

Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif dengan Sparkol VideoScribe

Sutarto^{1*},

Program studi Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Indonesia; sutarto@ikipmataram.ac.id

Ahmad Muzanni^{2*},

Program studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Indonesia; ahmadmuzanni@undikma.ac.id

Aliahardi Winata^{3,}

Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram, Indonesia;
aliahardi.winata.s.pd@gmail.com

M. Chairul Anam⁵

Program studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Indonesia; chairulanam@undikma.ac.id

Baiq Sarlita Kartiani⁶

Program studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Indonesia baiqsarlita@undikma.ac.id

Intan Dwi Hastuti⁸

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram, Indonesia; intandwihastuti88@gmail.com

*Corresponding Author

Info Artikel: Dikirim: 12 Oktober 2023; Direvisi: 23 November 2023;
Dipublikasikan: 30 Desember 2023. Cara sitasi: Sutarto, Muzanni, A., Winata, A., Anam, M.C., Kartiani, B.S., dan Hastuti, I.D (2023). Judul Artikel.:
Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif dengan Sparkol Videscribe, Intan Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat. 4(2), 69-74

Abstrak

Perkembangan teknologi dunia yang memasuki era revolusi industri 4.0, yakni menekankan pada *digital*, dan lain sebagainya atau dikenal dengan fenomena *disruptive innovation*. Revolusi industri 4.0 dengan segala tantangan dan dampaknya bagi guru untuk *mengupgrade* diri dalam bidang teknologi. Perkembangan teknologi menuntut guru mampu menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian perlu adanya pelatihan pembuatan pembuatan video scribe (sparkol) untuk materi presentasi bagi guru-guru sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah focus grup discussion (FGD). Langkah-langkah yang dapat dilakukan 1) melakukan sosialisasi tentang pentingnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa salah satunya adalah video Scribe (Sparkol) 2) memberikan pelatihan pembuatan video Scribe (Sparkol) 3) Penggunaan video scribe (sparkol) dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hasil pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa pemahaman guru mengenai media pembelajaran

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

meningkat dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis sparkol video scribe meningkat.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Pembelajaran, Sparkol Video Scribe

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 ini menuntut para guru untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Perubahan pola pembelajaran yang biasa dilakukan dengan tatap muka, saat ini harus beralih ke media-media daring. Berbagai teknologi harus dikuasai oleh para guru dalam rangka mengembangkan kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis sehingga tidak ada lagi untuk tidak melakukan proses pembelajaran dengan beragam alasan. Hal ini dipertegas oleh O'neal et.al., : 2017) yang menyatakan bahwa revolusi teknologi secara signifikan memengaruhi ekspektasi para guru memfasilitasi pengembangan keterampilan abad-21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemikiran kritis di antran pelajar siswa. Para guru menggunakan teknologi untuk berbagai alasan dengan banyak guru melaporkan penggunaan teknologi untuk memenuhi kebutuhan profesional mereka dan peserta didik.

Pandemi bukan alasan lagi bagi para guru dalam mengembangkan kreativitasnya. Berbagai teknologi ditawarkan dalam mengembangkan kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis siswa. Guru perlu mempersiapkan media baik yang menarik bagi peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

Media merupakan suatu perantara (alat) untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Secara umum, media adalah alat bantu proses pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, maka berkembang pula media pembelajaran yang berbasis teknologi. Salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan dalam pengembangan video pembelajaran adalah aplikasi sparkol video scribe. Sparkol video scribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang berisi rangkaian gambar yang

disusun menjadi sebuah video utuh (Nurrohmah, Putra, & Farida, 2018). Dengan karakteristik yang unik, sparkol video scribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran (Sofiya, Yulianto, & Hendratno, 2018).

Berdasarkan hasil diskusi dengan para guru di SD Negeri 19 Ampenan bahwa para guru menyadari bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan selama pandemic Covid-19 hanya mengandalkan gambar-gambar dan materi-materi yang dishare kepada peserta didik melalui group Whatsapp yang telah dibuat. Kondisi ini mengakibatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik makin menurun. Berdasarkan data inilah, saya dan tim melakukan pengabdian dengan judul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Bagi Guru di SD Negeri 19 Ampenan.

