media in Teaching Writing Recount Text by Using Screencast O Matic For Junior High school Student*. Medan: Undergraduate thesis.