Metode

Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dalam bentuk pelatihan dan pendampingan. pelatihan dilakukan dengan memberikan pemahaman kepada para guru mengenai konsep media pembelajaran, pengenalan mengenai aplikasi sparkol video scribe, dan simulasi pembuatan media pembelajaran disesuaikan mata pelajaran yang diinginkan oleh para guru. Adapun rincian kegiatan tersebut diantaranya:

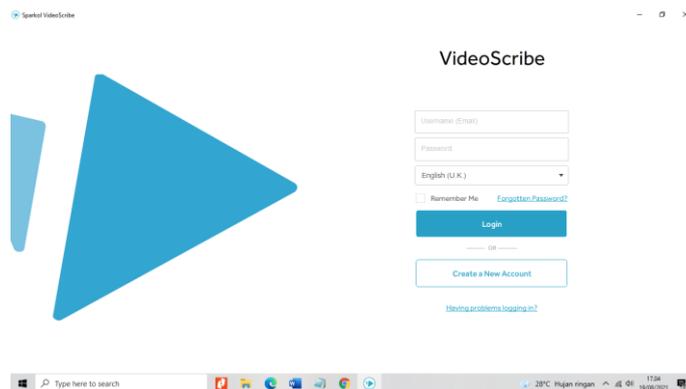
1. Melakukan pembekalan bagi para guru mengenai bagaimana cara tips dan trik membuat sebuah materi yang baik menggunakan sparkol video scribe secara utuh dan lengkap
2. Melakukan registrasian pada aplikasi sparkol video scribe dan test pengetahuan dasar dari para guru.
3. Pelatihan langsung dihadapkan pada laptop masing-masing guru dan dipandu oleh pemateri step by step dan ditampilkan pada projector berupa layer LCD.
4. Para guru diuji dengan membuat draf materi yang menarik dengan tema dan konsep yang disukai
5. Penyebaran kusioner kepada para guru di akhir sesi pelatihan mengenai materi yang sudah diperoleh.

Hasil dan Pembahasan

Pada saat kegiatan pelatihan ini, tim pengabdian banyak sekali memperoleh apresiasi dari para guru yang merasa memperoleh upgrade pengetahuan mereka dengan kemajuan media pembelajaran yang interaktif dengan pemanfaatan aplikasi pendukung yang sangat mendukung proses pembelajaran mereka di masa pandemi Covid-19.

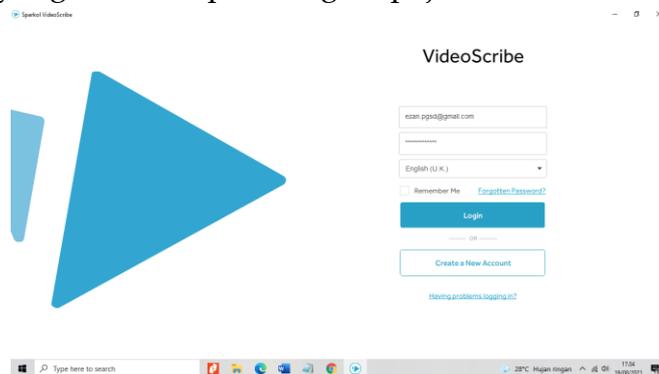
Tahapan pada pembuatan media pembelajaran berbasis sparkol video scribe dilakukan dengan tahapan yang sangat terstruktur dengan Langkah-langkah antara lain sebagai berikut.

1. Untuk dapat menggunakan aplikasi sparkol video scribe, Langkah awal yang harus dilakukan adalah membuat akun sparkol.



Gambar 1. Tampilan depan

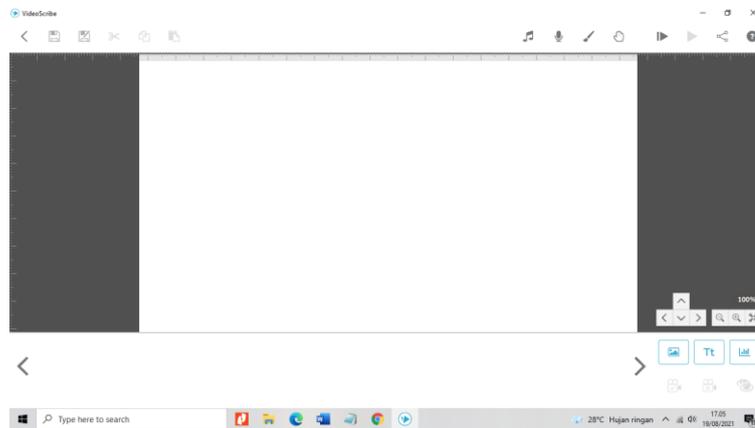
2. Silahkan kunjungi laman www.sparkol.com kemudian klik menu account yang terdaftar pada bagian pojok kanan atas.



Gambar 2. Login dengan menggunakan account yang telah dibuat

3. Apabila sudah memiliki akun pada sparkol dapat langsung login, apabila belum silahkan klik "sign up here"
4. Buka aplikasi video scribe yang telah terinstall, akan muncul tampilan login.
5. Klik login untuk dapat menggunakan versi offline.

6. Secara detail penulis lampiran di lampiran pendukung (tutorial lengkap penggunaan sparkol)
7. Kemudian desainlah setiap tahapan menu yang dibuat sehingga sesuai dengan keinginan kita.



Gambar 3. Tampilan menu dan fitur-fitur

Contohnya tahapan 1 di atas untuk menempatkan animasi permainan tangan yang mengatur gerak laju maupun lambat putaran video dan Gerakan tangan tersebut.

Tingkat keberhasilan dari pelatihan pembuatan media pebelajaran berbasis sparkol video scribe adalah memberikan kusioner kepada para guru di sesi akhir pelatihan. Hasil perhitungan kusioner ini nantinya dapat menentukan seberapa jauh pemahaman para guru terhadap materi dan pelatihan yang diperoleh dalam proses di bawah ini.

Pada kusioner yang diserba ini diberikan pertanyaan sebanyak 10 soal pertanyaan yang terdiri dari dua daftar pertanyaan yaitu 5 pertanyaan umum dan 5 pertanyaan khusus.

Skor untuk setiap jawaban sebagai berikut.

Skor 1 = sangat tidak setuju

Skor 2 = tidak setuju

Skor 3 = kurang setuju

Skor 4 = setuju

Skor 5 = sangat setuju.

Jumlah responden sebanyak 7 orang sehinga didapat skor dari pertanyaan yang diajukan kepada para guru sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil kusioner

No.	Nama Peserta	Pertanyaan Umum					Pertanyaan Khusus				
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Murdan	4	5	4	5	5	4	4	5	3	4
2	Sri Indrawati	5	4	4	5	5	4	4	5	2	4

3	Zurriyatun Soleha	4	4	4	5	5	4	4	5	3	4
4	Asmania	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5
5	Ika Rahmayani	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4
6	Muammar	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4
7	Listia Pradipta	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4

Maka dari data diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu bahwa semua peserta pelatihan memahami apa itu media pembelajaran berbasis video scribe serta menginginkan penerapannya segera di realisasi, seperti hasil dari table dibawah ini.

Simpulan

Berdasarkan hasil data penyebaran kusioner, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu: (1) pengetahuan para guru dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis sparkol video scribe mengalami peningkatan; (2) dengan adanya pelatihan ini dapat meningkatkan semangat para guru dalam memberikan pembelajaran kepada para peserta didik; dan (3) antusiasme para guru menunjukkan peningkatan yang signifikan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi melalui media pembelajaran berbasis sparkol video scribe.

Daftar Pustaka

- Arsyad, azhar. 2002. *Media pembelajaran*. Jakarta: pt. Raja grafindo persada.
- arsyad, azhar. 2002. *Media pembelajaran*. Jakarta: pt. Raja grafindo persada
- gerlach & elly. 1980. *Teaching and media*. Englewood cliffs, new jersey: prentice hall, inc
- Hamalik, O., 1994. *Media Pendidikan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- O'Neal, L. T. J., Gibson, P., & Cotten, S. R. (2017). Elementary School Teachers' Beliefs about the Role of Technology in 21st-Century Teaching and Learning. *Computers in the Schools*, 34(3), 192–206. <https://doi.org/10.1080/07380569.2017.1347443>